'돌돌이'와 가상공간 애니메이션

(주)세중정보기술/대표이사 이의일

엊그제 우리 집에서 14년 동안 키우던 강아지, '돌돌이'가 죽었다.

놈이 우리 집에 올 때는 태어난 지 3달이 채 못되어 걷는지 구르는지 모를 지경이어서 '돌돌이' 라고 했던 게 그대로 이름이 되어 버렸다. 놈은 그 뒤 곧 우리 집 식구의 가장 아끼는 귀염둥이로 자리 잡았고, 자기의 역할을 충실히 해 나갔다. 그렇게 잘 따르면서 심심하신 할머니의 동무가 되어 드렸고, 저녁 산책의 길 안내자가 되었다. 우리 식구와 남의 식구를 귀신같이 구별하여 경계하고, 늦게 들어오는 식구를 끝까지 기다리는 게 기특하기도 했다. 집안에 큰 소리가 나면 책상 밑으로 숨어 무서워하던 꼴이란...

털갈이할 때는 온 집안에 흩날리는 털 때문에 곤욕을 치르게 하기도 하고, 베란다에 싸 놓은 오줌을 물로 닦아 내며 싫은 소리하면 피해 도망가 있는 모양이 우습기도 했었다. 목욕을 싫어해서 '목'짜만 들려도 도망갔었지만 목욕

후에는 빛나는 흰털을 자랑하며 뛰어다녔다.

아파트 주민들의 항의로 잠깐 남의 집에 피신해 있을 적에는 사흘동안이나 단식투쟁을 해서 할 수 없이 다시 데려다 길렀었는데, 세월을 어쩔 수는 없었는지 올해 들어와서는 시력도 떨어진 것 같았고, 숨도 거칠게 쉬어 걱정을 했는데 그만 갑자기 죽고 말았다. 온 식구가 울면서 아파트 앞 꽃밭에 묻어 주고는 밥도 먹는 둥 마는 둥 놈과의 추억 이야기로 지새웠다.

한낱 강아지의 죽음을 들먹인 것은 '다마고치'로 시작된 인형놀이가 있더니 애완동물 기르는 사이트가 사이버공간에서 인기를 끈다는 이야기를 들어서 이다. 일본 어느 회사에서 만든 움직이며 재롱떨며 또 소리도 내는 장난감이 나와 화제라던데, 이젠 각종 애니메이션 애완동물을 기르는 사이트도 많이 생겨 발전하고 또 인기를 끈다고 한다. 개나 고양이 같은 동물은 꼴도 보기 싫다는 사람보다야 나을 지 모르겠으나 체온이 느껴지지 않는 애니메이션을 보고 웃고 울고, 또 밥도 주면서 기른다고 하니 실제의 동물을 기르는 것과는 분명 차이가 있을 터이다. 글쎄, 골프게임을 잘하는 사람이 휠드에서도 그렇게 잘 할 수 있을까? 그 현장감각을 게임에서야 느낄 수 없을 것임은 분명하다.

그 짖으며 뛰놀던 놈이 자는 듯 누어 숨을 거두자, 쓸어보고 쓸어보며 체온이 식어 가는 걸 느끼며 놀라고 슬퍼하며 눈물을 짓는 아이와, 사이버 공간에서 기르던 애완동물

이 죽자, 그냥 게임에 진 듯 한숨쉬고 무능을 탓하며 포기하는 아이의 정서가 크게 다를 것은 명백한 일이다.

그렇다고 사이버공간에서의 애니메이션을 다 없애야 한다고 주장하는 것은 지나친 일이겠으나, 어떻게든 사이버공간에서도 체온을 느끼게 할 수는 없을까? 자판기에 익숙한 세대들이 그 전 세대들 보다 포악하다는 연구 결과가 있다던데 기계, 컴퓨터 만능이 아니고 인간적인 정을 기를 수 있었으면 좋겠다.