

## 유비쿼터스 시대, 더블클릭의 비애

“애야, 내가 또 뭘 잘못 눌렀는지 글이 통째로 지워진 거 같은데 어찌지?”  
 전화기 너머로 들려오는 어머니의 당혹해하는 목소리. 나는 언제나처럼 얼른 컴퓨터부터 켜다.  
 먼저 저쪽 컴퓨터와 똑같은 상황을 만들어놓고 원격조종에 들어가야 한다.  
 “왼쪽에서 세 번째 그림 있죠? 먼저 그걸 더블클릭 해보세요”  
 “두 번 눌렀는데 아무 변화가 없는데?”  
 “아, 그냥 두 번 누르는 게 아니고요, 그러니까 . . . 재빨리 따닥! 연속으로 누르셔야 해요.”  
 “따닥? 마음이 급해서 그런지 잘 안되네?”  
 “. . . 손가락에서 힘을 좀 빼시고 가볍게 툭툭 쳐보세요.”  
 “아, 겨우 땀네. 잠깐만, 우선 노트에 ‘따닥 누르기’라고 적어놔야겠다 . . .”  
 이렇게 시작해서 전화를 붙잡고 몇십 분을 씨름하노라면 차라리 댁으로 달려가서  
 해결하는 편이 낫겠다는 생각마저 든다.

더블클릭, 어떤 사람에게는 새로 뚫린 지름길이 어떤 사람에게는 길을 다 가로막은 장애물이 된다.  
 ‘내문서’에 저장되어 있는 파일 하나를 찾기 위해 상위 하위 폴더로 오락가락하면서  
 수많은 장애물을 뛰어넘어야 한다. 연습 없이 자전거를 못 타듯 컴퓨터도 마찬가지다.  
 몸이 못 따라가면 뒤쳐진다. 뒤쳐지는 자들에게 유비쿼터스의 신세계는 ‘그들만의 리그’일 뿐이요,  
 새로운 공포다. 문맹률 제로에 가깝다고 잘난체하는 사회에 땀 흘려있는 맹점이다.  
 뒤쳐지는 자들에게 눈감느냐 손을 내미느냐가 이 사회의 또 하나의 결정적인 시금석이다.

집에 와보니 초등학교생인 아들이 옆집 친구랑 웹캠을 가지고  
 영상을 찍어냈다. 온갖 특수효과와 함께 두 놈의 낱낱대는 얼굴이  
 험란하게 변형되는 장면을 눈으로 애써 좇으며 속으로 부르짖는다.  
 이놈아, 너도 커서 효자는 못될지언정 한참 뒤쳐질 아바도  
 뺨길 줄 아는 민주주의자는 꼭 되거라.

글 · 최경송 keychoe@hanmail.net

