

## 스토리텔링의 교수·학습 활동 작용\*

- 교수 전략으로서의 스토리텔링 재개념화 하기 -

박 인 기\*\*

### 차 례

- |                            |   |
|----------------------------|---|
| I. 서론 : 교수·학습 활동으로서의 스토리텔링 | III. 이야기(narrative)를 스토리텔링 활동(Storytelling Activity)으로 변용하기 |
| II. 수업 활동에서의 스토리텔링 개념 확장하기 | IV. 결론  |

### 국문초록

이 논문에서는 교수·학습 활동을 더욱 효과적으로 하기 위해서, 교수·학습 활동에 스토리텔링의 효과를 활용하는 방법을 제안하고자 한다. 스토리텔링의 원형은 교사가 학생에게 이야기를 해 주는 것이다. 그러나 이런 원형의 스토리텔링을 그대로 교수·학습 활동으로 활용하는 것은 경직되고 융통성 없는 교수법이다.

수업에서 다채롭고도 창의적인 교수·학습 활동으로 스토리텔링을 활용하려면, 내러티브를 매우 다양하게 변용하여, 수업 활동 속에 녹여 넣

\* 이 논문은 2012학년도 경인교육대학교 연구교수 연구비 지원을 받아 작성된 것임

\*\* 경인교육대학교

을 수 있어야 한다. 즉 내러티브를 창의적으로 해체하여, 수업 목적에 맞게 내러티브의 여러 요소와 기능을 변용하는 것이 필요하다. 교수·학습 활동을 위해 내러티브의 다양한 작용 방식을 살려서, 학습활동의 효과를 높여야 하는 것이다. 따라서 수업 상황에서, 수업목표에 맞는 활동을 경험하도록 하는 과정에서 원래의 스토리텔링은 교육적으로 재개념화 된다.

수업 활동으로 전이되는 스토리텔링은 내러티브의 구조와 내용과 요소를 부분적으로 변용한다. 또한 스토리텔링을 교수·학습 활동으로 녹이고자 할 때는, 내러티브의 기능과 속성과 작용과 과정 등의 필요한 일부를 창의적으로 활용할 수 있어야 한다. 또 내러티브의 화자와 내러티브의 맥락을 변용하여 학습활동으로서의 스토리텔링 효과를 높일 수도 있다. 내러티브를 특정의 스토리텔링으로 실현하는 매체를 변용함으로써 매우 유효한 스토리텔링의 학습활동을 구안할 수도 있다. 이런 것들은 모두 스토리텔링을 재개념화한 것이다.

주제어 : 교수·학습 활동, 내러티브의 해체와 변용, 스토리텔링의 재개념화, 내러티브(스토리텔링)의 맥락

## I. 서론 : 교수·학습 활동으로서의 스토리텔링

이 글은 교수·학습 활동에 스토리텔링의 효과를 강화함으로써, 교수 방법의 진화를 꾀하고, 학습 활동(방법, 전략, 기술)<sup>1)</sup>의 효과를 높이기

1) 교수·학습방법론에서 '학습활동(Learning activity)'은 학습전략(Learning strategy), 학습방법(How to study), 탐구기술(Study skill) 등과 동일한 개념역을 가지며 언제나 긴밀한 상호성을 가진다. 또 특정의 교수·학습 과정에서는 이들은 조금씩 다른 기능적 위상을 가지지만, 맥락에 따라서는 같은 의미로 결부되기도 한다. 이 점은 스토리텔링을 교수·학습활동의 위상에서 조명하고 적용할 때 매우 중

위한 글이다. 문학 영역에 속하는 서사와 스토리텔링을 교육학의 영역과 융합하여, 내러티브 내지는 스토리텔링이 교육 방법으로서의 작용을 할 수 있음을 보이려 한다.

스토리텔링과 내러티브의 개념은 원래 문학에서 사용되던 원형의 개념을 넘어서서 사회 문화적 맥락의 의미 코드들과 결합함으로써 상당한 역동성을 띠고 그 개념이 확장 일로에 있다. 특히 스토리텔링은 허다한 응용학문 분야에서 부단히 재(再)개념화 되면서 다채로운 변이와 진화를 해 나가는 과정에 있다. 그렇기 때문에 이 글에서 언급하게 될 스토리텔링의 개념을 규정하는 것이 필요하리라 본다. 여기서는 설명의 편의를 위해서 스토리텔링을 정면으로 설명하기보다는 스토리텔링의 내용 바탕이 되는 내러티브와 대비하여 설명하고자 한다. 스토리텔링은 내러티브를 구체적으로 전달 수행하는 행위이다. 내러티브는 이야기 구성체로서, 그것은 인물(agent)이 시간과 공간의 조건 속에서 어떤 행위를 벌여나가는 사건(event)으로 이루어진다. 그런데 이야기 구성체로서의 내러티브는 이야기를 일정한 내용 체계로 유지하는 상태라고 한다면, 스토리텔링은 이러한 내러티브를 구체적 상황에서, 구체적 필요에 의해서, 구체적 대상에게, 구체적 내용으로, 구체적 매체로 변용(變容)하여 실현하는 행위이다.<sup>2)</sup> 바로 이러한 구체성과 상황성의 다채로움에 힘입어 정치, 교육, 경영, 예술, 디자인, 커뮤니케이션, 디지털 테크놀로지 등의 분야에서 스토리텔링은 그 기능과 작용을 확산 진화시켜가고 있다.<sup>3)</sup>

내러티브(서사)<sup>4)</sup>와 스토리텔링은 근대 학교 이전부터 교육내용과 교

---

요한 전제 사항이다.

- 2) 박인기 외(2013), 스토리텔링과 수업기술, 사회평론, pp.14-18 pp.23-25 참조
- 3) 스토리텔링의 변이와 진화, 그리고 그것의 사회 문화적 작용에 대해서는 Salmon, Christian, 류은영 역, 스토리텔링, 현실문화, 2010, pp.21-34. 참조. Salmon은 스토리텔링의 진화와 그 가능태를 다양하게 진단하면서 그것의 가능성과 비판을 균형 있게 보여 준다.
- 4) 이 글에서는 내러티브와 서사를 같은 개념으로 쓰되, 문맥에 따라 이 두 용어를 번갈아 쓴다.

육활동의 주요한 원천으로서 활용되어 왔다. 이는 내러티브가 1) 인간 경험의 총체성을 잘 드러낸다는 점, 2) 모방과 반영의 학습 기제를 지니고 있다는 점, 3) 반성적 기제를 내포하고 있다는 점, 4) 의미 구성에서 인지와 정의를 통합한다는 점, 5) 학습자에게 의미의 그물망을 만들어가는 과정을 제공한다는 점 등에서 유효한 점을 발견할 수 있기 때문이다.<sup>5)</sup> 문학 연구의 전통 하에서 서사는 인문학 가치를 대표하는 자리를 지녀왔다. 내러티브는 인간탐구의 질료로써 작용하기 때문에 그 어떤 장르보다도 교육 내용으로서의 비교 우위를 지닌다. 또 서사의 수용과 표현은 인간의 가치를 논할 수 있는 사유 기제로써 효과를 발휘한다. 이는 서사의 수용과 생산이 교육 활동으로서의 가치를 풍부하게 내재하고 있음을 보여 준다. 이러한 인식은 문학의 사회적 문화적 기능과 작용이 확장되어 오는 과정에서 점차 확대되었고, 문학교육이 제도 학문의 한 분야로 정착되면서 더욱 관심을 끌게 되었다.

전통적으로 문학이 다루어 온 서사는 언어예술 텍스트로서의 심미적 가치를 다루는 범주이거나, 현실 삶을 반영하고 다시 그것을 이념의 차원에서 성찰하게 하는 현실주의 텍스트로서 가치를 다루는 범주에 속해 있었다. 그러나 이제는 문학 서사가 교육의 경험적 질료로써 또는 교육의 활동 기제<sup>6)</sup>로 작용하는 범주를 새롭게 구축하게 된 것이다.<sup>7)</sup> 그 과

5) 박인기(2011.12.), '스토리텔링과 수업기술', 한국문학논총 제59집, 한국문학회, 411-435.

6) 교육의 질료라는 것이 교육의 내용을 담보하는 것이라면 교육의 활동 기제(Practical Mechanism of Instruction)는 주로 수업 차원에서 제기되는 교육의 방법, 전략, 활동(activity), 기술(skill) 등을 의미한다. 후기 정보사회 또는 탈근대에서는 학습정보가 교사나 학생 모두에게 개방되고, 이른바 '정보의 바다'에 수많은 교육내용 관련 정보들이 개방됨에 따라, 교육 활동 수행에서 방법, 전략, 활동, 기술 등의 중요성이 실제로 증대되었다. 스토리텔링의 교육적 효과도 이런 현상과 밀접히 연관된다.

7) 인간을 서사적 존재로 보고, 인간의 경험과 서사, 그리고 인간성장 발달과 서사의 상관성을 통찰함으로써 서사의 교육적 자질을 문학 쪽에서 접근한 것으로는 우한용의 성과가 있다. <우한용 외(2002), 서사교육론, 동아시아>에서는 서사와 교

정에서 서사는 전통적인 문학 서사의 가치와 더불어 학습자의 생활 서사(또는 경험 서사)를 중요하게 인식하는 데에 이르렀다. 그리고 양자의 상호성이 중시되고, 교육활동에서는 문학서사와 경험서사의 상승적 효과를 추구하게 되었다.

그런가하면 내러티브와 스토리텔링은 교육학자들에 의해서도 일정한 진화를 해 왔다. 문학교육연구자들이 내러티브를 문학 본질에 따라서 그것의 교육 작용을 인식하고 개발해 왔다면, 교육학자들은 탈근대의 패러다임으로 교육이 현실의 문제를 반영하고 해결해야 한다는 진보주의 교육과정 철학에 따라 내러티브의 중요성을 인식하였다. 이는 대체로 학습자를 교육의 중심에 두려는 인식론이거나 교육이 현실의 문제와 강한 상호성을 가지는 방향으로 기획 운영되어야 한다는 인식론에 가닿는 것이었다. 학습자의 인지를 핵심 과업으로 다루는 교육으로서는 학습 주체가 인지를 구성하는 과정에서 내러티브의 가치와 효용을 새롭게 발견하게 된 셈이라 할 수 있다. 이는 정보화 사회의 배경 맥락에서 보면, 학습자의 경험(지식)이 통합되는 것을 중시하고 결과적 지식보다는 교육의 과정(過程, process of pedagogy)에서 형성되는 과정적 지식을 중시하는 패러다임에 결부되는 것이라 할 수 있다. 설명과 해석의 통합을 중시하는 데에 내러티브가 기여하고, 학습자가 실재로서의 앎을 구성하는 기제로서 내러티브의 교육적 가치가 강조되는 것이다.<sup>8)</sup>

교육과 내러티브의 실제적 상관은 아무래도 교재나 수업 차원의 구체

---

육의 문제를 문화교육의 차원에서 보려고 했다. 그리고 근대와 탈근대의 배경과 관련하여 서사교육의 향방을 거대담론으로 조명한 논저로, <우환용 외(2013), 근대 삶, 그리고 서사교육, 한국문화사> 등이 있다.

- 8) 진보주의 교육학자들이 대체로 학습자 중심을 표방했지만, 내러티브의 교육 가치를 주창한 사람으로서는 J. Bruner가 대표적이다. 20세기 중반 브루너는 우리에게 ‘지식의 구조’에 바탕을 둔 ‘학문중심 교육과정’의 제창자로 알려져 있지만, 후반의 저술 ‘교육의 문화(1996)’에 이르러서는 실재를 구성하는 내러티브의 힘을 교육적으로 주목하고, 문화주의에 바탕을 둔 교육과정 이론을 제안한다. <J. Bruner, 이자현 역(2005), ‘교육의 문화’, 교육과학사> 참조.

적 활동 속에서 구현된다. 이때는 내러티브가 스토리텔링의 양태(mode)로 발현되지 않을 수 없다. 교육 활동에서 내러티브와 스토리텔링의 위상 관계를 이해하는 것은 매우 중요하다. 특정의 내러티브를 그대로 교재 텍스트로 쓰는 경우도 교육이 스토리텔링을 활용했다고 할 수는 있지만, 이것은 교육의 프로세스를 활성화 하는 기체로서의 스토리텔링 활동으로 보기는 어렵다. 교육활동을 위한 스토리텔링 활동은 원래의 내러티브를 변용하고 재구성하고 재활용(remodeling)하는 차원으로 나아가야 한다. 교육활동에서 스토리텔링이 교수·학습의 내용을 효과적으로 전달하고 학습하게 하는 방법 기체로 강조되면서, 교육 담론과 실천에서 그 중요성을 인정받을 수 있는 것이다.<sup>9)</sup> 스토리텔링을 교수·학습 활동(activity) 차원에서 들여다보고 호응하려는 시도는 분명 서사학과 교육학의 융합을 구할 수 있는 분야가 된다는 점에서도 의미 있는 일이다. 이는 앞으로 문학이 교육 일반에 보다 구체적인 교육방법 상의 기여를 할 수 있는 가능성을 확인하게 하는 것이 되기도 한다.

## II. 수업 활동에서의 스토리텔링 개념 확장하기

### 1. 수업상황과 ‘스토리텔링’의 재개념화

교육활동으로서의 ‘스토리텔링(storytelling)’을 이해하기 위해서는 몇 가지 발상의 전환을 요청한다. 스토리텔링을 문학의 서사 장르의 위상에서 보던 것에서, 교육수행의 전략적 활동으로 보는 인식의 융통성이 필

9) Carol Lauritzen, Michael Jaeger 지음, 강현석, 소경희, 박창언 옮김(2007), 내러티브 교육과정의 이론과 실제, 학이당 등을 참조할 수 있다. 스토리텔링을 통한 학습의 통합을 교육과정의 기획과 운영 차원에서 다루어야 함을 역설하면서, 내러티브에 대해 현장에 활용할 수 있는 구체적인 방안들을 제안하고 있다. 박인기 외(2013)는 이를 더 실제적이고 처방적인 수준으로 교사들에게 제시하고 있다.

요하기 때문이다. 그런 전제 하에서 우리가 구해야 할 관점 변화는 다음 두 가지 측면을 고려해야 한다.

하나는 ‘스토리텔링(storytelling)’의 사전적 의미라 할 수 있는 ‘한 편의 이야기를 온전하게 들려주는 행위’라는 인식에 간혀 있으면 안 된다는 것이다. 한 편의 온전한 이야기(narrative)의 모든 자질들-예컨대 그것의 구조, 내용, 요소, 속성, 기능, 과정, 작용 등-을 변용하여 무언가 학습과 연관되는 행동/활동을 하게 하면, 이는 모두 스토리텔링의 범주로 보아야 한다는 것이다. 따라서 교육활동으로서의 스토리텔링은 ‘가르치고 배우는 구체적 수업에서의 구체적 수업활동으로서의 스토리텔링 활동’을 의미하는 것이다. 달리 말하면 그것은 ‘스토리텔링 기반의 교수·학습 활동’ 등의 개념으로 이해되는 것이 온당하다.

다른 하나는 스토리텔링 활동은 그것의 내용과 구조를 원천적으로 제공하는 원래의 내러티브(기반 내러티브)<sup>10)</sup>가 해체되어서 그 일부의 내용이나 기능이나 속성이나 구조가 교수·학습 활동으로 녹아서 들어오는 것으로 보는 관점이 필요하다. 따라서 이것은 수업을 운영하는 교사에게는 교수기술(teaching skill) 또는 교수전략(teaching strategy)으로 전이 전화되어야 하는 것이고, 학습자에게는 학습의 기술(study skill) 또는 학습 전략(learning strategy)으로 전이 전화되어야 하는 것이다.

스토리텔링의 축자적 개념은 ‘스토리’를 ‘텔링’하는 것이다. 그런데 오늘날 스토리텔링의 개념은 이야기가 구현되는 상황, 대상, 필요성 등에 따라서 매우 역동적이다. 그리고 ‘텔링(telling)’의 실제에 관여하는 매체의 다양성이 엄청나게 변화되었다. 따라서 텔링의 매체 실현적 현상으로부터 파생되는 이야기 효과의 다채로움에 주목해야 한다. 그렇기 때문에 스토리텔링에서는 ‘텔링(telling)’의 개념이 매우 융통성 있게 인식되어

10) 훼손되지 않고 온전한 모습으로 존재하는 원래의 내러티브가 있고, 이것의 구조, 속성, 내용, 기능 과정, 작용 등을 일부 변용하여 수업에 쓰기 좋은 스토리텔링 활동으로 만든다는 변용 구도 속에서 ‘훼손되지 않고 온전한 모습으로 존재하는 내러티브’를 필자는 ‘기반 내러티브’라고 부르고자 한다.

야 한다. 이는 지금까지 내용이나 구조 중심으로 스토리텔링을 이해하던 것에서 스토리의 전달 작용 모습을 강조하는 쪽으로 스토리텔링의 개념이 확장된 것이다. 이와같이 스토리텔링의 개념을 융통성 있게 확장함으로써 ‘스토리텔링’의 교수·학습 활동 자질이 의미 있게 드러날 수 있을 것이다.

예를 들어 생각해 보자. 춘향전 이야기를 가지고 실제로 수업 활동을 할 수 있는 여러 가지 방식을 모두 떠올려 보자. 이는 전통적인 교육에서 보면 춘향전을 학습하는 것이지만, 스토리텔링 관점에서 보면 춘향전을 다양하게 텔링 telling하는 것이다. 이는 다시 춘향전이라는 텍스트를 여러 소통 상황에서 매우 다양하게 활용하는 것과 같은 차원이라 할 수 있다. 춘향전 텔링을 어떻게 어떤 매체로 얼마만큼 하느냐에 따라서는 춘향전과 이렇다 할 관련이 없는 과목과 단원에서도 얼마든지 춘향전 스토리텔링을 유용한 학습활동으로 쓸 수 있다. 물론 춘향전 관련 수업 일 때는 학습활동으로서의 춘향전 스토리텔링의 방법과 전략은 더욱 다채롭고 정교하게 구안될 수 있을 것이다.<sup>11)</sup>

## 2. ‘텔링(telling)’의 다양성을 수업활동 차원에서 이해하기

이처럼 스토리텔링에서 텔링telling의 변이 형태들을 다양하게 주목함으로써 학습활동으로서의 스토리텔링 개념에 조금씩 변화를 가하여 보면, 스토리텔링의 다양한 학습 작용을 모색해 볼 수 있다. 예컨대 겉으로는 스토리텔링이 아닌 것처럼 보여도 실제로는 강한 스토리텔링 효과를 발휘하는 스토리텔링들을 찾아낼 수 있다. 이는 스토리텔링의 개념을 수업활동 차원에서 이해하는 데에 매우 유용하다. 즉 스토리텔링이 교육활동에 유익하게 활용될 수 있는 가능성을 다양하게 모색해 볼 수 있는 것이다. 이렇게 함으로써 교사가 가르쳐야 할 교육내용들이 설명적 지식(또는 개념 상태의 지식)으로 머물러 있지 않고, 스토리텔링의 구조로

11) 박인기 외(2013), 같은 책, p.27.



변전될 수 있는 가능성을 더 많이 개발할 수 있다.

요컨대 ‘텔링(telling)’의 변이 변용에 따른 스토리텔링 활동을 수업 활동의 한 양상이나 교수전략 또는 학습전략으로 받아들일 수 있다는 발상을 가져야 할 것이다. 스토리텔링의 ‘텔링 방식’과 ‘텔링 매체’가 구체적으로 어떠한지에 따라 그것이 수업에 유익하게 쓰일 수 있는 융통성이 크게 확장될 수 있다.

다음은 수업의 시공(時空)에서 ‘스토리텔링 활동’의 ‘텔링’을 구체화 하는 준거들이라 할 수 있다. 동시에 이런 준거를 활용함으로써 수업에서 학생들에게 적절하고도 유효하게 부과하고 학생들이 스스로 참여할 수 있는 ‘활동’을 구안할 수 있다.<sup>12)</sup>

1) 누가 이야기를 전하는가. → 이야기를 발신하는 주체가 됨으로써, 이야기와 더불어 적극적으로 소통하는 능력을 기르며, 학습자의 자기 주도성을 강화할 수 있다. 이야기 발신자들은 허구 내러티브이든 자신의 경험 내러티브이든 전하는 과정에서 내용을 조정하고 개변하는 경험을 하게 된다.

2) 누구에게 전하는가. → 이야기를 들려줄 대상에 맞추어서 자연스럽게 수준을 조절하고, 그 과정에서 이야기 구조를 축소하거나 확장하고, 이야기의 내용을 간이화(정교화)하거나 초점화 할 수 있는 능력을 기를 수 있다. 결과적으로 서사를 수용하고 생산하는 일반 능력을 강화하고, 이야기와 더불어서 화용(話用)의 능력을 기른다.

3) 이야기의 어떤 부분을 적출하여 전하는가. → 이야기를 구조로써

---

12) 스토리텔링의 ‘텔링’을 수업 조건에 맞추어 구체화 하는 준거는 1차적으로는 이야기(내러티브)의 구조와 형식을 자세히 살피는 데서 나온다. 이를 바탕으로 내러티브의 내용과 맥락을 다양하게 변용할 수 있다. 예컨대 시점은 이야기 화자의 위상을 다채롭게 변이시키는 활동으로 전이될 수 있다. 2차적으로는 이야기가 소통되는 화용의 상황을 ‘학습활동으로서의 스토리텔링 활동’으로 변용할 수 있고, 이야기가 소통되는 커뮤니케이션의 구조와 상황, 그리고 그것에 따른 소통의 전략과 기술 등을 유의미하게 고려하여 ‘학습활동으로서의 스토리텔링 활동’으로 변용할 수 있다. 물론 변용의 이유와 목적은 수업활동 개발에 있다.

볼 수 있는 능력은 서사 능력의 본질이다. 이야기의 어떤 특정 부분을 적출하여 다른 용도로 사용하게 하는 것은 이야기 구조화 능력을 길러 주면서 동시에 이야기 내용을 전략적으로 변용하는 능력을 길러 준다.

4) 왜 전하는가. → 스토리텔링 행위가 인지적으로 정의적으로 메타 행동이 될 수 있음을 경험하게 하는 것으로서, 이야기를 가장 적극적으로 다루고, 문제해결의 차원에서 스토리텔링을 하게 하는 요소가 된다.

5) 이야기의 어떤 맥락에 의탁하여 전하는가. → 이야기 자체보다는 이야기의 특정 맥락에 치중하여 텔링을 하게 하는 것이다. 본 내러티브와 상관성이 높은 인물이나 우관 텍스트 등과의 상호텍스트성을 익히게 하고, 지식과 경험의 융합을 도모하는 활동으로 나아갈 수 있다.

6) 이야기의 어떤 요소를 부각(zoom in)하여 전하는가. → 이야기에는 수많은 요소가 있다. 구조로서의 요소도 있고, 내용으로서의 요소도 있고, 형식으로서의 요소도 있고, 소통으로서의 요소도 있다. 이야기에서 인물 요소를 부각하면, 그렇게 부각된 인물 요소만으로 의미 있는 수업 활동을 구안할 수 있다.

7) 어떤 매체로 전하는가. → 어떤 언어로 전하는가에 따라 스토리텔링의 효과는 달라진다. 이 단계에서 스토리텔링을 말하기, 듣기, 읽기, 쓰기 기능과 관련지어 효과적 활동으로 구안할 수 있다. 디지털 미디어의 영역으로 오면 학생들이 흥미 있어 하는 매우 다양한 스토리텔링 활동이 가능해진다. 물론 미디어교육의 효과를 꾀할 수 있다.

‘telling’이 구어 텍스트로 이루어지면 그냥 ‘전행적인 이야기하기’이지만, ‘telling’이 문어 텍스트로 이루어지는 경우도 많다. 이 경우도 당연히 스토리텔링이다. 왜 그런가. 청자가 있는 경우는 읽어주는 사람이 청자에게 telling하는 것으로 볼 수도 있지만, 텍스트가 청자에게 telling하는 것으로 볼 수도 있는 것이다. 물론 청자 없이 스스로 묵독을 하는 경우도 telling이다. 이 경우야말로 텍스트가 독자에게 telling하는 전형적인 모습이라 할 수 있다.(보기에 따라서는 읽어주는 자아와 들으려는 자아

로 분리된 자아가 telling하는 것으로 볼 수도 있다.) 이처럼 텍스트를 대상으로만 다루지 말고, 사람과 대등하게 상호작용하는 주체로 설정하는 것이 스토리텔링의 개념을 확충하는 데에 도움이 된다.<sup>13)</sup>

8) 이야기 내용에 참여함으로써 이야기를 재현하는 방식으로 전하는가. → 이야기의 바깥에서 그것을 전하고 수용하는 것만을 텔링의 범주로 보지 않고, 이야기 내용 속에 참여하는 상태도 텔링의 상태로 볼 수 있다. 이야기에 이입되는 정도가 강한 사람들이 스스로 이야기 속의 인물이 되어 보는 경지의 텔링 양상이기도 하다. 내가 나에게 이야기 속을 직접 체험하면서 그 이야기를 다시 본인에게 각인시켜 의미화 하는 과정으로 볼 수 있을 것이다.

9) 이야기를 놀이로 변전시켜 전하는가. → 모든 이야기는 놀이 구조로 변전될 수 있다. 이야기 원형을 잘 보존하면서 놀이로 가져가는 것이 역할놀이 모드라 할 수 있을 것이다. 이야기를 놀이로 변전시켜 그 놀이에 참여하는 것도 일종의 스토리텔링 활동으로 볼 수 있다. 이는 앞항에서 말한 대로 이야기 내용에 참여하는 것과 같은 차원의 텔링 효과를 발휘하기 때문이다. 수업에 탄력적으로 적용할 수 있는 활동으로서는 이야기를 가급적 많이 변전시켜서 놀이로 발현하는(텔링하는) 모드이다.

10) 이야기의 특정 요소를 활용하여 새로운 이야기(활동)를 만들어 전(행)하는가. → 예컨대 서유기를 읽은 아이들에게 이런 활동을 부과한다면 그것이 곧 하나의 스토리텔링 활동이 된다. 서유기 이야기에서 삼장법사 일행이 만나는 요괴들을 활용하여, 자신이 겪은 고난의 이미지를 요괴로 표현하여(그림, 아이콘, 언어적 묘사 등등) 설명해 보도록 하는 것이다. 내러티브의 특정 요소를 가져와서 본 이야기 흐름과는 상관없이 새로운 스토리텔링을 하도록 하는 것이다.

11) 있던 이야기에서 없는 이야기를 새롭게 만들어 내어 전하는가. → 전통적인 문학 창작교육에서 해 왔던 활동이다. 스토리텔링의 본령에 가

13) 위의 책(2013), p.29

장 가까운 것이라 할 수 있다. 그러나 없는 이야기를 새롭게 만들어내는 과정에서 어떤 학습의 조건과 학습자의 역할을 주느냐에 따라 이 스토리텔링 활동은 다양한 변이를 추구할 수 있다.

12) 이야기 외부의 것들(예 : 작가, 다른 독자 등)과 대화하는 방식으로 전하는가. → 이야기 내용 밖에 있는 요소들 특히 이야기의 소통과 관련되는 것들을 끌어들이 와서 새로운 스토리텔링 활동을 구안할 수 있다. 작가와의 대화라든지, 이 이야기를 경험한 다른 독자와의 대화나 토론이라든지, 이 이야기로 영화를 만든 감독과의 인터뷰라든지 등등이 여기에 해당하는 스토리텔링 활동이다. 이야기 외부의 것들과 대화하는 방식은 일종의 하이퍼텍스트 경험으로 연결되기에 적합하고, 그만큼 활동의 생성과 적용이 다양할 수 있음을 알 수 있다.

### Ⅲ. 이야기(narrative)를 스토리텔링 활동(Storytelling Activity)로 변용하기

교수·학습 활동으로서 스토리텔링의 유용함을 살리자는 것은 가르칠 내용으로서의 지식(Knowledge)을 학습자가 수용하기에 좋은 언어로 번역하여 전할 때, 내러티브의 언어가 단순 설명의 언어보다 효과적이라는 데서 생겨나는 주장이다. 또한 학습자가 배움 과업으로서의 지식을 학습함에 있어서 보다 능동적이고 자기 주도적인 학습의 과정을 기저도록 하는 데 있어서 스토리텔링의 행위가 유효하다는 전제에서 나온 것이다. 이 점에서 스토리텔링 활동은 서사와 연관되는 언어행위라는 점이 환기되어야 할 것이다.

지식(Knowledge)이 현상적으로 존재하는 방식은 지식이 언어로 모습을 드러내는 것과 깊은 연관을 가진다. 이 점은 교육현상에서는 더욱 뚜렷하게 나타난다. 지식의 언어화는 지식을 수업에서 다루는 교사에게는

더할 수 없이 중요하다. 지식이 어떻게 언어화 되는지를 기획하는 데에 수업의 전략, 학습활동의 전략, 평가의 전략이 깊숙이 연동된다. 물론 이때의 언어화는 학문지식을 ‘교수실천적 내용 지식(Pedagogical content of Knowledge, 이른바 PCK 지식)’으로 구체화하고 이를 교수행위로 역동성 있게 전달하는 핵심 기제/과정 이다. 이때의 언어를 구조 언어학의 한 단위, 즉 단어라든가, 음소라든가, 문장이라든가 단락이라든가 하는 차원으로 인식하는 것은 온당치 않다. 텍스트(Text)나 담화(Discourse) 차원의 언어를 상정해야 한다. 또 문법적 체계로서의 언어 형식들이 아니라 실제의 언어 사용(language use)을 중심으로 ‘지식의 언어화’를 주목해야 한다.<sup>14)</sup> 일반적으로 개념적 지식을 내러티브의 언어로 번역하는 것이 권장되고 있다. 그리고 이것을 다시 학습자의 수준에서는 스토리텔링의 언어활동으로 변전시켜서 수업의 효과를 제고하는 것이다. 이것이 스토리텔링이 교수·학습에 작용하여, 그 효과를 내분비시키는 메커니즘의 요체이다.

어떤 온전한 내러티브가 스토리텔링 활동으로 전이 변전되는 양태는 여러 가지가 있다. 교수·학습 활동에서 스토리텔링은 크게 두 가지 가능 범주를 가진다. 하나는 어떤 기존의 특정 내러티브의 존재를 전제로 그것을 변이 변형시킴으로써 스토리텔링 활동을 이끌어 내는 범주이다. 다른 하나는 기존의 내러티브 없이(혹은 극히 일부분만 의존한 채) 지금부터 모종의 내러티브적인 활동을 학습자들이 생성하여 만들어 가는 범주가 있다. 그러나 후자라 하더라도 이전의 구체적 내러티브 경험의 축적을 잠재 능력으로 쌓아둠으로써 성공적인 스토리텔링 활동을 실현해 갈 수 있다. 이제 내러티브를 변용하여 효과적인 수업 스토리텔링 활동을 이끌어 내는 양태들의 하위 범주를 살펴보기로 한다.

14) 박인기(2013.7.6.), ‘지식 소통과 언어, 그리고 수업’, 『수업 전문성연구 가로지르기』, 청주교육대학교 교육연구원, pp.3-11

## 1. 내러티브의 텍스트 본질 변용하기

### 1) 내러티브의 구조를 변용하기

내러티브의 일반 구조는 사건의 시작과 중간과 결말을 가지는 것으로 되어 있다. 구조 개념을 보완하는 것으로 구성(plot)의 개념도 있다. 어떤 특정의 수업 상황에서 내러티브의 구조나 구성의 일부분을 활용하여 스토리텔링 활동을 구안할 수 있다. 한 차시의 수업 전체를 하나의 이야기 구조로 설정하여 수업을 할 수 있을 것이다. 수업의 서두 부분과 말미 부분을 살짝 내러티브 구조로 활용하는 경우도 있다. 예컨대 “10의 보수를 안다”라는 수업 목표를 가진 수업의 서두 부분에서 교실 문을 노크하고 계란 배달을 하러 온 아저씨를 연출시키다. 교사는 상자를 열어보니 한 줄 10개이어야 할 계란이 7개밖에 없음을 알고 급히 배달 아저씨를 되부르지만 그는 가고 없다. 이렇게 짧게 사건(내러티브)을 연출하고 10의 보수를 배우는 수업은 평상시처럼 진행된다. 수업이 끝날 무렵 다시 교실 문을 두드리는 배달 아저씨는 모자란 계란 3개를 뒤늦게 가져와서 마침내 10개의 계란이 모두 배달되었음을 확인해 준다. 이 결말 부분 또한 짧게 사건(내러티브) 연출이다.

수업은 수업의 시작과 끝 부분에 계란 배달 오류 사건의 시작과 끝 구조를 그대로 배치함으로써 수업 전체의 목표와 교육 내용을 학생들에게 매우 인상적으로 인지시키는 효과를 얻게 한다. 독서교육을 친화력 있게 하기 위해서 모듈별로 출판사 놀이를 일정 기간 지속해 나가면서 출판사 스토리를 경험하고 예측하고 반성하게 하는 포트폴리오식 활동을 하게 한다면, 이 또한 출판사 내러티브의 구조를 변용하여 출판사 놀이라는 스토리를 학생들이 만들어 나가는 것이다. 이는 전형적인 학습활동으로서의 스토리텔링 활동을 한 것이라 할 수 있다.

### 2) 내러티브의 내용을 변용하기

‘내용’이라는 말은 내러티브의 용어라기보다는 일반어에 가깝다. 교육

활동 일반에서는 지식과 경험 일반을 교육 내용으로 통칭하기 때문에 내러티브나 스토리텔링 안에 들어 있는 모든 콘텐츠들을 ‘내러티브 내용’으로 호응 시킨 것이다. 국어 교과에서 가르칠 항목 중에 지식과 기능과 태도 등이 있는데 이것도 교육과정 차원에서는 ‘교육과정 내용’이라고 말한다. 이 ‘내용’을 스토리텔링으로 번역하여 소통하고 학습할 수 있는 경지를 바람직하게 보는 것이다. 그래서 내러티브의 내용을 변용하여 스토리텔링 활동으로 만들어 보려는 시도를 상정해 볼 수 있는 것이다.

일반적으로는 사건의 흐름을 바꾸어서 이야기의 결말을 다르게 구상해 보는 활동이 기존의 문학 교육과정에 자주 등장했었다. 이는 먼저 주어진 이야기를 이해하는 과정도 스토리텔링 활동이지만, 그것을 바탕으로 새 이야기를 일부 만들어 보는 것 또한 차원이 좀 다른 스토리텔링 활동이라 할 수 있다. 기존 스토리텔링에 또다시 스토리텔링 활동을 강화하거나 변화를 주는 활동이라 할 수 있다. 인물을 바꾸어 보는 것도 마찬가지이다.

내러티브의 내용을 보다 창의적으로 변용하는 것도 창작교육 등의 영역에서 자주 활용하는 학습활동이다. 내러티브의 상황을 일부 현실의 상황으로 만들어서, 학습의 효과를 얻도록 하는 방법이다. 예컨대 ‘여름철 위생과 건강’을 배워야 하는 학생들이 ‘뽀로로’ 캐릭터를 중심으로 뽀로로 내러티브를 잘 알고 있다면, 그것을 활용하도록 한다. 즉 남극에 사는 뽀로로를 여름 방학에 우리 학급으로 초대하는 편지쓰기 활동을 부여하면서, 여름을 모르는 뽀로로가 한국에 올 때(혹은 왔을 때) 위생과 안전에 어떻게 유의해야 할지를 편지에 친절하게 안내하도록 한다. 이는 내러티브의 내용을 변용한 스토리텔링 활동이다. 임하는 학생들의 자기 주도성이 매우 강하게 일어난다.

### 3) 내러티브의 요소를 변용하기

내러티브의 요소는 인물, 행위, 시간, 공간 등의 것이 있고, 소설 장르 차원으로 오면 플롯과 모티프, 문체 등에서 보다 다채로운 하위 요소들

을 거느린다. 이러한 요소들의 합을 내러티브의 총체적인 구조(또는 내용)으로 볼 수도 있을 것이다. 인물, 사건, 행위 등을 단순히 바꾸기보다는 학습의 목표에 부응하도록 변용의 조건을 자세히 갖추도록 해야 할 것이다. 전기 텍스트에 등장하는 위인이나 영웅들을 현재의 상황과 문화 속에 등장시켜서, 언행을 지속시키는 과업 등을 스토리텔링 활동으로 구현했다면, 풍속이나 문명을 비교 통찰하는 학습에 적절할 것이다. 시대를 관통하는 역사적 상상력 같은 것을 기르는 데도 유효한 ‘학습활동’으로서의 스토리텔링활동이 될 수 있을 것이다.

역사적 배경과 제도적 배경의 변화 등을 흥부전 내러티브에 삼투시킴으로써, 즉 배경 요소를 변용시킴으로써 스토리텔링 활동의 학습 효과를 도모한 다음의 보고가 이를 입증해 준다.

역사수업은 전반적으로 모두 스토리텔링 수업이 될 수 있다고 생각이 든다. 지금까지 했던 수업들이 대부분 스토리텔링적 성격을 갖는 수업이었고 그 중에 학생들의 호응도가 높았다고 생각되는 수업 두 가지를 소개하고자 한다. 첫 번째, ‘흥부전’ 조선후기 경제사회상과 연결시키는 수업을 한 적이 있다. 학생들이 조선후기 경제와 사회를 수업시간에 배운 후 ‘흥부전’을 각색하여 이 시기 농법의 변화로 말미암아 나타난 상품화폐경제의 발달과 신분제의 변동의 요소를 찾아내어 재미있는 연극으로 꾸민 수업을 하였다. 학생들은 짬짬이 모여서 ‘흥부전’을 있는 그대로의 내용이 아니라 여러 가지 상황과 인물을 창조하여 각색을 통한 새로운 이야기를 만들어 냈다. 조선 후기 동요하는 신분제 속에서 흥부가 몰락 농민으로 분하여 이 시기 새로이 등장하는 독점적 도매 상인인 도고의 횡포에 더욱 더 가난해지는 상황을 만들어 이야기를 전개시켜 나갔다. 형인 놀부는 이 시기 농민의 분화로 나타나는 대표적인 부농의 입장을 대변하였다. 또한 학생들은 여기에 상상력을 가미하여 놀부가 양반으로 신분을 상승시키는 상황을 만들어내는 등 아이들의 창의력과 상상력이



발휘되는 수업이었다. 같은 모둠의 학생 전부 하나의 역할을 맡아 나뮈의 능력을 발휘하여 재치있게 자신의 맡은 역할을 소화하였다. 이러한 수업은 하나의 이야기를 학생들이 스스로 구성하고 창조하는 능력을 향상시켰을 뿐만 아니라 조선후기 경제사회상 속에서 스스로 농민의 입장이 되어봄으로써 이 시기의 어려움을 간접 체험 하는 기회를 가질 수 있었다.<sup>15)</sup>

## 2. 내러티브의 작용 요소 변용하기

### 1) 내러티브의 기능(효과) 변용하기

내러티브의 기능은 문예 미학적으로는 숭고미, 비장미, 골계미, 우아미 등등의 어떤 미의식을 경험하는 것이다. 이는 예술 내러티브의 미적 효과를 학습하는 것을 뜻하는데, 이런 미적 체험을 문학교과가 아닌 다른 예능 교과에서 학습할 때 스토리텔링 활동으로서 구안해 줄 수 있다. 미술이나 음악 등의 예술 경험을 문학 내러티브와 상호성을 가지도록 수업 활동을 구안했다면, 그것이야말로 내러티브의 기능을 변용한 스토리텔링 활동이라 할 수 있다.

경험 서사를 환기하여 누구에게나 스토리텔링 하는 과정은 부지불식간에 인간 내면의 반성 기제를 작동시킨다고 한다. 오늘날 윤리 교과 수업에서 상당한 학습활동들이 윤리적 판단을 내리려 할 때 적절한 내러티브 상황에 의탁한다. 또한 학습자의 반성 사고(reflective thinking)를 강화하려고 할 때, 자신의 경험 내러티브를 불러내고, 그것을 다양한 조건에서 재현하게 함으로써 소기의 성과를 얻을 수 있다.

내러티브가 설명이나 논증과 다른 기능이 있다면 그것은 아마도 어떤 일의 평가와 사안의 논리를 구체적인 경험의 언어, 구체적 현실의 사건

15) 경인교대 원격교육센터 온라인 연수 강좌 ‘스토리텔링과 수업기술’을 2013년에 수강한 역사 담당 교사의 스토리텔링 적용 수업의 사례 보고에서 가져 온 글임.

(event)에 바탕을 둔다는 점일 것이다. 그리고 인지와 정의가 통합된 구체적인 언어로 들여다보게 한다는 것이다. 경험을 이른바 ‘해석된 기억’으로 복기(復碁)하면서, 우회적으로 다루는 것이 내러티브의 언어이요, 내러티브적 사고의 특징이다. 내러티브적 사고를 스토리텔링 활동으로 반영하는 과정에서 반성적 사고가 자연스럽게 발흥되는 것을 도모할 수 있는 것이다. 내러티브 수행에서 내재하는 반성적 사고 작용을 변용한 것이라 할 수 있다.

내러티브 특히 근대 이후의 소설 장르들이 현실을 반영한다. 그리고 그러한 현실을 초극하는 어떤 지평을 전망하는 것이 소설의 기능이다. 이런 기능들을 담은 부분만을 소설 전체에서 분리해 내는 것이 쉽지는 않겠지만, 소설의 기능에 비판적 현실주의 기능이 있다는 것을 염두에 둔다면, 이런 작품들을 중심으로 다양한 독서토론 활동을 설계할 수 있다. 물론 이런 맥락에서의 독서토론은 상당 부분 스토리텔링 활동으로서의 자질을 충분히 지닌다. 내러티브의 기능은 사회적 문화적으로 확장되면 내러티브가 사회적으로 또는 문화적으로 작용하는 어떤 영향으로 나타난다. 경영전략에 내러티브 마인드를 기하고, 광고 문화 또는 마케팅 현장에서 소프트 콘텐츠로 연성화(軟性化)된 내러티브들이 일정한 작용을 한다. 이런 현상들을 다시 교육에서 스토리텔링 활동으로 리모델링해서 활용할 수 있다.

## 2) 내러티브의 속성을 변용하기

내러티브의 속성은 더러는 내러티브의 기능과 겹쳐지기도 하지만, 여기서서는 주로 교육적 속성과 관련해서 스토리텔링 활동을 어떻게 접근해야 할지를 생각해 보기로 한다. 내러티브는 높은 수준의 창의 자질을 수반한다. 있었던 기억이나 경험을 전혀 다른 해석이 가능하도록 재구성할 수 있는 것은 대체로 그것이 내러티브의 방식으로 재구성되었을 경우이다. 내러티브는 그것을 만들어내려는 순간 사람에게 창의를 자극하는 속성을 발현한다. 이 속성을 변용하여 스토리텔링 활동을 구안하는 경우는

허다하다. 이는 이야기 결말 바꾸기, 이야기 요소 변용하기 등의 범주와 맞물리는 부분이기도 하다. 창작 창의를 전(前) 단계 활동으로 자주 활용된다.

다음으로 내러티브는 인간이나 현상을 동기의 측면에서 조명하게 하는 속성을 가진다. 이 점은 내러티브가 과학적 논증의 언어와 대척에 서는 것임을 보여 준다고 하겠다. 인간에 대한 동기의 이해는 내러티브가 인성교육의 활동으로 변용되기에 적합한 것임을 시사한다. 아울러 심리 현상을 학습하는 과정에서도 내러티브는 인간의 동기를 이해하는 속성을 잘 보여준다. 이 속성을 변용한 스토리텔링 활동을 ‘유효한 학습활동’으로 기대할 수 있을 것이다.

내러티브는 일정 부분 게임의 속성을 지닌다. 그런 점에서 모든 스포츠 경기는 그 자체로 강한 내러티브 자질을 가지고, 허다한 전쟁 내러티브는 게임의 속성을 지님으로써 서사적 흥미를 높인다. 그러나 이는 내러티브의 본질적 속성이라고 할 수는 없다. 다만 오늘날 디지털 대중문화 영역에서 양산되는 게임 텍스트들에 대한 교육적 처방을 궁리함에 있어서, 아무래도 그 대안 처방은 내러티브에 의한 것이 되어야 한다는 생각을 하게 된다. 내러티브의 게임 속성을 변용한 스토리텔링 활동은 이제부터 본격적으로 궁구되어야 할 것이다.

끝으로 내러티브의 속성 가운데 교육적으로 주목해야 할 것은 내러티브가 해석을 요청하는 그 무엇이라는 점이다. 내러티브는 자신이 현실 해석의 도구이면서, 동시에 자신에 대한 해석을 끝없이 요청한다. 그리고 그 해석은 언제나 열려 있는 해석을 지향한다. 이 점이 매우 중요하다. 여기에 내러티브 속성을 변용한 스토리텔링 활동의 교육적 가능성이 매우 풍성하게 묻혀 있다고 하겠다. 인간의 인지적 발달을 해 나가는 데 있어서 해석을 통하여 세계에 입문하고, 다시 해석을 통하여 자아를 발견하고 고양시켜 나간다. 해석이라는 인지적 과업은 학습에서 주체가 자기 주도성을 발휘하고 있음을 입증하는 것이기도 하다.

## 3) 내러티브의 과정을 변용하기

내러티브의 과정(process)이란 무엇인가. 내러티브를 생성, 생산해 내는 일련의 심리 정신적 과정, 또는 언어 수행적 과정을 뜻한다. 이는 물론 발달의 개념 능력의 개념과 맞물려 있는 것이기도 하다. 좁게는 창작의 과정이라 할 수도 있다. 일상인의 생활 차원에서 보면 일상의 경험이 주체의 어떤 경험이 하나의 이야기로서 정리되면서, 자신의 의식 속에서 일정한 의미를 획득하는 것이 ‘내러티브의 과정’에 해당하는 것으로 볼 수도 있다.

사실 내러티브 생성의 프로세스는 인간 생활 전반에 걸쳐 놓여 있다. 경험을 반성적으로 복기하고 그것의 의미를 재발견하려는 노력은 내러티브 생성의 전형적인 과정이다. 비근한 예로 ‘일기쓰기’나 ‘기행문 쓰기’가 여기에 해당한다. 문제는 이런 과정이 학습의 과정과 어떻게 맞물리는지를 살펴 조정하는 과정에서 유효한 스토리텔링 활동을 구안할 수 있을 것이다.

예컨대 아버지의 모습을 유심히 디지털 카메라에 담고, 그때마다 사진에 담은 아버지를 관찰한 내용을 한 줄의 문장으로 기록하는 활동(이는 물론 스토리텔링 활동의 일종이다)을 어느 정도 지속한다고 하자. 어떤 지점에서 아버지의 일상이 아버지의 의미로 일어서는 것을 경험하게 된다면, 교수·학습 활동으로서의 스토리텔링 활동의 교육적 효과를 확인하는 셈이 되는 것이다.

미술 감상, 음악 연주, 스포츠 관람 및 참여, 박물관 체험 등을 효과적으로 돕는 스토리텔링 활동을 한다고 했을 때, 그 대부분은 내러티브의 과정을 변용하는 스토리텔링 활동이 될 가능성이 많다. 왜냐하면 미술, 음악, 스포츠, 박물관 등의 텍스트나 그것들의 전시 전개 구조도 일종의 내러티브 구조와 같다는 것을 발견하는 교사들은 내러티브의 과정을 변용하는 스토리텔링 활동에 다가갈 수 있기 때문이다. 문제는 세계와 사물들의 현상을 스토리텔링의 감수성으로 포착하는 훈련을 얼마나

쌓느냐에 달려 있다.

### 3. 내러티브의 컨텍스트(context) 변용하기

#### 1) 내러티브의 화자를 변용하기

내러티브 화자 변용은 이야기의 내용과 이야기 속 사건들을 어떤 시각 위상으로 볼 것인지를 경험하게 하는 데에 매우 유용한 전략(활동)이라 할 수 있다. 특히 학습자 자신이 특정의 이야기를 하는 화자가 되어서 이야기를 개변시켜 보게 하는 스토리텔링 활동은 같은 현상의 다른 감수(感受)라는 측면에서 교육적 유용성이 인정된다.

내러티브의 화자는 여럿이다. 내러티브 안에 있는 화자를 변용시키는 것은 전술한 내러티브의 요소 변용하기에 해당할 수도 있다. 여기서는 내러티브 생산자를 내러티브 화자로 보고, 그 화자를 다양하게 변용해 보는 스토리텔링 활동을 구안해 보도록 해야 할 것이다. 이른바 ‘작가와 의 대화’라는 모드의 스토리텔링 활동이 여기에 해당하는 전형이라 할 수 있다. 내러티브 안이든 밖이든 화자를 변용하는 스토리텔링 활동은 다목적의 교육 효과를 도모할 수 있다. 화자 변용은 내러티브 내용을 움직여 다루는 지렛대로 비교적 편리하기 때문이다. 물론 이는 교육 활동의 한 방편으로서 내러티브 화자를 변용하여 스토리텔링 활동을 해 나가는 경우에 한하는 것이다. 또 이런 종류의 스토리텔링 활동은 쉽게 내러티브 본체로부터 분리 분절될 수 있는 경우가 많아서 교실 현장에서 응용성이 높다.

#### 2) 내러티브의 매체를 변용하기

내러티브의 매체를 변용하는 스토리텔링 활동은 일선 학교 현장에서 광범위하게 활용하고 있는 스토리텔링 활동이다. 그러나 매체로 변용된 내러티브를 수동적으로 접하는 경우는 많지만, 학습자들이 내러티브의 매체를 변용하는 활동 자체가 기대만큼 많은 것은 아니다. 이는 스토리

텔링을 매체 변용을 통해서 직접 경험해 보는 기회가 많을수록 미디어 현상에 당면하여 자기 주도성이 있고, 비판적 감식력 있는 학습자를 길러 나갈 수 있기 때문에, 국어교육과 더불어 미디어 교육과 문화교육 분야에서 함께 주목해야 할 부면이다. 매체를 활용하는 수준을 넘어서서 매체로 사고하고 비판하고 재구성하고 매체로 창의를 산출하는 경지로 나아가야 한다. 매체 변용에 의한 스토리텔링 활동은 그런 점에서 중요하다.

### 3) 내러티브의 맥락을 변용하기

내러티브의 맥락은 참으로 다양하다. 그 중에서도 내러티브가 소통되는 맥락을 잘 파악하여 이를 의미 있는 스토리텔링 활동으로 변용하려는 노력이 중요하다. 명화를 감상한 뒤에 내가 해석한 내용을 누군가에게 말하거나 글로 쓰는 일을 하는 것이 바로 스토리텔링 활동이다. 명화 안에 내재하는 내러티브와 감상자인 나 사이에 어떤 소통이 이루어진 것이다. 따라서 학생들이 수업 과정에서 그림이나 사진 등을 보고 그 속에 내포된 어떤 이야기를 떠올려보고, 그것을 누구와 나누어 보는 활동을 했다면, 이는 내러티브의 소통 맥락에 관여하는 스토리텔링 활동을 한 것이다. 교육 현장에서 이러한 스토리텔링 활동을 더 풍성하게 제공해야 한다.

이야기란 꿈이 될 수도 있고 반대로 현실 자체가 될 수도 있다. 사람과 사람이 모여 사는 공동체의 현실과 그것을 이루는 법칙 등도 모두 이야기로 나타낼 수 있는 것이다. 이는 사람 사회 아닌, 자연의 세계와 법칙에서도 마찬가지이다. 자연의 현상도 이야기 구조로 변전되지 아니하는 것은 없다. 그런데 이런 내러티브는 소통되지 않으면 무의미하다. 그것이 꿈의 차원이든, 현실의 차원이든, 그것이 공동체의 현실 법칙이든 이상적 유토피아를 추구하는 질서이든, 소통되지 않으면 죽은 내러티브이다. 그래서 내러티브의 소통 맥락을 이해하고, 그 소통의 소양과 활용을 교육 활동에서 함양해 주는 것은 중요하다. 그렇기 때문에 내러티브의 소통 맥락을 돕는 스토리텔링 활동을 교육은 주목한다.

## IV. 결론

문학의 서사(내러티브) 연구 분야에서는 서사의 미학적 측면과 서사의 현실 반영적 이념 작용을 오래도록 연구해 왔다. 탈근대의 패러다임과 더불어서 내러티브의 문화적 작용과 교육적 작용에 대한 관심이 높아졌다. 교육학 분야에서도 교육의 질료와 방법 양면에서 내러티브의 가능성을 진화시켜 왔다. 내러티브가 교육과 문화, 그리고 경영과 산업 전반으로 확산되면서 내러티브의 구체적 작용을 구체적으로 실천 실현하는 스토리텔링의 중요성이 대두되었다. 이는 교수·학습 활동으로서 스토리텔링 활동의 가능성을 강조하는 데에 이르기까지 하였다.

수업에서 다채롭고도 창의적인 교수·학습 활동으로 스토리텔링을 활용하려면, 내러티브를 매우 다양하게 변용하여, 수업 활동 속에 녹여 넣을 수 있어야 한다. 즉 내러티브의 해체와 변용이 필요한 것이다. 교수·학습 활동을 위해 내러티브의 다양한 작용 방식을 살려서, 학습활동의 효과를 높여야 하는 것이다. 따라서 수업 상황에서, 수업목표에 맞는 활동을 경험하도록 하는 과정에서 원래의 스토리텔링은 교육적으로 재개념화 된다.

수업 활동으로 전이되는 스토리텔링은 내러티브의 구조와 내용과 요소를 부분적으로 변용한다. 또한 스토리텔링을 교수·학습 활동으로 녹이고자 할 때는, 내러티브의 기능과 속성과 작용과 과정 등의 필요한 일부를 창의적으로 활용할 수 있어야 한다. 또 내러티브의 화자와 내러티브의 맥락을 변용하여 학습활동으로서의 스토리텔링 효과를 높일 수도 있다. 내러티브를 특정의 스토리텔링으로 실현하는 매체를 변용함으로써 매우 유효한 스토리텔링의 학습활동을 구안할 수도 있다. 이런 것들은 모두 스토리텔링을 재개념화한 것이다.

## 참고문헌

- 김용석(2009), 『서사철학』, 휴머니스트.
- 김은성(2007), 이야기를 활용한 문법교육 가능성 탐색. 『국어교육』 122호 353-384. 한국어교육학회.
- 박인기 외(2013), 『스토리텔링과 수업기술』, 사회평론. 14-18쪽. 23-25쪽.
- 박인기(2011.12.), ‘스토리텔링과 수업 기술’, 『한국문학논총』 59호, 한국문학회.
- 박인기(2013.7.6.), ‘지식 소통과 언어, 그리고 수업’, 『수업 전문성연구 가로지르기』, 청주교육대학교 교육연구원, 3-11쪽.
- 류수열 외(2007), 『스토리텔링의 이해』, 글누림.
- 우한용 외(2002), 『서사교육론』, 동아시아.
- 우한용 외(2013), 『근대 삶, 그리고 서사교육』, 한국문화사
- Boyd, Brian(2009), 남경태 역(2013), 『이야기의 기원-인간은 왜 이야기에 탐닉하는가』, Humanist, pp. 30-33.
- Carol Lauritzen, Michael Jaeger 지음, 강현석, 소경희, 박창언 옮김(2007), 『내러티브 교육과정의 이론과 실제』, 학이당.
- Salmon, Christian, 류은영 역(2010), 『스토리텔링』, 현실문화, pp.21-34.
- Herman, David/Jahn, Manfred/Ryan, Marie-Laure,(edited 2005), Routledge Encyclopedia of Narrative Theory, Routledge.



<Abstract>

## A Study on the Effects of Storytelling on Teaching-learning Activity

Park, In-Gee

This study was conducted to suggest methods to use the effects of storytelling for a teaching-learning activity for the purpose of making the teaching-learning activity more effective. The prototype of storytelling is that a teacher tells narratives to students. However using this prototyped storytelling for the teaching-learning activity is a rigid and inflexible teaching method

If a storytelling is to be used as a colorful and creative teaching-learning activity in class, the narrative should be able to be very variously transformed to be melted into class activities. In other words, the decomposition and transformation of narratives are required. For the teaching-learning activity, narratives should be decomposed and transformed in a various way to enhance the effects of learning activities. Thus in a class situation, the original storytelling is reconceptualized.

For the storytelling of class, the constitution, contents, and factors of narratives are partly transformed. In addition, the narratives being melted into the teaching-learning activity can use parts of their own functions, attributes, and processes, etc.. Also the speaker and context of narratives, and the medium for expressing narratives can be transformed for enhancing the effects of learning activities. All of

these are the reconceptualized storytellings.

Key Words : Teaching-learning Activity, Decomposition of Narrative,  
Transformation of Narrative, Reconceptualizing of  
Storytelling, Context of Narrative(storytelling)

■ 논문접수 : 2013년 6월 30일

■ 심사완료 : 2013년 7월 20일

■ 게재확정 : 2013년 8월 5일

KYOBO  
교보문고