

『게임 중독 요괴 또또』 독후 활동지



신은영 글 | 이은지 그림

아이음북스 | 104쪽 | 초등3~4학년 | 달빛문고 13

“

하루 종일 게임 생각에 빠져 사는 천만이 앞에
더 심한 녀석이 나타났다!
게임보다 더 재밌는 걸 찾으려는 천만의 고군분투

”

1. 학교 친구들은 천만이의 행동을 보며 “혹시 게임 중독 아냐?” 하고 묻습니다.
'게임 중독'이라고 느껴지는 천만이의 행동을 책 속에서 찾아 써 보세요.

1

2

3

2. 갑자기 천만이의 눈앞에 나타난 게임 속 캐릭터 또또! 천만이는 그동안 왜 자신의 지킴이 요괴만 황금 상자를 지키지 않고 가만히 서 있었는지 드디어 그 비밀을 알게 되지요.
그 비밀은 무엇이었나요?



3. 집에서도 학교에서도 게임에 푹 빠져 사고를 치는 또또 때문에 천만이는 자꾸만 난처한 상황에 놓이게 되지요. 어떤 사건들이었나요? 책에서 찾아 써 봅시다.

1

2

3



4. 천만이는 또또의 게임 중독을 막기 위해 여러 가지 노력을 합니다. 천만이가 했던 노력들을 구체적으로 써 보세요.

1

2

3



중독이란 무엇일까?

1. '중독'의 뜻을 사전에서 찾아 모두 써 봅시다.

① 명사:

② 명사:

③ 명사:

2. '중독'이라는 단어가 붙은 물질, 행위를 생각나는 대로 모두 찾아 써 봅시다. (예: 술, 쇼핑)

○ , ○ , ○ , ○
○ , ○ , ○

3. 중독이 일어나는 원리는 무엇일까요? 다음 글을 읽고 질문에 답해 봅시다.

(A) 사람이 신나고 즐거운 기분을 느끼는 것은 뇌에서 '도파민'이라는 물질이 분비되었기 때문입니다. 대표적으로 게임을 하면 그렇지요. 하지만 '도파민' 자체가 나쁜 신경 전달 물질인 것은 아닙니다. 도파민으로 인해 우리는 의욕과 즐거움과 행복감을 느끼거든요. 문제는 한꺼번에 너무 빠르게, 너무 강하게 도파민이 분비되는 상황입니다. 이것이 왜 문제가 될까요? 도파민이 분비되면 우리 뇌에는 도파민이 흘러가는 길이 생깁니다. 강한 도파민이 분비될 때마다 이 길은 점점 넓어지고, 그 넓어진 길 때문에 우리는 점점 적은 양의 도파민에 만족하지 못하게 됩니다.

(B) '팝콘 브레인'이란 말을 들어 보았나요? 튀어 오르는 팝콘처럼 강렬한 자극에만 반응한다는 뜻이지요. 반복적으로 자극에 노출되면 우리의 뇌는 빠르고 강렬한 자극에 익숙해져, 현실의 느리고 약한 자극에 무감해집니다. 스마트폰이나 미디어와 같은 즉각적이고 강렬한 자극에만 반응하게 되고 일상적인 감각에는 무감각해지게 되는 것이지요.

3-1. 우리가 게임에 중독되는 원리를 '도파민'이 분비되는 원리를 가지고 설명해 보세요.

3-2. 공부하거나 책 읽기에 중독되면 좋을 텐데, 왜 이런 것들에는 잘 중독되지 않는 것일까요? (A)의 밑줄 친 내용을 주목하여 그 이유를 유추하여 써 봅시다.

3-3. '팝콘 브레인'이 되면 (B)의 밑줄 친 내용과 같은 증상이 일어납니다.
게임 중독에 빠진 책 속의 인물들에게도 이런 '팝콘 브레인' 증상을 찾아볼 수 있지요.
어떤 부분인지 생각나는 대로 모두 찾아 써 봅시다.

	책 내용	팝콘 브레인 증상
1	예시) 휴대폰 게임에 푹 빠진 수만이가 보였다. “수만아!” 불러도 대답이 없자, 천만이 미간에 주름이 찼다. “수만아!” “.....” “오수만! 대체 몇 번이나 불러야 해!” 천만이 목소리가 확 높아지자, 움찔한 수만이가 고개를 들었다. (111p)	천만의 동생 수만이는 주변에서 부르는 소리를 잘 듣지 못해요. 게임 중독으로 인해 일상적인 소리에 무감각해졌기 때문입니다.
2		

3

4



활동3 게임 때문에

게임을 해 봤다면 대부분 알 것입니다. 잠깐 머리 식히려고 시작했던 게임에 자기도 모르게 빠져들어 한두 시간은 후딱 지나곤 하지요. 이 책의 주인공 천만이도 게임에 빠져 잠도 설치고 수업 중에도 온통 게임 생각뿐이었어요. 주변에서 게임 중독을 우려할 정도로 휴대폰 게임에 푹 빠져 있었지요. 여러분도 이와 비슷한 경험이 있나요? 이에 관해 다음 질문에 답해 봅시다.

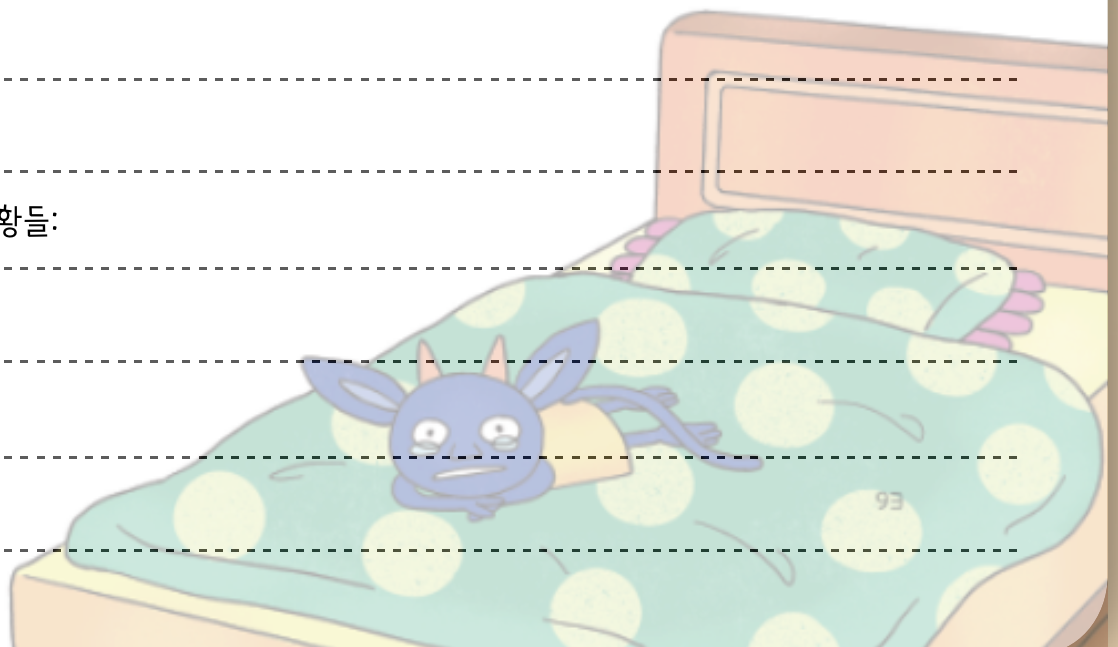
1. 엄마와 친구들은 천만이가 게임 중독인 것 같다며 걱정해요. 천만이는 절대 그럴 리 없다고 말했지만 이상하게도 수업 시간에도, 쉬는 시간에도, 밥 먹는 중에도 내내 게임 생각만 나요. 여러분은 천만이를 보면서 어떤 생각이 들었나요?

2. 여러분도 천만이와 비슷한 경험을 한 적이 있나요? 게임, 스마트폰, SNS 등에 지나치게 푹 빠져 다른 사람과 관계가 틀어지거나, 피해를 주거나, 또는 나 자신을 잘 돌보지 못했던 경험이에요. 그때의 경험을 자세히 써 보고 책을 함께 읽은 친구들과 경험을 나누어 봅시다.

내가 푹 빠진 것:

그때 내 몸과 마음의 상태:

그로 인해 벌어진 상황들:





뭐였더라, 진짜 재밌던 게

천만이는 휴대폰 게임에 푹 빠진 또또의 관심을 돌리기 위해 끝말잇기를 제안하기도 하고,
함께 축구하자며 또또를 밖으로도 불러내기도 하지요. 사실 게임에 빠져들기 전 천만이가
제일 좋아하던 게 축구였거든요. 그렇게 하나둘 놀거리를 찾다 보니
휴대폰 게임 없이도 꽤 지낼 만했지요. 아니, 오히려 더 신이 나기도요.
우리도 사실 세상에 더 재미있는 것들이 많은데 핸드폰 속에만 빠져 모르고 사는 것은 아닐까요?
또는 내가 정말 좋아하던 걸 잊고 있다면요? 다음 질문에 답하며 생각해 봅시다.

1. 다음은 책 속에서 발췌한 글입니다. 오랜만에 축구를 하는 천만이가 느끼는 감정을 서술한 부분이에요.
핸드폰 밖에서, 여러분이 정말 좋아하는 것을 할 때를 떠올려 보고, 그때의 감각과 기분을 묘사해 봅시다.

천만이가 공을 차며 달려갔다. 친구들이 우르르 뒤를 따르며 공을 뺏으려고 애썼다.
몸이 툭툭 부딪히자 천만이는 밀리지 않기 위해 어깨에 힘을 줬다.
그럴수록 마음은 개운해지고, 땀속은 즐거운 긴장감으로 채워졌다.
'아, 예전엔 세상에서 축구가 젤 재밌었는데.....'
문득 옛 기억이 되살아났다.

2. 가만히 생각해 보세요. 분명 나는 게임 없이도, 핸드폰 없이도 재밌고 즐거운 시간을 보냈던 적이 있어요.
잘 기억이 나지 않는다면 내 주변의 어른들께 물어보아요. 그분들은 스마트폰 없이도 재밌는 어린 시절을
보냈거든요. 그리고 여러분을 행복하게 하는 '진짜 재밌던 것'을 세 가지 이상 찾아 아래에 써 봅시다.

활동5 책 읽고 토론하기

2019년, 세계보건기구(WHO)에서 게임 이용 장애의 질병코드 등록이 만장일치로 통과되었어요. 하지만 한국에서는 여전히 게임 중독이 질병인지에 대한 찬반 논란이 활발해요. 이처럼 '중독', '스마트폰', '디지털' 과 같은 주제에는 언제나 찬반 논란이 불붙곤 하지요. 여러분도 이와 관련한 토론 주제를 하나 선택해서 책을 함께 읽은 친구들과 토론해 보세요. 아래의 토론 주제를 참고해도 좋습니다.

<토론 주제>

- 게임 중독은 질병일까?
- 학교에서 학생들의 핸드폰을 수거하는 것은 인권 침해일까?
- 종이책 대신 태블릿PC로 수업을 하는 'AI 디지털 교과서' 도입, 괜찮을까?

토론 주제:

<찬성측>

의견과 근거 (1)

의견과 근거 (2)

상대팀 의견에 대한 반론

토론 주제:

〈반대측〉

의견과 근거 (1)

의견과 근거 (2)

상대팀 의견에 대한 반론

결론
