

스토리텔링 교육의 방법 모색*

— 스토리와 그 ‘처음상황’ 설정을 중심으로 —

최시한**

1. 머리말
2. 스토리와 스토리텔링 교육
3. 중심사건과 그 ‘처음상황’의 설정
4. 교육의 예
5. 맺음말

국문요약

이 연구는 이른바 ‘스토리텔링 시대’, ‘문화콘텐츠 시대’가 요구하는 스토리텔링 능력을 교육할 기본적 논리와 방법을 시험적으로 구상해 보기 위한 것이다. 먼저 스토리와 스토리텔링 개념을 검토한 후, 그것을 바탕으로 스토리 층위 교육과 서술 층위 교육을 구별하고 위계화하며, 다시 스토리 속에 중심사건 개념을 도입함으로써 교육 방법 설계를 위한 논리적 틀을 마련하였다. 그리고 논의를 구체화하기 위해 중심사건의 ‘갈등을 내포한 처음상황 설정하기’를, 허구적 이야기 짓기 지도의 기본적 방법의 하나로 제시하였다.

스토리는 이야기성의 핵심에 해당한다. 이것은 매체와 갈래를 초월하여 존재하므로, 이야기 작품의 범주 역시 그들을 초월한다. 스토리는 사건의 연쇄로서 이야기의 자료이자 중심적 내용이다. 그것은 텍스트에 그려진 형상과 그것을 통해 제시되는 의미 사이의 추상적 차원에 존재한다. 스토리텔링이란 어떤 매체와 형식으로 사건을 서술하여 텍스트를 생산하는 ‘이야기 짓기’로서, 그 행위를 통해 무엇을 형성·표현하고 체험하는 행위이다. 오늘날 이는 이야기 생성 활동 전반을 포괄할 수 있다.

따라서 스토리텔링 교육 역시 전통적인 문예 창작의 범주를 넘어 넓은 의미의 ‘짓기’ 교육이 된다. 이는 허구적인 것과 비허구적인 것을 모두 대상으로 삼고, 자기

* 이 연구는 숙명여자대학교 2009학년도 교내연구비 지원에 의해 수행되었음.

** 숙명여대 국어국문학전공 교수.

목적적인 것과 상업적 효용 위주의 것을 융합한다. 그리고 쓰기와 제작하기를 함께 가르치며, 매체를 복합적으로 활용하고 갈래가 뒤섞이는 디지털 환경에 걸맞도록, 구성 요소나 기법보다 스토리와 서술의 층위 구분을 바탕으로 교육 내용과 단계를 설정하는 게 바람직하다.

스토리 교육은 서술 교육보다 먼저 이루어지는 게 적절하다. 그리고 거기서 중요한 것이 중심사건 설정하기이다. 특히 교육의 초기 혹은 예비 단계에서는 그 중심사건의 처음상황 설정, 즉 갈등을 내포한 형태로 처음상황을 기술해 보도록 하는 활동이 필요하다. 제재에 대립소를 넣어 처음상황을 기술해 보는 연습은, 갈등의 전개 과정과 끝상황을 구체적이고 통일성 있게 전개하는 능력을 기르는 하나의 방법이다. (주제어: 매체, 스토리, 스토리텔링, 스토리텔링 교육, 중심사건, 처음상황)

1. 머리말

스토리텔링(storytelling) 행위와 그 결과 산출되는 이야기(서사, narrative)¹⁾는 본래 인간의 기본적 담화양식의 하나이다. 근래 이루어진 전자매체와 정보통신 기술의 비약적 발달은 그 갈래와 기능을 크게 확대함으로써 이것을 삶에서 더욱 중요한 것으로 만들었다. 이제 한국에서 ‘스토리텔링’이란 말은 ‘문화 산업’ ‘문화콘텐츠’ 등과 함께 이른바 디지털 시대의 핵심어 중 하나가 되었다. 이 방면의 서적은 물론 강좌, 학과, 기관 등도 많아져서, 시대의 새로운 흐름을 형성하고 있다.

그런데 현재의 스토리텔링 관련 연구와 교육²⁾은 이러한 변화를 이끌고

1) ‘이야기’라는 용어에 관하여는 최시한 「이야기 교육에 대하여 - 개념과 갈래를 중심으로」, 『한국문학이론과 비평』 제33집, 한국문학이론과비평학회, 2006, 433-435쪽 참고. 이 말은 다소 혼란스럽게 사용되고 있다. 음성언어로 하는 설화만 가리키거나, 서로 다른 개념인 ‘narrative’ ‘story’ ‘discourse’ 등의 번역어로 모두 쓰이기도 한다. 예를 들면, “이야기는 보통 서사체(narrative)를 의미”(한용환, 『소설학사전』, 문예출판사, 1999, 355쪽)한다는 진술이 있는가 하면, 시모어 채트먼의 책을 번역하면서 김경수와 한용환은 모두 story를 ‘이야기’로 옮겼다. (『영화와 소설의 서사구조』, 민음사, 1999. 『이야기와 담론』, 고려원, 1991)

2) 여기서의 스토리텔링 교육은 대학생, 성인 등을 일차 대상으로 삼는 일반 수준의 것으로서, 주로 허구적 이야기를 대상으로 삼는다. 중등학교 학생을 대상으

뒷받침하기에 미흡함이 있는 듯하다. 이 분야의 논의들을 보면, 첫째, 주로 매체³⁾의 변화가 초래한 변이에 주목하고 스토리텔링 행위 자체의 본질적 특성은 소홀히 하고 있어서, 체계적이지 않은 면이 있다. 무엇보다 기본 개념들이 모호하거나 부적절해 보인다. 예컨대 흔히 스토리텔링을 story+telling으로 풀이하는데, 이런 축자적 접근도 문제지만, 그 핵심어인 스토리의 개념이 자의적이며, 컴퓨터 게임, 애니메이션, 영화 등에 국한하여 논의하고 있다. 때문에 스토리텔링이라는 말도 디지털 매체를 사용하는 경우에만 쓸 수 있는 것처럼 인식되는 경향이 있다.

둘째, ‘스토리’가 아니라 ‘스토리텔링’인데도, 그 행위 및 교육의 내용과 방법에 관한 구체적 연구가 적다. 스토리텔링, 특히 허구적 이야기의 스토리텔링은 하나의 창조 행위이므로 본래 논리적으로 설명하고 단계를 밟아 지 도하기 어려운 면이 있지만, 그 본질에 따른 교육 내용과 방법 논의가 불가능한 것은 아닐 터이다. 그런데도 그것에 기존의 스토리텔링 이론 즉 ‘소설창작법’ 따위를 응용하는 데 대한 관심마저 적어 보인다. 교육 현장에서는 일단 그런 것을 활용할 것으로 여겨지는데, 방법론적 모색이 아쉬운 실정이다.

산업적 필요에 끌려가는 것 같은 이러한 상황은, 스토리텔링 관련 연구와 교육에 대한 근본적 성찰을 요구한다. 사실 서사학을 비롯한 이론적 연구들은 변화된 문화와 산업 환경의 요구에 ‘실천적으로’ 부응하지 않은 면이 있다. 문예창작 교육 또한 이른바 순수문학 중심주의에 머물러 문학적인 것과 비문학적인 것, 진지한 것과 상(산업)적인 것 등의 경계가 무너져가는 현실에 충분히 대응하지 못한 면이 있어 보인다. 요컨대 현재의 문제점은, ‘이야기’는 물론 ‘문학’ ‘예술’ ‘창작’ ‘작가’ 등의 정체와 위상이 급격히 변하는 현실에서, 이야기 일반의 공통점과 매체 및 형식에 따른 차이점, ‘작품’이기를 추구하는 이야기와 ‘상품’적 성격이 강한 이야기 등을 아우르는 이론과 교육 방법 모색을 소홀히 한 점이다. 스토리텔링이란 말을 ‘이야기하기’ ‘이

로 하는 이른바 ‘이야기 창작 교육’은 그 하위의 것으로 보아, 경우에 따라 함께 거론한다.

- 3) 최유찬에 따르면, ‘매체’는 글자, 영상 등의 ‘매재(媒材)와 구별된다. 하지만 관습에 따라 둘을 구별하지 않고 ‘매체’로만 쓰기로 한다. 『문학과 게임의 상상력』, 서정시학, 2008, 425쪽 참고

야기 짓기' '서사 창작' 같은 말로 대체하기에는 다소 늦은 듯한데, 이는 주체적이고 현장성 있는 연구와 교육이 그만큼 빈약했음을 말해주는 증거이다.

스토리는 매체와 갈래를 초월하여 존재한다. 그림과 음악까지 자유자재로 스토리 서술(형상화)의 매체로 삼는 디지털 환경에서, 전통적 의미의 '소설 창작', '시나리오 창작', 이야기글 쓰기 등은 스토리텔링에 내포되어, 그 일부 혹은 바탕이 된다. 그러므로 특히 교육 쪽에서 볼 때, 이들 '문예 창작'은 물론, '디지털 스토리텔링', '디지털 미디어 서사'⁴⁾ 등과 같이, 처음부터 매체 혹은 하위 갈래를 한정하고 차이점 위주로 접근하는 것은 적절하지 않아 보인다. 매체가 복합적으로 사용되고 갈래의 경계가 무너지는 현실에서 스토리텔링의 개념이 새롭게 형성됨에 따라, 관련 교육 또한 내용과 방법을 달리하는 게 바람직하다. 이야기의 요소, 장르, 기법, 창작 과정 등을 중심으로 한 기존의 접근법)을 지양하고, 그 상위 혹은 갈래 구분 이전의 기본 단계에 관한 이론적 탐색을 바탕으로, 전체적으로 새로운 교육 방법론을 세울 필요가 있는 것이다.

이러한 입장에 서서, 이 연구는 이야기성(서사성)의 핵심을 이루는 스토리를 중심으로, 전자매체 시대에 부응하는 스토리텔링 교육의 기본적 논리와 방법을 시험적으로 마련해 보는 데 목표를 둔다. 스토리와 스토리텔링의 개념을 검토하고, 그것을 바탕으로 교육의 내용과 방법을 구상하되, 층위(level) 중심으로 접근하고자 한다. 즉 이야기의 스토리 층위 관련 교육을 서술 층위 교육과 구별하고, 전자를 초기 및 기본 단계로 삼되, 다시 '스토리' 안에 '중심사건' 개념을 도입함으로써, 스토리 단계에서의 교육 방법들을 모색할 이론적 틀을 마련하고자 한다. 아울러 논의를 구체화하기 위해 중심사건의 '처음상황' 설정이라는 것을, 허구적 스토리텔링의 공통되고 기본적인 교육 방법의 하나로 제시할 것이다.

4) 최병우, 「디지털 미디어 서사학」, 『내러티브』 13, 한국서사학회, 2009, 3쪽.
5) 번역이 아닌 관련 교재 가운데 가장 많이 사용된 것으로 알려진 『발견으로서의 소설기법』(송하춘, 고려대학교출판부, 2002)과 『TV드라마·시나리오 창작의 길라잡이』(신봉승, 선, 2001)는 요소를 중심으로 삼고 나머지가 절충된 것으로 보인다.

2. 스토리와 스토리텔링 교육

2-1. 스토리, 스토리텔링

스토리텔링 교육의 성격을 파악하기 위해서는, 먼저 그 바탕이 되는 스토리와 스토리텔링의 개념을 검토할 필요가 있다.

이야기는 인간의 기본 담화양식 가운데 핵심적 위치에 있다. 오늘날 인지과학은 “사람의 정보처리에서 이야기가 중심적 자리를 차지한다는 것을 밝혀내고 있다.”⁶⁾ ‘이야기’나 ‘서사’라면 대개 말로 하는 허구적인 이야기 즉 ‘서사문학’을 생각하고⁷⁾ 그 중에서도 설화나 소설 갈래 위주로 생각한다. 그런 관습이 있기는 하지만, 그러나 이는 문학 중심의, 좁은 의미의 이야기이다. 전자매체 시대의 스토리텔링 논의, 그것도 관련 능력의 교육 논의에서 ‘이야기’는 넓은 의미의 이야기, 그것도 매체와 허구성 유무에 제한을 두지 않는 이야기 개념이 적합하다고 본다. 가령 서사문학 중심으로 스토리텔링을 이해한다면, 영화, 뮤지컬 같은 종합적 예술은 물론, 다큐멘터리 기획, 테마파크의 설계, 스토리 있는 음악 비디오나 광고물의 제작, 이야기를 활용한 경영 전략 수립 등에 필요한 스토리텔링은 다루기 어려워질 것이다. 스토리라는 것이 궁극적으로 언어로써 형성되지만, 문학처럼 언어만을 매체로 형상화되지는 않는다. 하나의 제재를 매체와 형식이 다른 여러 가지 텍스트로 재생산하는 작업(이른바 ‘다용도 활용’(OSMU))이 일반화되어가고 있음을 볼 때에도, 이야기의 범주를 넓게 잡는 게 바람직하다.

이야기란 한마디로 “사건의 서술”⁸⁾이다. 이 뜻매김에서 ‘사건’이란 “상황 또는 상태의 변화”⁹⁾를 가리킨다. 어떤 의미를 품은 이 추상적인 변화는, 사

6) 복거일, 『수성(獸性)의 옹호』, 문학과지성사, 2010, 19쪽.

7) 2007개정 초·중등 교육과정 국어과 내용체계에는 하나의 갈래로 ‘이야기’가 나오지만 주로 초등학교 부분에서만 적용되고 있다(교육인적자원부, 『국어과교육과정』, 2007, 5쪽). 현행 『국어』 『문학』 등의 중등학교 교과서에서는 거의 ‘서사’라는 용어만 사용되는데, 그것도 ‘서사문학’만 염두에 두고 사용되고 있다.

8) 최시한, 『소설, 어떻게 읽을 것인가』, 문학과지성사, 2010, 12쪽, 28쪽.

9) 최시한, 『소설의 해석과 교육』, 문학과지성사, 2005, 87쪽.

건과 인물 같은 구체적 형상과 움직임'을 통해', 또 어떤 매체들'로써' 형상화되고 서술된다.¹⁰⁾ 하나의 완결된 이야기는, 작은 '상황의 변화'들 즉 하위 사건들이 인과성 있게 연쇄되고 통합되어 점차 상위의 크고 중심적인 사건을 이루는데, 그 자초지종이 스토리이다. 이야기, 특히 사건과 인물이 치밀하게 형상화된 허구적 이야기의 수용 과정에서 감상자(독자, 청자, 관객)는, 육안이든 '상상의 눈'이든, 눈앞에 펼쳐지거나 떠오르는 여러 형상들을 보면서 나름대로 상상과 종합을 하여, 심층의 어떤 즐거리를 간추리고 설정해간다. 주로 주어(인물)+동사(행동)형 문장의 연쇄로 이루어지며, 핵심적인 상황의 변화와 그 의미가 "요약"¹¹⁾되고 '읽어 넣어진' 이 사건의 연쇄가 스토리이다.¹²⁾ 바로 이 스토리가 있는 게 이야기이다.

이야기성(서사성)의 핵심이 스토리이기에, 스토리텔링은 곧 '이야기하기' 혹은 '이야기 짓기'라고 할 수 있다.¹³⁾ 어떤 매체와 형식으로 사건을 서술하여 스토리가 있는 것을 짓고 만듦으로써, 무엇을 형성하고 표현하며 체험하는 행위가 스토리텔링인 것이다. 이야기의 구조를 '스토리'와 '서술'의 두 층위로 나누어 볼 때,¹⁴⁾ 스토리텔링은 스토리를 어떤 매체로써 어떤 형식의 서술로 만드는 행위이다.¹⁵⁾ 작자는, 매체와 형식을 개성적으로 사용하고, 감상

10) 백승국 외 2인은 '내러티브 스토리텔링'과 '이미지텔링(image-telling)'을 나란히 놓고 구별한다(「스토리텔링 기호학의 이론과 방법론 연구」, 『현대문학이론 연구』, 40, 현대문학이론학회, 2010, 27쪽). 하지만, 이미지도 하나의 기표요 매체라고 본다면 둘을 나란히 놓고 구별하는 것은 합리적이 아닐 수 있다.

11) Cesare Segre, *Structure and Time: Narration, Poetry, Models*. trans. John Meddemen, Chicago and London: The Univ. of Chicago Press, 1979, p.9.

12) S. 리만-캐논, 최상규 역, 『소설의 현대사학』, 예림기획, 2003, 12-13쪽 참고

13) 여기서 '스토리'를 '이야기'로 이해하거나 번역하는, 앞서 지적한 현상이 비롯된 듯하다. 그러나 스토리가 곧 이야기(서사)라고는 할 수 없다.

14) 여기서는 이야기의 층위를 둘로 구별한 채트먼에 따른다. 시모어 채트먼, 김경수 역, 『소설과 영화의 서사구조』, 민음사, 1999, 21쪽 참고

15) 이인화는 스토리, 담화, 스토리가 담화로 변하는 과정 등을 모두 포괄하여 스토리텔링이라고 보았다(『한국형 디지털 스토리텔링』, 살림, 2005, 9쪽). 한편 차봉희는 "소설문학적인 스토리텔링에서 스토리/이야기는 소설 텍스트의 이야기 즐거리를 가리키고, 스토리텔링/이야기하기는 서술방식을 가리킨다"고 하였다(차봉희 편저, 『디지로그 스토리텔링』, 문매미, 2007, 18쪽). 앞의 주장은 너무 넓고, 뒤의 주장은 너무 좁다고 본다.

자의 반응을 복돋우기 위한 여러 기법을 사용하여 스토리를 ‘낮설게’ 한다.

이렇게 보면, 스토리는 일종의 스토리텔링의 소재처럼 여겨진다. 그런데 실제 스토리텔링을 할 때, 항상 스토리가 먼저 정해진 후 그것을 가지고 서술이 이루어진다고 하기는 어렵다. 뒤에 다시 살피겠지만, 대체로 스토리는 먼저 마련되어 있다기보다 스토리텔링 과정에서 점차 ‘형성’되는 것이다. 따라서 스토리텔링은 경험과 지식을 사건의 인과적 연쇄로 통합하여 인식하고 표현하는 활동 즉 스토리 형성 활동이요, 스토리는 그 결과라고 바꾸어 말할 수도 있다.

각도를 달리하여 작품을 감상하는 측면에서 보면, 스토리는 서술된 것을 감상자가 어떤 맥락과 관점에서, 경험세계의 일반적인 모습과 인과관계에 따라 ‘낮익게’ 자연적 순서로 다시 재구성해야 비로소 요약되고 설정되는 것이다. 이때 스토리는 이야기의 핵심 내용에 해당하며, 작품의 서술에 ‘의해’ 존재하는 것이지만, 궁극적으로는 감상자의 내면 어느 곳에 존재한다. 혹은, 구체적으로 인물과 사건이 존재하는 허구세계 차원과, 그것을 통해 표현 전달되는 추상적 의미(주제) 차원 사이의 논리적 공간에, 시공성(時空性)을 유지한 채 존재한다고 할 수도 있을 것이다.

이 ‘스토리 공간’에 들어올 자격을 지니고 있는 텍스트는 모두 이야기이다. 이 공간에서 갈래나 서술 형식의 차이는 의미가 적다. 한 텍스트가 다른 텍스트의 원천으로 ‘다용도 활용’되는 것은 이 공간을 통해서이다.¹⁶⁾ ‘영웅의 일생’과 같은 원형적·유형적 스토리는 이 공간의 상위에 놓여 있다고 할 수 있다. 작가는 이 공간에서 어떤 스토리를 가져다가 변용하고, 매체와 갈래의 특성을 활용하여 개별 작품을 지어낼 수 있다.

전자매체와 통신기술의 발달은, 화자와 청자가 한 자리에서 마주보던 구술시대의 이야기 상황을 다시금, 자리가 시공의 제약이 거의 없는 가상공간 이기에 전보다 훨씬 다양하고 강력한 형태로 조성하였다. 또 언어는 물론 갖가지 시청각 매체들을 복합적으로 활용하여 이야기를 서술·저장·전달할 수 있게 하였다. 이 상황에서 스토리는 “담화의 초월적 기원”으로서 “생

16) 이렇게 볼 때 다용도 활용되는 그 ‘원천(소스)’에 해당되는 것은 스토리거나 그것을 이루는 인물, 사건, 모티프 등이다.

산의 전초기지”¹⁷⁾ 혹은 창고가 된다. 그리고 “다시 짓기 작가”¹⁸⁾나 스토리가 있는 상품의 기획자, 제작자 등도 짓기의 주체로 참여하게 되고, 다중접속 이야기 게임의 경우처럼 시나리오 작가, 제작자, 사용자(user), 감상자 등 사이의 구별 자체도 애매해진다. 여러 주체가 여러 방식으로 참여하여 이야기를 짓고 활용하게 된 이러한 환경에서 자주 사용된 말이 스토리텔링이다.

따라서 오늘날 스토리텔링은 전통적인 이야기 창작에서 나아가, 매체를 복합적으로 활용하는 문화산업 시대의 이야기 생성 활동 전반, 즉 아이디어의 발상, 기획에서 디자인, 제작 등을 거쳐 이야기물이 산출되기까지를 포괄하며, 경우에 따라 이것의 사용 혹은 소비 과정까지를 광범위하게 가리킬 수 있다.

2-2. 스토리텔링 교육

앞의 논의에 따르면, 오늘의 스토리텔링 교육은 언어만 매체로 삼으며 허구성과 창조성을 강조하는 전통적인 문예창작 교육을 넘어서는, 그들보다 훨씬 범위가 넓고 갈래와 층위가 다양한 교육이 된다. 이것의 대체적인 성격을 항목화하여 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 넓은 의미의 ‘짓기’¹⁹⁾ 교육이다. 이는 매체의 제한이 없고, 허구적인 것과 비허구적인 것을 모두 대상으로 삼는다. 그리고 이야기에 관한 지식 함양보다 그것을 짓는 능력 기르기 혹은 짓고 활용하는 능력 기르기에 목적을 둔다.

둘째, 스토리텔링을 자기목적적인 것(예술적인 것)과 현실적 효용 위주의 것(상업적인 것)의 둘로 나눈다면, 스토리텔링 교육은 일단 이 두 가지가 융합된 것이다. 따라서 그 교육 내용은 대체로 전자를 후자에 응용하는 성격

17) 송효섭, 「스토리텔링의 서사학」, 『시학과언어학』 제18호, 2010, 177-178쪽.

18) 기존의 스토리나 작품을 가지고 서술 매체와 형식을 달리하여 새로운 이야기물을 재창작하는 작가를 가리킨다(최시한, 「진지하지만 추상적인, 교상하나 너무 단조로운」, 『문학판』 20, 2006 가을, 214쪽). 패러디와 구별된다.

19) ‘집 짓기’ ‘옷 짓기’ 등의 말에서 알 수 있듯이, 본래 ‘짓기’는 단지 ‘글 짓기’만이 아니라, 부분들을 모아 하나의 전체를 이루는 행위 전반을 가리키는 말이다.

을 띤다. 물론 갈래에 따라 둘의 비중이 달라질 수 있겠지만, 예컨대 본격소설이나 오페라의 창조적 요소를 깊이 이해하는 능력과 감수성을 기른 뒤, 그것을 광고, 컴퓨터 게임 따위에 활용할 수 있게 하는 형태를 지향한다.

셋째, 소프트웨어와 하드웨어, 사색과 제작, 인문적 가치 추구와 경제적 가치 추구 등이 상승작용을 일으키게 할 교육 모델을 필요로 한다²⁰⁾.

그런데 이러한 점들에 앞서, 스토리텔링 교육 활동 자체와 관련된 근본적 특성, 즉 교육 내용 및 방법과 직접 연관된 특성이 지적되어야 한다. 그것은, 스토리텔링 교육은 그 내용과 방법을 크게 스토리 층위의 것과 것과 서술 층위의 것으로 나눌 수 있다는 점이다. 전자가 내용과 가치를 다루며 언어 중심적이라면, 후자는 형식과 기법을 다루며 다양한 매체가 복합적으로 활용된다. 또 전자가 제재와 사상 혹은 이념 영역의 교육이라면, 후자는 형식과 매체의 특성, 서술 기법 등은 물론 경우에 따라 기자재 사용법까지 대상으로 삼는 교육이다.

기존의 창작 방법론은, 해당 갈래의 특성이나 구성 요소, 기법, 창작 과정 등을 중심으로 짜인 경향이 있다. 가령 소설 창작의 경우, 사건, 인물, 플롯, 초점화 등으로 요소를 나누고, 내용과 형식이 뒤섞인 그것들을 한 평면에 놓은 채 관련 기법을 함께 다루는 것이다. 이는 소설이론을 소설 창작에 전용한 것으로서, 창작 행위 자체의 통합적 성격에 비추어 지나치게 분석적이며 파편적이라는 문제점을 지니고 있다. 그리고 이러한 접근법은 매체가 복합적으로 사용되고, 이야기의 범위가 넓어지며 또 그 갈래들이 뒤섞이는 디지털 환경, 그래서 특정 갈래의 기법 이전에 근본적인 스토리텔링 능력이 중시되는 현실에 적합하지 않은 면이 있다.

이 글에서 스토리텔링 교육을 층위 중심으로, 말하자면 수직적·위계적으로 접근하는 것은, 이야기의 특성이 그렇기 때문이기도 하지만, 내용(스토리)적인 것과 형식(서술)적인 것, 갈래 사이의 공통적인 것과 개별적인 것 등을 보다 효과적으로 구별하는 동시에 체계화하여 교육할 수 있기 때문이다. 디지털 환경에서의 이야기 서술은, 자연언어와 비자연언어가 함께 하나

20) 스토리텔링 교육은, 기존의 학문체계 위주인 한국 교육기관의 체제와 교육과정
을, ‘창조적 융합’이 가능하도록 개편해야 바람직하게 이루어질 수 있다.

의 의미구조를 형성하는 경우가 많으므로 이는 매우 중요한 점이다. 예를 들어 스토리텔링의 서술 층위 교육은, 스토리 층위를 제쳐 놓고 보면, 언어로 ‘쓰기’도 있지만 그림, 소리, 몸짓 등을 사용해서 하는 ‘만들기’도 있다. 따라서 스토리텔링은 소설 창작이나 대본 쓰기는 물론 그것을 가지고 하는 각종 이야기물의 기획, 제작, 연출, 디자인 등까지를 일정 부분 교육 내용에 포함해야 하는 것으로 그 성격이 구체화된다. 나아가 가령 영화 시나리오 작가가 촬영이나 편집에 대해 모르면 좋은 시나리오를 짓기 어렵기 때문에, 그 기법과 기술을 필요한 만큼 익히는 교육을 함께 할 필요가 있다는 사실도 드러난다. 특히 연극이나 영화처럼 제작을 해야 완성되는 갈래의 ‘만들기’ 교육에서, 작품 해석(읽기) 위주의 방법을 버리고 집단적이고 실습 위주의 ‘능력’ 교육 방법이 적합하다는 점도 알 수 있게 된다.

3. 중심사건과 그 ‘처음상황’의 설정

스토리텔링 과정에서 반드시 먼저 해야 하는 작업이 정해져 있다고는 하기 어렵다. 대부분의 창조 활동이 그렇듯이, 거기에는 선형적(線型的) 논리나 절차를 초월하는 점이 있다. 하지만 스토리텔링 작업과 그 능력을 기르는 교육도 인간의 행위요 또 그 자체의 논리가 있으므로, 결국 시간 안에서 어떤 절차와 단계에 따라 이루어지게 마련이다. 스토리텔링은, 또 그것의 교육은 무엇부터 어떻게 시작하는 것이 좋을까? 이는 그다지 적극적으로 모색되지 않아온 문제이다.

앞에서 스토리텔링 교육은 스토리 층위 교육과 서술 층위 교육으로 나눌 수 있다고 하였는데, 우선 그 가운데 전자가 먼저 이루어지는 게 적절하다고 본다. 그 이유는 이렇다. 첫째, 스토리 ‘형성’ 행위가 스토리텔링의 핵심적인 정신 활동이기 때문이다. 이야기 능력이란 “서사적 문제의식을 통해 경험(삶)을 줄거리로 구성해내는 능력”²¹⁾이므로, 스토리는 스토리텔링의 출발점이자 종착점일 수 있다. 둘째, 앞서 밝혔듯이, 스토리가 스토리텔링의

21) 임경순, 『서사표현교육론 연구』, 역락, 2003, 30쪽.

소재이자 내용이기 때문이다. 형식이 내용을 형성하기도 하지만, 먼저 소재와 내용이 형식을 요구한다고 볼 수 있으므로, 우선 후자를 마련하는 게 발상과 전개상의 순서이다. 셋째, 스토리가 모든 이야기에 공통된 것이기 때문이다. 그래서 매체, 갈래 등에 따라 나누어 이루어지는 학습 이전 단계에서, 기본 교육 내용으로 놓이는 게 적합하다.

여기서는 스토리 층위 교육의 내용과 방법을 마련하기 위해 스토리 안에 ‘중심사건’²²⁾ 개념을 도입하고자 한다. 그리고 스토리 형성 단계에 필요한 능력과 요령을 가르치는 데 적합한 내용과 지도 방법의 하나로서, 스토리 혹은 중심사건의 ‘처음상황 설정’이라는 것을 제시하고자 한다. 방법 논의는 현장 중심의 연구가 뒷받침되지 않으면 공허해지기 쉬우므로, 어디까지나 논리 중심의, 시험적인 것임을 전제한다. 그리고 보다 구조적 완결성과 미미적 형상성을 지향하는 허구적 이야기로 대상을 한정한다.

이야기는 통일성과 논리적 완결성을 지녀야 한다. 대하소설과 같이 스토리라인이 복잡하며 극적 구조를 지향한다고 보기 어려운 이야기를 제외하고 볼 때, 이야기의 완결성은 주로 사건의 인과적 완결성 혹은 합리성이다. 아리스토텔레스가 『시학』에서 비극을 “한 행동의 모방”으로 보고 거기서 “사건들의 조직 즉 플롯”²³⁾이 중요하다고 거듭 강조한 것은 그 때문이다.

하나의 이야기에는 여러 작은 사건들이 속해 있으며, 그들은 연결되고 수렴되어 하나의 큰 사건을 이룬다. 앞에서 전자를 ‘하위사건’, 후자를 ‘상위사건’이라고 불렀는데, 전자가 서술의 표층에서 사건을 나눈 것, 즉 서술의 표층에 존재하는 구체적 사건이라면, 후자는 전자들이 요약되어 심층에서 설정되는 추상적 사건이다. 그러므로 후자는 다시 ‘중심사건’이라고 일컬을 수 있다.

사건이란 상황의 변화이며, 이 사건이 연쇄된 것이 스토리라고 하였다. 이야기를 감상할 때, 감상자가 어떤 관점에서 설정하는 스토리는, 더 추상화하여 올라가면 결국 하나의 ‘중심적 상황 변화’ 곧 중심사건으로 수렴된

22) 최시한, 『소설의 해석과 교육』, 문학과지성사, 2005, 112쪽.

23) 이상섭, 『아리스토텔레스의 『시학』 연구』, 문학과지성사, 2002, 41쪽.

다. 그러므로 스토리는 중심사건 위주로 작품을 요약한 것, 혹은 중심사건을 내포한 사건의 연쇄라고 바꾸어 말할 수 있다. 어떤 작품은 여러 관점 혹은 맥락에서 서로 대등한 관계의 두 가지 이상의 ‘상황 변화’를 설정할 수 있어서, 작품 전체가 그들의 교향악이 된다. 하지만 대부분의 이야기는 아리스토텔레스가 말한 “한 행동” 즉 하나의 중심사건에 모든 요소가 수렴된다고 볼 수 있다.²⁴⁾ 단편소설처럼 작은 규모의 이야기는 특히 그러하다.

이러한 논리를 스토리텔링에 활용하여 보자. 이야기 창작은 작고 모호한 아이디어, 이미지, 장면 등으로부터 시작될 수 있다. 이것이 긴 스토리로 발전하는 과정에서 갖는 이가 시종일관 관심을 가져야 하는 것이 중심사건이다. 그것이 확실하고 일관되며 뜻 깊어야 인물, 하위사건, 배경 등과 같은 여러 요소들이 조화와 인과관계를 이루며 결합되어 일정한 길이와 논리를 지닌 값진 스토리를 형성하도록 ‘지을’ 수 있기 때문이다. 그렇다면 지배적 층위에 존재하는 중심사건 설정하기는 바로 스토리 세부의 형성 작업 자체, 혹은 그 첫 단계 작업이 된다.

사건 또는 그에 내포된 상황의 변화는 다음과 같이 기술될 수 있다.²⁵⁾ 중심사건도 마찬가지이다. 황순원의 단편소설 「소나기」의 경우를 예로 들겠다.

처음상황 → 끝상황

* 소년과 소녀가²⁶⁾ 만난다 → 헤어진다

24) 물론 이 경우에도 그것이 감상자나 해석의 맥락에 따라 내용이 달라질 수 있음이 전제된다.

25) 이야기의 구조분석 이론에서, 하나의 ‘행동’을 하나의 ‘사건’으로 보는 입장이 있을 수 있다. 이럴 경우, 이처럼 사건을 상황의 변화로 보고 두 개 이상의 화소 혹은 (동사를 내포한) 문장으로 기술하면, 이는 사건이 아니라 연속체(sequence)라고 비판할 수 있다. 여기서는 제랄드 프랭스의 『서사학이란 무엇인가』(최상규 역, 예림기획, 1999) 제1장과 3장을 참고하되, 나름대로 논리를 펴고자 한다.

한편 이야기의 기본 문법, 혹은 심층의 서사구조를 연구해온 학자들은 몇 개의 기능소 혹은 최소단위로써 서사모델을 기술해왔다. 여기서는 상황변화에 초점을 둔 그레마스의 이론을 주로 참고하되 나름대로 설정한다. 김정희도 이런 모델을 스토리텔링 논의에 활용한 바 있는데, 그 결과 제시하는 지도 방법은 여기서와 다르다. 『스토리텔링 이론과 실제』, 인간사랑, 2010, 40쪽.

이러한 기술은 핵심적 변화를 나타내주는 장점이 있다. 그러나 변화의 원인과 과정, 즉 그 변화의 구체적 양상과 인과관계가 반영되기 어렵다. 스토리텔링 작업 측면에서 볼 때, 너무 추상적이고 일반적이라 사건이 지니고 있는 의미나 인간적 관심이 빠져 있어서, 구체적으로 인물, 하위사건, 배경 등을 설정하고 발전시킬 초점과 방향을 잡기 어렵다. 구체화되고 변형되면서 전체 스토리를 생성할 요소와 가능성이 빈약한 것이다.

이점을 극복하기 위해서는 갈등을 도입할 필요가 있다. 처음상황이 끝상황으로 변하게 되는 이유, 그 전개(動力)가 갈등이다. 갈등 혹은 그것의 두 항을 이루는 대립소는 사건의 의미와 양상을 결정한다. 갈등을 도입할 경우, 처음상황은 갈등을 내포한 ‘기본상황’이 되며 끝상황은 갈등이 전개 과정을 거쳐 해결된 결과를 나타내게 된다. 또 각 단계를 기술하는 문장의 주어 자리에는, 대개 갈등을 겪는 당사자(행위자)가 놓이게 되어, 인물의 근원적 욕망 혹은 행위의 동기가 구체적으로 기술되게 된다. 「소나기」의 핵심 갈등을 소녀 중심으로, 살고 싶은 마음/죽을 병에 걸린 육체(적 상황)로 보고 설정해 본다.

(갈등을 내포한) 처음상황 → 전개(해결) 과정 → 끝상황(결과)

* 죽음을 예감하는 소녀가 살고 싶어 한다 → 소년과 가까워진다 → 소년과의 기억을 갖고(소년에게 기억을 남기고) 죽는다.

여기서 교육적으로 중요한 것은 이러한 중심사건 전체의 설정이라기보다 그 처음상황의 설정이다. 갈등을 내포한 처음상황 설정하기는, 삶에서 모순적인 상황을 포착하여 이야기감으로 삼는 능력, 다시 말해 삶을 이야기 양식으로 인식하고 표현하는 능력을 길러준다. 그리고 그 결과 설정된 처음상황은, 갈등이 전개되고 귀결되는 과정 즉 스토리의 진행 과정을 구체적으로 상상하는 힘을 기르기에 좋은 자료가 된다. 예를 들어 「소나기」의 경우, 위와 같이 처음상황을 설정하였다고 가정하면, 그것은 작자로 하여금 소녀가

26) 발상 단계에서는 인물도 ‘소년’ ‘소녀’ 등으로 정해지지 않았을 수 있다. 여기서는 편의상 정해진 상태로 시작한다.

‘소년과 가까워지는’ 갈등의 전개 및 해결 과정, 즉 중심사건의 ‘중간’ 과정을 그럴듯하게 상상하고 설계하도록 이끌어줄 수 있다. 전체 스토리의 전개 과정은, 작가가 이 처음상황에 내포된 조건과 가능성 속에서 인물과 사건(의 의미)을 형상화해 가는 한, 일관성과 개연성을 확보할 수 있다. 요컨대 갈등을 내포한 처음상황의 설정은, 스토리의 세부 설정 즉 인물과 사건의 구체적이고 통일성 있는 전개에 큰 도움을 줌으로써, 작품 전체를 아리스토텔레스가 말하는 “한 행동의 모방”이 되도록 도와준다.

논리적으로만 따지면, 중심사건은 스토리텔링 과정에서 일찍 설정할 필요가 있다. 집단적으로 작업을 할 경우나 홍보용 애니메이션과 같이 목적이 분명한 이야기를 지을 경우에도, 먼저 그것부터 정해 놓고 시작하지 않을 수 없다. 그러나 전체 이야기의 핵심적 변화와 갈등을 설정하는 작업은 스토리텔링 활동의 심층에서 이루어지며, 처음에 정해진 후 줄곧 변하지 않을 수도 있지만, 여러 요소들이 융합되는 과정에서 점차 형성되면서 분명해지거나 바뀔 수도 있다. 중심사건과 스토리의 관계, 나아가 스토리와 서술의 관계는 논리적 상관관계이지 작업 과정에서의 선후관계는 아닌 것이다. 이들 사이의 이러한 순환적이고 복합적인 양상은, 교육의 방법과 절차를 정하는 데 어려움을 준다. 스토리가 곧 서술은 아닌 까닭에, 좋은 스토리의 설정이 성공적인 작품 서술을 보장해 주지 않는다는 사실까지 겹치면, 그 어려움은 더욱 커진다. 그러므로 여기서 제시하는 ‘갈등을 내포한 처음상황 설정하기(쓰기)’는, 스토리 층위에 초점을 둔 교육 방법이되, 스토리텔링의 개념과 방법을 인식시키고 필요한 능력을 기르기 위한 기초적이고 예비적인 ‘연습 활동’의 성격을 띠고 있음을 지적해 둔다.

4. 교육의 예

이야기 능력을 기르는 기본적 활동이기에, 처음상황 설정하기는 시간을 충분히 잡고 많은 연습을 할 필요가 있다. 그것은 이미 반쯤 지어진 스토리나 완성된 작품을 자료로 강의와 연습을 통해 이루어지는 게 바람직하다.

예를 들면, 「메밀꽃 필 무렵」을 자료로 다음과 같은 문제를 주어 조별로 협동하여 풀게 할 수도 있을 것이다.

아래의 괄호에 들어갈 처음상황은 어떻게 기술해야 하겠는가? 주어진 끝상황을 고려하여, 먼저 갈등의 두 항목(대립소)을 설정한 후 답하시오.

갈등 : /

() → 허생원이 동이와 다투는 과정에서 동이와 그 어머니에 대해 알게 된다 → 가족이 생겨 정착할 수 있게 된다(정착할 가능성이 생긴다)

처음상황에 대해 이해하고 그것을 기술하는 요령을 익히는 단계가 지나면, 실제로 짓고자 하는 이야기의 처음상황을 설정하는 일에 착수하게 된다. 물론 갈래와 목적에 따라 차이가 있겠으나, 일단 자기에게 절실한 느낌이나 생각, 체험 등에서 어떤 제재를 정하게 한다. 그리고 그에 내포된 갈등을 추리해내거나, 그에 어떤 갈등 혹은 대립소²⁷⁾를 집어넣어 지배적 의미(주제)를 생성·확대하도록 한다. 이 때 사회적 현실, 인간의 보편적 조건 등에 존재하는 모순을 반영하거나 그들과 긴밀히 관련지어 갈등을 설정하면, 이야기가 보다 사실적이고 가치 있게 될 수 있다.

제 재	갈 등	처 음 상 황
젊은이의 성장1	개인적 욕망/사회적 요구	화가가 되고 싶은 젊은이가 취업을 해야 할 처지에 놓인다.
젊은이의 성장2	인간/자연, 빈/부	가난한 젊은이가 농사를 짓는 계곡에 대규모 놀이시설 공사가 벌어진다.

27) 그것의 일반적 항목은 개인/사회, 인간/자연, 정신/육체, 이상/현실, 삶/죽음, 빈/부 등과 같은 것들이다. 이에 대한 이해를 위해 별도의 설명이나 연습이 필요할 수 있다.

처음상황이 설정되면 제재에 부합되며 창작 의도, 지배적 의미 등이 적절히 형상화될 수 있도록 끝상황과 그 중간과정을 정함으로써 일단 중심사건을 완성한다. 그리고 그에 어울리는 인물, 사건, 시간, 공간 등의 요소들을 구체적으로 상상하여 스토리의 세부를 형성해 가도록 한다. 이때 교육 현장에서는, 중심사건의 설정과 스토리의 형성, 또 스토리의 형성과 작품의 서술은 순환적·동시적으로 진행될 수 있다는 점을 줄곧 고려할 필요가 있다.

5. 맺음말

이 연구는 이른바 ‘스토리텔링 시대’, ‘문화콘텐츠 시대’가 요구하는 스토리텔링 능력을 교육할 기본적 논리와 방법을 시험적으로 구상해 보기 위한 것이다. 먼저 스토리와 스토리텔링 개념을 검토한 후, 그것을 바탕으로 스토리 층위 교육과 서술 층위 교육을 구별하고 위계화하며, 다시 스토리 속에 중심사건 개념을 도입함으로써 교육 방법 설계를 위한 논리적 틀을 마련하였다. 그리고 논의를 구체화하기 위해 중심사건의 ‘갈등을 내포한 처음상황 설정하기(쓰기)’, 허구적 이야기 짓기 지도의 기본적 방법의 하나로 제시하였다.

스토리는 이야기성의 핵심에 해당한다. 이것은 매체와 갈래를 초월하여 존재하므로, 이야기 작품의 범주 역시 그들을 초월한다. 스토리는 사건의 연쇄로서 이야기의 자료이자 중심적 내용이다. 그것은 텍스트에 그려진 형상과 그것을 통해 제시되는 의미 사이의 추상적 차원에 존재한다. 스토리텔링이란 어떤 매체와 형식으로 사건을 서술하여 텍스트를 생산하는 ‘이야기 짓기’로서, 그 행위를 통해 무엇을 형성·표현하고 체험하는 행위이다. 오늘날 이는 이야기 생성 활동 전반을 포괄할 수 있다.

따라서 스토리텔링 교육 역시 전통적인 문예 창작의 범주를 넘어 넓은 의미의 ‘짓기’ 교육이 된다. 이는 허구적인 것과 비허구적인 것을 모두 대상으로 삼고, 자기 목적적인 것과 상업적 효용 위주의 것을 융합한다. 그리고 쓰기와 제작하기를 함께 가르치며, 매체를 복합적으로 활용하고 갈래가 뒤

섞이는 디지털 환경에 걸맞도록, 구성 요소나 기법보다 스토리와 서술의 층위 구분을 바탕으로 교육 내용과 단계를 설정하는 게 바람직하다.

스토리 교육은 서술 교육보다 먼저 이루어지는 게 적절하다. 그리고 거기서 중요한 것이 중심사건 설정하기이다. 특히 교육의 초기 혹은 예비 단계에서는 그 중심사건의 처음상황 설정, 즉 갈등을 내포한 형태로 처음상황을 기술해 보도록 하는 활동이 필요하다. 제재에 대립소를 넣어 처음상황을 써 보는 연습은, 갈등의 전개 과정과 끝상황을 구체적이고 통일성 있게 전개하는 능력을 기르는 하나의 방법이다.

지도 내용과 방법에 관한 논의는 현장 중심의 연구가 뒷받침되어야 한다. 다음 과제로 삼고자 한다.

참고문헌

- 김정희, 『스토리텔링 이론과 실제』, 인간사랑, 2010.
- 백승국 외 2인, 「스토리텔링 기호학의 이론과 방법론 연구」, 『현대문학이론연구』 40, 현대문학이론학회, 2010, 27-49쪽.
- 복거일, 『수성(獸性)의 옹호』, 문학과지성사, 2010.
- 송하춘, 『발견으로서의 소설기법』, 고려대학교출판부, 2002.
- 송효섭, 「스토리텔링의 서사학」, 『시학과언어학』 제18호, 2010, 163-180쪽.
- 신봉승, 『TV드라마·시나리오 창작의 길라잡이』, 선, 2001.
- 우한용, 『우한용 교수의 창작교육론』, 대학사, 2009.
- 이용욱, 『온라인 게임 스토리텔링의 서사시학』, 글누림, 2009.
- 이인화, 『한국형 디지털 스토리텔링』, 살림, 2005.
- 이상섭, 『아리스토텔레스의 『시학』 연구』, 문학과지성사, 2002.
- 임경순, 『서사표현교육론 연구』, 역락, 2003.
- 조은하·이대범, 『스토리텔링』, 북스힐, 2006.
- 차봉희, 「스토리텔링. 과거, 현재, 미래」, 차봉희 편저, 『디지털로그 스토리텔링』, 문매미, 2007, 13-199쪽.
- 최병우, 「디지털 미디어 서사학」, 『내러티브』 13, 한국서사학회, 2009.
- 최시한, 『소설의 해석과 교육』, 문학과지성사, 2005.
- 최시한, 「이야기 교육에 대하여 - 개념과 갈래를 중심으로」, 한국문학이론과비평학회, 『한국문학이론과 비평』 제33집, 2006.
- 최시한, 『소설, 어떻게 읽을 것인가』, 문학과지성사, 2010.
- 최유찬, 『문학과 게임의 상상력』, 서정시학, 2008.
- 최혜실 외, 『문화산업과 스토리텔링』, 다홀미디어, 2008.
- Chatman, S., 김경수 역, 『영화와 소설의 서사구조』, 민음사, 1999.
- Prance, G., 최상규 역, 『서사학이란 무엇인가』, 예림기획, 1999.
- Rimmon-Kenan, S., 최상규 역, 『소설의 현대시학』, 예림기획, 2003.
- Sholes, R. & Kellogg, R., 임병권 역, 『서사문학의 본질』, 예림기획, 2007.
- Culler J., *Structuralist Poetics*, New York: Cornell Univ. Press, 1975.
- Segre, C., *Structure and Time: Narration, Poetry, Models*. trans. John Meddemmen, Chicago and London : The Univ. of Chicago Press, 1979.

Abstract

A Study of the Methodology of Storytelling Education

- Focussing on the Story and Establishment of It's Initial Situation -

Choe, Si-Han

This paper is for experimentally conceiving the ground frame of storytelling ability education that reflects and leads the changes brought by the development of electronic media. I examine the basic concepts related to storytelling putting stress on story, and provide the establishment of the initial situation of story as a method of teaching fictional narrative writing.

The concept of 'narrative' needs to be redefined in a broad sense leaving behind the narrow meaning in the context of literary narrative. Story which is the kernel of narrativity exists standing aloof from media and branch, thus the categories of narratives also transcend them. Story exists in an abstract dimension in-between abstract meanings suggested by concrete features depicted in its text. Storytelling is 'making a narrative' which produces texts by describing a story in certain forms and media, that is, acts to form, express, and experience things. In a digital environment using various media in a compound way, storytelling comprises the writi narrating activities. Therefore, storytelling education also becomes a writing education in a broad sense beyond the traditional category of creative writing. Both the fictional and n defictional are the objects of it and it unites things that a eduutotelic and commercial-utility-oriented. It is desirable to teach in an activity-centered way comprising both writing and making and to divide contents and steps based on the classification of story and narrating levels. For this education to be done effectively, it is necessary to reorganize the curriculum and system of universities of Korea.

What matters in the education on story level is setting a central event. Especially in the beginning stage of education, the establishment of the initial situation containing conflicts is the major effective material to be educated. I suggested a way to develop concretely and in a unified way the process of evolving conflicts and the eventual situation by putting the opponents on the subject matter.(Key words : media, story, storytelling, storytelling education, central event, initial situation)

▮ 위 논문은 2010년 10월 29일 투고되었고, 심사를 거쳐 11월 20일 게재가 확정되었음.