

# 스토리 창작 교육모형 형성을 위한 방법으로 가추법과 이야기 형식 모형의 적용가능성 탐색

박수홍 부산대학교 교육학과 교수

김효정 교신저자, 부산대학교 교육학과 박사수료

- I. 머릿말
- II. 가추법과 스토리 창작과정
  - 1. 가추법의 추론 과정
  - 2. 가추법과 스토리 창작
  - 3. 가추법을 활용한 스토리 창작 활동 모형
- III. 이야기 형식모형과 창작교육
  - 1. Egan의 이야기 형식 모형
  - 2. 이야기 형식 모형을 활용한 스토리 창작 활동 모형
- IV. 가추법과 이야기 형식 모형을 적용한 스토리 창작 교육모형
- V. 결론 및 제언

## I. 머리말

21세기 지식 정보화 시대는 일반인에게 다양한 정보를 접할 수 있는 기회를 제공한다. 그러나 불완전한 정보들이 홍수처럼 쏟아지는 정보의 과잉 상태에서 개인이 원하는 정보를 필요한 순간에 찾아 지식의 형태로 가공하여 활용하는 것은 쉬운 일이 아니다.

강심호(2005)에 따르면 정보의 홍수 앞에서 논리적 연역적 사유의 한계를 절감한 사람들은 단순한 정보보다 사건을 겪은 사람의 경험을 통해 한 번 걸러진 담화, 즉 이야기(story)를 선호한다. 그것은 정보의 혼돈 상황 속에서 이야기가 상대방이 몰입하여 들을 수 있는 최적화된 정보를 제공하는 데 기여하기 때문이다.

그러나 이야기가 다양한 분야에서 활용되기 시작한 것은 그리 오래되지 않았다. 19세기 말까지 인류가 가진 모든 이야기 기술은 소설이라는 장르에 압축되었으며, 소설은 '이야기'가 내포된 서사구조물 중 가장 널리 활용되며 일반적인 장르다(Eisenstein, 1983; Walter, 1995). 그리고 지금까지 우리의 교육 현장에서 이야기 기술을 가장 집중적으로 다루고 있는 분야 역시 소설

창작교육 부분이다.

사실 스토리는 표현 방법과 표현 매체의 선정에 따라 영화나 게임 소설 등으로 활용 가능하다. 그러나 본 연구에서는 서사적 표현교육에서 가장 큰 비중을 차지하는 영역이 소설 창작교육이라는 사실을 고려하여 소설이라는 하나의 장르에 한정하였다. 따라서 이후 스토리는 이후 소설로 표현될 것을 가정한 담화로 허구적 서사로 규정할 수 있다.

문학에서의 창작교육은 전문적인 작가를 육성하기 위한 것이 아니라 창작과정을 둘러싼 문학적 맥락과 그 속에서 작가에게 기대되는 창작행위라는 문제를 서사적 사고를 통한 의미구성을 통해 해결하는 활동이다. 따라서 창작활동은 크게 보아 자기 주도적 문제해결과정으로 볼 수 있으며 창작교육은 언어적 수사 차원에서의 교육이 아니라, 문제를 인식하고 발견하는 힘을 길러 가치 있는 사고를 할 수 있는 능력을 기르는 방향으로 설계되어야 할 것이다.

그렇다면 학습자들이 문제를 인식하고 발견하여 그것을 통해 창의적인 사고를 하도록 하려면 어떻게 해야 할 것인가? 그 답을 찾기 위해 본 연구에서 주목하는 것은 가추법(abduction)이다. 지금까지 가추법은 한 형상을 설명하기 위해 관찰되지 않은 원인을 이용하여 가설을 세워 새로운 발견을 이끄는 논리적 추론 방법이다(Peirce, 1958; Hanson, 1961; Nobeoka & Baba, 2001). 가추법은 지식창출과 문제해결, 아이디어 창출과 같은 일반적인 경우에 기본적인 과정을 안내하는 역할을 하며, 스토리 창작 과정에서 아이디어 발상을 위한 추론 방법으로 활용한 연구(최인자, 2003; 박수홍·김효정, 2013)도 진행되었다.

최인자(2003)는 가추법을 적용한 서사표현교육을 제안하면서 스토리에 대한 검증을 위한 원리로 '서사논리'를 제시하고 있다. 그러나 스토리 창작이론이나 서사논리를 이해하고 서사논리를 기반으로 제시한 줄거리를 검증하는 것은 대부분의 학습자들에게 쉽지 않은 일이며 게다가 스토리를 창작하는 과정에서 필요한 순간 필요한 서사논리를 찾아 이를 검증하는 것은 더욱

힘든 일이다.

이에 본 연구에서는 가추법을 스토리 창작과정의 기본 틀로써 활용하되 구체적인 스토리 창작과정에 있어서 활용 가능한 구체화 전략으로 Egan의 이야기 형식 모형(story form model)을 검토하고자 한다. Egan(1986; 1988; 1997)이 대안적 교육과정 개발모형으로 제시한 이야기 형식 모형은 교육과정을 개발 운영하는 교육과정 개발자와 교사들이 가르치고자 하는 내용을 선택하여 그것을 이야기로 풀어 내는 방법을 구체적으로 제시하고 있다. 이 연구에서 주목하는 것은 이야기 형식 모형이 내포하고 있는 서사논리이며, 이러한 서사논리는 구체적이며 단계적으로 스토리 창작에 있어 전문가가 아닌 교사와 교육과정 개발자를 대상으로 원하는 내용을 이야기로 만들 수 있도록 하는 과정을 담고 있다. 스토리 창작 교육모형을 개발하는 데 이야기 형식 모형을 탐구하려는 것은 이야기 형식 모형은 원하는 내용을 이야기로 만들어 내는 데 즉, 최종 결과물로써 이야기를 만들어 내는 데 초점이 맞추어진 활동과정이 담긴 모형이라는 것이다.

본 연구에서 지향하는 교육모형은 학습자들이 문장연습, 서술연습, 묘사연습이 아니라 완성된 스토리를 개발하는 전체 과정을 체험하게 하는 전체적인 과정을 개발하는 것이다. 학습자들에게 스토리 전체를 완성하는 과정을 경험하게 하는 것은 단순한 창작 경험의 제공을 넘어 작품을 생산하고 이를 감상하고 비평하는 문학 활동에 참여한 전체적인 활동을 제공하는 것이다. 이 과정에서 학습자들은 창작과정과 각 단계에서 필요한 질문, 해결해야 할 문제, 필요한 지원도구와 활용전략 등을 제시하기 위한 다양한 지원이 필요하게 되는데, 여기서는 가설생성을 위한 사고논리인 '가추법', 서사논리가 구체화된 '이야기 형식 모형'을 탐색하여 이를 스토리 창작 교육모형으로 적용 가능성을 탐구하고자 한다.

## II. 가추법과 스토리 창작 과정

### 1. 가추법(abduction)의 추론과정

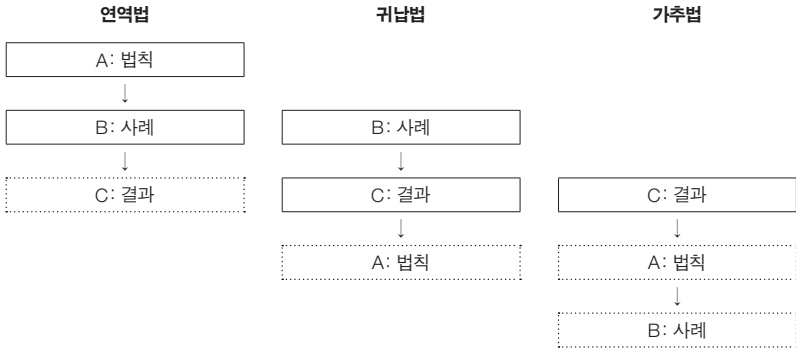
우리는 흔히 과학적 발견이나 원리 법칙을 찾아가는 논리적 추론법으로 귀납법을 떠올린다. Peirce(1958)는 귀납법은 관찰된 자료들로만 어떤 규칙이나 법칙을 만들어 내기 때문에 매우 제한적인 범위로 활용되나 가추법은 하나의 사례로부터 어떤 가설을 이끌어 내는 것으로 이는 귀납법과는 차이가 있다고 설명하고 있다.

가추법을 설명하기 위해 추론방법을 가장 간결한 형태로 표현할 수 있는 삼단논법으로 도식화하여, 일반적인 추론 방법인 연역법과, 귀납법과 비교하여 살펴보겠다. 다음 <그림 1>은 연역법과 귀납법, 그리고 가추법의 논증 원리를 삼단논법으로 도식화한 내용이다.

이미 알고 있듯이 연역법은 처음에 제시한 대전제(그림에서는 A 법칙)에서 그에 부합하는 사례(B)를 가지고 결과(C)를 이끌어 내는 논리적 추리다. 일반적으로 연역법은 필연적으로 참이 되는 결론을 이끌어 내는 추론을 위

해 많이 사용되는 추론기법이다. 그러나 연역법에서의 결과는 항상 대전제에 포함되는 것이므로 새로운 법칙이나 이론을 이끌어 낼 수는 없다. 다음으로 귀납법은 여러 가지 사례( $B \rightarrow C$ )들로부터 어떤 법칙이나 원리(A)를 찾아내는 논리적 추리 방법이다. 귀납법 역시 구체적 사례들에서 공통적 특성을 모아 일반화시키는 것이므로 귀납법을 통해 제안된 법칙이나 원리 역시 새로운 이론을 만들어 낸 것이라고 볼 수는 없다.

그러나 가추법은 어떤 현상을 발견(C)하고 그것을 설명할 수 있는 법칙(A)을 떠올려서, 아직 검증되지 않았지만 설명 가능한 하나의 사례로써 가설(B)을 만들어 내는 방법이다. 예를 들어 하늘에 흰 물체가 지나가는 것(C)을 목격하였다면 우리는 그 물체를 설명할 수 있는 대상을 찾기 위해 여러 가지 법칙과 이미 알고 있는 명제들을 가지고 와서 생각해 본다. 하늘을 날아다니



**그림 1.** 추론기법의 시각적 모델<sup>1)</sup>

는 것은 새, 비행기, 연 등이 있다(A). 비행기는 그 정도 높이에서 보았다면 크기가 아주 작은 모형비행기일 것이다(A<sup>1</sup>). 연은 누군가가 근처에서 날리고 있는 사람이 있어야 하며, 관찰한 흰 물체처럼 속도가 빠를 수는 없다(A<sup>2</sup>). 흰색 새 중에서도 이 지역에는 백로가 많이 출몰한다(A<sup>3</sup>). ... 흰 물체가 무인 정찰기라면 비행기를 조정하는 사람이 주변에 없어도 하늘 위를 날아다닐 수 있다(A<sup>n</sup>). 이렇게 다양한 법칙과 명제에 대해 생각한 후 가설(B)을 세운다(가설1: 흰 물체는 백로일 것이다. 가설2: 흰 물체는 무인정찰기일 것이다). 그리고 제시한 가설을 검증하기 위해 연역법이나 귀납법을 활용할 것이다.

과학적 발견은 당연하다고 여겨지지 않는 비일상적인 현상을 관찰하고는 그것을 설명하기 위해 가설을 만들고 그것이 참인지 검증해 보는 데서 시작한다. 가설을 만드는 가추법의 추론과정은 과학적 탐구과정의 시작이 되는 현상의 관찰과 가설 설정을 통해 새로운 이론을 만들어 내는 데 이미 적용되고 있는 것이다.

1 이 그림은 김정섭·박수홍(2002)이 수정 개발한 그림을 재구성하였다. 본래 그림에서는 삼단 논법을 모두 A → B → C로 나타내었으나, 여기서는 A는 법칙, B는 사례, C는 결과로 명명하고, 연역법과 귀납법, 그리고 가추법이 논리적 추론을 시작하는 시점에 따라 위치를 다르게 하여, 각각의 추론기법이 어느 단계에서 시작에서 어떤 단계의 최종 산물을 제시하는 지가 더욱 분명하게 드러나도록 수정하였다.

## 2. 가추법과 스토리 창작

가추법은 어떤 현상을 설명하기 위해 최선의 가설을 만드는 논리적 과정(Peirce, 1958; Hanson, 1961)으로 정의할 수 있다. 이러한 정의에서 김정섭과 박수홍(2002)은 가추법이 설명적 가설을 생성하고, 이렇게 생성된 가설과 전제의 관계는 논리적이며 최적의 가설을 만든다는 사실에 주목했다. 비일상적인 어떤 현상을 관찰하고 이를 설명할 수 있는, 그것도 논리적으로 최적의 설명을 제공하는 가설을 만드는 가추법은 스토리 창작자가 어떤 스토리의 모티프에 직면한 후 이를 설명하기 위한 설명적 가설로써 스토리를 생각해 내고, 이를 서사논리에 따라 구체적으로 표현하여 독자들로부터 공감을 얻는 활동으로 스토리 창작 과정을 설명할 수 있다.

또한 임경순(2001)은 서사표현교육의 방법으로 ‘경험의 서사화’를 제안한 바 있는데, 이는 경험을 스토리로, 스토리가 갖추어야 하는 조건인 사건과 인과관계로 구성된 플롯을 갖춘 스토리로 표현하는 것을 의미한다. 이러한 논리 역시 어떤 사건과 그것을 설명하는 최선의 스토리를 표현해야 한다는 점에서 가추법의 논리가 적용될 수 있다. 이렇듯 스토리 창작과 가추적 사고의 유사성은 스토리 창작 과정에서 가추법이 실제로 적용될 수 있다는 가능성을 보여 준다.

또한 가추법에서 활용하는 비유적 언어(Figurative Language), 은유(metaphor), 유추(analogy)적 설명이라는 핵심요소는 문학 용어이며 비유적 표현방식이다. 기존에 가추법의 활용 사례로 제시되었던 신제품 개발, 디자인, 과학적 발견의 영역에서보다 창작교육의 현장에서 더 쉽게 수용될 수 있는 표현방법인 것이다. 우한용(1998)은 창작을 학생이 학습 과정에서 수행하는 문학적 글쓰기의 과정과 결과뿐 아니라 창작 과정에서 익힌 안목, 참신한 표현을 알고 일상에서 이를 활용하는 활동, 비유나 경구의 의미를 알고 이를 통해 표현하는 활동까지도 창작으로 보아야 한다고 주장하였다. 스토리 창작 교육에서 이러한 비유적 표현을 활용하고 이를 적용하는 과정을 경

힘하도록 하는 것은 창작활동과 문학적 표현, 그리고 문학적 표현의 문제해결상황에 적용하는 데까지 연결되는 창작교육의 확장이 되는 것이다.

이렇게 스토리 창작과정에서 가추적 사고가 적용 가능하며, 문학적 표현을 활용한 가추법 주요 활동으로 인한 시너지 효과를 기대할 수 있음에도 불구하고 가추법이 교육과 스토리 창작교육의 영역에 적용된 사례는 극히 제한적이다. 가추법은 기업에서의 신제품 개발, 디자인 혁신을 위한 프로젝트, 과학적 발견의 영역에서 활용하였으며 교육과 스토리 창작에 접목한 국내 연구는 아직 도입단계다.

사실 가추법의 초기 연구(Peirce, 1931-1958; Hanson, 1961; Fann, 1970)에서는 가추법의 단계가 구체화되지 않은 형태로 삼단논법과 가추법의 유형을 중심으로 진행되었고, 이후 가추법을 활용한 사례연구(Nonaka & Takeuchi, 1995; Magnani, 1997; Nobeoka & Baba, 2001)가 계속되고 있는 가운데, 가추법 연구 중 주목되는 것은 가추법을 지식창출을 위한 교수법으로 제안하고 있는 연구(김정섭·박수홍, 2002)다. 그것은 스토리 창작교육 모델 역시 교수설계의 영역이고, 초기 연구와 사례연구를 분석하여 가추법의 6가지 양식을 담고 있으며, 사례를 통해 ‘비유적 언어 생성 및 제시하기 - 도출된 아이디어 공유하기 - 메타포 생성하기 - 가설생성과 선택하기 - 설계 명세서 작성하기’의 핵심활동 단계를 제시하고 있어서 수업모형으로 활용 방안을 마련했기 때문이다.

다음으로 최인자(2003)는 가추법의 삼단논법을 활용하여 서사표현교육을 제안하였다. 서사적 추론과정을 ‘놀라운 사실로부터 출발 - 가설생성으로서의 줄거리구성 - 서사논리의 검증’으로 구조화하여 제시하고 있는 것이다. 이런 접근법은 스토리의 발상과 줄거리 구성을 가설설정의 과정으로 접근한 점에서 의미 있으나 스토리 창작 과정에서의 가추법의 유형과 핵심활동 전략이 구체화되지는 않았다. 다음으로 문헌조사와 전문가 인터뷰를 기반으로 한 박수홍과 김효정(2013)의 연구에서는 스토리 창작 핵심활동 프로세스는 ‘생각 떠올리기 - 생각 펼치기 - 생각 모으기 - 스토리 구체화하기 - 집



필하기-스토리 나누기'의 다섯 단계로 구성되어 있으며, 그 지원환경으로 비유적 언어, 대화와 발산적 사고 지원도구, 메타포와 수렴적 사고 지원도구를 제시하고 있다. 즉 핵심활동 프로세스는 기존 창작교육의 그것과 유사한 형태이고 지원환경으로써 가추법의 단계를 도입한 수업모형을 제안하고 있다. 이렇듯 기존의 스토리 창작에 가추법을 활용한 연구는 가추법의 형태와 단계의 특성을 전체적으로 반영하지 않은 단순화된 형태이거나, 핵심활동이 아닌 지원전략에 불과하다는 점에서 아쉬움이 남는다.

이제 가추법의 교수학습모형과, 스토리 창작교육에 가추법을 활용한 교수학습모형을 비교하여 가추법을 활용한 스토리 창작 교육모형이 어떤 방식으로 구현되었는지를 살펴보겠다. 우선 다음에 제시한 <표 1>은 가추법을 활용한 수업모형의 핵심활동 단계를 정리한 것이다.

**표 1. 기존의 가추법을 활용한 교수학습활동 단계**

연구자	가추법을 활용한 교수학습활동 단계					
김정섭, 박수홍 (2002)	비유적 언어 생성 및 제시하기	도출된 다양한 아이디어 공유하기	메타포 생성하기	가설생성과 선택하기	설계 명세서 작성하기	
최인자 (2003)	놀라운 사실로부터 출발		가설생성으로서의 줄거리 구성		서사논리의 검증	
박수홍, 김효정 (2013)	생각 떠올리기	생각 펼치기	생각 모으기	스토리 구체화하기	집필하기	스토리 나누기 (감상, 비평)

김정섭과 박수홍(2002)의 연구에서는 가추적 단계의 핵심활동이 드러나도록 교수학습단계에 비유적 언어, 메타포와 같은 용어를 사용하고 있으며, 이와 유사한 교수학습단계를 스토리 창작 교수학습활동으로 제안하고 있는 것은 박수홍·김효정(2013)의 연구다. 최인자(2003)의 3단 논법은 구체적 단계성은 부족하지만 융통성 있는 수업운영을 할 수 있다는 장점을 가진다. 그러나 스토리의 발상 부분에서만 가추법을 적용하고 스토리 창작에

많은 비중을 차지하고 있는 줄거리의 검증이나 스토리 집필과정에 대한 구체화된 전략을 제공하지는 못하고 있다.

### 3. 가추법을 활용한 스토리 창작활동 모형

가추법과 스토리 창작과 관련한 선행연구의 분석을 통해 스토리 창작에 적용할 수 있는 가추법의 교수학습단계를 <그림 2>와 같이 정리하였다. 제안한 창작 활동모형의 특징은 다음과 같다.

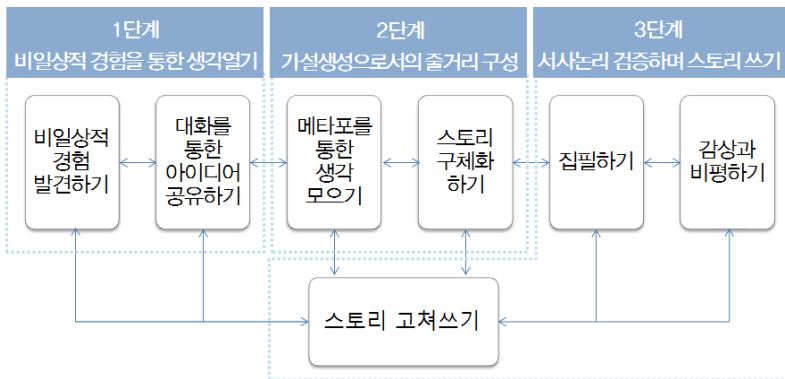


그림 2. 가추법을 활용한 스토리 창작활동 모형

첫째, 가추법을 활용한 창작활동 모형은 가설 생성과 검증이라는 논리적 추론방법을 활용하고 있으므로 형식적 표상능력을 갖춘 학습자들을 대상으로 실시해야 할 것이다. 즉, 스토리 창작 교수학습활동은 설명적 가설의 설정과 서사논리로 검증이 가능한 형식적 조작기의 초등 고학년에서 중등학교 학생의 학습자들을 대상으로 하였다.

둘째, 제안한 창작활동 모형은 삼단논법을 핵심활동 단계의 상위 단계로 두어서 핵심 학습활동의 흐름을 이해할 수 있도록 하였다. 제안한 핵심 학습활동은 아이디어 발상과 구성, 집필, 퇴고 등의 일반적인 스토리 창작활동

동과는 다른 용어를 사용하고 있어서 세부 활동 단계명을 보고는 스토리 창작의 어느 단계인지를 예측하기 어렵다. 따라서 상위단계로 생각 열기, 줄거리 구성, 스토리 쓰기라는 용어를 사용하여 창작활동을 구체화하여 표현한 것이다.

셋째, 핵심활동 단계는 가추법을 통한 교수학습상황에서 실제로 어떤 활동을 하게 될지를 예측할 수 있도록 각 단계의 핵심활동(core activity)명으로 표현하였다. 또한 비밀상적 경험의 발견, 대화를 통한 생각 공유하기, 메타포를 통한 생각 모으기로 학습활동에서 주요 전략들을 함께 제시하였다.

넷째, 기존의 서사논리의 검증에 대해 스토리를 집필하고, 그것을 공유하며 감상과 비평에 참여하는 것, 그리고 스토리의 고쳐쓰기를 추가하여, 창작 교육이 작품의 생산에서 그치는 것이 아니라 세계와 소통하고 상호작용을 통해 변형 재생산되는 전체적인 과정을 경험할 수 있도록 제안하였다.

제안한 교수학습활동 모형을 교수학습 상황에서의 핵심활동 중심으로 설명하자면 다음과 같다.

1단계 비밀상적 경험을 통한 생각 열기는 ‘비밀상적 경험 발견하기’와 ‘대화를 통한 아이디어 공유하기’라는 핵심활동으로 구성된다. 가추법의 유형 중, 비유적 언어를 통한 프로젝트 시작하기가 스토리 창작 상황에 적용되면서 변용된 형태다. 학습자들이 직접 경험한 내용을 이야기로 풀어 가는 것이 스토리 창작의 과정에서 자연스러운 과정이므로 학습자들이 자신의 경험 속에서 여러 가지 스토리 모티프를 찾아보고, 이를 모둠 속에서 대화를 통해 선택하고 변형하는 과정을 가지는 것이다. 물론 이 과정에서 교사가 비유적 언어, 비밀상적 사진, 동영상, 신문 기사 등을 제공하여 학습자들에게 비밀상적 경험을 제공하여 그것에서 이야기가 시작되도록 하는 것도 가능하다. 학습자들은 이러한 비밀상적 경험에 대해 관찰하고 반성적 사고를 통해 표현되어 있지 않은 문제 상황이나 무의식에 잠재되어 있던 이미지와 아이디어 등을 동원하여 다양한 아이디어를 제시하게 된다.

이러한 아이디어를 공유하기 위해서는 대면적 대화의 방법을 활용하는

데, 팀 구성원들이 서로 상호작용할 수 있도록 하는 적극적 대화방법이다. 이 역시 초반에는 아이스브레이킹이 필요하며, 즉각적 피드백, 감정의 표현 등을 적용할 수 있으며, 이런 외부적 규칙은 대화가 진행되면서 서서히 줄어들도록 하며 구성원이 서로에게 진정으로 대면하고 대화에 임할 수 있도록 한다. 이러한 대면적 대화를 통해 학습자들은 비일상적 경험에 대한 다양한 해석을 해 볼 수 있으며, 갈등 분석, 감정 표출 등을 통해 구성원들의 암묵적 지식이 다른 사람과 공유될 수 있는 언어로 표현되어 공유되도록 한다.

2단계 가설생성으로서의 줄거리 구성은 ‘메타포를 통한 생각 모으기’와 ‘스토리 구체화하기’로 구성된다. 구성원의 아이디어가 충분히 공유된 단계에서 진행되는 생각 모으기는 메타포를 활용한다. 구성원들이 대면적 대화를 통해 공유한 메시지를 하나의 메타포로 모으는 것이다. 사실 메타포는 암묵적 지식을 명시적 지식으로 전환하는 중요한 전략이다(Von Kroch, Ichijo, Nonaka, 2000). 메타포 생성 방법은 여러 가지이나 사례로 제시하자면 명사-명사 결합개념을 제시하는 것이 있다.

제시된 메타포를 활용하여서는 다양한 가설을 만들 수 있는데 스토리 창작과정에서는 메타포를 활용한 다양한 설명적 가설을 세우고 이를 설명하는 줄거리를 구성하는 것이 가능해진다. 이 단계에서부터 서사논리는 적용되는데, 성공적인 스토리가 가져야 하는 구성적인 특성을 알아야 하기 때문이다. 따라서 이 단계에서는 서사논리를 생각해 볼 수 있도록 제작된 도구를 제시하여 구성원들이 스토리의 뼈대를 구체화할 수 있도록 해야 하며, 그 과정에서 줄거리도 함께 완성하게 된다.

3단계는 가추법의 논리에서 가설을 검증하는 활동으로서 스토리 창작에서는 서사논리를 통한 검증을 하게 되며 ‘집필하기’, ‘감상과 비평하기’, ‘고쳐쓰기’의 단계로 구성된다. 이 단계는 이전 단계에서 제시한 스토리 지도와 줄거리를 가지고 스토리를 집필하고, 완성한 스토리를 동료들과 함께 감상하고 비평의 장에 참여하고, 스스로 작품을 고쳐 써 보는 단계로 서사논리의 검증을 기반으로 하는 작품 생산의 총체적인 과정으로 제시하였다. 이 단

계에서 학습자들은 스토리가 가져야 하는 장르적 특성을 고려하여 스토리를 완성하고 이를 통해 문학활동에 참여하게 된다.

본 연구에서 제시한 가추법을 활용한 스토리 창작 교수학습활동 모형은 비밀상적인 경험을 통해 생각을 열고, 그것을 설명할 수 있는 하나의 줄거리를 만들고, 서사논리에 따른 검증을 통해 실제로 스토리를 집필하고 감상 비평에 이르는 문학활동이 포함된다. 즉 가추법을 스토리 발상의 원리로 활용하고 설명적 가설로 제한한 이야기거리를 서사논리에 따라 인물, 배경, 사건을 설정하면서 설명적 가설을 하나의 완결된 스토리로 만드는 것이며, 이 과정에서 서사논리는 교사가 교육적 목적으로 선택적으로 적용하거나 서사논리가 집약된 도구를 학습지 형태로 개발하여 학습자의 선수학습 정도 및 이해수준에 따라 다양한 내용 혹은 수준으로 조정하여 적용하는 것이 가능하다.

### III. 이야기 형식 모형과 창작교육

가추법을 활용한 스토리 창작 교수학습활동 모형은 서사논리라는 방식으로 줄거리의 검증과 스토리 집필, 비평, 퇴고에 이르기까지 창작활동의 핵심적인 활동에 대한 지원전략을 교수자의 재량에 맞추어 선택 활용하도록 하고 있다. 따라서 가추법이 적용된 수업모형이 아이디어 발상과 스토리 모티프의 개발까지는 의미 있는 지원전략을 제공하고 있지만, 줄거리의 검증, 집필, 감상, 퇴고의 장은 서사논리의 검증이라는 방식으로 스토리와 스토리 창작 이론과 방법 등을 활용해야 하는 것이다.

물론 창작을 위한 이론과 방법 등은 교육목표와 학습자의 선행학습 정도에 따른 교수자의 수업설계에 따라 발체적으로 또는 집약적으로 적용이 가능하겠지만, 창작활동에 있어 큰 비중을 차지하는 줄거리 구성, 집필, 비평, 퇴고에 이르는 활동에 집약된 형태의 준거가 제시되어야 할 필요가 있다.

이에 본 연구에서는 Egan이 제안한 이야기 형식 모형을 검토하여 스토리 창작 교수학습모형에 적용 가능성을 탐색해 보고자 한다.

## 1. Egan의 이야기 형식 모형

Egan(1986)에 따르면 대부분의 이야기들을 보면 이항 대립쌍을 가지고 있다. 아이들은 이러한 두 가지 상반된 개념을 가지고 그들 간의 타협을 통해 변증법적으로 새로운 개념을 이해해 나간다(Egan, 1896: 15).

Egan은 이야기 속에 이런 변증법적 방식을 활용하여 이야기 형식 교육 과정 모형을 제시하였다. 그가 제시한 이야기 형식 모형은 “주제에서 가장 중요한 것은 무엇인가를 인지하는 것”으로 시작된다. 즉 이것은 무슨 이야기인가를 알아보는 것이다. 그리고 학생들이 쉽게 이해하고 이를 통해 새로운 지식을 알 수 있도록 해 주는 이항 대립개념(binary abstract concepts)에 기초하여 주제를 구조화시키며 단위(unit)이나 수업(lesson)을 이야기 형태로 조직하도록 하였다. 이야기의 시작부분에 갈등이 되는 이항 대립을 제시하고 이러한 갈등이 중재되면서 혹은 해결되면서 이야기를 마무리하는 것이다(Egan, 1986: 39). 즉, 이야기에 근거한 교육과정 모형은 단위이나 수업의 시작 부분에 갈등이 되는 문제 상황을 제시하고 드라마적인 긴장을 장치해 두며 결말에서 있을 갈등 해결을 예측할 수 있도록 한다. 다음 <표 2>는 이야기 형식모형의 단계와 주요 활동을 정리한 것이다.

이제 Egan이 제시한 이야기 형식 모형을 탐색하되 스토리의 창작과 관련하여서 구체적으로 살펴보도록 하겠다. 이야기 형식 모형은 총 다섯 단계로 구성되어 있으며 ‘중요성 인식하기’, ‘이항 대립 찾기’, ‘이야기 형식으로 조직하기’, ‘결론 내리기’, ‘평가하기’가 그것이다.

첫 단계인 ‘중요성 인식하기’는 주제를 찾는 단계로 중요한 것은 무엇인가를 찾아보는 단계이다. Egan은 이 단계에서 스토리를 창작하려는 사람이 생각하는 중요한 것을 넘어, 독자의 입장에서 그 주제가 왜 중요한지를 한

표 2. Egan의 이야기 형식 모형의 단계와 주요 활동

단계	주요 활동
1. 중요성 인식하기 (Identifying importance)	이 주제에서 가장 중요한 것은 무엇인가? 이것이 왜 학생들에게 중요한가? 이것과 정서적으로 연결되는 것은 무엇인가?
2. 이항 대립 찾기 (Finding binary opposites)	주제의 중요성을 가장 잘 나타낼 수 있는 이항 대립쌍은 무엇인가?
3. 이야기 형식으로 조직하기 (Organizing content into story form)	이항 대립쌍을 가장 극적으로 구체화시킬 수 있는 것은 어떤 내용인가? 주제를 이야기 형태로 가장 잘 만들 수 있는 것은 어떤 내용인가?
4. 결론 (Conclusion)	이항 대립 속에 내재된 극적 갈등을 해결하는 가장 좋은 방법은 무엇인가?
5. 평가 (Evaluation)	교사는 어떻게 학생들이 주제를 이해하고 중요성을 인지했으며 내용이 학습되었다는 것을 알 수 있는가?

번 더 점검해 보도록 하였다. 그리고 중요하다고 생각하는 내용과 정서적으로 연결되는 것을 찾아보도록 하여서 스토리로 구체화하기 위한 단서를 얻을 수 있도록 하였다.

다음은 ‘이항 대립’을 찾는 단계다. 여기서는 주제의 중요성을 가장 잘 나타낼 수 있는 이항 대립쌍은 무엇인가를 생각해야 한다. 생존/파괴, 의존/독립, 변화/안정 등 이항 대립쌍은 여러 가지 형태로 나타낼 수 있다. 같은 주제를 다루면서도 이항 대립쌍은 여러 가지를 제시할 수 있으며 그중 주제에 대한 심오하고 중요한 내용을 생각해 볼 수 있는 내용을 선택하여 결정하게 된다.

다음 단계는 ‘이야기 형식으로 조직하기’다. 이 단계에서는 이항 대립쌍을 가장 극적으로 구체화시킬 수 있는 내용을 결정하게 된다. 스토리를 듣는 사람들이 공감할 수 있는 생생한 시나리오를 선정하는 것이 중요하다. 이야기 형식은 소설의 플롯과 같이 복잡하지 않은 경우가 대부분이므로 이 단계에서 가장 많이 고려해야 하는 것은 독자들의 공감을 얻을 수 있는가 하는 문제다. 그리고 그것을 위하여 Egan은 갈등이 부각된 상황에서 중대한 사건이 일어나는 드라마적인 상황을 도입부에 제시하는 것을 추천하였다. 그리

고 그 갈등상황의 양측에서 일어나는 스토리를 기술하여 이러한 갈등이 일어나게 된 원인에 대해 독자들이 공감할 수 있도록 표현해야 한다. 이러한 서술활동에서 점검해야 질문으로 Egan은 ‘그 이야기는 세부 스토리들과 전체 스토리 모두 이항 대립쌍과 그것을 통해 드러내고자 하는 주제와 관련되는 내용인가?’ ‘가장 극적으로 이야기 형태로 구체화하고 있는가?’를 제시하였다.

이후 ‘결론’ 단계에서는 이야기 형식으로 조직된 이야기의 결론을 결정해야 한다. Egan은 ‘극적 갈등을 해결하는 가장 좋은 방법은 무엇인가?’를 고민해야 한다고 주장한다. 그러나 이야기의 갈등은 해결될 수도 있고, 그렇지 않을 수도 있다. 그러나 스토리를 창작하는 입장에서는 극적 갈등을 해결하는 방법에 대한 깊이 있는 고민은 중요한 부분이다. 갈등을 해결하는 방안에 대해 충분히 생각한 후, 창작자는 스토리의 결론을 어떻게 내리는 것이 주제를 효과적으로 표현할 수 있을지에 대해 다시 한 번 생각해 보아야 할 것이다.

마지막으로 ‘평가’는 Egan의 이야기 형식 모형이 원래 교육과정의 개발과 운영과 관련한 상황에서 적용되므로 교육내용과 학습목표 달성 여부를 평가하는 부분이다. 이를 스토리 창작과 연결하자면 스토리를 통해 작가가 말하려는 바를 독자가 어떻게 이해했는지 적극적으로 비평의 장에 참여하여야 한다는 것으로 적용해 볼 수 있다.

## 2. 이야기 형식 모형을 활용한 창작 활동 모형

원래 Egan은 교육과정의 개발과 운영과 관련한 철학과 방법론이 담긴 대안적 교육과정 개발 모형으로 이야기 형식 모형을 제안하였다. 그러나 이야기 형식 모형을 스토리 창작교육에 활용할 수 있을 것이라는 추론은 다음과 같은 이유에서다.

이야기 형식 모형은 스토리를 통해 학생들을 가르치기 위해 짧은 시간



많은 이야기를 만들어야 하는 교사들에게 구체적인 안내를 제공하고 있는 모형이다. 스토리 창작에 비전문가인 교사들이 효과적, 효율적으로 이야기를 만들 수 있도록 하는 구체적인 지원전략을 제시하고 있다. 이러한 이야기 형식 모형은 스토리 창작의 입문기의 학습자들에게나 본직적인 창작이론이나 서사논리에 대한 선행학습이 부족한 학습자를 대상으로 하는 수업에서 완결된 스토리를 창작하도록 하는 데에도 충분히 활용할 수 있을 것이다.

또한 Egan의 이야기 형식 모형은 교사가 이야기를 들을 학생을 항상 고려하며 이야기를 만들도록 제안하고 있다. 교사가 학생들을 고려하여 수업을 설계하듯 스토리를 창작하면서 독자에 대해 구체화하여 고민하고 그들에게 의미 있는 이야기를 생생하게 표현하도록 하는 것은 최종적으로 창작된 스토리의 질을 관리하는 효과적인 방법이다.

마지막으로 이야기 형식 모형은 이항대립쌍과 갈등상황을 스토리 생성의 한 축으로 삼고 있다. 갈등은 그것이 형성되는 과정에서 해결되는 것까지가 하나의 스토리로 만들어지듯 스토리의 핵심요소다. 스토리에 등장하는 인물도 배경도 서술시점도 모두 갈등을 더욱 심화하고 생생하게 드러내는 장치로 활용되어야 하는 요소일 뿐이다. 그렇다면 스토리 창작의 입문기의 학습자들이 하나의 글을 완성하기 위해서 고려해야 하는 단 한 가지의 스토리 창작 요소를 갈등으로 잡아 다른 구성요소를 생략한 Egan의 시도는 효율성과 효과성 측면에서 타당하다 할 수 있다.

이제 이야기 형식 모형을 창작교육에 적용하기 위한 방법을 탐색해 보도록 하겠다. 우선 <표 3>을 통해 이야기 형식 모형을 기반한 스토리 창작 교수학습 과정을 정리해 보았다.

기본적으로 창작 교육에서 이야기 형식 모형을 참고하기 가장 적절한 단계는 이야기의 주제를 선정하는 순간부터다. 첫 단계 ‘중요성 인식하기’에서 Egan이 제시한 세 가지 고려사항은 각각 주제 선정, 주제 검증, 그리고 주제 구체화와 관련된 내용이다. 즉, 무엇이 중요한가? 독자들에게 그것이 왜 중요한가? 이것과 정서적으로 연결되는 것이 무엇인가? 하는 질문 사항은

표 3. 이야기 형식 모형을 기반한 스토리 창작 활동 모형

단계		주요 활동	
1. 주제 세우기	주제 선정	이 주제에서 가장 중요한 것은 무엇인가? 내가 이 주제에 대해 말하고 싶은 내용은 무엇인가?	
	주제 검증	그 내용은 독자들에게도 중요한가? 그 내용이 독자들에게 중요한 이유는 무엇인가?	
	주제 구체화	주제가 스토리로 창작되어야 하는 이유는 무엇인가? 주제와 정서적으로 연결되는 것은 무엇인가?	
2. 이항 대립으로 갈등 표현하기	이항 대립쌍 선정하기	주제와 관련된 이항 대립쌍에는 어떤 것이 있는가? 그중 주제의 중요성을 가장 잘 드러낼 수 있는 이항 대립쌍은 무엇인가?	
3. 스토리 조직하기	줄거리 조직하기	이항 대립쌍을 구체화하기 위해 어떤 이야기를 할 수 있는가? 그중 가장 극적으로 주제를 구체화시킬 수 있는 것은 어떤 내용인가?	
4. 스토리 작성하기	시작하기	갈등이 부각된 상황에서 중대한 사건이 일어나는 드라마적인 상황을 도입부에 제시	전체 줄거리에서 갈등이 부각된 중대한 사건은 무엇인가? 이야기의 도입부에 독자들에게 드라마적인 상황을 제시하여 몰입할 수 있도록 하는가?
	이어가기	갈등상황의 양측에서 일어나는 세부 스토리를 기술하며 제시되었던 갈등상황이 일어나게 되는 과정을 제시	이러한 갈등이 일어나게 된 원인에 대해 독자들이 공감할 수 있는가? 이야기는 이항 대립쌍과 그것을 통해 드러내고자 하는 주제와 관련되는 내용인가? 가장 극적인 이야기 형태로 구체화하고 있는가?
	결론짓기	극적 갈등을 해결하는 방법에 대해 충분히 생각한 후, 주제를 표현하는데 가장 적절한 방식의 결론을 제시함	이항 대립 속에 내재된 극적 갈등을 해결하는 가장 좋은 방법은 무엇인가? 주제를 효과적으로 표현하기 위한 결론은 무엇인가?
5. 감상과 비평	독자와 상호작용 하기	적극적으로 비평의 장에 참여하여 독자와 소통하고 상호작용함	독자가 이해한 스토리는 어떤 의미를 가지는가? 작가의 의도를 독자가 이해했는가?

주제를 선정하고, 이를 검증하며 구체화하며, 정서적으로 공감할 수 있는 요소를 찾아보도록 한다. 따라서 이 단계를 거치면서 스토리 창작의 과정에서 독자들도 중요하다고 인정할 수 있는 주제에 그것을 공감할 수 있도록 하는 정서적 연결 전략을 사용하도록 장려되는 것이다.

다음 단계는 이항 대립의 갈등을 표현하는 것이다. 이 단계에서는 주제

와 관련된 이항 대립쌍을 선정하게 되는데 여기서는 바로 이항 대립쌍을 선택하는 것이 아니라 브레인스토밍의 방법과 같이 이항 대립쌍을 자유롭게 찾아보다가 그중 한 가지를 선택하는 단계로 제시하였다. 이는 Egan이 제시한 주요 활동을 점검하는 질문에서는 찾아볼 수 없으나, Egan이 제시하고 있는 적용 사례에서는 다양한 이항 대립쌍에서 한 가지를 선택하고 있는 모습을 발견할 수 있다.

다음으로 스토리를 조직하는 단계에서는 짧은 줄거리를 조직하는 활동을 하게 된다. 이는 주제를 나타내는 이야기, 이항 대립쌍을 구체화하는 이야기들을 생각해 본 후 가장 극적인 형태로 제시할 수 있는 이야기를 선택하게 된다. Egan은 이 단계에서 바로 이야기의 도입부를 작성하고 있으나 스토리 창작 과정의 특수성을 고려하여 스토리 작성하기 단계를 두어 그 속에 포함되도록 하였다. 대신 이 단계에서 스토리에 등장하는 인물도 배경도 서술 시점 등이 갈등을 심화하고 생생하게 드러내는 장치로 활용되도록 안내하여 이야기의 기본요소를 갖추 수 있도록 해야 한다.

본격적인 스토리 작성하기는 ‘시작하기’, ‘이어가기’, ‘결론짓기’의 세 단계로 진행된다. 스토리의 도입 부분을 표현하는 시작하기 단계에서는 Egan이 제안하는 바와 같이 갈등이 부각된 상황에서 중대한 사건이 일어나는 드라마적인 상황을 도입부에 제시하도록 하였다. 스토리의 도입은 갈등상황을 제시하는 극적 도입 외에도 다양한 방법이 있으나 갈등상황을 먼저 제시하는 이와 같은 도입 방법은 독자들의 흥미를 유발하고 스토리에 몰입할 수 있도록 도와준다는 점에서 효과적인 도입 방법이며, Egan이 제시한 이야기형식 모형의 전체 활동과도 일치하는 도입 방법이다. 따라서 여기서는 갈등 상황이 드러난 주요 사건을 스토리의 도입부에 제시하는 방법을 따르도록 하였다.

다음으로 이어가기 단계에서는 갈등상황에서 대립된 양측에서 일어난 세부 스토리를 기술하여 제시되었던 갈등이 일어나게 되는 과정을 기술한다. 그 결과 그 과정에서 독자들이 이러한 갈등상황이 일어나게 된 원인과

갈등의 본질에 대해 공감할 수 있도록 해야 한다. 세부 스토리를 기술할 때 주의해야 할 또 다른 점은 필요 없는 내용이 첨가될 수 있다는 사실이다. 따라서 세부 스토리가 주제를 표현하고 사건을 전개하는 데 꼭 필요한 내용인가를 점검해야 한다.

이제 ‘결론짓기’를 해야 한다. 이야기에서 갈등상황은 해결될 수도 있고, 그렇지 않을 수도 있다. 그러나 스토리를 창작하는 입장에서는 극적 갈등을 해결하는 방법에 대한 깊이 있는 고민을 해야 한다. 그렇게 갈등을 해결하는 방안에 대해 충분히 생각한 후 스토리의 결론을 어떻게 내리는 것이 주제를 효과적으로 표현할 수 있을지에 대해 결정해야 한다.

마지막 단계인 감상과 비평은 Egan의 평가 부분을 변용한 것이다. 교사의 수업에서 학습자들이 학습목표에 도달하였는지 여부를 평가하듯 작가는 적극적으로 비평의 장에 참여하여 독자가 본인의 작품을 감상하고 무엇을 얻었는지, 작가가 의도한 바를 이해하였는지를 확인하고 독자들과 상호작용할 수 있도록 해야 한다. 학습자에게 이 단계의 활동은 본인의 창작물에 대한 고쳐쓰기의 기회를 제공할 뿐 아니라 스토리의 창작과 감상, 비평으로 이어지는 문학 활동의 순환을 체험하는 기회가 된다.

#### IV. 가추법과 이야기 형식 모형을 활용한 스토리 창작교육

지금까지 가추법과 이야기 형식 모형을 분석하고 이를 스토리 창작 교육에 적용할 수 있는 형식으로 재구성하여 보았다. 우선 가추법을 스토리 창작에 적용하여 아이디어의 발상과 가설설정의 논리로써 줄거리를 설정하고, 서사논리의 검증을 통해 스토리를 완성하는 방식의 삼 단계 일곱 개의 핵심 활동으로 교수학습 과정을 제안하였다. 가추법의 경우 비유적 언어, 대면적

대화, 메타포를 활용한 아이디어 모으기와 같은 지원 단계를 통해 무의식에 있던 지식을 의미체로 표현하고 이를 공유할 수 있도록 하여 아이디어 발상과 이를 스토리로 이어갈 수 있는 모티브의 발견이라는 측면에서 효과적인 교수학습 방법으로 적용될 수 있을 것이다. 그러나 가추법은 실제로 스토리 창작 활동에 많은 비중을 차지하는 스토리의 구성과 집필, 퇴고의 과정에서 학습자들이 학습활동을 계속할 수 있는 구동력이 되는 핵심활동과 지원전략을 제공하지는 못하였다.

따라서 본 연구에서는 스토리의 구성과 집필 퇴고과정에서 학습활동을 지원하는 하나의 수업모형을 추가로 제안하였다. 가추법으로 인한 스토리 창작 과정에서 다루지 못했던 스토리의 주제를 선정하고, 이를 구체화하기 위해 이항 대립쌍을 제시하며, 그것을 기반으로 줄거리를 구성하고, 글쓰기의 도입부터 결말제시에 이르기까지의 서사논리를 실제적이며, 구체적인 방법으로 제안하고 있는 방법론으로써 Egan의 이야기 형식 모형을 살펴보았다. 그러나 이야기 형식 모형은 새로운 아이디어의 발상이나 창의적인 이야기를 만드는 데에는 한계가 있어, 가추법과 이야기 형식 모형을 상호보완적으로 적용한 창작교육 모형을 제안할 필요가 있었다.

지금까지 논의한 내용을 기반으로 가추법과 이야기형식을 적용한 스토리 창작 활동 모형을 제안하자면 다음 <그림 3>과 같이 정리할 수 있다. 이 모형은 가추적 사고과정의 3단계를 유지하면서 서사논리의 검증이 필요한 부분을 이야기형식 모형에서 가져와서 스토리 창작과정의 핵심활동을 따라 정리한 것이다.

제안한 창작활동 모형의 핵심활동은 이미 가추법과 이야기 형식 모형을 스토리 창작 활동으로 적용하는 단계에서 전술하였으므로 핵심활동 각각에 대한 설명은 줄이고, 각 단계의 주요 활동 성과물이 다음 단계로 필수적으로 활용되며, 이를 통해 전체 학습활동이 추진되는 모습을 중심으로 살펴보겠다.

비유적 언어는 학습집단의 외부에서 선정해도 되고, 내부에서 결정해도 된다. 외부적 언어는 개인의 내면에 잠재되어 있는 무의식에 이르기까지 자

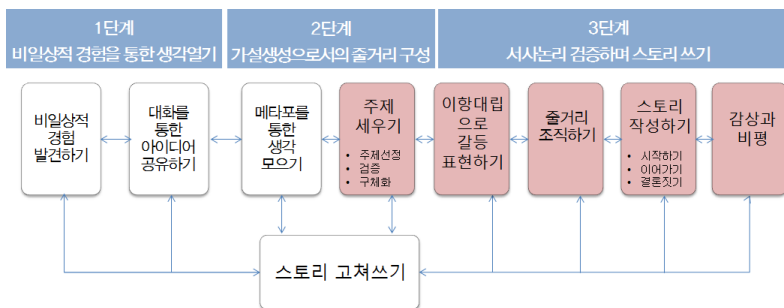


그림 3. 가추법과 Egan의 이야기 형식 모델을 활용한 스토리 창작 활동 모형

극을 제공하게 되며, 그 자극은 개인의 정서적, 이성적 사고과정과 기억, 주변의 새로운 정보까지 떠올려 가며 이야깃거리가 떠오르게 된다. 그러면 이렇게 떠오르는 이야깃거리를 상호대면적 대화를 통해 주고 받으면서 무의식에 있는 정보가 의식의 영역으로 되돌아오게 된다.

다음으로 대화를 통해 사람들이 제안한 여러 가지 이야기를 하나의 메타포로 묶는 노력을 하게 된다. 눈에 보이지 않는 여러 이야기를 하나의 메타포로 구체화하는 작업을 통해 이미 의식하고 있었던 아이디어와 대화중에 조금씩 드러나기 시작했지만 그것을 바로 언어화하기는 힘들었던 내용을 서서히 표현할 수 있게 된다. 정해진 메타포는 본격적인 이야기 주제를 세우고 줄거리를 만드는 데 활용되게 된다.

이전단계에서 합의된 메타포가 포함하는 내용에 주목하여 스토리의 주제를 결정한다. 주제를 결정할 때는 Egan의 질문들에 답하면서 주제를 세우고, 검증하며, 구체화하도록 한다. 그렇게 주제가 정해지면 그 주제를 가장 잘 표현할 수 있는 이항 대립쌍을 찾아보고 이러한 대립쌍을 가장 극적으로 표현할 수 있는 갈등상황을 생각해 본다.

주제와 핵심이 되는 갈등상황을 설정하였다면, 그것을 기반으로 이러한 갈등이 형성된 과정과 결말의 열개를 결정하는 것이 줄거리가 된다. 줄거리를 구성하면서는 그 내용이 주제를 구체화 하고 있는지를 점검하도록 해야

한다.

줄거리가 만들어지고 난 후에는 스토리 집필을 하게 된다. 집필은 세 단계로 진행되는데 갈등상황을 생생하게 표현하면서 스토리 시작하기, 갈등상황의 양측에서 세부 스토리를 통해 이러한 갈등상황으로 전개된 과정을 이어가기, 최적의 갈등해결방안에 대해 충분히 고민한 후, 갈등의 해결 또는 주제를 부각하기 위해 갈등을 해결하지 않는 결론 짓기가 그것이다. Egan의 이야기 형식 모형에 따르자면, 스토리 도입단계에서는 독자의 몰입, 중반부의 이어가기 단계에서는 독자의 공감, 결론 단계에서는 주제를 중점적으로 고려하도록 한다.

작품 완성 후에는 이를 감상과 비평의 장을 통해 독자들과 상호작용할 수 있도록 한다. 스토리 고쳐쓰기는 감상과 비평 이후 이루어지기도 하지만 글쓰기의 전반에서 일어날 수 있도록 하고 작품 창작 단계에서 이전 단계로의 회기적 이동도 가능하다.

## VI. 결론 및 제언

가추법은 창의적인 아이디어의 발상을 지원하는 추론 방법으로 창의적 구성체를 개발하는 학습목표를 가진 수업상황에서 적용한다면 좋은 성과를 얻을 수 있는 교수학습모형으로의 적용이 가능하다(김정섭 · 박수홍, 2002). 본 연구의 2장에서는 기존의 가추법과 관련한 연구물을 정리하고, 그중 교수학습모형, 스토리 창작 활동 모형을 분석하여 가추법을 통한 스토리 창작활동 모형을 재구성하여 제시하였다.

다음으로 Egan의 이야기 형성모형은 스토리 창작의 비전문가인 교사가 적은 시간과 노력으로 스토리를 완성할 수 있도록 하는 효과적인 지침을 제공하는 모형으로 이것을 활용하여 스토리 창작 교육활동에 적용하여, 주

제를 선정하고, 독자가 몰입하고, 공감할 수 있는 이야기를 집필하도록 구체적인 전략을 제시하고 있다. 이에 본 연구의 3장에서는 기존의 이야기형성모형을 정리하여 제시하고, 이를 Egan이 제한한 교육과정의 설계 상황이 아닌 학습자의 창작교육상황으로 변형 가능성을 탐색하고, 이를 재구성하였다.

그리고 전체적으로 가추법의 원형을 살리면서, 주제를 선정하고 이를 이항 대립의 갈등상황으로 상정하여 극적인 긴장감을 살린 스토리를 작성하도록 하는 가추법과 이야기 형식 모형을 기반으로 한 스토리 창작 활동 모형을 제안하였다. 이는 학습자가 하나의 스토리를 창작하는 전체적인 과정을 성공적으로 경험하도록 안내하는 것을 목적으로 하며, 학습자의 이러한 활동에 대해 교사의 전문적인 지원과 안내가 더해진다면 수업모형으로도 활용 가능할 것이다.

본 연구는 아이디어의 발상은 지원하면서도 스토리의 주제와 줄거리의 형성에 대한 지원은 부족했던 기존의 연구(박수홍·김효정, 2013)의 문제점 해결을 위한 새로운 가설을 설정하는 것과도 같다. 가추법에 기반한 스토리 창작 활동 모형에 실용적이며 대중적으로 활용할 수 있는 서사원리를 추가하기 위해 Egan의 이야기 형식 모형을 가져온 것이다. 우선 두 가지 모형 각각에 대해 스토리 창작의 과정과 원리에 따라 재구성하여 제시한 후 가추법을 기반으로 한 스토리 창작 모형에 적용하며 두 모형이 스토리 창작 교육에 활용 가능성을 탐색한 것이다.

본 연구는 문헌연구를 기반으로 두 가지 이론의 창작 교육에 적용 가능성, 그리고 두 모형의 결합 가능성과 상호보완적 효과를 기대할 수 있는 결합 방법에 대해 탐색한 논문이다. 따라서 후속 연구를 통해 제안한 스토리 창작 활동 모형을 기반으로 교수설계를 실시하고 이를 현장에 적용하여 그 결과를 검점해야 할 것이다. 또한 지속적인 문헌 연구와 전문가 검토를 통해 제안한 창작 활동을 지속적으로 탐색하고 수정 보완하는 작업도 계속되어야 할 것이다.

\* 본 논문은 2014. 8. 1. 투고되었으며, 2014. 8. 6. 심사가 시작되어 2014. 8. 27. 심사가 종료되었음.



## 참고문헌

- 강심호(2005), 『디지털 에듀테인먼트 스토리텔링』, 살림지식총서 196.
- 강현석(2007), 「교육학에서 내러티브의 가치와 교육적 상상력의 교육」, 『국어국문학회집』 146, pp. 305-351.
- 구인환(2000), 『창작교육 어떻게 할 것인가?』, 서울: 푸른사상.
- 김성도(1998), 「가추법의 화용론적 함의」, 『담화와 인지』 5(2), pp. 23-39.
- 김정섭 · 박수홍(2002), 「지식창출을 위한 논리로써 가추법과 교수설계 적용을 위한 탐색」, 『교육공학연구』 18(4), pp. 139-165.
- 김효정 · 박수홍(2013), 「스토리 창작 교육을 위한 지식창출 기법을 활용한 스토리 창작 프로세스 탐색」, 『국어교육학연구』 48, pp. 185-216.
- 박수홍(2002), 「체제성과 체제성의 논쟁을 넘어서: 이중구조 교수체제모델의 탐색」, 『교육공학연구』 18(2), pp. 157-174.
- 우홍룡(1996), 『디자인 사고와 방법』, 창미.
- 임경순(2001), 『서사표현교육의 방법과 실제, 창작교육 어떻게 할 것인가?』, 서울: 푸른사상.
- 전현정(2009), 「Egan의 이야기 형식 모형에 기반한 교육과정 개발 및 적용」, 경북대학교 박사학위논문.
- 최인자(2003), 「모티프 중심의 서사적 사고력 교육 — 서사표현교육의 주제론적 접근」, 『국어교육학연구』 18, pp. 472-498.
- 한기은(2000), 「소설 창작 전략과 수업의 실제」, 『문학교육학』 8(2), pp. 253-280.
- Cialdini, Robert B, *Influence: science and practice*, 4th ed, 이현우 역(2003), 『설득의 심리학: 사람을 움직이는 여섯 가지 원칙』, 21세기북스.
- Eco, U. (1986), *Semiotics and the philosophy of language*, Blomington, IN: Indiana University Press, 김주환 · 한은경 역(1994), 『논리와 추리의 기호학』, 인간사랑.
- Egan, Kieran(1986), *Teaching as Storytelling*, Chicago: The University of Chicago Press.
- Eisenstein, E.(1983a), *The Printing Revolution in Early Modern Europe*, Cambridge: Cambridge Univ. Press.
- (1983b), *The printing revolution in early modern Europe, abridged edition of The printing press as an agent of change*, Cambridge UK; New York, Cambridge University Press.
- Fann, K. T.(1970), *Peirces theory of abduction*, The Hague: Martinus Nijhoff.
- Kim, J.(2001), “Abductive reasoning and interpretation of conceptual combinations,” Unpublished Ph.D. dissertation, Indiana University.
- Lanigan, R. L.(1997), *Phenomenology of communication, merleau-pontys thematics in communicology and semiology*, 박기순 · 이두원 옮김(1999), 『커뮤니케이션 현상학』, 나남.
- Magnani, L.(1997), “Abduction and hypothesis withdrawal in science,” At <http://www.bu.edu/wcp/Papers/Scie/ScieMagn.htm>

- Nobroka, K. & Baba, Y.(2001), "The influence of new 3-D CAD systems on knowledge creation in product development," In I. Nonaka & T. Nishiguchi(Eds.), *Knowledge emergence: Social, technical, and evolutionary dimensions of knowledge creation*, NY: Oxford University Press.
- 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 University Press.
- Peirce, C. S.(1931-1958), *Collected papers of Charles Sanders Peirce*, C. Hartshorne and P. Weiss(Eds.), Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Shank, G.(1998), "The extraordinary ordinary powers of abductive reasoning," *Theory & Psychology* 8(6), pp. 841-860.
- Von Kroch, G., Ichijo, K. & Nonaka, I.(2000), *Enabling Knowledge creation*, NY: Oxford University Press.
- Walter J. Ong (1982), *Orality and Literacy*, 이기우 · 임명진 옮김 (1995), 『구술문화와 문자문화』, 문예출판사.
- Webster, Frank (1995), *Theories of the information society*, Routledge, 조동기 옮김(1997), 『정보사회이론』, 사회비평사.

## 스토리 창작 교육모형 형성을 위한 방법으로 가추법과 이야기 형식 모형의 적용가능성 탐색

김효정 · 박수홍

본 연구에서는 문헌연구를 기반으로 가추법과 Egan의 이야기 형식 모형을 창작 교육에 적용하기 위한 가능성을 탐색하였다. 우선 스토리 창작에 가추법의 활용 가능성을 탐색하기 위해 가추법의 개념적 특성을 파악하고, 이를 교수 설계 및 스토리 창작활동에 적용한 사례를 통해 스토리 창작에의 적용 방법을 탐색하였으며, 이를 기반으로 가추법을 활용한 스토리 창작 활동 모형을 정리하였다.

그리고 가추법을 활용한 스토리 창작 활동 모형에서 부족했던 주제 선정, 줄거리 구성, 스토리 작성, 감상과 비평, 퇴고의 단계에서 효과성과 효율성이 높은 전략으로 Egan의 이야기 형식 모델을 재구성하여 도입하였다.

이를 통해 제시한 가추법과 이야기 형식 모형을 기반으로 한 스토리 창작 활동 모형은 비일상적 경험의 발견, 대면적 대화를 통한 아이디어 공유, 메타포를 통한 생각 모으기, 주제 세우기, 이항 대립으로 갈등 표현하기, 줄거리 조직하기, 스토리 작성하기, 감상과 비평, 스토리 고쳐쓰기의 핵심활동을 포함하고 있다.

본 연구는 문헌연구를 기반으로 하고 있어 후속 연구를 통해 스토리 창작 활동 모형을 현장에 적용하여 그 결과를 검증하고 개선하는 연구를 계속해야 할 것이다.

핵심어 스토리 창작, 창작교육, 가추법, 이야기 형식 모델, 스토리텔링

## ABSTRACT

# Exploring The Possibility of Applying Abductive reasoning and Story Form Model for Education on Story Writing

Park Suhong · Kim Hyojeong

The aim of this paper is to search a way to applying abductive reasoning and story form model for education on story writing.

Abduction is a logic for formulation new hypotheses. And several cases that successfully applied an abduction to create new knowledge. For exploring instructional guidelines for applying abduction to teach story writing, we recast abductive reasoning as teach to knowledge creation, and story writing. For supplement abductive reasoning for story writing model's faults we import Egan's story form model.

Abductive reasoning for story writing model lead students 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, and Finding binary opposites, Organizing content into story form. Abductive reasoning and story form model have a possibility of applying education on story writing

**KEYWORDS** Story writing, Story writing teaching, Abductive reasoning, Story form model, storytelling