

# 스토리 창작 교육을 위한 지식창출 기법을 활용한 스토리 창작 프로세스 탐색

박수홍 부산대학교 교육학과 교수

김효정 부산대학교 교육학과 박사과정



- I. 서론
- II. 이론적 배경
- III. 연구 절차 및 방법
- IV. 연구 결과 및 해석
- V. 결론 및 제언

## I. 서 론

정보의 과잉 상태에 따른 논리적 연역적 사유의 한계를 절감한 사람들은 단순한 정보보다 경험을 통해 한 번 걸러진 담화, 즉 스토리(story)를 커뮤니케이션의 수단으로 선호하게 되었다. 스토리의 가치와 가능성을 인식한 사람들은 스토리텔링(storytelling), 디지털 스토리텔링(Digital storytelling)과 같은 새로운 용어를 만들어내어 스토리를 예술과 문학, 전자공학, 미디어학과 경영학 등 다양한 분야에서 활용하고 있다(강성호, 2005). 이는 정보의 혼돈 상황 속에서 스토리가 상대방이 몰입하여 들을 수 있는 최적화된 형태로 정보를 제공하는 데 기여하기 때문이다.

스토리는 사건에 대한 진술이 지배적인 담화 양식으로 작가의 주관에 따라 선택, 변형된 사실 또는 현실에 있음직한 일을 상상하여 꾸민 허구의 이야기다. 따라서 단순한 사실이 아닌 작가의 가치판단과 경험, 통찰에 의해 결합된 구성물이며, 작가의 축적된 지식을 표출하는 것이다. Davenport와 Prusak(1998)은 지식이란 단순하고 간단한 사실이 아닌, 정보에 가치와 상황, 경험, 전문가의 통찰력이 결합된 의미 있는 복합체라고 정의하였다. 즉,

스토리는 비유와 상징 등의 문학적 장치를 통해 표현된 정제된 형태의 또 다른 지식인 것이다.

학교 교육에서 적용하고자 하는 스토리 창작교육은 문학작품의 심층적인 감상을 가능하게 하기 위한 것으로 학습자가 창작하는 작품의 수준을 강조하지는 않는다(교육부, 1998). 그런 의미에서 창작은 창작과정을 둘러싼 문학적 맥락과 그 속에서 작가에게 기대되는 창작행위라는 문제를 서사적 사고를 통한 의미구성을 통해 해결하는 활동이다. 즉, 학습자는 소설을 창작하면서 소설이라는 장르가 내포하는 관습을 수용하고 이를 창조적으로 변용하면서 자신의 작품을 만들어내는 것이다. 즉, 창작활동은 크게 보아 자기 주도적 문제해결과정의 일종이며, 지식창출의 주요 요소인 환경과의 상호작용, 그리고 그것을 통한 의미 구성이라는 측면에서 지식창출의 과정으로 볼 수 있다(강명희 · 고진경, 2002).

그렇다면 스토리 창작 교육은 문학적 표현 연습 및 언어적 수사 차원에서의 교육이 아니라, 문제를 인식하고 발견하는 힘을 길러 가치 있는 사고를 할 수 있는 능력을 기르는 방향으로 설계되어야 할 것이다. 이를 위하여 본 연구에서는 스토리 창작의 전문가인 작가들의 창작 활동을 분석하여 가장 핵심적인 활동을 추출하여, 그 결과를 구조화한 프로세스를 학습자에게 제공하고자 한다.

본 연구의 목적은 스토리 창작 과정을 분석하여 이를 성공적으로 수행하는 전문가들의 핵심활동 프로세스를 도출하는 것이다. 스토리 창작과정을 탐색하는 데 준거가 되는 틀을 마련하고자 본 연구에서는 스토리의 의미와 그 유형을 분석하고 이를 기반으로 지식창출과 스토리 창작의 관계에 대해 분석하고자 한다. 그리고 기존 스토리 창작 과정과 지식창출 과정을 살펴보고, 이들을 하나로 통합 정리하여 지식창출기법을 활용한 스토리창작 프로세스에 대한 가설모형을 구축하였다. 그 후 제안한 모형에 경험적 타당성을 확립하기 위해 스토리 창작분야의 전문가의 스토리 창작 경험과 사고과정을 살펴보았다. 최종적으로 문헌분석과 전문가 인터뷰의 결과를 분석하여 지식

창출 기법을 활용한 스토리 창작 프로세스를 제안하고 이에 대해 논의하고자 한다.

## II. 이론적 배경

### 1. 스토리의 개념과 특성

스토리는 인간이 세계를 인식하고 발화하는 중요한 방식으로 그 범위는 대단히 넓다. 구술 문화가 주가 되었던 고대에서부터 문자의 출현과 인쇄술의 발달 그리고 오늘날의 디지털 매체의 시대에 이르러서까지 스토리는 다양한 방식으로 그 기술 방식이 발전하였다(Eisenstein, 1983; Walter, 1995). 즉 스토리는 종이에 표현되면 문학이 되고, 영상에서 표현될 경우 영화가 되며, 디지털 매체에서 표현될 경우 게임 등 디지털 서사가 된다. 이처럼 오늘날 스토리는 인간 활동의 거의 모든 측면에 대한 정보를 제공해 주는 하나의 양식이 되었다.

Seymore(1989)는 스토리를 사건에 대한 진술이 지배적인 담화 양식으로 정의하였다. 형식적으로 스토리는 사건과 인물과 배경이라는 구성 요소를 가지고, 시작과 중간과 끝이라는 사건의 시간적 연쇄로 기술된다는 점에서 논증, 설명, 묘사 같은 다른 담화 양식과 구별된다(전경란, 2003). 또한 스토리는 허구에만 국한되는 것이 아니라 역사에 관한 텍스트, 뉴스, 환자의 진료 기록표, 경찰의 사건기록에 이르기까지 그 영역이 확장되고 있다(Michael, 1993).

David Howard(1999)는 좋은 스토리에 대해 “누군가가 어떤 일을 하려고 대단히 노력하는데 그것을 성취하기는 매우 어렵다.”는 문장으로 설명하고 있다. 이 말에는 다음과 같은 전제가 포함되어 있다. 어떤 일을 하려고

하는 누군가는 적극적으로 자신이 하고자 하는 일을 추구하는 인물이다. 그러나 그 일은 인물의 노력에도 불구하고 쉽게 이루어지지 않는데 이것은 인물의 주변에서 발생하는 또 다른 사건이 동시에 발생하거나, 적대적인 입장을 가진 인물 또는 세력이 존재하기 때문이다. 때로는 사회 혹은 운명이 중인공이 이루고자 하는 일의 성취를 가로막기도 한다. 스토리는 이와 같은 의식의 변화나 행동 양식을 그대로 반영하고 있다.

## 2. 지식창출과 스토리 창작교육

지식은 그 용어가 사용되는 맥락에 따라 다양한 의미로 해석될 수 있으며 그 자체가 가지는 의미범위가 넓어 다양한 측면에서 활용 가능하다. 여기서는 지식과 지식창출과정이 스토리와 스토리 창작과정의 관련성을 살펴보며, 지식창출과정을 활용하여 스토리 창작교육의 전략을 활용하고자 한다.

Davenport와 Prusak(1998)은 지식이란 단순하고 간단한 사실이 아닌, 정보에 가치와 상황, 경험, 전문가의 통찰력이 결합된 의미 있는 복합체라고 정의하였다. 소설의 스토리는 작가의 사상에 따라 현실에 있음직한 일을 상상하여 ‘꾸며낸 이야기’다. 따라서 스토리는 단순한 사실이 아닌 작가의 가치판단과 경험, 통찰에 의해 결합된 구성물이며, 비유와 상징 등의 문학적 장치를 통하여 작가의 축적된 지식을 표출하는 것이다.

또한 Drucker(1994)는 지식이란 조직 또는 사회 내부에서 정당화된 진리이며, 상황에 따른 인간의 인지적 활동에 축적되는 것으로, 현재 상황에 대한 개선 또는 혁신을 단행해서 부가가치를 높이는 것이라고 정의하고 있다. 하나의 완성된 소설의 스토리는 문학이론과 문법에 의하여 형식적으로, 그리고 소설이 추구하는 진실성에 의하여 독자들에 의해 의미가 구체화되고 구성되는 것이다. 그리고 스토리 창작 활동은 인간의 인지적인 활동이 축적된 것으로 소설의 스토리가 지향하는 세계는 기준의 삶의 틀을 개선하거나 혁신을 추구한다.

Nonaka(1994)는 지식이란 정보보다 종합적인 사고이며, 정보를 받아 들인 사람이 주체적으로 가공하고 판단하는 능동적인 과정까지 포함하며, 사고와 경험을 통해 정보를 체계화한 것으로 의사결정 및 행동에 영향을 끼쳐 새로운 가치를 창출해내는 것으로 보았다. 그리고 지식창출의 특성으로 환경과의 상호작용을 통한 의미 구성과 협존하는 문제를 해결하는 자기주도적 활동이라는 측면을 지적했다(Nonaka, 1995; 강명희, 2001). 스토리의 창작은 창작과정에서 발생하는 여러 가지 문제를 해결하는 과정이며 그 결과물은 서사적 사고를 통해 구성된 의미체다. 또한 작가는 창작 환경인 독자, 그리고 장르가 가진 고유의 특성과 관습, 그리고 자신이 포함된 세계와 사회에 대한 끊임없는 상호작용을 통해 작품을 창작한다는 측면에서도 공통점을 가진다.

### 3. 지식창출 프로세스

Nonaka(1994)는 지식의 창출 과정을 몇 가지 단계를 순환적으로 반복하는 것으로 제한하였으며 이 과정을 조직차원으로 설명하고 있다. 그에 따르면 지식 관리의 요점은 지식 창출이 지식 처리와 다르다는 점을 인지하는 데 있다. 즉, 지식의 창출은 개인 수준에서의 주관적인 통찰력과 직관을 이끌어내어, 그것이 조직 전체에 공유되어 축적되는 것을 의미한다. 이를 위해서는 조직이 존재의 이유와 근본 목적을 가지고 있다는 것을 전제로 한다.

그에 따르면 지식은 명시적 지식(Explicit Knowledge)과 암묵적 지식(Tacit Knowledge)의 상호 전환과정을 거치면서 개인적 차원에서 조직적 차원으로 확산되는데, 그 과정에서 지식은 사회화(Socialization), 외재화(Externalization), 통합화(Combination), 내재화(Internalization)의 변환 과정을 거치며 개인의 지식이 조직의 지식으로, 조직의 지식은 다시 개인의 지식으로 반복 변환되면서 부가가치를 창출하게 된다.

사회화란 각자의 암묵적 지식을 조직 속에서 결합시키고 공유하는 과정

이다. 이 과정에서 개인의 암묵적 지식은 타인과 경험을 공유함으로써 지식을 습득하게 된다.

외재화란 개인이나 조직의 암묵적 지식을 관리 및 공유 가능한 명시적 지식으로 변환시키는 과정이다. 암묵적 지식을 명시적 지식으로 전환하는 것은 표현 불가능한 것을 표현하는 것이다. 이를 가능하게 해 주는 것은 객관적 표현과는 거리가 먼 언어 개념인 은유와 유추, 모형이다. 유추는 잘 알려지지 않은 것을 잘 알려져 있는 것으로 비유하는 매우 특별한 논리 전개 혹은 설명 방법이다. 유추는 은유에서 직관적으로 창조된 여러 이미지의 모순들이 조화를 이루게 해 주는 역할을 하는, 상상과 사고의 가교 역할을 한다. 모형은 이러한 은유, 유추를 통해 얻어진 지식을 명시적으로 표현하는 것이다

통합화란 조직 내부의 분산된 명시적 지식들을 통합시키는 과정이다. 즉, 개인이나 집단의 형식지를 통합시켜 새로운 형식지를 창출하는 것이다. 이것은 개념을 지식 속에 시스템화 하는 과정으로 서로 다른 형식지를 결합하고 재배열하는 조작이 요구된다.

내재화란 명시적 지식을 암묵적 지식으로 변환시키는 과정으로 각 개인의 암묵지로서 자리 잡게 되는 과정이다. 이 단계가 이루어져야 지식은 높은 부가가치의 산물이 될 수 있는 것이다.

이러한 지식 창출을 가능하게 할 수 있는 조직 구조의 기본원칙은 중첩 (Redundancy)이다. 중첩은 공통된 인지기반을 창출하는데, 이는 집합의 교집합과 같은 개념이라고 할 수 있다. 구성원 상호간에 공통적인 부분이 존재하게 되어 의사소통의 빈도와 폭이 넓어지고, 지식의 공유가 일어나게 된다. 이를 통해 지식을 창출하는 원천이 조직 전체로 확산되는 것이다.

이후 Nonaka와 Takeuchi(1995)는 개인, 집단, 조직까지 연결되는 지식창출 모형을 다음 <그림 1>과 같이 제시하였다.

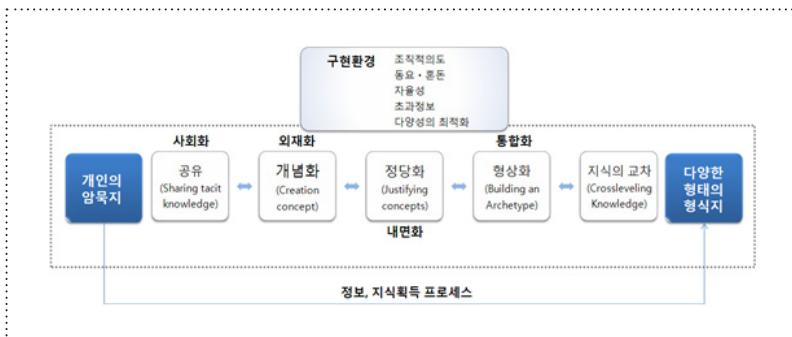


그림 1. 지식창출 프로세스(Nonaka & Takeuchi, 1995, p. 84)

개인은 다양한 해석이 가능한 문제 상황을 접하게 되면서 대화 등의 의사소통을 통해 암묵지를 공유하게 되고, 그 과정에서 외재화가 일어난다. 이 현상을 집단의 입장에서 보면 집단은 구성원 개인의 의사소통 과정에서 다양한 해석으로 존재하던 개인의 암묵지는 통합 변형되어 개념화가 일어나며, 대화 속에서 개념화된 개인의 아이디어가 조직 구성원들과의 의사소통 과정에서 정당화된다. 그리고 조직에서는 외부 환경에서의 요구에 상호작용하면서 정당화된 개인의 아이디어를 형상화된 형태의 지식으로 표현하게 된다. 그리고 이렇게 형상화된 지식은 의미의 교차를 통해 조직 전체로 확산되어 광고나 제품, 서비스 등의 형태로 구성된 형식지를 창출하게 되는 것이다.

김정섭과 박수홍(2002)은 Nonaka와 Takeuchi(1995)의 지식창출의 과정을 재분석하면서 가추법을 제시하고 있는데, 이들이 재구성한 지식창출의 과정은 크게 다섯 단계로 이루어져 있다.

첫 단계에서 리더는 조직의 비전과 프로젝트의 방향감을 주도할 수 있는 비유적 언어를 제시한다. 이 단계에서의 비유적 언어는 애매모호한 초기의 방향감을 정립하고 대안적 의미와 사물에 대한 새로운 사고방식을 유도

할 수 있다.

두 번째 단계에서는 구성원 간의 대화를 통해 다양한 아이디어를 공유 한다. 이 과정에서 개인적 영역에서 내재하고 있는 다양한 경험과 지식은 대화를 통해 공유된다. 여기서 대화는 구성원간의 상호작용의 수단인 동시에 새로운 개념을 창출하도록 돋는 기능을 한다.

세 번째 단계에서는 대화를 통해 공유된 아이디어들을 통합하고 공유할 수 있는 은유를 제한하는 것이다. 은유를 통하여 구성원은 새로운 방식으로 그들이 알고 있는 바를 공유하게 되어, 인식하고는 있었지만 말할 수 없었던 것을 표현하게 되어 외재화가 이루어지게 된다.

네 번째 단계는 유추를 통해 제품의 구체적인 윤곽을 구체적으로 설명 하는 것이다. 이 단계에서 유추는 은유로 표현된 공유된 비전과 실행계획을 연결하는 역할을 제공한다.

그리고 마지막 다섯 번째 단계에서는 우선순위 결정과 같은 논리적 사고를 통한 행위계획을 설계한다. 여기서는 중요성이나 비용 등의 측면에서 행위계획의 우선순위를 결정하고 논리적 사고를 사용하여 단계적이 행위계획을 세운다.

### III. 연구 절차 및 방법

#### 1. 연구 절차

본 연구의 목적은 스토리의 창작 과정을 분석하여 핵심 학습활동 프로세스와 지원요소를 추출하는 것이다. 이러한 연구목표를 달성하기 위해서 첫째, 문헌조사를 통해 소설의 스토리 창작과정을 분석하여 핵심활동 프로세스와 그에 따른 지원요소를 도출한다. 둘째, 전문가 인터뷰를 통해 스토리

창작의 핵심활동 프로세스와 그에 따른 지원요소를 확인한다. 셋째, 지식창출 기법을 활용한 팀 기반의 스토리 창작교육 프로세스를 개발하여 사용자 검토를 실시하였다. 이와 같은 절차를 통해 팀 기반의 스토리 창작 프로세스를 완성하였다.

## 2. 연구 방법

구체적인 연구 절차 및 방법은 <표 1>과 같다.

**표 1. 연구 절차 및 방법**

연구 절차		주요활동
1	문헌조사	<ul style="list-style-type: none"><li>• 스토리 창작 핵심활동 프로세스와 지원전략 도출</li></ul>
2	스토리 창작 교육 프로세스 초안 개발	<ul style="list-style-type: none"><li>• 전문가 인터뷰와 문헌연구를 통해 스토리 창작 전문가 대상의 팀기반 스토리 창작 핵심활동 프로세스 도출</li><li>• 지식창출 기법을 활용한 팀 기반 스토리 창작 프로세스 초안의 검토</li></ul>
3	스토리 창작 교육 프로세스 검토 및 수정	<ul style="list-style-type: none"><li>• 지식창출 기법을 활용한 팀 기반 스토리 창작 교육 프로세스의 적용 및 교육프로그램 운영 (주 1회 60분씩 3주간 운영, 2분반)</li><li>• 학습자와 교수자 피드백을 기반으로 프로그램 검토 및 수정</li></ul>

### 1) 문헌조사(Literature on heuristic task analysis)

스토리 창작 프로세스 탐색을 위해 스토리 창작과 창작교육과 관련한 국내·외 문헌을 분석하여 핵심활동 프로세스와 전략을 추출하고자 한다. 연구의 참고문헌을 선정하기 위해서 스토리, 스토리 창작, 소설 창작, 시나리오 창작, 지식, 지식창출을 키워드로, 대학교 도서관 및 교육학술정보원 (KERIS), 한국학술정보원(KISS), 국회도서관 등에서 자료를 검색하였다. 이는 선행연구의 내용을 기반으로 또한 각종 관련논문 및 단행본의 참고문헌 목록을 참고로 한다. 문헌제목, 내용에 해당 키워드를 가지고 있는 논문 및 단행본을 인터넷 및 논문, 단행본 참고문헌에서 선정한 후, 선정된 자료와 그 자료의 참고문헌 목록을 검토하여, 가장 많이 다루어진 문헌 및 최근에 연구

된 문헌을 선정하였다.

## 2) 전문가 인터뷰

본 연구에서는 문헌연구를 통한 자료수집의 한계를 해결하기 위해 전문가 인터뷰를 실시하였다. 인터뷰 대상은 현직 소설가로 소설이라는 장르의 스토리 창작의 실제 현장에 있는 전문가를 대상으로 하였다. 작가와의 인터뷰는 스토리 창작의 핵심활동 프로세스를 추출하고 사용 전략을 분석하는 것을 목적으로 심층면접 방법을 사용하였다. 인터뷰 문항은 인터뷰 이틀 전에 전문가가 미리 볼 수 있도록 메일로 통보하고 전화로 확인하였으며, 인터뷰를 진행하면서 인터뷰 대상의 동의를 구하고 몇몇 문항을 추가하였다. 스토리 창작 현장 전문가를 대상으로 하는 인터뷰는 총 7회에 걸쳐 실시되었으며, 인터뷰 결과가 연구에 어떻게 사용되었는지를 메일을 통해 보고하고 연구자가 제안한 지식창출 기법을 활용한 팀 기반 스토리 창작 프로세스에 대한 전문가 검토를 받았다.

### 가. 대상

스토리 창작 전문가의 선정기준은 다음과 같다.

두 권 이상의 단행본의 소설 출판 경험이 있으며, 현재 단편 혹은 중·장편 소설을 창작하고 있는 활동 중인 소설가다. 이러한 전문가들 중에서 연구에 참여하도록 인터뷰를 수락한 전문가는 다음의 두 사람이며 간단한 약력을 정리하면 다음과 같다.

**표 2. 스토리 창작 분야 전문가**

구분	전문가 1	전문가 2
이름	김OO	이OO
직업	소설가, 일본어 번역가	소설가, 출판사 편집위원, 게임 기획자
성별	여	남

나이	33	40
약력	<ul style="list-style-type: none"> <li>중편소설 1편(3권) 출판</li> <li>2002년 K신문사 주최 단편소설 공모 은상</li> <li>일본어 번역소설 2편 출판</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>중편소설 3편(총11권), 원결 출판</li> <li>현재 온라인 상 스토리 연재 중</li> <li>게임 기획자로 팀 기반 창작의 경험 있음</li> </ul>

#### 나. 인터뷰 목적

전문가 인터뷰는 문헌조사를 통해 알기 어려운 스토리 창작 과정의 실제와 그 과정에서 사용하는 전략을 얻기 위해 실시된다. 또한 창작 활동을 직접 수행하는 입장에서 스토리 창작 과정에서 겪는 문제점과 이를 해결하는 전략을 추출하고자 한다. 전문가 인터뷰의 목적은 첫째, 문헌조사의 결과를 검토한다. 둘째, 스토리 창작 과정의 사례를 통해 스토리 창작 프로세스를 정교화 한다. 셋째, 스토리 창작과정에서 지원이 필요한 부분을 파악하고 전문가가 사용한 문제해결 전략을 수집한다. 넷째, 전문가의 스토리 창작 학습경험을 통해 스토리 창작을 위한 학습 방법을 수집한다.

### IV. 연구 결과 및 해석

#### 1. 스토리 창작 과정 분석

본 연구에서는 전문가의 스토리 창작의 핵심활동 프로세스를 분석하기 위해 문헌분석을 한 후, 전문가 인터뷰를 통해 그 내용을 확인하였다. 분석한 문헌은 소설창작과 소설쓰기, 이야기창작을 키워드로, 부산대학교 도서관 및 교육학술정보원(KERIS), 한국학술정보원(KISS), 국회도서관 등에서 자료를 검색한 문헌 중 저자의 이력을 확인하여 강단에서 소설의 스토리 창작 강의를 직접 하고 있으며, 실제로 소설을 창작한 작가의 문헌(Knight, Damon, 김달영 역, 1996; 구인환, 1989; 문순태, 1998; 정한숙, 2000; 박경리 · 전상국 ·

이문구·김원일 외, 2001; 이호철, 1997; 현길언, 1997; 전상국, 1998; 조정래, 2000; 한승원, 2009)을 선정하였다.

문헌분석의 결과 추출된 기존 작가들의 스토리 창작의 핵심활동 프로세스는 사용하는 용어와 강조하는 요소는 다르더라도 핵심활동의 내용과 그 순서는 거의 차이가 없었다. 즉, 스토리 창작과정은 작가에 따라 약간씩의 차이가 있었을 뿐, 스토리가 만들어지는 기본적인 과정에서는 공통적인 프로세스를 추출할 수 있다.

그 첫 단계는 이야기의 발상과 구상이다. 작가노트와 취재를 통해 주변 세계를 적극적으로 관찰하는 작가는 무엇을 쓸 것인가를 고민한다. 그리고 그 과정에서 문제의식을 가지게 된 작가는 드디어 쓸 거리를 정하게 된다. 이야기의 소재와 주제를 선택하는 것이다.

한승원(2009)은 소재에서 이야기를 만들어내고, 작가가 이야기를 통해 주제를 표출시켜야 한다고 주장하며, 그 사례로 김동리가 「황토기」를 쓰기 전에 들었다는 ‘송 노인 이야기’, ‘아기장수 이야기’가 소재가 되었으며 이 이야기를 들으면서 가슴이 뭉클했던 충격을 받았다는 이야기를 가져왔다. 그리고 그 충격이 동기(motive)가 되어 작가로 하여금 소설을 쓰게 만든다고 하며 소재의 중요성을 강조했다. 또한 전상국(1998)은 가시적인 주제를 설정해 놓고 그것을 구현시키기 위한 스토리를 구상한 일은 없었다고 하면서 스토리를 만드는 입장에서는 소재와 주제의 구분은 불필요하다고 한다. 현길언(1997) 역시 주제는 스토리를 이루는 여러 요소들이 결합되어 드러내 보이는 작품의 의미와 그에 따른 문학성을 총칭하는 것이므로 주제는 소재에서부터 인물, 스토리, 플롯 혹은 배경과의 관계에서 드러나는 것이라는 입장을 취한다. 이에 문순태(1998)는 소재는 작가의 체험에서 얻어진다고 하면 주제는 작가의 인생관 철학, 세계관에 바탕을 두는 것이라고 하면서 소재 안에서 주제를 뽑아내어야 한다고 주장한다.

그리고 문순태(1998)는 소설 「징소리」의 집필 과정을 통하여 이야기의 소재와 주제의 선택은 거의 동시적으로 이루어지며, 소재와 주제, 스토리, 인

물, 배경 등을 재료로 스토리의 아우트라인(outline)을 만들고 그것을 상세화 하는 과정을 통해 스토리를 써 나가는 방법을 제시하고 있다. 즉 스토리의 소재와 주제의 선택은 그 속에 이야기의 아우트라인을 일부 포함하고 있으며, 이야기의 집필 과정에서는 소재와 주제의 선택보다도 더 가시적으로 드러나는 이야기 발상과 구상의 결과물은 이야기의 아우트라인이라는 것이다. 이것은 전상국(1998)도 무엇을 쓸 것인가에 대한 생각과 그것을 구상하는 마지막 단계가 아우트라인 작성이라고 하고 있다. 아우트라인은 머릿속에서 구상된 것을 도식화하여 메모한 것을 말한다. 아우트라인은 이야기의 중심을 잡아 일관성 있게 이야기를 서술해 낼 수 있도록 하는 대충의 열개로 플롯 작성으로 나아가기 바로 전 단계로 볼 수 있다.

스토리 작성은 이야기 구상의 플롯 이전의 단계다. 대충의 열개가 정해진 아우트라인을 구체화 하는 스토리 작성에는 인물과 사건들을 배열하고 취사선택하여 필요하다면 새로운 내용을 추가하기도 하는 전략적인 사고가 필요하다. Poster(1958)는 「소설의 양상」에서 스토리는 시간에 관한 것이지만 플롯은 인과관계에 의한 구성이라고 이들의 개념을 구분하였다. 그러나 Thibaudet(1957)는 「소설의 미학」에서 스토리란 스토리를 이어가는 기술, 성격을 만드는 기술, 상태를 만드는 기술을 의미한다고 하였다. 이는 넓은 의미의 플롯을 의미하는데 넓은 의미에 있어서 플롯은 스토리 속에 포함시켜 이야기 속의 일련의 사건과 그것을 연결하고 있는 원리라고 할 수 있다. 본 연구에서도 요즘 소설이나 희곡 같은 문학 작품의 스토리는 그 속에 작가의 의도가 드러나도록 구성되어 있는 현실을 고려하여 넓은 의미의 플롯을 스토리에 포함시키도록 하였다. 따라서 스토리 창작의 단계는 글감을 찾는 활동에서 시작되어 플롯이 포함된 스토리를 기술하는 것에서 마무리된다.

스토리의 집필 단계는 이전 단계에서 작성한 플롯을 사실감 있게 서술하는 단계다. 스토리의 집필은 물론 플롯과 같은 구상의 결과물을 기반으로 하지만 집필 중 새로운 이야기를 첨가하거나 기존의 계획을 수정하기도 한다. 소설의 스토리는 소설의 문장으로 표현된다. 소설의 문장은 대체로 화자

가 서술하는 지문과 작중인물들이 주고받는 대화로 이루어진다. 대화가 중시되는 희곡과 달리 소설은 서술의 비중이 크다.

이호철(1997)은 본인의 단편소설 창작의 사례를 보여주면서, 작가로서의 재능이 발휘되는 부분이 바로 서술방법에 있다고 하면서, 소설 쓰기에서 가장 중요한 것은 세부묘사라고 지적한다. 그에 따르면 세부묘사를 통해 생동감 있는 표현을 하는 것은 독자들로 하여금 소설을 읽는 재미를 느끼게 할 뿐 아니라 작가는 그러한 표현을 통해 그 속에 숨어있는 인물의 사회 문화적 배경, 가치관 등의 이야기까지 할 수 있다. 또한 전상국(1998)은 이야기의 실감, 박진감, 진실성 바로 이야기의 서술방식에 달린 것이라고 주장하며 독자의 상상력을 부추기는 생동감 있는 서술을 강조하였다. 여기에서 한승원(2009)은 본인의 작품 「추사」, 「초의」의 경우를 사례로 들며 소설의 서두에서 는 사건과 주제를 암시해야 하며 결말에서는 직접 주제와 관계된다고 설명하며, 소설의 서두와 결미에서 독자를 사로잡을 수 있어야 한다고 강조하였다.

스토리를 모두 집필한 후 퇴고를 하게 된다. 퇴고는 그 작품을 쓴 사람의 눈으로 작품을 읽는 것이 아니라 지금까지 그 작품을 읽지 않았던 독자의 눈으로 작품을 읽으며 고치는 것이다. 전상국(1998)과 조정래(2000)는 꼭 필요한 것만 남긴다는 생각으로 가차 없이 잘라 버리고, 허술한 곳은 그 분량의 몇 배로 꼼꼼히 쓴다는 생각으로 퇴고에 임해야 한다고 주장하며 퇴고를 할 때 작품의 표현과 소설적 장치에 대한 검토뿐 아니라 구성과 작품 전체와 관련한 사항까지 확인하고 있었다.

스토리 창작은 어떤 방법이 따로 있고 그 방법에 의해 스토리가 만들어지는 것이라는 생각은 위험한 것일 수도 있다. 그러나 모든 글쓰기 과정은 의식적이든 그렇지 않든 거쳐야 할 과정이 있듯, 스토리 창작도 거쳐야 하는 과정과 절차가 존재한다. 스토리를 쓰는 과정은 물론 글을 쓰는 사람의 개성이나 절차에 따라 약간씩 다를 수 있지만 스토리가 만들어지는 기본적인 과정은 다르지 않았다. 문헌 분석 결과 추출한 스토리 창작과정은 다음 <표 3>과 같이 정리할 수 있다.

표 3. 문헌분석을 통한 스토리 창작 과정

단계	스토리 창작 과정			
	이호철 (1997)	현길언 (1997)	전상국 (1998)	조정래 (2000)
발상	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 자신과 사회에 대해 관찰하기</li> <li>- 관찰한 결과, 개인적인 생각 등을 기반으로 작가노트 작성하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 자신 또는 사회 또는 운명 등에 대한 문제의식을 가지기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 나타내고자 하는 주제의식 확립하기</li> <li>- 취재하기</li> <li>취재의 결과 보고 들은 내용과 생각한 내용을 작가 노트에 작성하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 아이디어 획득하기</li> </ul>
구상	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 이야기 거리 선택하기 (소재 선택 주제 설정)</li> <li>- 인물 상세히 설정하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 소재 선택</li> <li>- 주제 설정 :주제를 드러내기 위한 기본 틀 짜기</li> <li>- 1차 상황 만들기 :예비 스토리 정하기, 인물 설정, 문체.이야기를 전하는 틀 정하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 소재와 주제 정하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 소재 선택</li> <li>- 주제 설정</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 스토리 짜기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 2차적인 구상 :인물과 스토리를 상세화 하기</li> <li>- 플롯 짜기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 이야기 얼개 구상하기 (이야기의 줄거리 및 전개방법과 인물 갈등, 배경 설정)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 구상하기</li> <li>- 스토리만들기(모티프, 갈등 만들기) :인물, 소재 선택, 배경 선택</li> <li>- 스토리를 발전시키기</li> <li>- 플롯 작성하기</li> </ul>
집필	- 글쓰기	- 집필하기	- 집필하기	- 글쓰기
퇴고			- 부분 수정 혹은 처음부터 다시쓰기	퇴고

## 2. 스토리 창작 전문가의 핵심활동 프로세스

본 연구에서는 이와 같은 문헌분석의 결과를 토대로 스토리 창작 핵심 활동 프로세스를 추출하고 전문가의 사용전략을 분석하기 위해 스토리 창작 전문가와의 인터뷰를 실시하였다. 스토리 창작 전문가 대상의 인터뷰 결과를 분석한 내용은 다음과 같다.

## 1) 글감 선정의 중요성

무엇을 쓸 것인가를 고민하고 쓸 내용을 선정하는 것은 스토리 창작의 시작이자 가장 핵심이 되는 부분이다. 스토리 창작을 다루는 대부분의 문헌은 무엇을 쓸 것인가를 글의 초반부에 다루고 있다. 전문가는 스토리 창작에서 가장 중요하다고 생각하느냐는 질문에 대해 글감을 선정하는 발상과 구상단계를 지적했다.

아무래도 처음 이야기를 만들기 위해 모아두었던 이야기의 씨앗에 짙을 틔우는 일이겠죠. 이때 이야기를 쓸지 아니면 좀 더 기다릴지를 판단하게 되는데 ..... 쓸 만한 이야기거리라면 그 이후 줄거리를 만들고 이야기를 서술하는 것이 잘 진행됩니다. .... 그래요 동기부여가 되는 것이지요.(김OO 작가)

좋은 이야기거리가 있으면, 글은 술술 잘 써집니다.(이OO 작가)

글의 발상과 구상 단계는 스토리의 소재와 주제를 선정하고, 인물과 배경 그리고 기본적인 사건전개를 결정하게 된다. 즉 글감을 찾는 이 단계에서 스토리로 만들어질 이야기의 대강의 얼개를 짜는 것이다. 이 때 좋은 글감을 선정할수록 스토리를 서술하는 과정은 비교적 순조롭게 진행된다고 한다.

## 2) 스토리 창작 과정의 회귀성, 상호작용성

스토리 창작의 과정은 그렇게 순차적이지 않습니다. 거의 동시에 또는 산발적으로 일어나는 일을 설명하기 위해 그런식의 단계를 나누게 되는 것입니다. ..... 글이 잘 써지지 않으면 글감에 대해 다시 생각해 보게 되고, 때로는 퇴고를 하면서 집필한 내용의 절반 정도를 다시 쓰는 수도 있습니다. .... 퇴고를 하면서 새로운 사건을 추가하는 경우도 있습니다.(김OO 작가)

글을 쓰면서 독자를 생각하지 않을 수 없지요.(이OO 작가)

글을 쓰면서 고려할 요인은 사실 많지요. 어느 정도까지 보여주고 어디를 숨겨야 (독자가) 이야기를 흥미롭게 읽을 수 있을까. 서점에 가서 요즘 베스트셀러들을 보고 사람들의 관심사를 살펴보기도 합니다.(김OO 작가)

전문가는 스토리 창작은 선조적인 과정이 아니라 글 쓰는 이가 스스로 자신의 창작 과정을 점검하고 조정할 수 있는 회귀적, 상호작용적 과정임을 지적하고 있다. 즉, 스스로의 글쓰기 과정을 인식하고 자신이 쓰는 글 속의 문제 또는 글쓰기 상황을 둘러싼 외부의 문제에 대해서도 상호작용하며 자신의 글쓰기 과정을 조정하며 글을 써 나가고 있는 것이다.

### 3) 팀 기반의 스토리 창작활동: 대화를 통한 아이디어 검증

스토리를 짜내기 위한 자리에서는 ..... 그냥 돌아가며 아이디어를 말해보고 그 것을 가지고 또 계속 변형해 봅니다. 그러다 보면 어떤 대세가 모아지는데 그 방향으로 스토리를 결정하죠.(이OO 작가).

다양한 이야기가 쏟아져 나온다는 것. 또 ..... 지금처럼 내가 생각이 막혔을 때 다른 사람의 이야기를 들으면서 계속 생각할 수 있다는 것, 그리고 그 속에서 어느 정도 검증이 된 이야기가 만들어 진다는 것이 있겠죠.(이OO 작가).

전문가는 스토리 창작에서 팀 기반의 활동은 스토리 창작이 정해진 시간에 아이디어 중심의 짧은 스토리를 만들어 내는 데에는 도움이 되었다고 한다. 또한 매번 성공적이라고 생각되지는 않지만 그래도 두 명 이상의 공동 작업을 통해 대화하는 과정에서 스스로 또는 타인에 의해 아이디어가 수정 보완되어 이전보다 개선되어 최선은 아니더라도 최적의 결과를 만들어내는 것을 경험했다고 증언했다.

그러나 팀 기반의 창작 과정에서 서로 떠오른 내용을 공유하고 이 중 적

절한 스토리에 적합하게 조정해 가는 활동을 하는데 많은 시간이 소모되는 경우가 많아 힘들었던 경험을 이야기하기도 했다.

### 3. 지식창출 기법을 활용한 스토리 창작 핵심활동 프로세스

지금까지 문헌 조사와 전문가 인터뷰를 통해 스토리 창작 과정을 살펴보았다. 스토리 창작 과정은 아이디어 발상에서 구상, 집필, 퇴고의 일반적인 단계를 따르고 있으며, 글쓰기 단계는 순차적이 아닌 회기적, 상호작용적인 특징을 지니고 있다. 다시 말해 창작 전문가들은 자신들만의 노하우를 담은 특별한 창작의 과정을 가지고 있지는 않았으나, 아이디어의 발상, 구상, 집필과 퇴고의 모든 창작 단계가 유기적으로 이어지면서 수시로 스스로 스토리를 둘러싼 맥락, 즉 작가가 세계에 말하고자 하는 바인 주제, 독자, 장르의 특성 등에 대해 고민하며 창작에 임하고 있음을 확인할 수 있었다. 정리하자면 스토리의 창작은 창작과정에서 발생하는 여러 문제를 해결하는 과정이며 그 결과물인 스토리는 서사적 사고를 통해 구성된 의미체로 수 있다. 이는 지식을 정보를 받아들인 사람이 주체적으로 가공하고 판단하는 능동적인 과정으로 사고와 경험을 통해 정보를 체계화한 것으로 새로운 가치를 창출해내는 것으로, 그리고 지식창출을 환경과의 상호작용을 통한 의미 구성과 현존하는 문제를 해결하는 자기주도적 활동으로 보고 있는 지식 경영과 관련한 기존의 연구와도 일맥상통하는 부분이다.

이렇게 스토리와 스토리 창작이 지식창출과정의 그것과 다르지 않다면 지식창출 프로세스와 그 과정에서 활용되고 있는 아이디어의 발산 전략과 수렴전략, 아이디어의 사회화, 외재화, 정당화, 형상화 전략을 스토리 창작의 과정에 활용하여 스토리 창작활동이 자동화되지 않아 미숙한 학습자들에게 구체적 지원전략을 가진 학습과정이 될 수 있을 것이다. 즉, 문헌조사와 인터뷰 등을 통해 스토리 창작의 핵심활동을 추출하고 단계별의 활동에서 스토리라는 형식으로 창작될 지식이 어떤 형태로 사회화, 외재화, 정당화, 형상화

되고 있는지를 파악하여 각 단계별 지원전략을 제시하는 것이다.

스토리 창작 핵심활동 프로세스는 아이디어 발상 단계를 ‘생각 떠올리기’와 ‘생각 펼치기’ 두 단계로 나누었다. 이 단계는 개인에게 잠재되어 있는 지식이 사회화, 외재화를 통해 다른 사람들에게 표현할 수 있는 아이디어의 모습으로 자리 잡게 된다. 이 때 활용되는 전략은 은유와 인지적 갈등을 유발할 수 있는 대립자극으로 모순된 이미지를 통해 문제 상황을 제시하는 것이며, 이를 통해 개인에게 떠오르는 여러 아이디어는 자유로운 대화를 통해 구체화되고 다듬어 진다.

다음으로 아이디어 구상의 단계는 ‘생각 모으기’, ‘스토리로 구체화하기’로 이 단계에서는 서로 대화하는 정도 수준으로 나누었던 아이디어를 구체적인 아이디어로 만들어보는 것이다. 생각 모으기 단계에 활용되는 전략은 유추다. 처음 제시되었던 모순된 이미지는 유추를 통해 잘 알려지지 않은 것을 잘 알려져 있는 것으로 상상과 사고의 가교 역할을 하게 된다. 그리고 이렇게 구체화된 유추를 기반으로 팀원들은 하나의 스토리의 형태로 구체화한다.

다음으로 집필과 퇴고의 과정은 ‘스토리 작성하기’와 ‘스토리 감상하기’, ‘스토리 고쳐쓰기’ 이렇게 세 단계로 나누었다 스토리 작성 후 감상하기 단계를 둔 것은 고쳐쓰기 단계에 익숙하지 않은 학습자들에게 친구의 비평이 도움이 되어 작품의 질을 높이는 데에도 기여하겠지만, 창작 전문가 역시 스토리 창작 과정에서 독자와의 상호작용을 강조하고 있기 때문이다.

요약하자면, 지식창출 기법을 활용한 스토리 창작 핵심활동 프로세스는 개인의 암묵지에 속해있던 문제의식 및 이야기거리가 스토리 창작과정을 거쳐 스토리 형태의 형식지로 표현되도록 하는데, 그 전체적인 과정은 〈그림 2〉와 같이 표현할 수 있다.

생각 떠올리기에서 학습자들은 교사가 제시한 문제 상황을 탐색하고 그 결과를 메모하는 활동을 수행한다. 학습자에게 제공되는 문제 상황은 새로운 장소로의 여행, 일상의 재발견과 같은 외부적인 자극이거나, 지식창출 프로세스에서 활용하고 있는 비유적 언어, 유추, 시각자극 등의 형식을 사용한

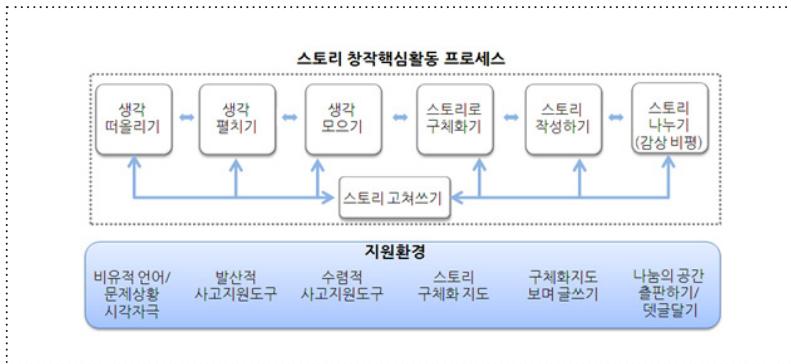


그림 2. 스토리 창작 핵심활동 프로세스

다. 즉, 학습자들이 상상력을 마음껏 발휘할 수 있도록 서로 관련성이 적거나 아예 없는 것으로 하여서 인지적 갈등을 유발시키며 다양한 추론이 가능한 자극을 문제 상황으로 제시하는 것이다.

다음 단계인 생각 펼치기는 이전 단계의 문제탐색 결과를 단서로 구성 원간의 대화를 통해 다양한 아이디어를 나누어 보고 공유하는 활동을 수행 한다. 이 단계에서 학습자는 서로의 아이디어에 대해 이야기하면서 자신의 아이디어를 개선하며, 타인의 아이디어를 통해 새로운 아이디어를 생성하는 시너지효과를 얻는다.

생각 모으기 단계는 이전 단계에서 공유한 다양한 이야기를 취사선택하고 선택한 이야기를 통합하거나 변형하고 이를 표현하는 유추를 만들어내는 단계다. 즉, 학습자는 이야기 수집의 결과를 확인하고 하나의 이야기를 선정하기 위해 토의활동을 하게 된다. 그리고 선정된 결과를 정리하여 내용 선정의 결과물을 산출하여 다음 단계에서 활용하게 된다. 이 단계의 토의에는 아아이디어의 수렴 기법을 활용한 여러 토론 도구를 활용하도록 한다.

내용 구체화하기 단계는 이전 단계에서 선정한 이야기의 내용을 토대로 주제와 인물, 내용을 규명하고 서술방식을 결정하는 단계다. 학습자는 이전 단계의 내용 선정 결과물을 구체적으로 정리하여, 내용구체화 템플릿을 완

성하기 위해 토의를 진행한다. 내용 구체화 템플릿을 완성한 후에는 모둠별로 글쓰기 수행방법도 결정하여 글쓰기 수행 계획서를 작성한다.

스토리 작성하기 단계는 내용 구체화 결과물을 토대로 실제 글쓰기를 실행하는 단계다. 글쓰기는 모둠 구성원의 논의 결과에 따라 개인 자유 서술과 모둠 공동 서술로 그 방식이 결정된다. 개인 자유 서술은 구체화된 결과물을 토대로 구성원 각자가 자신의 글을 써 나가는 방식이며, 모둠 공동 서술은 시점을 달리한 옴니버스식 서술, 서술 방식을 다양화한 서술, 이야기 이어가기식의 서술 등의 방법으로 글쓰기를 실행하게 된다.

고쳐쓰기 단계는 자신이 쓴 글을 다시 한번 읽어보며 글을 직접 수정하고, 자기 수정이 끝난 글을 모둠 구성원과 함께 수정하는 단계다. 특히 모둠 구성원과 함께 고쳐쓰기를 하면서 상대방의 글에 대한 간단한 감상을 적은 메모를 나눌 수 있도록 하여 스토리에 대한 감상과 비평활동을 이끌어낼 수도 있다.

마지막으로 본 프로세스의 각 단계는 순서가 정해진 것이 아니라, 회기적인 특성을 가진다. 이는 개인 및 모둠은 스스로 자신이 속한 스토리 창작 핵심활동 과정에 대해 인식하고 이를 평가, 조정할 수 있음을 의미한다.

#### 4. 스토리 창작 교육 프로그램의 적용 및 개선

개발된 스토리 창작 교육 프로그램을 학습자에게 적용하여 보았다. 대상으로 학습자는 대학교 1~3학년 대상으로 17명, 20명으로 두 개 분반으로 나누어 주당 1시간씩 3주간 총 3시간의 활동으로 진행하였다. 학습자는 유아교육을 전공하고 있는 대학생이며 스토리 창작 교육 프로그램에 참여를 원하는 학생들을 모집하여 진행하였다. 총 3주간 진행된 워크숍 형식의 교육 프로그램으로 신청자 22명, 24명 중 3회 교육프로그램 전체에 참여한 학생들은 22명, 20명으로 여기서는 전체 프로그램에 참여한 학생들의 성찰일지와 수업 중 녹음된 성찰관련 발표내용을 분석 대상으로 삼았다. 교육프로그

램의 설계는 연구자와 교육공학을 전공한 박사과정 대학원생 1인이 공동으로 진행하였으며, 연구자가 직접 교육프로그램을 운영하였다. 교육 프로그램의 개요 및 주요 학습활동은 다음 <표 4>와 같다.

**표 4. 교육프로그램의 개요 및 주요학습내용**

학습목표	1. 유아들이 재미있게 들을 수 있으면서 교훈이 담긴 이야기를 창작한다. 2. 창작한 이야기를 함께 감상하고 비평한다.		
대상	유아교육과 1~3학년	형태	3~4인이 한 팀으로 구성된 모둠학습
차시	내용		
1차시	1. 스토리 창작연습: 스토리로 이야기하기 1) 그림카드를 활용한 지금 나의 상태(기분, 컨디션, 각오 등) 이야기하기 2) 두 장의 그림카드를 이용하여 나는 어떤 유아교사가 되고 싶은지 이야기하기 2. 문제 상황이 담긴 그림카드를 활용한 스토리 창작 1) 10개의 그림카드 중 2~3개의 카드를 선택하고 선택의 이유를 결정함 2) 선택한 그림을 활용한 스토리 생각 떠올리기 3) 대화를 통해 생각한 스토리를 팀에서 공유하기 4) 공유된 스토리 중 한 가지를 선택하여 비유로 표현하기(병합도 가능) 5) 선택한 스토리를 구체화 지도로 나타내기		
2차시	3. 구체화 지도를 보며 스토리 작성하기 1) 스토리 작성 과정에서 구체화 지도를 바꿀 수 있음 2) 독자들이 재미있게 느낄 수 있도록 생생하게 표현하도록 강조함 3) 문법, 맞춤법 등에 대해서 너무 신경 쓰지 않아도 됨 4. 작성된 스토리 나누어 읽기 1) 스토리 나누어 읽고 포스트잇으로 댓글 붙이기 2) 팀원들이 적은 댓글을 보며 나의 글 수정하기 3) 각 팀의 대표 스토리 선정하기 5. 스토리북 만들기 1) 동화책/ 만화책/ 게임 스토리보드 등 원하는 형식으로 스토리북 만들기		
3차시	6. 스토리 발표회 1) 팀별로 대표 스토리 발표하기 2) 자유롭게 댓글 붙이기 3) 전체 투표를 통해 Best 스토리북 뽑기 7. 성찰 <sup>1</sup> 1) 스토리 창작과정에 대한 나의 생각(잘된 점/ 아쉬운 점) 2) 앞으로의 나의 각오		

1 학습자들은 성찰과정에서 간단한 성찰일지를 작성하였으며, 이후 성찰활동은 학습자들에게 양해를 구한 후 녹음하여 전사를 실시하였다. 학습자 성찰결과로 분석한 내용은 학습자들의 성찰일지와 전사된 학습자들의 발표 내용을 기반으로 한다.

총 3차시로 구성된 위의 스토리 창작 프로그램의 적용 과정에서 학습자와 교수자의 성찰일지를 종합하여 보면 다음과 같은 제한점을 도출할 수 있었다.

우선 그림카드를 사용한 ‘문제 상황의 제시’와 관련하여 학습자들이 흥미를 느꼈고 실제로 스토리를 만드는 데에도 선택한 그림을 보는 것이 도움이 되었다는 피드백이 전체 22명 학생 중 19명의 성찰일지에서 발견할 수 있었다. 아이디어 도출을 위한 방법으로 문제 상황을 시작적 자극을 통해 제시하는 그림카드 방법에 대한 긍정적인 반응은 이후 교육프로그램을 끌어가는 데 원동력이 된 것으로 판단된다. 따라서 교육프로그램의 설계 시 문제 상황을 제시하는 시작적, 청각적 자료 혹은 비유적 언어 등은 학습자들에게 의미 있는 자극으로 인식될 수 있도록 제시되는 자료는 충분히 매력적인 자료이어야 하며, 필요하다면 준비단계의 연습의 기회를 제공해야 한다.

다음으로 아이디어 공유와 발산을 위한 대화와 브레인스토밍의 방법을 활용한 다음 단계에서는 돌아가며 이야기(round robin)의 방법을 활용하였는데 이 방법에 대해서 ‘처음에는 별다른 이야기가 없다가 자꾸 생각해야 하는 상황이 되면서 새로운 이야기가 나오는 것 같았다’는 긍정적인 피드백이 있었다. 그러나 시간이 지체되는 것과 한 사람이 이야기를 독차지하는 것 등에 대한 문제점을 지적한 학생들도 있었는데, 이는 팀의 역동과 관련하여 지속적으로 지적되는 피드백이므로 이에 대한 교수자의 적절한 안내 및 조언이 필요하겠다.

다음으로 ‘생각 모으기’와 ‘이야기쓰기’ 과정과 관련한 피드백은 두 가지로 정리할 수 있었다.

한 가지는 생각을 모으는 것이 힘든데 그냥 개별적으로 이야기를 쓰면 되지 않느냐는 의견이었다. 이전 단계에서 자유롭게 본인이 이야기하고 싶은 내용을 생각했는데 다시 하나의 이야기만 골라야 한다고, 또 몇 가지 이야기를 합쳐도 된다고 하니 혼란스러웠다는 주장이다. 학생들의 최종 결과물 중 3모둠은 옴니버스 형식의 이야기 모음집을 만들어 최종 결과물로 제시했는데, 이를 본 다른 학생이 자기들은 이야기 하나만 해야 하는 줄 알았

다고 하며 교수자에게 불만을 제기했다. 수업 중에도 생각 모으기 활동을 할 때 학생들이 질문도 많이 하고, 혼란스러워 하는 모습을 볼 수 있었다. 이는 수업을 설계하는 데 있어 학생들의 다양한 공동창작 방법에 대해서 추가로 고려해야 한다는 점을 시사한다. 따라서 추후 스토리 창작수업 설계 시 학생들의 공동창작 방법과 사례 등을 학습자들에게 충분히 안내하고 해당 수업에서는 어떤 방법으로 창작을 하는가를 분명히 해야 할 필요가 있겠다.

다음으로는 팬참은 의견들이 모두 이야기에 담기지 못했다고 하였다. 이는 아이디어 발산 단계에서 산출된 아이디어가 스토리로 만들어지면서 수용되지 못하는 경우에 대한 안타까움을 표현한 경우로 위의 사례에서처럼 팀에서 하나의 이야기를 선정하여 공동으로 스토리 작성하기 과정을 거치는 경우 나타나는 상황이다. 아이디어 차원에서 이전 단계에서 선택되지 못한 개인의 스토리 역시 가치가 있으며, 이는 개인이 추후 스토리로 완성할 수 있으며, 보관할 가치가 있는 것으로 교수자가 적절히 안내해야 할 부분이었다.

마지막으로 예비유아교사를 대상으로 한 스토리창작 교육 프로그램의 경우 스토리의 대상자가 유아로 한정된 학생들을 대상으로 하여 학생들이 완성한 스토리와 스토리북의 경우 스토리가 단조로운 특성을 가지고 있어, 스토리 구체화 지도를 통해 인물과 배경, 사건의 구체화 과정이 스토리 작성 보다 더 복잡했다는 학습자와 교수자의 지적이 있었다. 이는 프로그램 적용 사례의 특수성에 인한 것으로 추후 교육프로그램의 적용 시 교수자 혹은 교육프로그램 설계자가 해당 단계의 활동을 예측하고 적절하게 조절할 필요가 있는 사항이다.

## V. 결론 및 제언

본 연구는 전문가의 스토리 창작 과정을 분석하여 핵심학습활동 프로세

스를 추출하는 것을 목적으로 한다. 이를 위해 문헌조사와 전문가 인터뷰를 통해 스토리 창작과정을 분석하여 핵심활동 프로세스와 그에 따른 지원요소를 도출하였다. 그리고 작가의 실제적 스토리 창작과정에서 지식창출 기법을 활용한 스토리 창작 프로세스를 설계하여 사용자 테스트와 전문가 검토를 거쳤다.

우선 문헌조사와 전문가 인터뷰를 통해 도출한 스토리창작의 핵심활동 프로세스는 다음과 같다. 전체 프로세스는 ‘생각 떠올리기’, ‘생각 펼치기’, ‘생각 모으기’, ‘스토리로 구체화하기’, ‘글쓰기’, ‘스토리 나누기’, ‘스토리 고쳐쓰기’의 기본 여섯 단계를 거치며, 각 단계는 어느 한 단계의 수행 상황에서도 이전 단계 혹은 그 다음 단계로 이동이 가능하도록 하여 글쓰기의 회귀적, 상호작용적 성격을 반영하였다. 또한 위의 스토리 창작 단계는 지식창출 과정에서 활용되는 전략을 사용하는데, 이는 개인의 암묵지에 있는 지식을 모둠 속에서 공유할 수 있도록 하는 사회화와 외재와 지원전략, 모둠 내에서 분산되어 있는 지식을 통합시키는 통합화 전략, 그리고 이렇게 만들어진 스토리 형태의 지식을 다시 개인의 암묵지로 자리 잡게 되는 내재화 전략을 활용하고 있다.

우리 교육과정에서 강조하고 있는 창작은 창작 이론이 아니라 학습자가 직접 스토리를 창작하며 실제적인 맥락에서의 지식창출활동을 경험하도록 하는 것이다. 따라서 전문가의 실제 스토리 창작과정과 그 과정에서 활용하는 전략을 분석하여 이를 기반 스토리 창작 핵심활동 프로세스를 추출하고 지원환경을 설계하는데 지식창출 기법을 활용하여, 학습자들에게 내면화되어 있던 세계관 및 지식 등을 사회화하고 이를 통합하여 형식지로 표현하게 하는 구체적인 프로세스가 도출되었다. 또한 그 과정에서 교수자 또는 활동 촉진자가 지원해야 할 사항들, 예를 들면 인지갈등을 유발할 수 있는 은유적 자료 제시, 대화를 통한 아이디어 공유, 아이디어 수렴을 위한 유추, 토론 도구 등을 활용하여 스토리 창작과정을 체계적으로 지원할 수 있도록 안내한다.

본 연구에서 탐구한 스토리 창작 프로세스는 다음과 같은 교육적 의의

를 가진다. 첫째, 스토리 창작 프로세스는 지식의 전달이 아닌 학습자의 스토리 창작의 실제 수행과정을 안내하고 그것을 촉진하는 방법을 제시한다. 둘째, 스토리 창작 프로세스는 학습자의 실제적인 스토리 창작 과정을 안내함과 동시에 이를 통해 스토리 창작의 직접적인 성과물을 창출하도록 지원한다. 셋째, 본 연구는 스토리 창작의 전문가와의 인터뷰를 통해 스토리 창작 핵심활동을 추출하였다. 이를 통해 창작이론과 교육이론을 기반으로 한 문헌 연구를 보완하는 스토리 창작 연구 내용을 제시하였다. 넷째, 지식과 스토리, 지식 창출과정과 스토리 창작 과정의 유사성에 기반하여 스토리 창작과정에 새로운 이론을 기반으로 한 지원전략을 제시하였다. 다섯째, 지식창출 기법을 활용한 스토리 창작 교육프로그램은 사용자 테스트를 통해 교육현장에 적용 가능성을 높였다.

그러나 본 연구에서 제안하고 있는 스토리 창작 프로세스는 기본적으로 이론연구의 결과물로서 간단한 사용자 테스트만을 거친 교육프로그램이다. 제안한 프로세스가 실제 효과성이 보장되는 완성도 높은 창작 수업모형으로 거듭나기 위해서는 현장에서 실험적으로 적용하며 실행현장에서 나타나는 다양한 피드백을 분석하여 초안을 개선하는 작업을 여러 번 반복하여야 할 것이다.

또한 창작활동과 그 과정을 바라보는 견해는 전문가 개인의 경험과 가치관에 따라 여러 가지 방법이 있을 수 있다. 따라서 전문가 인터뷰의 내용 중에는 전문가 간에도 서로 다른 의견을 제시하는 경우가 있으므로 스토리 창작의 과정 및 전략에 대한 지속적인 연구와 자료 수집이 진행되어야 할 것이다.

## 참고문헌

- 강명희 · 고진경(2002), 「개인 지식창출 과정의 개념적 틀」, 『기업교육연구』, 4(1), pp. 5-34.
- 구인환(2000), 『창작교육 어떻게 할 것인가?』, 서울: 푸른사상.
- 구인환 외(1998), 『문학교육론』, 서울: 삼지원.
- 김정섭 · 박수홍(2002), 「지식창출을 위한 논리로서 기추법과 교수설계 적용을 위한 탐색」, 『교육공학연구』 18(4), pp. 139-165.
- 김창원(1998), 「述而不作'에 관한 질문: 창작 개념의 확장과 창작 교육의 방향」, 『문학 교육학』 제2호, 한국문학교육학회, p. 162.
- 류덕체(2000), 「소설 창작교육의 방안과 전망」, 『창작교육 어떻게 할 것인가?』, 서울: 푸른사상.
- 문순태(1998), 『중견작가들이 말하는 나의 스토리쓰기』, 서울: 태학사.
- 박경리 · 신경림 외(2001), 『나의 문학이야기』, 서울: 문학동네.
- 박수홍(2003), 「학습프로세스 리엔지니어링의 개념적 제안」, 『교육정보연구』, 1(2), pp. 5-22.
- 변영계 · 김영환(1996), 『교육방법 및 교육공학』, 서울: 학지사.
- 우한용 외(2001), 「서사의 위상과 서사교육의 지향」, 『서사교육론』, 서울: 동아시아.
- 이재승(2000), 「쓰기 과정 평가의 개념과 교육적 의미」, 『한국어문교육』 9, 한국교원대학교 한국어문교육연구소.
- 이호철(1997), 『이호철의 소설창작강의』, 서울: 정우사.
- 임경순(2001), 「서사표현교육의 방법과 실제」, 『창작교육 어떻게 할 것인가?』, 서울: 푸른사상.
- 장석주(2002), 『장석주의 소설창작특강』, 서울: 들녘.
- 전상국(1998), 『소설창작교실 당신도 소설을 쓸 수 있다』, 서울: 문학사상사.
- 정지영(2000), 『협동학습을 통한 시쓰기 지도방법연구』, 서울: 초등국어교육.
- 정한숙(2000), 『현대소설창작법』, 서울: 웅동.
- 조정래(2000), 『소설창작, 나와 세계가 만나는 길』, 서울: 한국문화사.
- 한귀은(2000), 「소설 창작 전략과 수업의 실제」, 『문학교육학』 8.
- 한승원(2009), 『한승원의 소설쓰는 법』, 서울: 랜덤하우스.
- 현길언(1997), 『소설쓰기의 이론과 실제』, 서울: 한길사.
- Benjamin, W. (1980), 반성완 옮김(1983), 『Erzhler - Storyteller 발터 벤야민의 문예이론』, 민음사.
- Howard, David (1996), 심산 옮김(1999), *Scenario Guide*, 『시나리오 가이드』, 한겨레신문사.
- Jensen, R. (1997), 서정환 역(2000), *Dream Society*, 서울: 한국능률협회.
- Jonathan, G. (1999), *Designing constructivist learning environments*, Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Knight, Damon(1995), 김달용 역(1996), *Creating Short Fiction*, 『소설창작법』, 서울: 신구문화사.
- Neuwirth, C. & Wojahn, P. (1996), "Learning to Write: Computer Support for a Cooperative Process," *CSCL: Theory and Practice*, Lawrence Erlbaum Associates, Publishers, Mahwah, NJ.

- Nonaka, I. (1994), "A Dynamic Theory of Organizational Knowledge Creation," *Organization Science* 115, pp. 15-16.
- Nonaka, I. & Takeuchi, H. (1995), *The Knowledge-Creating Company*, NY: Oxford.
- Thibaudet, Albert (1957), 『소설의 미학』, 백수사.
- Toolan, Michael J. (1987), 김병우 · 오연희 옮김 (1993), 『서사론 비평언어학적 서설』, 형설.
- Willwam Cane (2009), 김민수 옮김 (2011), 『거장처럼 써라』, 서울: 이론과 실천.

## 스토리 창작 교육을 위한 지식창출 기법을 활용한 스토리 창작 프로세스 탐색

박수홍 · 김효정

최근 창작 교육은 직접 스토리를 창작하며 실제적인 맥락에서의 문제 해결 활동을 강조하고 있다. 따라서 본 연구에서는 전문가의 실제 스토리 창작 과정을 분석하여 이를 기반으로 하되 지식창출 기법을 활용하여, 학습자들에게 내면화되어 있던 세계관 및 지식 등을 사회화하고 이를 통합하여 형식 지로 표현하게 하는 구체적인 프로세스를 도출하였다. 지식창출 이론을 활용한 이와 같은 프로세스는 교수자가 지원해야 할 사항들, 예를 들면 인지갈 등을 유발할 수 있는 은유적 자료 제시, 대화를 통한 아이디어 공유, 아이디어 수렴을 위한 토론 도구 등을 활용하여 스토리 창작과정을 체계적으로 지원할 수 있도록 한다. 본 연구는 다음과 같은 교육적 의의를 가진다. 첫째, 스토리 창작 프로세스는 지식의 전달이 아닌 학습자의 스토리 창작의 실제 수행과정을 안내하고 그것을 촉진하는 방법을 제시한다. 둘째, 스토리 창작 프로세스는 학습자의 실제적인 스토리 창작 과정을 안내함과 동시에 이를 통해 스토리 창작의 직접적인 성과물을 창출하도록 지원한다. 셋째, 스토리 창작의 전문가와의 인터뷰를 통해 스토리 창작 핵심활동을 추출하였다. 넷째, 사용자 테스트를 통해 학습자와 교수자의 피드백을 종합하여 창작이론과 교육이론을 기반으로 한 문헌 연구를 보완하는 스토리 창작 연구 내용을 제시하였다.

핵심어 창작 교육, 스토리 창작, 지식창출 이론, 수행중심학습

## ABSTRACT

# An Exploratory Study of Story Writing Teaching Process with Knowledge Creation Process

Park, Su-hong · Kim, Hyo-jeong

This study aims at exploratory story writing teaching Process by analyzing Authors' story writing processes. To draw out key activities of story writing through literature analysis, interviews with experts. The result of research draw story writing processes from writers' story writing with knowledge creation theory. According to the study these story writing processes help students to want writing story can express explicit knowledge through Externalization, Socialization and Combination. And these processes lead teachers or facilitators to do, such as offering figurative language that may cause cognitive conflicts, sharing of ideas through dialogue, using the discussion tools for diffusion or convergence Ideas.

**KEYWORDS** Story writing, Knowledge creation, Literary Education, Perform support education