

재택근무의 한계부터 교실의 재발견까지  
디지털이 만들지 못하는 미래를 이야기하다

# 디지털이 할 수 없는 것들

데이비드 섉스 지음

문희경 옮김

“이건 우리가 꿈꿔온 미래가 아니다”

베스트셀러 《아날로그의 반격》 이후 5년, 팬데믹 3년  
데이비드 섉스, 디지털에 가려진 진짜 세상을 돌아보다

어크로스



2023년 11월 6일 21시에 북톡방에서  
소셜전략연구소 송영우가 소개하다

How to Create a  
More Human World

# THE FUTURE IS ANALOG

DAVID SAX



[https://youtu.be/SmdFz\\_SWAUo?si=ZKSnciO73DLCohVG](https://youtu.be/SmdFz_SWAUo?si=ZKSnciO73DLCohVG)

사람들이

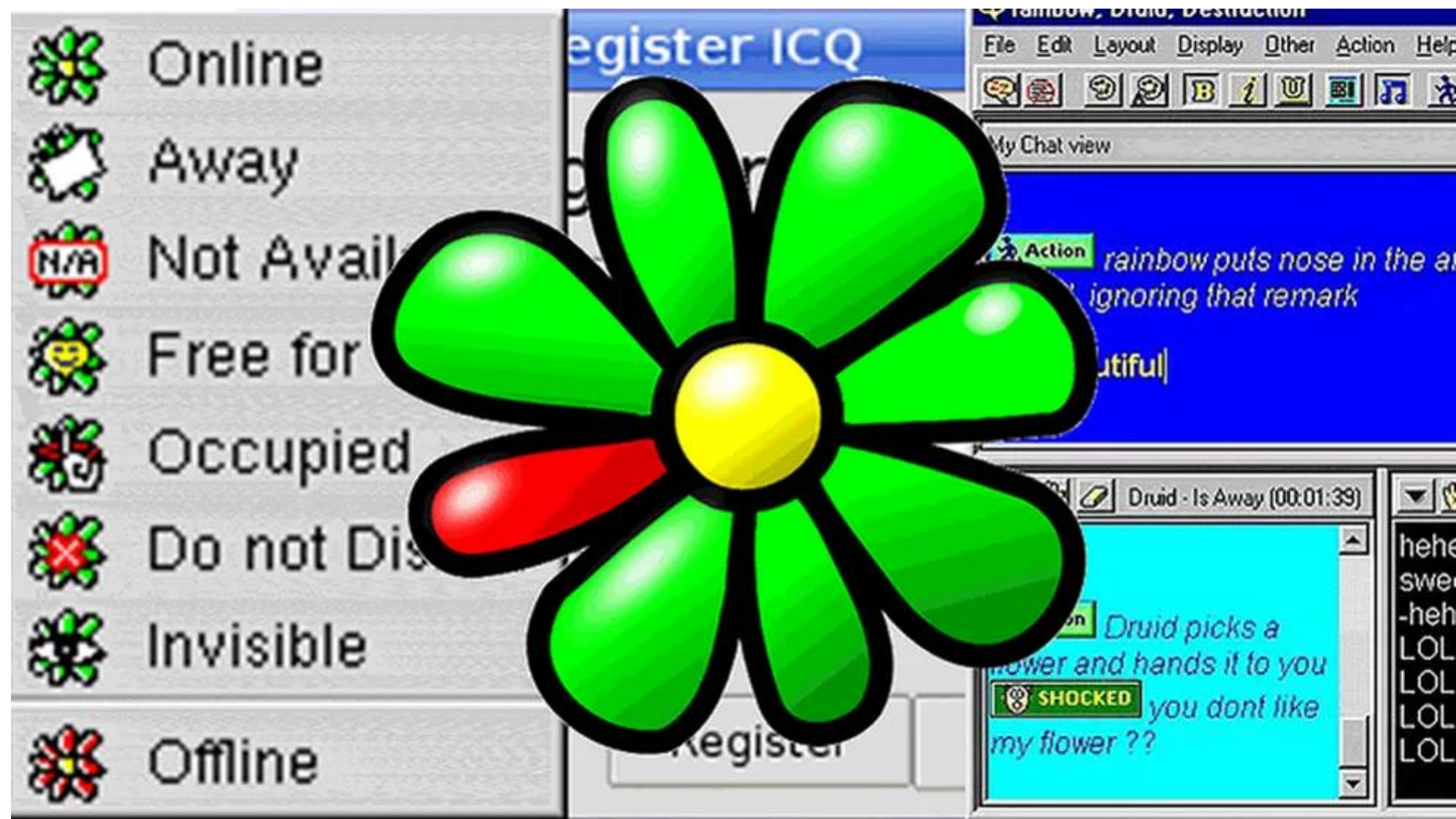
## 데이비드 섉스 David Sax

캐나다의 저널리스트이자 논픽션 작가.  
열여섯 살 때부터 기사를 썼고, 스무 살 때  
잠깐 스키 강사를 했던 걸 제외하면 20년  
동안 글만 써온 글쟁이다. <뉴욕타임스>,  
<뉴욕커>, <블룸버그> 등 유명 언론사에서  
칼럼을 연재하고 있다.

팬데믹을 경험하며 화면 속에는 없는 실제  
경험, 본능적 정서, 의미 있는 관계에  
목마름을 느끼고 디지털이 할 수 없는 것들에  
대한 답을 찾기 위해 나섰다. 저서로  
《아날로그의 반격Revenge of Analog》과  
《사장의 탄생Soul of an Entrepreneur》 등이  
있다.

최신작

디지털이 할 수 없는 것들(The Future is  
Analog.)



- 1979년생인 나는 현대인의 삶이 디지털 컴퓨팅으로 전환하는 길목에서 모든 중요한 시기의 새벽을 직접 목격했다. 가정용과 사무용 데스크톱부터 비디오게임, 인터넷, 스마트폰, 그리고 현재 내 존재의 구석구석까지 스며든 하드웨어와 소프트웨어의 은하계에 이르기까지. 우리 집에 처음 PC가 들어온 날, 장난감 매장에서 새로 출시된 닌텐도 엔터테인먼트 시스템을 사서 집으로 돌아오던 차 안, 아버지가 자동차 대시보드에 처음 설치한 카폰의 값비싼 나뭇결 마감재까지 기억난다. 윈도우즈 Windows를 처음 사용한 날도 기억난다. 우리 집 베이비시터 누나가 전화선 모뎀을 연결하고 베이지색 컴팩Compaq 노트북에 플로피디스크 대여섯 장을 넣은 다음 '오퍼레이션 울프Operation Wolf' 게임을 다운로드받을 때 처음 들어본 외계의 소리 같은 펑펑, 쉬익쉬익, 치직거리는 소음도 기억난다.
- 이 모든 사건이 시작된 순간에 나는 현장에 있었다, 이메일, AOL, ICQ, 이더넷, 스카이프, 휴대전화, 넷스케이프, 아이팟, 블랙베리, 아이폰, 아이패드, 첫 기사의 원고료로 구입한 첫 맥북, 디지털카메라로 처음 찍은 사진, SNS 계정을 처음 만든 날, 무선 인터넷에 마법처럼 연결된 첫 순간, ……



# 책의 목차와 내용 구성



# 프롤로그 [ ]의 미래는 디지털이다

- 
- 디지털 미래의 약속
- 뉴노멀?
- 우리가 잃어버린 것들
- 디지털로 대체된 미래 혹은 개선된 미래



# 디지털 미래의 약속

---

우리는 디지털 기술이 빠르게 혁신하면서 완전히 새로운 삶의 형태가 도래할 거라고 믿는다. 머지않아 어디서나 생활하고 일하고 배우고 놀면서 손가락 하나만으로 원하는 모든 것을 집 앞으로 배달 받는 시대가 올 거라고 믿는다. 미래에는 공간의 제약 없이 대화를 나눌 수 있어서 이내 전 세계에서 공감과 이해의 공동체가 만들어질 것이고 국경, 신앙, 교리, 피부색의 갈등과 분열이 빠르게 사라질 거라고 믿는다. **미래는 인공지능과 빅데이터, 모바일 컴퓨터, 인터넷, 전기차, 스마트 스쿠터, 가상현실, 블록체인으로 구현될 것이고, 우리는 더 행복하고 건강하고 똑똑하고 부유하고, 그냥 더 잘살게 될 거라고 믿는다.**

# 뉴노멀?

---

- 미래학자와 디지털 전도사들은 오래전부터 예견한 디지털 미래가 드디어 완전히 도래했다고 선포했다. 그들은 세계가 단숨에 도약해서 며칠 사이에 수년 뒤의 미래가 도래했다고 단언했다. 디지털 세상은 적국의 텅 빈 수도를 향해 파죽지세로 진군하는 정복군처럼 승리를 선포했다. 모든 산업이 하룻밤 새 마법처럼 전환했다. 재택근무, 원격 수업, 스트리밍 문화, 온라인 쇼핑, 가상 회의로의 전환(모두 오래전부터 서서히 다가오던 것이다)이 즉각적이고 영구적으로 일어났다. 이제 돌이킬 방법은 없었다. 뉴노멀(new normal)(시대 변화에 따라 새롭게 떠오르는 기준이나 표준-유희이) 시대가 왔다.

뉴노멀은 우리가 이전에 알던 삶으로 돌아가지 못할 거라는 의미였다. 이제 우리는 사무실, 월요 회의, 지루한 출퇴근길, 메리어트호텔 대연회장의 쓸모없는 회의로 돌아가지 않을 것이다. 고리타분한 교사들이 아직도 19세기 교수법으로 학생들에게 지식을 전하는 답답한 교실로 돌아가지 않을 것이다. 요즘은 구글 클래스룸Google Classroom이나 유튜브로 그런 지식을 손쉽게 배울 수 있기 때문이다. 재고 관리가 엉망이고 공간이 방치되며 인간의 재능이 낭비되는 오프라인 매장과 음식점으로 돌아가지 않을 것이고, 클릭 두 번이면 운동복이든 샌드위치든(혹은 둘 다!) 한 시간 안에 집 앞으로 배달받을 수 있을 것이다. 어색한 침묵이 흐르고 시간이 허비되고 지루하기만 한 커피 모임이나 가족 모임으로도 돌아가지 않을 것이다. 대신 줌 회의실이 대기하고 있으니 편안한 운동복 바지 차림으로 소파에 파묻혀 맛있는 샌드위치를 먹을 수 있을 것이다. 이제는 고약한 냄새가 진동하고 회비가 비싸고 시끄러운 음악이 광광 울려대고 여기저기 훑쳐보는 시선이 도사리는 헬스장으로 돌아가지 않을 것이다. 대신 세계 최고의 스피닝 강사가 펠라톤 화면에서 내 이름을 외쳐주는 사이 나는 우리 집 지하실에서 열심히 다리를 들어올리기만 하면 된다. 엉덩이에 쥐가 날 것 같은 신도석에 앉아 똥똥거리는 설교를 듣기 위해 교회나 이슬람 사원이나 절이나 유대교 사원에 가지 않을 것이다. 대신 피나 눅눅한 베이글 없이도 집에서 편하게 앉아 조카의 할례식에 참가할 수 있다.

디지털 미래가 마침내 도래했다!



## 그리고 참 별로였다.

---

- 휴대전화나 노트북을 볼 때마다 공포가 엄습했다. 초등학교 1학년 딸은 오전에 이메일로 과제를 받았고, 나는 '딱 다섯 줄만 쓰게' 하려고 딸과 두 시간 동안 입씨름을 했다. 그러다 우리 둘 다 울음을 터뜨릴 지경이 되었다. 아들은 3월 초에 다리를 다쳐서 영화 예술의 걸작 <퍼피 구조대>를 열두 번 씩 연이어 시청하는 일상생활에 정착했다. 아내는 방문을 걸어 잠그고 진로상담 신청자들, 말하자면 갑자기 자기 일이 싫어진 사람들과 통화했다. 장모님은 거실 TV로 CNN을 크게 틀어놓고 온종일 스피커폰으로 모든 지인과 통화했다. 나는 점심때가 되면 주방으로 달려가 툭툭거리며 입에 뭐든 욱여넣고는 아내에게 교대 시간이라고 알렸다. 그러고는 다른 방에 들어가 방문을 걸어 잠그고 벽장에서 담요로 틈새를 막아 요새처럼 만들어 놓고 저주받은 신간 홍보를 위한 팟캐스트 인터뷰를 녹음했다. 오후 5시가 되면 급히 분노의 산책을 나갔다. 그리고 집에 돌아오자마자 그날 마실 와인의 첫 잔을 마셨다. 저녁 식사, 아이들 재우기, 파이 반 개, 뭔가의 에피소드 몇 편, 긴장을 풀기 위한 30분간의 심호흡, 그리고 또 하룻밤의 자다 깨다의 반복...

# 우리가 잃어버린 것들

---

- 우리가 보고 들었던 수 많은 기업의 홍보와 광고, 미래에 대한 환상을 가지고 있었으나, 드디어 디지털 미래가 도래했으나, 우리는 디지털 미래가 약속하는 자유로운 유토피아로 뛰어들기는 커녕 어느 날 깨어보니 화려한 디스토피아의 감옥에 갇혀 있었다.
- 디지털 기술은 우리가 계속 일하고, 공부하고, 멀리 사는 친구나 가족과 소통하고, 집 밖에 나가지 않고도 음식과 물건을 구하고, 뉴스를 놓치지 않게 해주었다. 대다수는 무척 고마워했다. 하지만 대체로 이전의 삶에서 획기적으로 나아지지는 않았다.
- 우리가 가진 각종 화면으로만 세상을 받아들이면 지독한 폐소공포에 시달리게 되는 것으로 드러났다. 그 조그만 직사각형의 화면을 몇 시간씩 들여다보느라 혹사당한 눈과 머리가 아팠다. 불안이 엄습했다. 감정이 메말랐다. 따분했다. 사회성이 떨어졌다. 연구에서는 이런 상태가 사업과 학업, 인간관계, 대화, 정치적 안정, 건강, 심장, 정신에 악영향을 미치는 것으로 입증되었다.
- 인류는 통제력을 잃었다. 악당 로봇이 우리를 죽이거나 노예로 삼거나 우리의 일자리를 빼앗는 방식의 미래주의적 공포 때문이 아니라 우리가 미래의 근간이라고 믿는 컴퓨터 기술에 의해 **바로 여기서 현재를 사는 인간 존재의 경험이 축소된다는 사실을 일상적으로 깨달았기 때문이다.**

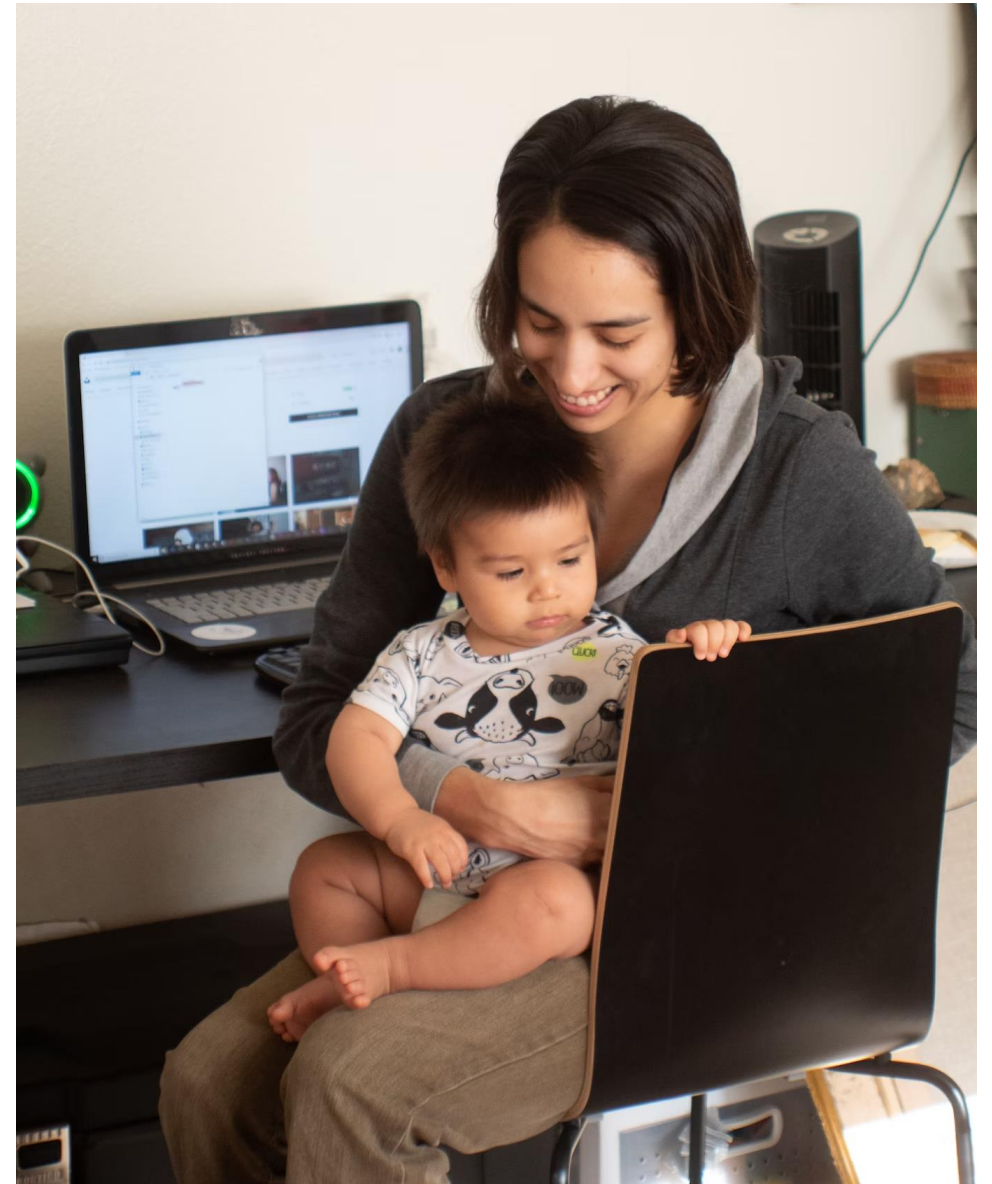
# 디지털로 대체된 미래 혹은 개선된 미래

- 분명한 사실은 우리가 미래로 나아가는 투쟁의 길에서 중요한 지점에 서 있다는 것이다. 한편으로는 계속 맹목적으로 앞으로 나아가면서 디지털이 운전자이고 아날로그는 소멸할 거라는 실리콘밸리의 절대 원칙을 따를 수도 있다. 아니면 잠시 멈추어 우리가 **코로나19 시대에 어렵게 터득한 교훈을 되새기면서 디지털 기술이 아날로그 세계의 가장 중요한 부분을 대체하는 것이 아니라 개선하는 미래를 만들어 나갈 수도 있다.**
- **실제 경험. 본능적 정서. 의미 있는 관계. 지구별에서 인간으로 살아가는 롤러코스터 같은 삶. 이것이 아날로그 미래의 약속이다.** 화면 속 세계보다 눈앞의 현실 세계에 더 집중하겠다는 약속. 그전에는 이론적으로 가능한 것을 기반으로 미래를 상상했지만 이제 대다수 사람이 현실 세계에서 우리에게 무엇이 필요한지에 대해 많은 것을 깨달았다. 그 미래는 어떤 모습일까? 어떻게 그 미래를 지켜낼 수 있을까?
- 어떤 미래도 필연적이지 않지만 나는 두 가지를 거의 확신한다. **첫째, 디지털 기술은 계속 발전할 것이다.** 무어의 법칙과 시장의 법칙과 가장 빛나는 아이디어들이 컴퓨터를 활용한 새로운 발명과 혁신을 낳을 것이고, 이런 발전은 분명 우리 삶의 여러 방면에 영향을 미칠 것이다. **둘째, 아날로그 세계는 여전히 가장 중요한 세계로 존재할 것이다.** 아날로그 세계는 앞으로 어떤 미래가 펼쳐지든 주변부가 아닌 중심부에 자리 잡을 것이고, 정서와 인간관계, 현실의 공동체, 인간의 우정과 사랑의 영역에 남아 있을 것이다. 이 책은 실제 세계를 전면에 놓고 그중 가장 좋은 것을 활용하여 약속이 넘치는 미래를 만들어 나가려 한다.

# 1장 월요일 : 회사

## 재택근무가 시작되면서 사라진 것들

- 꿈에 그리던 홈오피스가 구현되었습니다
- 만약의 근원이었던 사무실
- 내년에도 이렇게 일하지는 못할 거 같아요
- 탄생하자마자 사장된 아이디어들
- 물리적 공간이 일에 미치는 영향
- 경험의 감금 상태
- 데이터와 팩트, 그 이상의 정보
- 당신은 누구와 함께 일하고 있습니까
- 생산성을 이야기할 때 흔히 범하는 오류
- 더 똑똑하게, 더 생산적이고 의미 있게
- 일의 미래에 대한 구체적인 상상



- 그러다 한 달쯤 지나서 다들 뭔가를 깨달았다. 국적이나 나이나 경력이나 업종과 상관없이 서서히 일에 불만을 느끼기 시작했다. **일하는 시간은 길어졌지만 성과는 떨어졌다. 불안과 스트레스가 심해졌다.**
- 아이들이 말 그대로 우리 몸을 타고 매달리는 사이 우리는 **잠시라도 혼자만의 시간을 짜내서 업무를 처리해야 했다.** 벽장이나 세탁실에서 일했다. 내 친구 멜라니는 욕조를 사무 공간으로 만들었다.
- 2020년 4월 이글힐컨설팅의 설문 조사 결과, **미국 근로자의 절반 가까이가 탈진 상태로 나타남**
- 2021년 미국정신의학회의 설문조사 **재택근무 근로자 대다수가 온라인 근무로 전환하면서 정신 건강에 부정적인 영향을 받음** ( 이메일, 슬랙, 메신저의 알림음, 줌 피로(Zoom fatigue ). ...)
- 원격 근무의 디지털 미래로 전환하면서 많은 사람이 우리가 넘어야 할 기술적 장벽 이상의 심오한 의미를 깨달았다. 사무실에서 컴퓨터로 일하는 사람들과 그들이 실제로 하는 일, 그 일이 일어나는 장소, **우리가 의미를 제대로 고민하지 않은 채 황급히 폐기해버린 아날로그 공간의 가치에 대한 근원적인 오해가 드러났다.**

일, 적어도 사무실에서 컴퓨터로 하는 일에는 사실 최대한 효율적인 기술로 처리하는 업무만 포함되지 않는다. 일은 인간 경험에서 상당히 복합적인 부분이다. 그리고 일은 이제야 그 가치를 진실로 이해할 수 있게 된 중요한 두 가지 아날로그적 특징을 갖추었다. 바로 **사무실이라는 물리적 공간과 그곳에서 맺어진 인간관계다.**



- 사무실의 중요한 물리적 기능은 업무와 생활을 명확히 나눠주는 물리적 공간을 제공하는 것이다. 잘 설계된 좋은 사무실이라면 근무 중에는 업무에 집중할 수 있고 사무실을 나설 때 업무를 남겨두고 떠날 수 있어야 한다.
- “지난 20년간 우리가 저지른 가장 큰 실수 중 하나는 일을 주머니에 넣고 다닐 수 있게 해주는 기술과 가정 및 직장의 경계를 허무는 것이 바람직하다는 정언 명령을 혼동했다는 겁니다.”
- 재택근무로 쉽게 전환할 수 있는 지식 노동자 중에서 혼자 고도로 집중해야 성과를 내야 하는 사람도 있지만(작가와 소프트웨어 프로그래머) 대다수는 동료들과 지속적으로 소통하면서 일해야 한다. 마케팅, 영업, 전략, 관리, 그밖에 사무실의 다양한 경제 활동은 더 유동적이어야 하고 덜 개인적이고 덜 직접적이며 기본적으로 대화를 많이 요구한다. 이런 업무는 사람들과 한 공간에 가까이 붙어서 일할 때 큰 효과를 볼 수 있다.
- 사무실은 그저 공간과 장소가 아니다. **업무 공간 자체가 지식 창조에 필요한 실질적 재료가 된다.** 사람들이 사무실에서 주고받는 일상적 소통은 일종의 암묵적 학습이 되어, 여기서 아이디어(개념, 교육, 정보)가 일종의 삼투압 현상을 통해 사물과 사람들에게로 자연스럽게 흐르게 된다. 사무실 공간은 시각적, 촉각적 참고 자료가 되어 각종 아이디어를 촉발한다. “원격 근무로 전환한 뒤로 좋은 아이디어를 얼마나 잃었을지 알 수 없습니다. 아이디어를 떠올린 공간에서 일하지 않은 탓에 얼마나 많은 좋은 아이디어가 탄생하자마자 제대로 형체를 갖추지도 못한 채 사장됐을까요?”

- 벽에 붙여 놓은 컴퓨터 그래픽 도면이나 페인트 샘플의 의미 : **물리적 공간에서 노출되는 과정이 반복되면** 무수한 이메일이나 문자 메시지, 파워포인트 프레젠테이션으로 전달하는 경우보다 프로젝트관계자들에게 훨씬 깊은 이해를 갖게 한다. 복잡한 아이디어에 대한 분산된 이해는 그 아이디어를 구현하려는 관계자들 사이에서 신뢰가 쌓이는 과정이다. 그리고 이런 신뢰는 사무실과 엘리베이터에서 잠깐의 수다와 커피를 나누는 사이 차곡차곡 쌓인다. **공간은 연결과 시간, 중복과 반복 노출이 쌓이는 장소가 되어야 한다. 여기서 실제로 신뢰 관계가 구축된다.**
- **물리적 공간의 경험을 사무실 밖으로 확장** : 출퇴근 길, 식당, ... 우리 머릿속에 떠오르는 아이디어는 호기심과 창조성과 탐색의 결과이다. 이런 아이디어는 밖에 나가 돌아다니는 동안 떠오르게 된다
- **재택근무는 우리를 자유롭게 해방시켜준다고 하지만 사실은 인간의 경험을 축소시켜 일종의 감금 상태가 되기 쉽다.**
- 포드자동차 설계팀의 사례 : 몇 달간 디지털 도구로 재택근무로 해결하지 못한 문제를 핵심 직원 8명의 오프라인 모임 3시간 만에 해결(벽을 이용, 이 과정 중에 소통을 통한 동지애가 생기고 신뢰가 높아짐 )
- 재택근무로 인해 조직내의 인간관계가 감소하고, 단절감과 외로움을 많이 느끼게 되었고(**67% 증가**), 의사소통의 사일로 현상(Silo effect)(부서이기주의)이 발생하게 됨

# 재택근무는 생산성을 높인다는 오해

- 생산성 중심의 접근법은 생산적인 일이 무엇이고 그렇지 않은 일이 무엇이며, 그 사이의 미묘한 현실이 무엇인지를 근본적으로 오해한다. 흔히 업무 목록을 지워가는 것이 일이고(이메일을 썼다, 보고서를 썼다), 동료와 커피를 마시며 대화하는 것은 일이 아니라고 생각한다. 하지만 오늘날의 일은 복잡한 상품을 만들고, 일의 상당 부분은 정보와 창의적인 활동이 차지하게 된다. 일의 큰 부분은 사회적 성격을 띠고 인간관계에 의해 일어난다.
- 작업과 생산량을 측정한다. 품질보다 시간이 얼마나 드는지에 더 주목한다. ‘작업’을 계산할 때는 사람들이 몇 시에 사무실에 도착하고 몇 시에 나가는지, 점심을 얼마 동안 먹는지, 화장실에 얼마 동안 머무는지, 이메일에 언제 답장을 보내고 슬랙 회의실에 언제 들어오는지 따위를 분 단위로 기록한다. 스톱워치를 들고 앉아 생산성을 시간과 결합하는 것이다.
- 셀레스트 해들리는 《바쁨 중독》에 이렇게 썼다. “컴퓨터와 통신 도구가 발전하면서 많은 직업에서 일에 소요되는 시간이 훨씬 줄어든다. …… 그런데도 우리는 여전히 디지털 혁명이 일어난 적 없는 것처럼 몇 시간 내내 바쁘게 일한다. 기업의 경영진은 21세기의 직장에서 19세기의 사고방식으로 일한다.” 일의 디지털 미래가 완전히 과거에 고착되었다는 뜻이다.
- 이메일, 메신저, 화상회의 같은 디지털 도구는 약속대로 우리를 비생산적인 업무에서 해방시키기는 커녕 불필요하고 시간만 잡아먹는 산만한 활동을 양산했다.
- **산업혁명기부터 1960년대까지 생산성을 측정하는 기준은 생산량이었고 포드자동차의 조립라인과 같은 최적화된 시스템에서 생산량과 수익이 급격히 증가했다.** 하지만 요즘의 지식 작업에서는 생산량을 수량화하기 어려워졌는데도 여전히 생산성을 측정하는 방식은 그대로다. 그러다 보니 새로운 일을 낡은 모형으로 측정하는 오류를 범한다.

## 2장 화요일 : 학교

### 정보가 지식이 되는 순간, 지식이 정보로 전락하는 순간

- 교육도 디지털 미래에 동참해야 합니다
- 충격과 공포의 가상 학교
- 화면 너머 세상의 불편한 진실
- 교과 내용 이상의 교육
- 개인이 시민으로 성장해나가는 공간
- 운동장, 공원, 푸드뱅크, 병원, 어린이집
- 교사의 빈자리
- 정서와 학습 그리고 뇌
- 기계가 대신 할 수 없는 인간의 자질
- 핀란드 교육의 목표
- 9월에 뵙겠습니다



## ... 있을 것 같았다.

---

- 원격 디지털 학습이 모든 것을 바람직한 방향으로 이끌어갈 수 있을 것 같았다.
- 학생들이 학교와 교실, 암기 수업과 수업 일정, 인쇄물과 낡은 교과서에서 벗어나 저마다 원하는 시간과 장소에서 원하는 내용을 공부하면서 각자의 관심사와 필요에 따라 교과과정을 조율할 수 있을 것 같았다.
- 교사들도 교실에서 해방되어 학생들의 행동을 감독하거나 매번 똑같은 낡은 수업 내용을 전달하는 시간을 줄이고 인공지능의 도움으로 각 학생에게 맞는 교육 내용을 구성하는데 집중할 수 있을 것 같았다.
- 게임과 모션 캡처, 가상현실, 기타 대화형 플랫폼 덕분에 아무리 지루한 과목이라도 재미있게 공부할 수 있을 것 같았다.



- “교육의 미래는 가상이다”라는 제목의 사설에서 이렇게 예견했다.
- “[AI 교육용 소프트웨어가] 고급 센서로 학생들의 동공 크기와 안구 운동과 목소리의 미세한 변화를 포착해서 정서 상태와 수업 내용에 대한 이해도를 기록한다.” 많은 사람이 세계적인 대전환에 가까운 변화를 예견했다. 가난한 지역(그리고 아프리카!) 학생들이 아이비리그 대학에 다니는 학생들과 같은 강의실에서 수업을 받을 수 있게 될 것 같았다.
- 규모와 시설이 갖춰지고 자동화가 적절히 이루어지면 누구나 원격 디지털 교육을 통해 실리콘밸리 최고의 기업들과 같은 혁신과 효율성을 체험하는 새로운 시대가 도래할 것 같았다. 그리고 이런 디지털 미래에 동참하지 못하면 한 세대 전체가 뒤처지고 지적으로 성장하지 못할 것 같았다.
- “기술을 잘 활용하면 교육의 효율성을 높이고 더 넓은 지역사회에 교육의 혜택을 제공하고 모든 아동과 청소년이 미래 준비에 필요한 양질의 교육을 받게 할 수 있다.”

# 충격과 공포의 가상학교

---

일부 국가나 지역이나 교실이나 가정에서는 성공하기도 했지만 내가 접한 모든 기사와 내가 인터뷰한 모든 사람의 경험담과 내가 직접 우리 동네 및 우리 집에서 겪은 경험에 비춰보면 완전한 재앙에 가까웠다. 한마디로 최악이었다.

‘원격 수업’이 시작되고 처음 석 달간은 매일 이메일로 학생들에게 과제를 내주었다. 1학년이던 내 딸은 숙제를 해야 할 동기를 얻지 못했다. 그래서 날마다 나와서 갈등이 커졌다. 나는 애원하거나 간청하거나 욕박지르거나 달래서 겨우 딸을 의자에 앉히고 같이 수학 공부를 하거나 고작 몇 글자를 적게 했다.

2학년에 올라간 딸은 처음에는 꽤 잘 적응했다. 오전 9시에 방에 들어가서 오후 3시 15분에 먹을 것과 사소한 질문들에 대한 답을 찾으러 튀어나왔다.

하지만 네 살이던 아들은 달랐다. 유치원에도 거의 다녀보지 못한 터라 아들의 주의력은 그 조그만 몸의 방광만큼 작았다. 같은 반의 모든 아이처럼 내 아들에게도 항상 어른의 감독과 지지가 필요했다. 그 어른의 역할을 해야 할 나는 아들의 학교에서 빌려온 아이패드를 들고 소파에 앉아 날마다 온종일 아들과 붙어 지냈다

# 화면 너머 세상의 불편한 진실

- 가상 학교는 학생의 수행 평가를 위한 거의 모든 기준(읽기와 수학 과목의 학업 성취도, 학생과 교사의 참여도, 시험 점수, 평가)에서 낙제점을 받았다. 학생들은 수업에 온전히 참여하지 못했고 적게 배웠으며 성적도 떨어지고 디지털 수업보다 아날로그 대면 수업을 압도적으로 선호했다. 하지만 디지털 학교의 가장 심각한 폐해는 개인적이고 정서적인 영역에서 나타났다. 전 세계의 학생들이 지독히 비참해한 것이다.
- “학생들이 흥미를 잃었어요. 줌 온라인 수업에 실망했어요. 환멸을 느꼈어요. 그래서 우울감이 커졌어요. 지독한 좌절감에 빠졌어요. 교사도 좌절하기는 마찬가지였고요. 학생들이 이탈하는 게 보였으니까요.”
- “저 역시 동기가 충만하고 책임감이 강한 대학원생 제자들마저 심각하게 우울해하는 모습을 지켜봤습니다.”
- 어른들이 재택근무로 스트레스를 받고 불안해하는 모습을 보는 것도 힘든 일이다. 그런데 아이들이 동기를 얻지 못하고 밤에 자려 하지 않고 화면을 들여다보아야 할 새로운 하루를 견디지 못하고 우리 앞에서 울음을 터뜨리는 모습을 보는 것은 차원이 다른 고통이었다. 아이들은 그저 학교에 가서 친구들을 만나 장난을 치고 서로 밀고 당기며 공을 차고 숙제를 하고 싶어 할 뿐이었다.

- 대개는 충분히 동기부여가 되지 않고 추가로 도움이 필요한 학생들이었다. “이런 학생들은 마음이 더 떠나요. 카메라가 꺼져요. 그냥 자리를 떠요. 아마 가상 교실에서 3분 거리에 있겠죠.”
- “실제 학교 교실이라면 간단히 카메라를 꺼버리고 자리를 뜰 수는 없어요. 뭐 창밖을 내다보거나 휴대전화를 들여다보기는 하겠지만요. 하지만 집에 있으면 학생들의 주의를 빼앗는 요소가 훨씬 많아요.”
- 경제적, 문화적 배경이 제각각인 고등학생들에게서 발견한 가장 큰 문제는 접근성이었다. 디지털 학습의 거창한 약속에는 컴퓨터와 인터넷 접근성이라는 전제가 깔려 있다. 코로나 19 범유행 초반에 뉴욕의 학교들이 온라인 수업을 시작할 즈음 뉴욕시 공립학교의 3분의 1이 수업에 필요한 기술에 접근할 수 없었다.

- 원격 디지털 학습은 원래 부유한 학생 및 학교와 가난한 학생 및 학교의 격차를 고르게 다져준다고 약속했지만 현실에서는 정반대의 상황이 펼쳐졌다. “얼마나 많은 학생과 교사가 온라인에 들어갈 수 없는지 드러났어요.” 프루시가 말했다. “불평등이 가속화됐죠.” 이유는 자명하기도 하고 복잡 미묘하기도 했다. 부는 항상 교육이나 문맹 수준과 상관관계가 있었다. 컴퓨터와 인터넷에 들어가는 비용. 돈이 많을수록 장비의 성능과 인터넷 연결이 향상된다. 하지만 디지털 학습의 가장 두드러진 불평등은 기술에 대한 접근성과는 크게 상관이 없었다.
- 아이들은 집에 혼자 둘 수 없다. 내 아들과 같은 아이가 온라인으로 학습하려면 누가 옆에서 끊임없이 봐줘야 했다. 아이를 맡길 형편이 되는 부모는 외부의 도움을 받을 수 있지만 대다수 가정은 그럴 형편이 되지 않았다. 결국 한쪽 부모가 희생해서 재택근무와 가상 수업 사이를 곡예하듯이 오가거나, 아니면 직업을 지키든 자녀를 공부시키든 둘 중 하나만 선택해야 했다.



- 
- 교육은 음악 파일이나 기계 장치처럼 간단히 디지털화하고 자동화하고 개선할 수 있는 분야가 아니다. 교육은 제도와 개인, 목표, 관계자, 장려책, 목적으로 구성된 방대한 연결망으로서 정치학, 경제학, 사회학 등 현대 사회에서 인간의 삶을 구성하는 모든 복잡다단한 측면과 불가분의 관계를 맺는다.
  - 학교는 서로 경쟁하는 다양한 기능들의 놀라운 조합이 일어나는 곳이다. 이를테면 학교에서는 신발 끈 묶는 법, 애국자가 되는 법, 드럼 치는 법, 성관계를 갖지 않거나 적절한 방식으로 갖는 법, 다항수열 등을 가르친다. 모든 학교가 이 모든 기능 사이에서 세심하게 균형을 잡으려 한다. 그래서 그중 일부를 바꾸려 하면 균형이 깨진다.

- 
- 모든 학생과 학부모가 온라인 수업이 실제 교실의 아날로그 수업과는 비교도 되지 않는다는 것을 곧바로 깨달은 것이다.
  - 유치원 교실에서는 **교사가 아이들을 많이 만져준다는 점**을 지적했다. 아이들을 달래거나 싸움을 말리거나 위로하기 위해 만져주고, 어떤 개념을 설명할 때 어떻게 느껴지거나 어떤 소리가 나와 하는지 직접 보여주기 위해서도 만져준다(예를 들어 숫자 세는 법을 가르치기 위해 손을 세 번 건드려주는 식이다).
  - 하지만 화면에는 이런 게 완전히 빠져 있어요. 이런 게 학습을 위한 관계의 핵심이죠. 아이가 집에 있으면 아무리 울어도 교사가 손을 뻗어 아이를 만져줄 수 없어요. 관계 안에서 정보가 지식이 됩니다
  - 결국 디지털 교육에서 결여된 것도 바로 보살핌입니다. 모니터에서는 이런 걸 얻을 수 없어요. 불가능해요.

- 
- 컴퓨터는 갖가지 새롭고 혁신적인 방식으로 내용을 전달할 수 있지만 사실상 '교과서로 돌아가는' 암기 교육일 뿐이다. 디지털 교육은 학교를 해체해서 수학, 과학, 읽기, 쓰기, 공학 등 실질적인 과목만 남긴다.
  - 컴퓨터는 일방적 정보 흐름을 선호한다. 교사에게서 학생에게로 정보가 흐르고, 학생은 와이파이 신호의 반대편에서 들어오는 정보를 이해해야 한다. **디지털 교육은 정보를 전달하기 위해 설계된 시스템이지 학습을 위한 시스템이 아니다.**
  - **학생이 학습하려면 우선 교사가 교실에서 학생과 개인적이고 특별한 관계를 만들어야 한다. 이런 관계가 없다면 학생들은 학교가 원하는 만큼 학습하지 못한다.**

## 3장 수요일 : 쇼핑

### 아마존은 가장 싸게 팔 수 있지만 그 이상은 할 수 없다

- 봉쇄령 이후 펼쳐진 세상
- 클릭, 기다림, 물건 수령, 끝
- 소통은 자동화되지 않는다
- 아마존은 알고리즘, 여기는 공간으로 느껴져요
- 다른 함수
- 배달앱의 포로가 되어버린사람들
- 보호를 명목으로 갈취하는 마피아처럼
- 벤처캐피털은 음식점에 관심 없어요
- 모두가 편리함의 극단을 맛봤습니다



# 4장 목요일 : 도시 생활

## 스마트시티와 숲속도서관

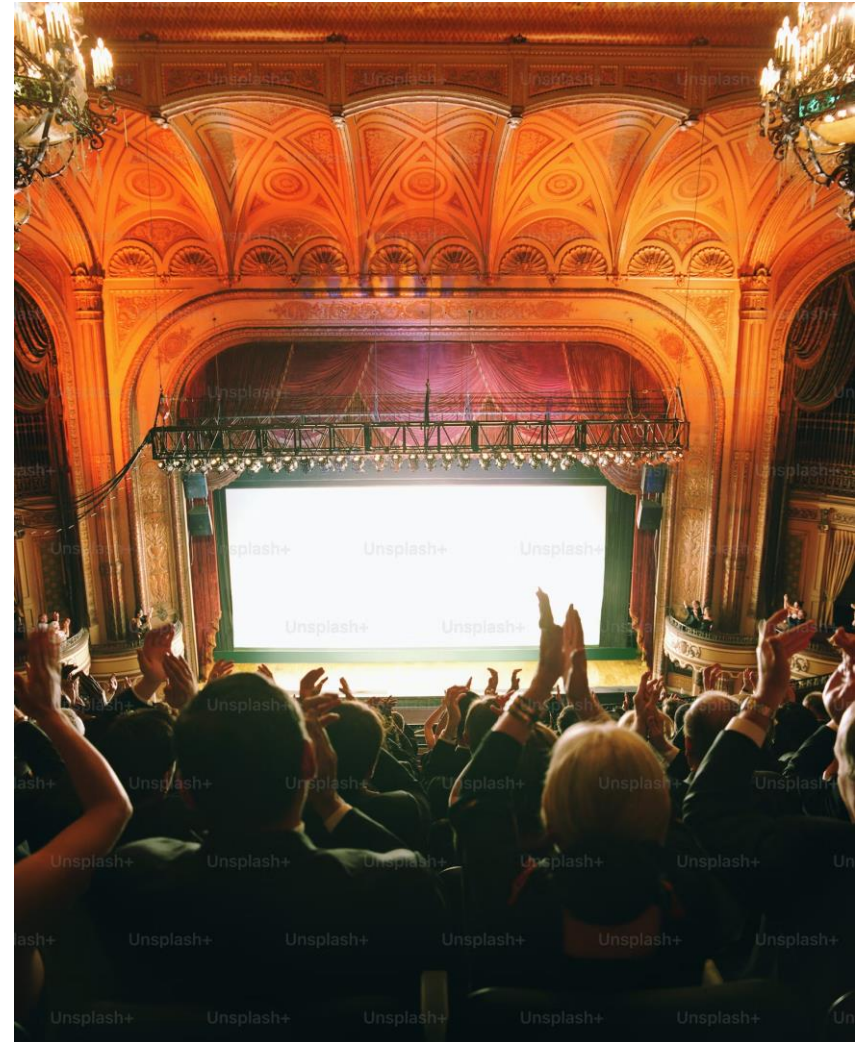
- 인간 없는 도시
- 도시의 승리
- 스마트시티가 도시의 미래다
- 삼청공원 숲속도서관
- 신호등의 도시에서 15분 도시로
- 실제로 스마트한 도시
- 우리가 머물고 싶은 곳



# 5장 금요일 : 문화 생활

## 우리가 놓친 가장 마법 같은 순간

- 4차 스트리밍 혁명
- 사실 누가 관심이나 있겠어
- 모나리자와 눈을 마주친 순간
- 연극을 특별하게 만들어주는 요소들
- 혼자 웃거나 사랑하는 일은 드물다
- 평생 잊지 못할 그날의 체험





## 6장 토요일 : 대화

### 화면에서 우리는 눈을 마주 볼 수 없다.

- 그만할까요?
- 우리는 정서적인 사람들
- 외로움의 비용
- 이걸 처방전에 넣을 수 없어요
- 직접 만났다면 절대로 쓰지 않을 말
- 완전한 투명성의 명암
- 생각의 변화를 끌어 내는 대화
- 혼자가 아니라는 사실
- 당신은 어떤 대화를 기억하는가





## 7장 일요일 : 휴식

### 모래 한 알, 밤하늘의 별, 무제한의 푸름

- 파도를 만나는 시간
- 일주일의 하이라이트
- 내가 있어야 할 곳
- 디지털보다 더 큰 자유
- 느린 방법으로 접근해야 유리한 일
- 넷플릭스화된 예배
- 종교의 물리적 속성
- 제약을 받아들이기
- 실체가 있는 경험
- 영원불변한 순간



# 에필로그

- 우리를 더 인간으로 느끼게 해 주는 모든 것의 가치
- 무수한 길
- 내가 살고 싶은 미래

