



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

碩士學位論文

플롯을 활용한 소설 창작 지도법

濟州大學校 教育大學院

國語教育專攻

崔 聖 淑

2016年 2月

플롯을 활용한 소설 창작 지도법

指導教授 安 成 洙

崔 聖 淑

이 論文을 教育學 碩士學位 論文으로 提出함.

2015年 12月

崔聖淑의 教育學 碩士學位 論文을 認准함.

審査委員長 _____ ①

委 員 _____ ①

委 員 _____ ①

濟州大學校 教育大學院

2015年 12月

The Teaching Method for Writing a Novel by Utilizing a Plot

Choi, Seong-suk

(Supervised by professor Ahn, Seong-soo)

A thesis submitted in partial fulfillment of
the requirement for the degree of Master of
Korean language Education.

2015. 12.

This thesis has been examined and approved.

2015. 12.

Department of Korean language Education

The Graduate School of Education

Jeju National University

플롯을 활용한 소설 창작 지도법

최 성 숙

제주대학교 교육대학원 국어교육전공

지도교수 안 성 수

이 연구는 학생들이 소설의 플롯을 이해하고 이를 바탕으로 자신의 의미 있는 경험을 소설로 창작해 보도록 지도하는 방법을 살펴보는 것을 목적으로 한다.

소설의 플롯은 텍스트의 의미 생산과 작품의 미적, 예술적 형상화에 기여하는 핵심 원리이면서 소설을 창작할 때 작가가 어떻게 써야하는지의 문제를 해결할 수 있도록 한다는 점에서 학생들의 이해가 반드시 필요하다. 그러나 학교 현장에서는 제대로 된 지도 방법이나 지도 단원이 마련되어 있지 않기 때문에 플롯에 주목하게 되었다.

우선 교육과정에서 소설 창작 교육은 어떻게 변화되어 왔는지를 살펴보고, 창작 교육의 현황을 살펴보기 위해 중학교 국어 교과서를 중심으로 학습활동 내용을 분석하였다.

그리고 학생들이 소설을 창작할 수 있도록 플롯의 논리를 이해하고 학습 동기를 유발하기 위해 만화와 시를 활용하는 방법을 제안하였다. 다음으로 소설의 플롯 지도 단계를 플롯 추출하기, 스토리 환원하기, 플롯 재배열하기로 제시하였다.

소설의 플롯에 대해 이해하게 된 학생들에게 본격적으로 소설을 창작할 수 있도록 교사가 적용할 수 있는 방법으로 핵심사건으로 플롯 만들기, 플롯 유형에 맞추어 소설 쓰기, 제시문으로 소설 쓰기 방법을 제안하였다.

앞에서 살펴본 지도 방법을 적용하여 중학교 3학년을 대상으로 운영한 소설 창작 동아리 학생들의 창작물을 지도 사례로 살펴보았다. 중학교 국어 교과서에

최다(最多) 수록된 하근찬의 「수난 이대」를 바탕으로 총 10차시의 소설 창작 수업 교수·학습 과정안을 제시하였다.

이처럼 플롯을 활용하여 소설을 창작해 본 학생들은 자신의 삶을 성찰하고 타인의 삶에 대해 관심 갖고 공감하는 태도를 기를 수 있을 것으로 기대한다.

핵심어 : 창작 교육, 소설 창작 교육, 플롯, 플롯을 활용한 소설 창작

목 차

I. 서론	1
1. 연구 목적	1
2. 선행 연구 검토	3
3. 연구 방법 및 범위	7
II. 소설 창작 교육과정과 현황	10
1. 창작 교육의 필요성과 의의	10
2. 소설 창작 교육과정 분석	14
3. 소설 창작 교육의 현황	19
III. 플롯의 논리와 창작 지도 방법	28
1. 플롯의 이해와 동기 유발	28
1) 만화 장면 재배열하기	29
2) 시행 재배열하기	31
2. 소설의 플롯 지도 단계	35
1) 플롯 추출하기	35
2) 스토리 환원하기	38
3) 플롯 재배열하기	40
3. 플롯을 활용한 소설 창작 지도 방법	41
1) 핵심사건으로 플롯 만들기	41
2) 플롯 유형에 맞추어 소설 쓰기	42
3) 제시문으로 소설 쓰기	45
IV. 소설 창작 수업 지도안	47
1. 소설 창작 지도 사례	47
2. 대단원 교수·학습 계획	55
3. 차시별 교수·학습 과정안	57
V. 결론	75
참고문헌	78
Abstract	83

I. 서론

1. 연구 목적

이 연구는 학생들이 소설의 플롯을 이해하고 이를 바탕으로 자신의 의미 있는 경험을 소설로 창작해 보도록 지도하는 방법을 살펴보는 것을 목적으로 한다.

인간은 이야기를 만들고 그 이야기를 통해 자기 존재를 확인하고 새로운 가능성을 확인한다. 이야기 행위는 이야기를 만들고 전달하고, 수용하는 과정이다. 이야기(narrative)는 “작가에 의해 설정된 서술자가 독자에게 현실적이거나 허구적인 사건을 전하는 것”¹⁾을 의미한다. 이러한 이야기 행위 중에서 이 연구가 관심을 갖는 것은 이야기 만들기이다. 이야기 만들기는 주로 플롯과 관련되는 논의이고, 이야기 전달하기는 시점이라든지 서술 시각과 관련된 논의이다.²⁾ 이야기 쓰기를 하는 데 핵심 원리로 작용하는 것 중 하나가 플롯이다. 이야기를 창작하면서 플롯을 의식하지 않는다면 그 의미 생산은 충실히 이루어지기 어렵다.

현행 2009 개정 교육과정에서는 교과 학습에서 ‘핵심’이 되는 성취 기준을 정선하고, 이를 중심으로 교수·학습활동을 전개하도록 했다. 이는 학생들에게 학습 부담을 감축, 적정화하고 교사들에게는 수업 활동에 여유를 제공하여 수업의 실효성을 높인다는 취지라 할 수 있다. 중학교 핵심 성취 기준에서 문학 영역은 “문학의 다양한 특성에 대한 이해를 바탕으로, 다양한 관점과 방법으로 작품을 해석하고 평가하며 자신의 일상적인 삶을 작품으로 표현한다.”³⁾로 설정하였고, 이러한 입장은 고등학교 국어와 문학 교과에서도 일관되게 유지된다.

그런데 그 동안 문학 교육 현장에서 창작과 관련된 내용은 거의 관심을 기울이지 않았을 뿐만 아니라, 창작 교육의 방법이나 원리에 대한 연구도 미진하였다. 제7차 교육과정에서 창작과 관련된 내용을 강조하게 되었으나, 이전의 교육

1) G. 프린스, 이기우·김용재 역, 『서사론사전』, 민지사, 1992, p.162.

2) 서울대국어교육연구소 편, 『국어교육학사전』, 대교, 1999, p.411.

3) 교육부, 『2009 개정 교육과정에 따른 중학교 핵심 성취 기준의 이해-국어』, 2013, p.23.

과정들과 마찬가지로 텍스트를 역사·사회·문화적 맥락과 연관하여 어떻게 올바르게 이해하고 창조적으로 수용할 수 있는가에 그 비중이 실렸다. 이후 교육과정 개정을 통해 국어 교과에서 문학작품의 이해와 표현을 통합하는 방법으로 창작 교육은 중요한 자리를 차지하게 되었다.

급변하는 사회에서 교육의 패러다임도 끊임없이 변화하고 있으며, 교육 정책과 제도도 계속 진화하고 있다. 2016년 전면 시행을 앞두고 있는 중학교 자유학기제는 학교 수업 현장에 많은 변화를 가져오고 있다. 중간, 기말 고사에서 벗어나 토론, 실습 중심의 학생 참여형 수업 운영은 물론 학생들의 꿈과 재능을 키우기 위해 중학교 교육과정 중 한 학기 동안 진로 탐색 등 다양한 체험활동을 하도록 하고 있다. 따라서 학교에서는 시험 부담에서 벗어나 학교와 교사의 재량에 따라 교육과정을 재구성하여 학생들이 다양한 소질과 적성을 개발하고 진로를 탐색하도록 수업 방법 및 내용을 개선해야하는 상황에 직면하게 된 것이다.

학생 참여 중심으로 교수·학습 방법을 개선하기 위해서는 학생들에게 다양한 방식으로 문학작품을 감상하고 이해할 수 있는 학습 경험을 제공할 수 있어야 한다. 문학 수업에서 문학 이론에 대한 학습은 작품을 감상하는 데 필요한 여러 가지 스펙트럼을 만들어 줄 수 있는 도구이자 잣대로서 중요하다. 특히 중학교 단계에서 문학 이론을 학습하고 이를 구체적으로 작품에 적용하는 방법을 익히는 것은 고등학교 단계에서의 작품에 대한 적극적인 해석과 창의적 비평 활동을 가능하게 하는 바탕이 되기 때문에 문학 이론에 대한 학습을 간과해서는 안 된다. 그런데 중학교 교육과정을 살펴보면, 문학작품을 시점, 갈등, 사회·문화적 배경을 중심으로 감상하는 것을 강조하는 반면, 플롯과 관련된 성취 기준이 제대로 마련되지 않았을 뿐더러 작품에 적합한 지도 방법도 제시하지 못하고 있다.⁴⁾

또한 학생들은 교과서에 수록된 소설의 이론적 요소들을 파편적으로 배우면서

4) 2009 개정 교육과정에 따른 중학교 국어교과는 영역/학년별 성취수준을 마련하여 제시하였다. 문학 영역 성취수준에서 중1은 다양한 문학적 표현 방식의 특징과 효과, 갈등 구조에 대한 이해를, 중2는 화자나 시점의 개념에 대한 이해, 작품의 구조적 특징을 파악하고 화자나 시점의 변화에 따라 달라지는 작품의 내용과 분위기를 이해할 수 있다는 성취수준을 핵심으로 삼았다. 중3은 작중인물과 사건을 통해 작품이 창작된 사회·문화·역사적 상황을 파악하고 반어·역설·풍자 등의 표현 방식의 특징과 효과에 대해 이해하는 것을 성취 기준으로 삼았다. 여기에서 플롯과 관련 있는 성취수준을 찾아보자면 ‘작품의 구조적 특징 파악’ 정도일 것이다. 그러나 이것이 플롯 지도의 핵심이 되어서는 안 된다.

도 그것들이 해당 작품 내에서 어떠한 역할을 하며, 작품 전체 구조 속에서 어떻게 주제의식을 유기적으로 조직하고 있는지를 배우지 못하고 있다. 그리고 학생 스스로 어떤 방식으로 작품의 의미를 내면화시켜야 하는지에 대해 적절한 지도를 받지 못하는 실정이다.

이러한 문제 인식에서 출발하여 이 연구는 학교 현장에서 이루지는 소설 창작 교육에 대해 집중적으로 살펴보고자 한다. 한 편의 소설을 쓴다는 것은 인물, 사건, 배경, 문체, 시점 등 다양한 것을 고려해야 하는 복잡한 작업이다. 그러나 학생들이 소설을 창작해 볼 수 있도록 우선 문학 수업에서 그 기회를 제공해야 한다. 따라서 이 연구에서는 소설을 창작할 때 핵심 원리로 작용하는 플롯을 통해 소설을 창작할 수 있도록 지도할 수 있는 방법에 대해 연구하고자 한다.

소설의 플롯은 텍스트의 의미 생산과 작품의 미적, 예술적 형상화에 기여하는 핵심 원리이면서 소설을 창작할 때 작가가 어떻게 써야하는지의 문제를 해결할 수 있도록 한다는 점에서 학생들의 이해가 반드시 필요하다. 그러나 학교 현장에서는 제대로 된 지도 방법이나 지도 단원이 마련되어 있지 않기 때문에 플롯에 대해 주목하게 되었다. 따라서 여기에서는 플롯에 대한 이론적 연구보다는 플롯을 어떻게 학생들에게 이해시킬 것인가에 초점을 두고 플롯 이해를 통해 소설 창작에 학생들이 보다 쉽게 접근할 수 있는 방법들을 찾아 적용해 보기로 한다.

2. 선행 연구 검토

궁극적으로 문학 교육의 목표를 지향하고 있는 플롯과 소설 창작 교육에 대한 선행 연구를 검토해 봄으로써 이 연구의 방향을 가늠해 보기로 한다. 여기에서는 플롯과 소설 창작 교육에 대한 연구를 중심으로 선행 연구를 검토해 보겠다.

한국소설학회⁵⁾가 발간한 『현대소설 플롯의 시학』에서는 서사 구조론의 전개 양상과 소설 시학, 플롯의 역사성과 현대소설의 플롯 등 플롯의 일반 이론을 개

5) 한국소설학회, 『현대소설 플롯의 시학』, 태학사, 1999.

관하고 한국현대소설의 형성 과정을 플롯의 국면에서 탐색하였다. 또 해방 전 작품과 해방 후 작품의 플롯을 각각 비교 제시하였다. 이는 플롯에 대한 다양한 연구를 집약하여 본격적으로 논의하였다는 점에서 의의를 찾을 수 있다.

최시한⁶⁾은 플롯과 줄거리의 관계를 중심으로 줄거리 잡기 지도를 통한 플롯 지도 방안을 모색하였다. ‘플롯’ 대신 ‘구성’이라는 용어를 사용하고 이를 작품에 제시된 행동(사건)의 짜임새라고 규정하였다. 고등학생을 대상으로 황순원의 「학」을 중심으로 줄거리 잡기 지도 방법을 제안하였다. 그러나 줄거리 요약은 어디까지나 소설 감상에서 이루어지는 한 단계일 뿐이지 소설의 플롯 그 자체를 의미하는 것도 플롯 교육의 목표가 되어서도 안 된다는 점에서 문제로 지적될 수 있다.

우한용⁷⁾은 여러 텍스트 분석을 통해 플롯 교육 방법을 구체적으로 제시하고 플롯의 이론적 체계를 정리하여 소설 교육에 적용하도록 제시하였다.

정래필⁸⁾은 플롯은 단지 사건과 사건을 연결하는 논리적 체계성이 아니라 사건들이 어떻게 주제를 형상화하도록 조직되었는지의 문제로 보았다. 플롯의 기능을 서술기법의 조절과 작중인물의 관계 조정, 의미의 시간적 질서 구축으로 나누어 논의하였다.

최인자⁹⁾는 서사적 사고력의 관점에서 소설 플롯 교육 방안을 모색하였다. 이를 위해 추론 유형과 절차를 논리적 추론, 정보적 추론, 가치 추론으로 단계화하여 설명하였다. 플롯이란 단순한 형식이 아니고 자신의 시각을 투사하는 의미적 실천 행위라고 본 것이다. 플롯을 이해하는 일이 의미론적으로 접근하여 텍스트 내의 정보를 추론하여 주제를 능동적으로 구성하는 활동으로 보았다. 그 결과 플롯 유형을 단순히 작품에 적용하는 방식의 문학 교육을 비판하였다.

윤종주¹⁰⁾는 앞에서 최인자가 설명한 추론의 유형과 절차를 염상섭의 「만세전」

6) 최시한, 「소설 교육의 한 방법-구성(플롯)을 중심으로」, 『배달말교육』 제4호, 배달말교육학회, 1986.

7) 우한용, 『현대소설의 이해』, 문학사상사, 1996, pp.73-103 참조.

8) 정래필, 「플롯구성을 활용한 이야기 쓰기 교육 연구」, 서울대학교 대학원 석사학위논문, 2001.

9) 최인자, 「허구적 서사물의 플롯 이해에 기반한 서사 추론 교육」, 『국어교육』, 한국어교육학회, 2007.

10) 윤종주, 「서사적 추론을 중심으로 한 플롯 지도 연구: <만세전>과 <운수 좋은 날>을 중심으로」, 신라대학교 교육대학원 석사학위논문, 2007.

과 현진건의 「운수 좋은 날」에 적용하여 논의하였다. 서사적 추론을 활용한 플롯 교육이 교사의 주입식 수업 방법에서 벗어나 학습자 중심의 탐구과정이 이루어지고, 학습자의 능동적인 참여가 가능해지도록 하는 지도 방안으로 보았다.

최인자와 윤종주의 연구는 인과성을 중심으로 하던 플롯 지도 연구를 탈피하여 진일보한 새로운 시도라는 점에서 의미가 있다. 서사적 추론을 체계적으로 제시하였다는 점은 앞으로 학교 현장에 적용하여 발전적으로 논의할 수 있는 가능성을 보여준 연구라 할 수 있다.

주제를 형상화하는데 핵심적으로 작용하는 플롯은 소설 시학에서 중요하게 다루어지고 있음에도 불구하고 선행 연구가 많지 않다. 대체로 선행 연구들은 특정 문학 텍스트에 적용할 수 있는 플롯 유형을 설명하는 데는 적합할지 모르지만 현대소설 감상을 위한 일반적인 플롯 교육의 방법론을 제대로 제시하고 있지 못하다. 특히 선행연구에서 논의된 소설 텍스트 중 현재 중학교 교과서에 수록된 작품이 많지 않다. 현행 교육과정을 반영한 중학교 교과서를 바탕으로 학생들이 플롯을 이해할 수 있는 구체적 지도 방법이 필요하다.

소설 창작 교육의 가치와 가능성을 연구하고 구체적인 소설 창작 지도 방안에 대한 연구는 2000년을 전후한 시기에 와서야 본격적으로 진행되었다.

‘소설 창작론의 이론과 실제’라는 주제로 1998년 한국현대소설학회가 주관한 연구발표대회는 소설 창작이 이론화 될 수 있는지 그 가능성을 탐색하는 자리가 되었다. 여기에서 소설 창작 수업의 실제와 소설 창작 교재의 현황과 개선점에 대해 논의하였으며, 대학의 소설 창작 현황과 문제점에 대해 토론이 이루어졌다.¹¹⁾

이후 2000년 문학과 문학교육연구소에서 주최한 ‘창작 교육의 문제와 전망’이라는 주제로 열린 학술대회에서 류덕제¹²⁾는 작문과 창작을 구분하지 않고 창작을 작문에 포함시켜 이해하는 문제점을 지적하였다. ‘작품 수용-비평적 글쓰기-창작’을 소설 창작 모형으로 제안하고 모작이나 개작, 공동 창작, 합평 등의 구체적인 실천 방안을 제시했다. 다만 소설 창작 교육의 가능성을 제시하였으나 모방 활동에 중점을 두고 있는 점은 아쉽다.

11) 한국현대소설학회, 『현대소설연구』 제10호, 1999.

12) 류덕제, 「소설 창작 교육의 방안과 전망」, 『창작 교육, 어떻게 할 것인가』, 푸른사상, 2001.

임경순¹³⁾은 문학에 한정되어 있던 ‘창작’을 ‘표현’이라는 용어로 쓸 것을 제안했다. 또한 장르 관습에서 벗어나 자유롭고 창의적인 측면을 강조하기 위해 ‘소설’의 개념을 ‘서사’로 확대하였다. 이는 학교 현장에서 이루어지는 학생들의 다양한 활동을 아우르는 개념으로 ‘표현’을 사용함으로써 창작 교육의 새로운 영역을 개척하였다고 볼 수 있다.

이후 창작 교육과 관련하여 패러디를 활용하거나 다시쓰기, 엮편 소설을 활용한 연구 등이 활발하게 진행되었다.

선주원¹⁴⁾은 소설 교육에서 대화적 양상이 잘 드러나는 장치로 패러디를 강조하였으며, 이어 고전 소설¹⁵⁾이나 현대 소설¹⁶⁾의 패러디 작품을 통해 소설 창작 교육을 시도하기도 하였다. 이러한 연구는 창작 교육의 방법적 진전으로 평가할 수는 있으나 ‘소설다운 소설’ 창작을 위한 연구라고 보기는 다소 아쉬움이 남는다.

신수정¹⁷⁾은 소설 쓰기 워크북을 구안하고 이를 적용한 사례와 결과 분석을 제시하였다. 그가 구안한 워크북은 소설 쓰기 과정 전체를 다루어 학교 수업 현장에서 즉시 활용 가능한 보조 교재의 가능성을 보여주었다.

이상덕¹⁸⁾은 소설 설계도를 활용하여 소설 창작 과정에서 내용을 생성하고 조직할 것을 제안한다. 소설 창작의 표현 단계에 앞서 치밀한 설계의 중요성을 강조한 것으로 볼 수 있으나, 형식적인 면이 있고 학생들이 소설 설계도에 따라 소설의 내용을 생성하는 것을 어려워할 수도 있다는 문제를 지적할 수 있다.

이러한 연구는 교사들에게 소설 창작의 구체적인 실천 방법을 제시해주었다는 점에서 의의가 있으나, 소설 창작을 문학 교육의 본질로 보기보다는 소설 텍스트

13) 임경순, 「서사표현교육의 방법과 실제」, 『창작 교육, 어떻게 할 것인가』, 푸른사상, 2001.
14) 선주원, 「패러디를 활용한 허구적 글쓰기 교육」, 『국어교육학연구』 13, 국어교육학회, 2001, p.238.
15) 최기재, 「패러디 소설과 창작 교육: 춘향전의 패러디 작품을 중심으로」, 한국교원대학교 교육대학원 석사학위논문, 2002.
16) 이미라, 「문학의 창의적 수용 및 창작 교육적 연구: ‘디지털 구보, 2001’의 패러디 양상을 중심으로」, 아주대학교 교육대학원 석사학위논문, 2009.
17) 신수정, 「과정 중심 소설 쓰기 워크북 개발 연구」, 고려대학교 교육대학원 석사학위논문, 2005.
18) 이상덕, 「소설설계도를 활용한 소설 창작 교육방법 연구」, 한양대학교 교육대학원 석사학위논문, 2009.

의 적극적 수용이나 창의력 신장 등을 위한 방편으로 지도의 중점을 두었던 것으로 볼 수 있다.

따라서 이 연구에서는 학생들의 소설 창작 그 자체를 효과적으로 실천하는 방안을 모색해 보려고 한다. 특히 학생들이 소설 창작을 경험할 수 있도록 플롯의 이해를 통해 이야기를 만들어 표현해 보도록 함으로써 자신의 삶에 대한 성찰과 문학적 경험을 확대하는 것을 연구의 목적으로 삼기로 하였다.

3. 연구 방법 및 범위

소설에서 ‘구성’이나 ‘구조’ 등으로 쓰이기도 하는 플롯은 아리스토텔레스의 『시학』에서 사용한 ‘미토스(mythos)’에서 기원한다. 아리스토텔레스의 플롯은 이야기의 윤곽이며 골격으로서 나머지를 뒷받침하고 조직해주는 것으로 파악할 수 있다. 그러나 현대 소설에서 플롯은 아리스토텔레스가 말한 정연한 플롯에서 벗어난 것들이 대다수이다.

아리스토텔레스 이후 소설의 경향이 행위 중심에서 인물 중심으로 변화하면서 전통적인 플롯론의 위상은 약화되었고, 소설론을 대신하여 의미 전달의 방식으로 서술에 초점을 둔 담화 이론이나 의미 형성의 또 다른 주체로 받아들여지고 있는 독자에 초점을 맞춘 독자 반응 이론으로 변모하는 것처럼 보였다. 그러나 이러한 초점의 변화에도 불구하고 이들은 의미 형성이라는 공통된 문제를 다루고 있다. 텍스트가 어떻게 짜여있는가 하는 플롯이 곧 텍스트의 의미를 결정하게 된다. 결국 변모하는 서사론들은 모두 의미론적인 플롯의 문제로 수렴되고 있는 것이다.

마틴은 ‘시점이란 플롯을 청중에게 전달하려는 단순한 부속물이라기보다는 서사물에서 흥미와 갈등과 긴장을 유발하고 플롯 그 자체가 되는 것’이라고 하여 플롯과 시점의 긴밀성을 인정하였다. 이는 시점론과 독자 반응 이론, 플롯론이 결국 의미 형성의 논리라고 하는 플롯의 문제로 수렴됨을 시사하는 것이다.¹⁹⁾

플롯 이론은 행위나 사건 층위의 구조 기술에서 점점 의미 기술로 옮겨가면서

그 폐쇄성을 극복하게 되었다. 플롯 이해는 실천적이고 능동적인 작업이며 다시 말해 독자가 논리적으로 서사를 해석하고 의미를 이해하려고 노력하면서 이끌어내는 구조화 작용이라고 할 수 있는 것이다.

모든 이야기 문학 속에는 소재와 제재를 하나의 예술적 이야기로 변형시키는 독특한 방법과 질서가 존재한다. 이 이야기의 변형원리가 소설에서의 ‘플롯’이라 할 수 있다. 작가는 자신이 궁극적으로 말하고자 하는 주제의식을 효과적으로 드러낼 수 있도록 치밀하게 텍스트를 설계한다. 이야기 서술 전략에 따라 인물과 사건에 다양한 정보를 제시하고 사건 상황을 설정한다. 이 때 작품 안에서 통제와 조정의 원리로 작용하는 것이 바로 플롯이다.²⁰⁾

이 연구에서는 그간의 플롯 연구의 성과들을 바탕으로 하여 이야기의 인과적 배열 방식이라는 폐쇄적 정의에서 의미를 확장하여 소설의 주제를 형상화하고 의미를 만들어내기 위해 이야기를 변형하는 미적 원리로 플롯을 정의하고자 한다.

소설을 창작하는 학생들이 플롯을 이해해야 하는 이유는 플롯이 작가의 의도와 목표를 달성하고 주제를 효과적으로 형상화하기 위해 필요한 것이기 때문이다. 뿐만 아니라 작가가 플롯을 짤 때 가장 우선적으로 고려해야 하는 것이 ‘호기심과 흥미를 유발시켜 어떻게 독자를 작품에 몰입시킬 것인가’, ‘결말에 이를 때까지 어떻게 독자를 감동적으로 설득할 것인가’와 같은 것이다.

학생들에게 플롯을 이해시키고 이를 바탕으로 소설을 창작할 수 있는 방법을 제시하기 위해 플롯은 스토리를 미적으로 변형시킨 이야기라는 점을 고려하여 스토리의 문제에서 플롯의 문제로 나아가는 방식을 사용하고자 한다. 스토리는 연속적인 사건들(sequence)을 이루어 배열된다. 플롯은 스토리를 감동의 논리로 변형시킨 논리이자 방법이다.

이때 형식주의와 구조주의의 방법뿐만 아니라 다양한 소설 시학 연구의 성과들도 참고하게 될 것이다. 또한 소설을 직접 창작할 수 있도록 구체적인 방법이나 지침을 제시한 단행본을 참고하여 중학교 학생들의 신변잡기적이고 시간의 흐름에 따른 사건 나열 수준의 소설 창작 경험에서 벗어나 학생들이 독자를 고

19) W. 마틴, 김문현 역, 『소설이론의 역사』, 현대소설사, 1991, p.117.

20) 안성수, 「한국 근대 단편소설의 플롯연구 시론」, 중앙대학교 대학원 박사학위논문, 1989, p.5.

려하여 흥미롭고 재미있는 소설을 창작해보도록 지도할 수 있는 방법을 제시할 것이다.

교육과정은 교육의 기준과 지침이 되므로 교과서뿐만 아니라 학교 현장의 수업을 실행하는데 중요한 영향을 끼친다. 특히 급변하는 사회에 발맞추어 나가기 위해 교육과정도 계속 변화해 왔으며, 지역별, 학교별 특성을 반영하여 교육과정을 재구성하고 학교 교육과정에 반영할 것을 강조하였기에 교사의 교육과정에 대한 문식성이 중요하다.

이 연구에서는 2009 개정 교육과정과 16종의 중학교 국어 교과서 ①~⑥권의 소설 창작과 관련된 단원을 중심으로 살펴보기로 한다. 이를 바탕으로 중학교에서 실천 가능한 소설 창작 수업 지도안을 구안하고자 한다. 중학교 국어 9종의 교과서에 공통적으로 실려 최다(最多) 수록된 하근찬의 「수난 이대」를 제재로 총 10차시의 교수·학습 과정안을 제시할 것이다.

이 연구에서는 학교 교육과정에서는 ‘구성’이나 ‘구조’ 등으로 쓰이는 ‘플롯’이라는 용어를 그대로 사용하기로 한다. 근래에는 학계에서 외래어를 그대로 사용하여 이론이나 새로운 현상을 설명하는 것이 오히려 자연스럽고 거부감 없이 받아들이는 상황이므로 굳이 플롯을 우리말로 번역하여 사용함으로써 생기는 혼란을 막을 수 있기 때문이다.

Ⅱ. 소설 창작 교육과정과 현황

이 장에서는 소설 창작 교육의 필요성과 그 의의를 살펴보고자 한다. 중학생을 대상으로 소설 창작 교육의 가능성을 그간의 연구 성과를 중심으로 살펴보고 소설 창작 교육이 교육과정에서 어떻게 변화되어 왔는지 살펴본다. 그리고 2009 개정 교육과정에서 소설 창작과 관련된 교과서 내용을 중심으로 소설 창작 교육의 현황을 개관해 본다.

1. 창작 교육의 필요성과 의의

청소년기는 문학의 외연을 확장하여 자유로운 사유와 탐색을 할 수 있도록 문학 교육이 이루어져야 하는 시기이다. 학생들에게 즐겁고 유쾌하게 접근하면서도 가치 있고 유의미한 문학적 경험을 제공해야 한다. 그런 점에서 중·고등학생이 가장 좋아하는 소설은 중요한 문학수업의 도구이자 제재라고 할 수 있다.

문화체육관광부의 ‘2013년 국민 독서실태 조사’ 결과 중·고등학생은 ‘무협, 판타지, 추리 등 장르소설’(29.2%) 분야를 가장 선호하였고 ‘시, 일반소설, 수필 등 문학도서’(18.2%)와 ‘연예, 오락, 여행, 스포츠, 취미’(13.4%)가 뒤를 이었다.²¹⁾

그러나 학교 수업 장면에서 직접 문학 작품을 창작해보는 것은 학생들이 선호하는 장르인 소설보다 시나 수필 정도를 창작하는 것에 그치는 경향이 있다. 소설 창작을 본격적으로 배우게 되는 시기는 고등학교 시기로 설정되어 있으나 현행 교육과정에서 국민공통기본교육과정을 중학교까지로 정하고 고등학교는 선택과 심화 과정으로 운영하도록 한다. 결국, 학습자는 문학 작품을 이해·감상하여 창작 활동에까지 이르는 교육적 경험을 고등학교 시기에는 선택적으로 접하게 된다. 따라서 국민공통기본교육과정에 해당하는 중학교 과정에서의 문학 교육은

21) 문화체육관광부, 「2013년 국민 독서실태 조사」, 2013, pp.81-82 참조.

학생들이 평생 문학을 향유하고 즐길 수 있는 평생 독자로서의 자질과 바탕을 마련해 준다는 점에서 중요하다.

한편, 학교 현장에서는 2013년부터 자유학기제 연구학교 42개교 운영을 시작으로, 2014년 811개교(25%)가 자유학기제 연구 및 희망학교로 운영되었고, 2015년 2,551개교(79%), 2016년 전면 시행을 목표로 중학교에서 자유학기제가 시범 운영 되고 있다.

중학교의 자유학기제(Free Learning Semester)는 중학교 교육과정 중 한 학기 동안 학생들이 중간·기말고사 등 시험부담에서 벗어나 꿈과 재능을 찾을 수 있도록 수업운영을 토론, 실습 등 학생 참여형으로 개선하고 진로탐색 활동 등 다양한 체험활동이 가능하도록 교육과정을 유연하게 운영하는 것이다.

제주특별자치도의 경우, 현재 2개의 자유학기제 연구학교를 제외한 도내 모든 중학교 1학년 2학기를 자유학기제 희망학교로 운영하고 있다. 이러한 교육 정책의 시행으로 교사들은 다양한 학생 중심 활동으로 교육과정을 운영하기 위해 부단한 연구와 학생 수준에 맞는 체험활동을 개발해야 하는 상황이다. 그동안 시를 창작하는 것에 비해 분량이 많고 시험 진도를 맞춰야 하는 현실적인 문제 때문에 지도하기가 쉽지 않았던 소설 창작 교육에 대해 교사의 관심과 연구가 필요하게 되었다.

그렇다면 중학교 학생이 과연 소설을 창작할 수 있는지 이전의 연구 결과를 바탕으로 그 가능성을 살펴보기로 한다.

문학 창작 경험의 발달을 다음의 4단계로 제시한 최인자의 연구²²⁾는 창작 교육 내용을 위계화 해야 한다고 제안한다.

- ① 1단계(초등학교 1, 2, 3학년) : 주관적이고 자의적인 창작 시기
- ② 2단계(초등학교 4, 5, 6학년) : 관습 모방과 판타지가 발달하는 시기
- ③ 3단계(중학교 1, 2학년) : 낭만적 사고에 관심을 기울이며 문학적 관습을 내면화 하는 시기
- ④ 4단계(중학교 3학년, 고등학교 1, 2학년) : 소설적 인식에 관심을 두고 문학적 관습에 개성적으로 접근하는 시기

22) 최인자, 「아동기와 청소년기 문학 창작 경험의 발달 특성에 관한 시론」, 『문학교육학』 제15권, 문학교육학회, 2004, p.68.

이 연구에 따르면 중학교 시기는 문학적 관습을 내면화할 뿐만 아니라 개성적으로 수용할 수 있으며 소설적 인식을 할 수 있기 때문에 소설 창작이 충분히 가능하다.

또 이야기 구성 능력 발달 단계를 김기호²³⁾는 다음과 같이 연령과 대응시켜 제시하였다. 0~3세는 이야기 형성 전(前) 단계기, 3~5세는 행위의 나열 단계기이다. 5~7세는 불완전 구성 단계기, 7~15세는 완결된 구성 단계기, 17세 이상은 복합적 구성 단계기로 이야기 구성 발달 단계를 위계화 한 것이다. 이 연구 결과 또한 중학교 시기는 완결된 이야기 구성이 가능한 시기임을 시사한다.

결국, 창작 교육을 고등학교 단계에서 중점적으로 다루는 것보다 학생들이 문학적 관심을 내면화하고 낭만적 사고에 관심을 가지며 완결된 이야기를 구성할 수 있는 중학교 단계에서 경험하도록 하는 것이 더 바람직해 보인다.

한편 중학생의 읽기 발달에 대한 최숙기의 연구²⁴⁾에 따르면, 중학생들은 글의 해독과 정보 파악에 중점을 두고 내용을 이해하려 하고 명시적인 정보뿐만 아니라 비명시적인 정보를 파악하는 데도 능숙해진다. 또한 정보의 중요도를 파악하여 정보를 재구조화는 능력도 발달한다. 특히, 제시된 정보를 정확하게 읽고, 상위 정보를 판단하는 사실적 이해와 집필 의도의 추측이나 이어질 정보를 추측하는 추론적 읽기 능력 발달이 중학교 2학년부턴 뚜렷해진다고 하였다. 다만, 주어진 정보에서 암시적인 의미를 찾아내고 이를 평가하는 비판적 이해 능력은 크게 발달하지 않은 것으로 나타났다. 그는 고등학교 2학년이 되면 읽기 능력 전반에 걸쳐 모든 능력이 향상되었다는 점에 주목하여 초6~중1, 중2~3, 고등학교 1~2학년으로 읽기 능력 발달을 범주화하였다.

그간의 연구에 의해 밝혀진 바로 중학교 시기 창작과 관련된 교육이 충분히 가능하며 이를 국어과 교육과정에 반영하기 위해 2009 개정 교육과정에서는 문학 교육 내용을 다음 <표 1>같이 위계화 하여 제시하였다.

23) 김기호, 「이야기 구성 능력 발달을 주제로 한 선행 연구의 통합 분석」, 『반교어문연구』 21집, 반교어문학회, 2006, pp.382-387 참조.

24) 최숙기, 『중학생의 읽기 발달을 위한 읽기 교육 방법론』, 역락, 2011, p.213.

문학 학습 능력의 발달 과정에서 속성 중심에서 실제 중심으로 이어지는 기준은 문학의 속성을 먼저 배우고, 이러한 속성을 실제 작품에 적용한다는 의미이다. 주관적 참여에서 객관적 소통으로 나아간다는 것은 자신의 주관에서 출발하지만 이를 근거를 가지고 설명하는 동시에 다양한 관점에서 작품을 해석하는 수준에 이른다는 뜻이다. 또 아동문학에서 본격문학의 순서로 장르의 기준을 위계화한 것은 학교 현장에서도 주의 깊게 살펴보아야 하며, ‘문학 학습 능력’의 명확한 개념과 그 하위 영역에 대한 연구는 앞으로 논의가 되어야 할 것이라고 본다.

2. 소설 창작 교육과정 분석

교육과정을 기준으로 교과서가 집필되고, 교실에서 이루어지는 교육 활동은 이 교과서를 매개로 하여 교수·학습이 이루어진다. 따라서 교육활동의 기준과 지침이 되는 교육과정에 창작과 관련된 내용이 어떻게 반영되어 있는지를 살펴보는 일은 창작 교육의 현황을 살펴볼 수 있는 단초가 될 것이다.

그 동안 창작 교육은 국어 교육과정에서 소외되었다. 전문적인 작가를 배출하는 것이 문학교육의 목표가 아니기 때문에 창작 교육은 불필요하다는 생각이 지배적이었던 시기를 거치고 대학 입시 중심의 교육, 수업시수 부족이라는 현실적인 한계를 수용하면서 창작 교육은 학교 현장에서 불가능한 것으로 인식되어왔다. 이러한 교육적 풍토 속에서 이해와 감상 위주의 문학 교육이 주를 이루었다.

제1차 교육과정에서 제3차 교육과정에 이르기까지는 국어과 교육과정에는 쓰기 영역이 존재하였을 뿐이다. 제4차 교육과정에서는 ‘문학’ 영역이 생기면서, ‘표현’, ‘이해’, ‘언어’, ‘문학’으로 국어과의 영역이 구분되었다. 이 시기는 학문으로서의 문학을 강조하였기 때문에 작품의 구조를 분석하고 기초적인 지식을 익히는 데 중점을 둔 문학 교육이 이루어졌다. 이러다 보니 창작 교육은 소홀하게 되었으며, 일반 학습자에게 창작 교육은 필요 없는 것으로 여겨졌다. 소설이나 희곡의 창작은 문학 작품을 창작하고자 하는 재능 있는 소수의 학생들을 대상으로 하였으며 정규 수업에서도 배제하였다. 제5차 교육과정에서는 창작 교육에 대한

언급이 없었으며, 국어교육의 목표를 언어 사용 능력의 신장에 두고, ‘말하기’, ‘듣기’, ‘읽기’, ‘쓰기’ 활동을 국어 교육의 중심으로 보았다. 제6차 교육과정에서는 ‘문학적 글쓰기’라는 내용 항목을 ‘작문’의 범주에 넣었으나, 문학 교육은 작품을 이해하고 감상하는 수용적 측면에만 중점을 두어 표현의 영역에 대한 교육은 배제한 채 불균형적으로 이루어졌다. 따라서 제1차 교육과정부터 제6차 교육과정까지 국어과 교육의 변두리에 위치하거나 도외시되던 창작은 창의적인 국어 사용 능력 향상을 목표로 하는 제7차 교육과정에서 주목을 받게 된다.

제7차 교육과정에서는 문학 영역의 두 축을 ‘문학의 수용과 창작’으로 설정하고, 창작 과정 자체를 중시하는 새로운 관점을 반영하였다. 제7차 고등학교 국어과 교육과정 해설서에서 언급된 창작과 관련된 내용은 다음과 같다.

창작 교육이란 시, 소설, 수필, 희곡과 같은 문학 작품의 글쓰기 방식을 교육시키는 행위이다. 창작 교육은 전문적인 작가를 배출하는 것을 목적으로 하는 것이 아니라 학습자의 문학적 창작의 욕구를 자연스럽게 분출하여 생산하도록 교육하는 것이다.²⁶⁾

참고로, ‘문학의 수용과 창작’에서 ‘창작’은 문예 창작보다 개별 문학 작품에 대한 학습자의 문학적 반응을 다양한 방식으로 표현하는 활동에 강조점이 있다.²⁷⁾

위에서 알 수 있듯이 ‘창작’의 개념이 소극적, 제한적 의미로 사용되었으며, ‘작품의 창조적 재구성’이나 ‘문학의 창작’과 같은 항목은 창작 교육의 이론이 제대로 정립되지 않은 채 창작 교육의 필요성을 성급하게 반영하려다 생긴 현상이라고 평가한다.²⁸⁾

2007 개정 교육과정에서 창작 교육과 관련해서는 ‘문학의 수용과 창작’이 ‘수용과 생산’으로 재범주화 되었다. ‘작품의 창조적 재구성’과 ‘작품 창작’을 ‘생산’의 범주에 명시하여 ‘창조적 재구성’이 ‘창작’과 구별되는 활동이면서, ‘생산’에 포함

26) 교육부, 『고등학교 교육과정 해설 국어』, 교육부 고시(1997-15호), 2001, p.67.

27) 교육부, 위의 책, p.83.

28) 김근호, 「소설 교육의 실천적 지표에 대한 반성적 고찰: 이론과 교육과정의 매개 양상을 중심으로」, 『국어교육학연구』 제30집, 국어교육학회, 2007, p.131.

되는 활동임을 밝혀 이전에 모호하게 정의되었던 ‘창조적 재구성’의 개념을 명확하게 밝혀 주었다.

<표 2> 2007 개정 국어과 내용 체계 중 ‘문학’영역 내용 체계²⁹⁾

작품의 수용과 생산의 실제	
- 시(시가) - 소설(이야기) - 극(연극, 영화, 드라마) - 수필·비평	
<p>지식</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 문학의 본질과 속성 ● 문학의 양식과 갈래 ● 한국 문학의 역사 	<p>수용과 생산</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 내용 이해 ● 감상과 비평 ● 작품의 창조적 재구성 ● 작품 창작
<p>맥락</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 수용·생산의 주체 ● 사회·문화적 맥락 ● 문학사적 맥락 	

문학의 생산 활동은 ‘2. 내용’에서 기술한 대로 재구성과 창작을 모두 포괄한다. 재구성의 경우에는 출발점이 되는 작품이 있어서 그것의 내용과 형식, 표현, 맥락, 매체 등을 바꾸는 작업이기 때문에 교수·학습활동도 그에 맞추어 이루어져야 한다. 예를 들어 토의·토론, 극화, 모작과 개작, 협동 학습을 바탕으로 한 비교 등이 그것이다. 그에 비해 창작의 경우에는 출발 작품이 있다 하더라도 그것을 가지고 활동하는 것이 그로부터 받은 아이디어나 인상을 바탕으로 활동이 이루어지고, 대부분이 경우에는 출발 작품 자체가 없기 때문에 조금 다른 활동이 필요하다. 예를 들어 브레인스토밍, 연상과 상상 활동, 이야기 이어 꾸미기, 집단 창작 등이 그것이다. 어느 경우든, 학습자의 경험과 수준을 고려하여 창의적이고 자율적인 생산이 이루어지도록 해야 한다.³⁰⁾

위 인용문을 보면, 재구성과 창작의 차이를 밝히고 구체적 학습활동의 예를

29) 교육과학기술부, 『고등학교 교육과정 해설① 국어』, 교육인적자원부 고시 제2007-79호 [별책 4], 2008, p.7.

30) 교육과학기술부, 『고등학교 교육과정 해설② 국어』, 교육인적자원부 고시 제2007-79호 [별책 5], 2008, p.431.

적시하고 있다. 창작은 학습자의 연상력과 상상력을, 재구성은 문학 텍스트에 대한 구체적인 이해를 표현하는 생산을 강조하여 다양한 맥락과 매체로 표현하는 것이 2007 개정 교육과정의 특징으로 볼 수 있다. “아마추어 수준에서 문학 창작의 본령을 경험하도록”³¹⁾ 할 것을 권장하고 있으며, 창작과 재구성의 경계를 분명히 한다는 점에서 제7차 교육과정에서 진일보한 것으로 볼 수 있다.

현행 2009 개정 교육과정은 국민공통기본교육과정을 10년에서 9년으로 조정하여, 중학교 3학년까지 기초 교육을 강화하였다. 고등학교 3년 과정은 선택 교육과정으로 진로, 적성, 희망 등을 고려하여 학생들이 선택할 수 있는 과목의 폭을 넓혔다. 또한 교육의 내용이 학년 간에 단절되지 않고 상호 연계가 가능하도록 학년균을 설정하여 내용 성취 기준³²⁾이 제시되고 있다. 이는 교육과정 운영에 유연성을 부여하고 학년 간에 교육이나 평가 등의 내용이 연계될 수 있도록 하였다. 교과서의 내용을 구성하는 데 자율성과 다양성을 추구할 수 있도록 16종의 검정 교과서가 도입되었다.

<표 3> 2009 개정 국어과 내용 체계 중 ‘문학’ 영역 내용 체계³³⁾

실제		
<ul style="list-style-type: none"> ● 다양한 갈래의 문학 - 시(시가), 소설(이야기), 극, 수필, 비평 ● 다양한 매체와 문학 		
지식 <ul style="list-style-type: none"> ● 문학의 본질과 속성 ● 문학의 갈래 ● 문학 작품의 맥락 	수용과 생산 <ul style="list-style-type: none"> ● 작품의 이해와 해석 ● 작품 감상 ● 작품 비평과 소통 ● 작품 창작 	태도 <ul style="list-style-type: none"> ● 문학의 가치와 중요성 ● 문학에 대한 흥미 ● 문학의 생활화

31) 교육과학기술부, 위의 책, p.427.

32) “성취 기준은 교수·학습활동의 실제적인 지침이 될 수 있도록, 국가 교육과정에서 제시되어 있는 목표와 내용을 상세화한 것을 의미한다. 즉, 교육과정 상의 내용을 어느 정도의 범위와 깊이로 다루어야 할지 분명히 한 것이며, 학생들이 달성해야 할 능력과 특성의 형태로 진술하여 교사와 학생들에게 무엇을 가르치고 배워야 하는지 명료화 혹은 구체화하고자 한 것이다.”라고 정의하였다. 교육과학기술부, 『2009 개정 교육과정에 따른 성취 기준·성취수준-중학교 국어』, 2012, p.3.

33) 교육과학기술부, 『국어과 교육과정』, 교육과학기술부 고시 제2012-14호 [별책 5], 2012, p.6.

2009 개정 교육과정에서도 작품 창작은 문학 교육의 중요한 내용이다. 특히 2007 개정 교육과정에서 사라졌던 정의적 영역인 태도 범주가 다시 교육과정에 포함되었다. “중학교 시기는 형식적 조작기로서 가설·연역적 사고와 논리적 사고가 가능한 시기이고 자아정체감이 형성되어가는 시기이기도하기 때문에, 인생 중에 짧은 기간이지만 사고와 경험의 폭과 깊이를 크게 확장할 수 있다.”³⁴⁾고 하였다. 즉 중학교 때 감상하고 학습한 문학 작품은 세계와 삶에 대한 인식과 타인에 대한 이해, 정서적 감동 등 인성과 감성적인 측면에서 학습자에게 오랫동안 영향을 미칠 수 있다는 것이다.

2009 개정 교육과정에서 제시한 중학교 1-3학년군의 문학영역 성취 기준과 내용 성취 기준은 다음과 같다.

<표 4> 중학교 1-3학년군의 ‘문학’영역 성취 기준과 내용 성취 기준³⁵⁾

학년군	영역 성취 기준
중학교 1-3 학년군	문학의 다양한 특성에 대한 이해를 바탕으로, 다양한 관점과 방법으로 작품을 해석하고 평가하며 자신의 일상적인 삶을 작품으로 표현한다.
	내용 성취 기준
	(1) 비유, 운율, 상징 등의 표현 방식을 바탕으로 작품을 이해하고 표현한다. (2) 갈등의 진행과 해결 과정을 파악하며 작품을 이해한다. (3) 다양한 관점과 방법으로 작품을 해석한다. (4) 표현에 드러나는 작가의 태도에 주목하며 작품을 이해하고 표현한다. (5) 작품의 세계가 누구의 눈을 통해 전달되는지 파악하며 작품을 수용한다. (6) 사회 문화 역사적 상황을 바탕으로 작품의 의미를 파악한다. (7) 작품의 창작 의도와 소통 맥락을 고려하며 작품을 수용한다. (8) 자신의 주체적인 관점에서 작품을 평가한다. (9) 자신의 일상에서 의미 있는 경험을 찾아 다양한 작품으로 표현한다. (10) 문학이 인간의 삶에 어떤 가치를 지니는지 이해한다.

34) 교육과학기술부, 위의 책, 2012, p.33.

35) 교육과학기술부, 위의 책, 2012, pp.59-62 참조.

창작과 관련 있는 성취 기준은 ‘(9) 다양한 문학 갈래로 자신의 일상 경험을 표현’해 보는 활동이다. 문학 작품을 감상하고 해석하는 수동적, 소극적 수용자에 그치는 것이 아니라 문학 작품을 통해 자신에 대한 표현을 능동적, 적극적으로 할 수 있는 생산자로서의 수준에 이를 수 있도록 하는 성취 기준이다. 문학 영역과 쓰기 영역을 통합하여 지도하기 위한 이 성취 기준은 국어 활동의 총체성을 고려하여 영역 간 학습 요소를 통합하여 지도하려는 교육과정의 내용에도 부합한다.

3. 소설 창작 교육의 현황

교과서는 학교 교수·학습 장면의 가장 기본적인 자료이자 국가 단위의 교육 과정을 가장 현실적이면서 구체적으로 실현시키는 중요한 매개체이므로 교육과정과 밀접한 관련이 있다.

2007 개정 교육과정까지도 ‘국어’와 ‘생활국어’로 나뉘었던 교과서를 2009 개정 교육과정에서는 ‘국어’로 통합하였다. 이러한 변화로 과도한 학습량의 문제를 다소 해결할 수 있을 것으로 보인다. 따라서 중학교 국어 교과서는 한 학기에 한 권씩 총 여섯 권으로 구성된다.

2009 개정 교육과정 개발에 참여한 연구자들은 우리나라 학교 현장이 학년별 수업으로 이루어진다는 실정을 고려하여 평가에 혼란을 빚지 않도록 내용 성취 기준을 학년별로 구성한 자료를 함께 제시하였다. 결과적으로 교육과정에서 제시한 성취 기준을 중심으로 교육과정을 재구성하고 학교 현실에 맞는 학교 교육과정을 운영한다는 교육과정 개발의 본래 취지와 달리 국어 교과서들은 다음 <표 5>의 학년별 기준에 따라 집필되었다.

<표 5> 문학 영역 성취 기준 배분³⁶⁾

학년군	학 년	성취 기준
중학교 1-3 학년군	7	(1) 비유, 운율, 상징 등의 표현 방식을 바탕으로 작품을 이해하고 표현한다. (2) 갈등의 진행과 해결 과정을 파악하며 작품을 이해한다. (8) 자신의 주체적인 관점에서 작품을 평가한다.
	8	(5) 작품의 세계가 누구의 눈을 통해 전달되는지 파악하며 작품을 수용한다. (3) 다양한 관점과 방법으로 작품을 해석한다. (7) 작품의 창작 의도와 소통 맥락을 고려하며 작품을 수용한다. (9) 자신의 일상에서 의미 있는 경험을 찾아 다양한 작품으로 표현한다.
	9	(4) 표현에 드러나는 작가의 태도에 주목하며 작품을 이해하고 표현한다. (6) 사회 문화 역사적 상황을 바탕으로 작품의 의미를 파악한다. (10) 문학이 인간의 삶에 어떤 가치를 지니는지 이해한다.

여기에서 보면 현재 2009 개정 교육과정 대부분의 교과서들은 창작과 관련된 단원을 중학교 2학년인 8학년에서 학습하도록 구성하였다.

다음은 중학교 2학년에서 배우는 국어 ③, ④권의 내용 중 창작과 관련된 단원의 교과서 학습활동을 중심으로 발췌, 정리³⁷⁾한 것이다.

5. 문학으로, 영상으로³⁸⁾

<단원 다지기>

다음 시에 나타난 의미 있는 경험을 찾아보고, 이를 바탕으로 소설을 써 보자.

36) 민현식 외, 앞의 연구, 교육과학기술부, 2012, p.239.

37) 교과서 내용을 최대한 원문대로 인용하려고 하였으나, 분량 등 지면의 제한이 있어 연구자가 생략하거나 다소 편집하여 제시하였다.

38) 민현식 외, 『중학교 국어 ④』, 좋은책 신사고, 2013, pp.250-253 참조.

김종길, 「성탄제」 전문 제시

1. 이 시에 드러난 화자의 경험을 다음과 같이 정리해 보자.
2. 1에서 파악한 화자의 경험에 자신의 상상을 더해 소설의 개요를 짜 보자.

주제		
구성요소	인물	
	배경	
	사건	
구성단계	발단	
	전개	
	위기	
	절정	
	결말	

3. 2의 개요를 바탕으로 짧은 소설을 써 보자.

위 교과서의 학습활동은 단원에서 학습한 내용을 바탕으로 기본을 다지고 실력을 높일 수 있는 활동으로 구성하였다는 교과서 구성 취지에 밝힌 ‘단원 다지기’ 부분에 제시된 활동 내용이다. 교과서의 단원 구성으로 보았을 때, 소단원 ‘(1) 나도 작가다’의 본문과 관련한 학습활동에서는 자신의 경험을 문학 작품으로 표현한다는 학습목표를 제시하고 있지만, 실제로는 시를 창작하는 활동만을 제시하였다.

문제는 ‘단원 다지기’ 부분은 교과서의 선택활동으로 제7차 교육과정의 보충·심화 활동과 성격이 유사하다. 대부분의 교사들이 이 선택 활동을 모두 다루지는 않는 것이 학교 현장의 실정이다. 그렇다면 이 교과서를 선택한 학교의 학생들은 자신의 경험을 다양한 문학 갈래로 표현을 한다는 학습목표를 달성하기 위해서는 소단원이 아닌 선택활동을 배워야 할 것이다.

설령, 선택활동을 수업 시간에 다루더라도 학습활동 중 소설의 개요를 짜도록 하면서 구성단계를 발단-전개-위기-절정-결말로 도식화하여 제시하고 있는 부분은 재고할 필요가 있다. 학생들은 소설을 쓸 때 이러한 구성 단계가 명확히 드러

나는 작품을 써야한다는 생각을 하게 되고, 소설을 창의적으로 자유롭게 쓰기 보다는 틀에 맞추어 쓰려고 할 것이다. 결국 창작 활동도 틀에 맞추어 암기식으로 도식화, 정형화하여 학습할 가능성이 커진다. 이렇게 되면 학생들은 문학 창작에 대해 흥미를 잃고 창작 동기도 떨어지게 된다.

다음에 제시한 교과서의 학습활동은 단원의 학습목표를 달성하는데 적합하도록 구성된 것인지 면밀하게 분석해 보기로 한다.

1. 일상 속의 문학과 영상³⁹⁾

(3) 소음 공해

<목표>

4. 이 소설의 ‘나’와 ‘위층 여자’ 가운데 변호하고 싶은 인물을 정하고, 자신이 정한 인물의 행동을 변호하는 토론을 친구와 해 봅시다.

5. 이 소설처럼 다른 사람과 갈등을 빚었던 경험을 떠올려 보고, 이를 글로 표현해 봅시다.

(1) 경험의 주요 내용을 간략하게 정리해 봅시다.

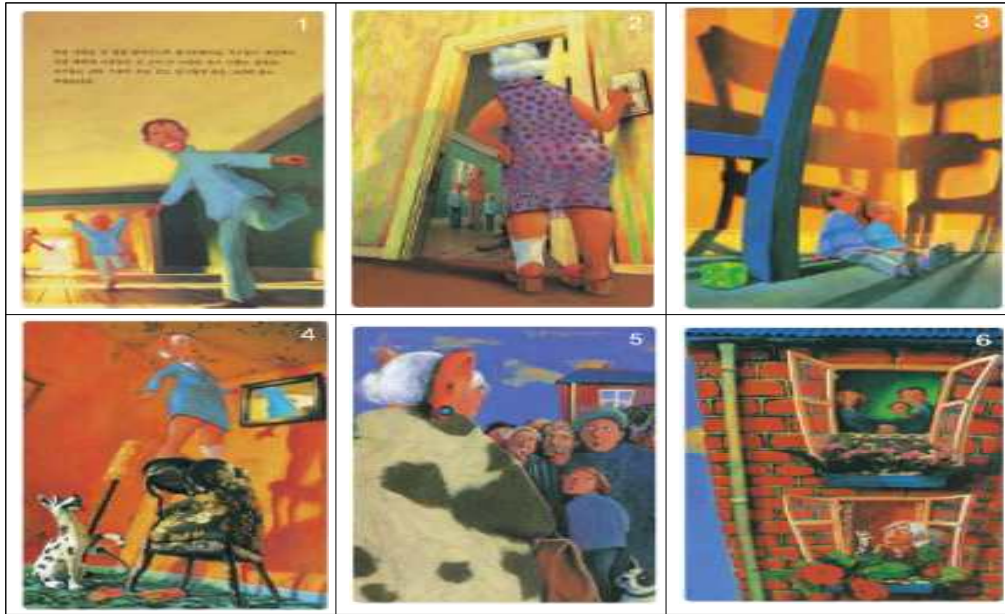
인물	
배경	
사건	
경험의 의미	

(2) 위 (1)의 내용을 바탕으로, 한 편의 글을 완성하여 발표해 봅시다.

39) 이삼형 외, 『중학교 국어 ③』, 두산동아, 2013, p.32-41 참조.

<창의>

6. 다음은 ‘우당탕탕, 할머니 귀가 커졌어요’라는 그림 동화의 장면들입니다. 각 장면에 담긴 사건을 상상하여 한 편의 이야기로 만들어 봅시다.



이 교과서의 소단원 구성은 학습목표를 달성하기에 적합하고 학습의 가치가 있는 제재를 공부하고 난 후 이를 탐구할 수 있도록 ‘내용 - 목표 - 창의’라는 단계별 학습활동으로 이루어졌다.

‘목표’ 활동으로 제시한 4번은 층간 소음으로 갈등 관계인 ‘나’와 ‘위층 여자’ 중 한 명의 입장에 서서 변호하는 토론을 하도록 요구한다. 이는 논리적이며 설득적인 말하기로 단원의 학습목표와 거리가 멀다. 이어지는 5번은 갈등을 빚었던 경험을 한 편의 글로 써보도록 하는 활동이다. 4번에서 인물을 변호하는 토론활동을 하고 나서, 바로 이어 갈등을 빚었던 경험을 글로 쓰라고 하면 문학적인 글을 쓰기가 쉽지 않다. 오히려 ‘창의’ 활동으로 제시된 6번으로 학생들이 소설을 직접 쓸 수 있도록 하는 것이 학습목표를 달성하기에 더 적합해 보인다.

이처럼 교과서의 학습활동이 학습목표나 성취 기준에 도달할 수 있도록 적절하게 구조화되어 있지 못하고 교과서마다 내용의 편차가 크다는 점은 문제점으로 지적할 수 있다.

다음 교과서의 학습활동은 학습목표와의 관련성이 높고, 경험을 각각 시와 소설로 표현하도록 소단원을 구성하였다. 연구자가 중학교 교과서 ③, ④권을 중심으로 검토한 결과, 소설 창작 수업을 진행하는 교사에게 실질적인 도움이 되도록 구조화되었다고 보고 그 내용을 중심으로 분석해보고자 한다.

3. 경험의 재구성⁴⁰⁾

<단원의 길잡이>

학습목표

1. 자신의 일상에서 의미 있는 경험을 찾아 다양한 문학 작품으로 표현할 수 있다.
2. 영상 언어의 특징을 살려 영상으로 이야기를 구성할 수 있다.

배울 내용

- (1) 경험을 시로 표현하기 - 창작 일기를 읽고 시 ‘바다가 보이는 교실’(정 일근) 감상하기
 - 작가의 경험이 시로 표현되는 과정 알기
 - 자신의 일상에서 의미 있는 경험을 찾아 시로 표현하기
- (2) 경험을 소설로 표현하기 - 학생이 창작한 소설 ‘전학의 달인’ 감상하기
 - 작가의 경험이 소설로 표현되는 과정 알기
 - 자신의 일상에서 의미 있는 경험을 찾아 소설로 표현하기
- (3) 경험을 영상으로 표현하기 - 꿈을 주제로 한 학생의 영상물과 그 창작 과정 살펴보기

40) 박영목 외, 『중학교 국어 ④』, 천재교육, 2013, pp.106-169 참조.

- 영상 언어의 특징 알기
- 자신의 일상에서 의미 있는 경험을 찾아 영상으로 표현하기

‘전학의 달인’ 학생 작품 전문

<목표 학습>

2. 자신의 일상에서 의미 있는 경험을 찾아 소설로 표현해 봅시다.
 - (1) 소설로 표현하고자 하는 자신의 의미 있는 경험을 간략하게 정리해 봅시다.
 - (2) 자신이 쓰고 싶은 소설에 등장할 인물, 사건, 배경을 중심으로 줄거리를 간단히 써 봅시다.
 - (3) 일반적인 소설의 전개 과정에 따라, 사건의 구체적인 내용을 정리해 봅시다.

소설의 전개 과정		사건의 구체적인 내용
발단	인물이 소개됨. 배경이 제시됨. 사건의 실마리가 나타남.	
전개	사건이 본격적으로 전개됨. 인물 사이의 갈등과 긴장이 나타나기 시작함.	
위기	인물 사이의 갈등과 긴장이 심화됨.	
절정	갈등과 긴장이 가장 고조됨. 문제 해결의 실마리가 제시됨.	
결말	주인공의 운명이 결정됨. 갈등과 긴장이 해소됨.	

- (4) 주요 등장인물의 ‘인물표’를 만들어 봅시다.
- (5) 소설의 배경을 정해 봅시다.
- (6) 소설의 제목과 주제를 정해 봅시다.
- (7) (1)~(6)의 활동을 바탕으로 소설을 써 봅시다.
- (8) 자신이 쓴 소설을 평가해 봅시다.

평가 항목	평가
자신의 의미 있는 경험을 잘 표현하였다.	☆ ☆ ☆
인물, 사건, 배경 등 소설의 구성 요소를 잘 갖추었다.	☆ ☆ ☆
소설의 전개 과정에 짜임새가 있다.	☆ ☆ ☆
대화와 상황 묘사가 자연스럽다.	☆ ☆ ☆
상황에 맞는 어휘를 사용하였다.	☆ ☆ ☆

‘단원의 길잡이’에 제시된 학습목표와 배울 내용의 체계를 보면, 자신의 경험을 대표적인 문학 갈래인 시와 소설로 표현하기를 각각 하나의 소단원으로 설정하였다. 그리고 학생들이 실제 일상의 의미 있는 경험을 시와 소설로 표현하도록 하여 체계적인 학습 과정을 제시하려고 하였다는 점이 눈에 띈다.

소설 창작과 관련이 있는 소단원은 학습 제재로 ‘전학의 달인’이라는 학생 작품을 제시하였다. 그런데 다른 교과서에서도 창작과 관련된 제재는 주로 학생 작품을 실어 놓았다. 학생들의 입장에서는 또래 학생들이 쓴 작품이므로 시나 소설로 창작해보겠다는 학습 동기 유발에 도움이 될 수는 있다. 그렇지만 작품의 완성도가 떨어지고 학생들이 수업시간에 배우는 소설 작품과 창작을 분리해서 지도하게 되므로 학생들은 자신들이 쓴 작품이 소설가의 소설과 다르다는 앎다는 것을 인식하기 어렵게 된다.

다시 말하면, 국어 시간에 다루는 문학사적으로 의미가 있고 작품성이 뛰어난 소설은 학생들에게 배우고 때로는 외워야 할 작품이 되고, 자신들이 창작하는 소설은 경험을 표현해보는 수준의 글쓰기 활동이라는 분리된 시각을 갖게 될 우려가 있다. 따라서 창작과 관련된 단원의 제재로 학생 작품을 다루는 것 보다는 여타의 문학 작품, 특히 학생들에게 창작의 동기를 불러일으킬 수 있는 기존의 작품을 제재로 다루고, 참고 자료로 학생 작품을 예시해 주는 것이 필요하다.

위에 제시한 교과서의 학습활동은 소설로 표현하는 과정을 학생들이 단계를 밟아가며 할 수 있도록 설계하였다는 점에서 의미가 있다. 그러나 소설의 줄거리를 써보라고 하고 나서 기존에 암기식으로 배운 소설의 구성 방식인 발단-전개-위기-절정-결말의 단계로 사건을 배열하라고 요구한다. 줄거리와 구성은 어떻게

다른 것인지, 줄거리를 어떻게 구성 단계별로 배열해야 하는 것인지를 제대로 가르치지도 않고 단지 이 과정을 따라가며 학생들이 ‘알아서’ 소설을 쓰도록 한다는 점은 여전히 소설 창작을 위한 제대로 된 지도 방법이 마련되어 있지 않다는 반증이다.

결국 소설 창작은 학교 현장에서 소설 창작에 관심을 가진 교사가 개인적으로 선택한 특정 창작 기법을 중심으로 학생에게 지도하거나 아예 지도조차 하지 못하는 실정인 것이다. 창작 교육의 필요성과 가치에 대한 폭넓은 공감대가 형성된 지금, 유효성 있는 소설 지도 방법에 대한 연구가 요구되며 학교 현장에서 이루어지고 있는 교사들의 다양한 지도 사례를 수집하여 이론적인 검토와 비판의 단계를 거쳐 체계적인 소설 창작 지도 방법론을 마련해야 할 것이다.

Ⅲ. 플롯의 논리와 창작 지도 방법

이 장에서는 플롯의 논리를 이해하고 학생들이 소설을 창작할 수 있도록 지도하기 위한 방법을 모색해 볼 것이다. 플롯 이해와 학습 동기 유발을 위한 활동을 제시하고 소설의 플롯 지도 단계를 거쳐 소설을 창작할 수 있도록 지도하는 방법을 제안할 것이다. 궁극적으로 학생들이 소설 창작을 통해 자신의 삶을 깊이 성찰하고 나아가 자신을 둘러싼 세계와 사회에 대해 관심을 가지도록 하는 것을 목표로 한다.

1. 플롯의 이해와 동기 유발

소설의 플롯이나 창작과 관련된 활동은 소설 내용 중 일부를 변형하거나 결말 이후를 상상하여 써보도록 하는 것이 대부분이다. 뒷이야기 이어 써보기, 뒷이야기 바꿔 써보거나 이야기 순서 바꿔보기, 작품 속에는 없는 상황이나 사건을 가정해 재현해보기 등의 활동이다.

첫 번째 유형은 ‘소설에서 결말 이후 과연 인물들은 어떻게 되었을까?’하는 의문에서 출발해 이후의 사건을 상상하도록 한다. 두 번째 유형은 기존 텍스트의 내용을 다르게 바꾸어보는 활동이다. 하나의 사건으로도 여러 가지 플롯을 만들 수 있다는 점을 학생들이 충분히 이해할 수 있다면 나름의 의미를 새겨볼 수 있는 활동이다. 세 번째 유형은 문학 텍스트에 제시되지 않지만 있을 수 있는 내용을 채워보는 것이다. 이러한 활동은 인물이 처한 상황을 상상해보면서 있음직한 내용을 학생들이 스스로 만들어 보는 데 의미가 있다.⁴¹⁾

그러나 이러한 방법은 선행 텍스트가 전제되어 있다는 점에서 제대로 된 소설의 플롯 학습이라고 보기 어렵다. 물론 학습자가 부담 없이 창작과 유사한 활동

41) 김혜영, 「소설 창작 교육의 방향」, 『문학 교육학』 제30호, 한국문학 교육학회, 2009, p.363 참조.

을 경험해 볼 수 있다는 장점이 분명 있다. 그러나 단순히 선행 텍스트를 변형시키는 정도의 능력으로는 상상력과 논리적 사고력이 수반되어야 하는 소설 창작의 과정에서 볼 때 부족한 부분이 존재한다.

여기에서는 학생들이 소설에서 플롯의 논리와 기능을 이해하고 학생들의 학습 동기를 유발할 수 있는 방법을 중심으로 살펴보기로 한다. 모든 문학 작품에는 플롯이 있다는 전제로 비교적 짧고 간결한 이야기로 구조화된 만화와 시를 활용하여 플롯을 이해할 수 있도록 지도하는 방법을 살펴본다.

이런 방식은 길고 복잡한 소설의 플롯에 대한 흥미를 진작시키고, 쉽게 플롯을 이해시키기 위한 동기 유발 단계로서 가치와 의미를 지닌다.

1) 만화 장면 재배열하기

이 활동은 만화를 활용하여 학습 동기를 유발하고 플롯이 스토리를 어떻게 의도적으로 배열하는가와 관련된다는 것을 학생들에게 쉽게 이해시킬 수 있다.

학생들에게 모듈을 구성하게 한 후, 만화가 그려진 카드를 맞추어 이야기를 만들도록 한다. 그리고 모듈별로 만화의 배열순서와 그 이유를 발표하도록 한다. 그리고 원작의 배열 순서를 확인하게 한 후 학생들에게 모듈별 배열과 원작자의 배열 순서를 비교해 보도록 한다. 이러한 활동을 통해 학생들은 어떻게 사건과 장면을 배열하는 것이 독자들에게 흥미를 유발하는지, 독자들을 더 빠져들게 하는 하는지, 주제를 효과적으로 전달하는지를 생각해 보게 되고, 플롯의 역할에 대해 이해하게 된다.

다음은 수업에 활용한 만화⁴²⁾이다.

42) 홍승우, 『비빔툰 2』, 문학과지성사, 2005, p.100.



이 만화에서 원작자는 ⑧→⑥→①→⑦→④→⑤→②→③ 순으로 장면을 배열하였다. 그러나 원작자의 배열순서가 정답이라고는 할 수 없다. 이 만화를 ②→⑤→③→⑧→①→⑥→⑦→④ 순으로 나열하면 시간 순에 따른 배열이 된다. ‘전쟁에 나가 공을 세운 아버지→대학교 시절 ‘나’에게 호통을 치던 아버지→10년 전 건강문제로 일을 그만두신 아버지→도움이 못 된다며 ‘나’에게 미안해하는 아버지→서랍에서 꺼낸 훈장을 보며 신이 난 아버지’의 이야기를 시간 순서를 뒤섞어 배열하였다.

모둠 발표가 끝나고 난 후, 교사는 시간 순서를 따른 배열, 모둠에서 자신들이 만든 배열, 원작자의 배열을 놓고 서로 비교하게 한다. 그러면 학생들은 자연스럽게 독자의 호기심을 끌고 몰입하게 하는 배열 방식은 어떤 것인지 서로 토의하게 된다.

이러한 활동을 통해 학생들은 이때 주제를 형상화하고 작품에 흥미와 호기심을 불러일으키는 데 중요하게 작용하는 플롯의 의미와 역할에 대해 인지하게 된다.

2) 시행 재배열하기⁴³⁾

이 활동은 앞서 제시한 만화 장면 재배열하기와 유사하게 학생들에게 플롯을 이해시키기 위한 것으로 시를 활용한다는 점이 학생들에게는 신선하게 다가갈 수 있다.

소설 창작과 관련된 문학 교과서의 학습활동 중, 시 작품을 제시한 후 시의 내용을 줄거리로 삼아 소설을 써보게 하는 것을 쉽게 찾아 볼 수 있다. 앞 장에서 제시한 중학교 교과서뿐만 아니라 다음에 제시한 것처럼 고등학교 교과서에서 소설 창작과 관련된 학습활동으로 시의 내용을 바탕으로 소설 창작을 하는 활동이 제시된다.

|| 조건 || 에 맞추어 시 ‘공사장 끝에’를 한 편의 이야기로 재구성해 보자.

“지금 부숴 버릴까”

“안 돼, 오늘 밤은 자게 하고 내일 아침에……”

“안 돼, 오늘 밤은 오늘 밤은이 벌써 며칠째야? 소장이 알면……”

“그래도 안 돼……”

두런두런 인부들 목소리 꿈결처럼 섞이어 들려오는

루핑 집 안 단칸 벽에 기대어 그 여자

작은 발이 빠져나온 어린것들을

불빛인 듯 덮어주고는

가만히 일어나 앉아

저 칠흙처럼 캄캄한 밤을 본다.

- 이시영, ‘공사장 끝에’

*루핑 집: 철거를 앞둔 허름한 무허가 건물

43) 이 활동은 현재 여러 교과서에서 소설 재구성이나 재창작과 같은 활동에 시를 활용한다는 점에서 착안하여 학생들이 직접 소설을 창작할 수 있는 방법을 고안하기 위해 제시한 것이다. 시행 재배열하기 활동 이외에도 소설의 플롯을 이해할 수 있도록 스토리가 있는 수필이나 신문 기사 등을 활용하여 스토리와 플롯을 비교하여 이해하도록 하는 방법도 활용할 수 있을 것이다.

|| 조건 ||

갈래의 특성을 고려하여 창의적으로 만들 것.

‘그 여자’의 가족에게 일어날 사건을 상상하여 서술할 것.

- 고등학교 문학 교과서 중44)

이처럼 시의 내용을 줄거리 삼아 소설로 쓰는 활동은 작품의 대강을 제시하여 주기 때문에 학생들은 쉽게 소설 창작에 접근할 수 있다는 점에서는 의미가 있다. 그러나 대부분의 학생들은 제시된 시 텍스트를 가지고 내용을 덧붙여 산문 형식으로 바꿔 쓰는 활동을 하는 것으로 소설 창작이라는 학습목표를 달성하기에는 부족한 면이 있다.

다음 두 편의 시는 이야기를 담고 있는 작품으로 위에서 살펴본 학습활동과 같이 소설로 재구성해보는 활동에 자주 활용된다. 여기에서는 플롯 이해를 위해 시행을 재배열하는 활동으로 제시한다.

여승은 합장을 하고 절을 했다

가지취의 냄새가 났다

쓸쓸한 낮은 옛날처럼 늙었다

나는 불경처럼 서러워졌다

평안도 어느 산골 금점판

나는 파리한 여인에게서 옥수수를 샀다

여인은 나 어린 딸아이를 때리며 가을밤처럼 차게 울었다

설편처럼 나아간 지아비 기다려 십년이 지났다

지아비는 오지 않고

딸아이는 도라지꽃이 좋아서 돌무덤으로 갔다

산꿩도 슬피 울던 슬픈 날이 있었다

산질 마당귀에 머리오리가 눈물방울과 함께 떨어진 날이 있었다

- 백석, 「여승」 45)

44) 박종호 외, 『고등학교 문학』, 창비, 2014, p.39.

정독도서관 회화나무
가지 끝에 까치집 하나

삼십년 전에도 그랬지
남해 금산 보리암 아래
토담집 까치둥지
어머니는 일하러 가고
집에 남은 아버지 물메기국 끓이셨지

겨우내 몸 말린 메기들 꼬득꼬득 맛 좋지만
밍밍한 껍질이 싫어 오물오물 눈치 보다
그릇 아래 슬그머니 뱉어 놓곤 했는데
잠깐씩 한눈 팔 때 감쪽같이 없어졌지

야들야 어른이 되면 껍질이 더 좋단다

맑은 물에 통무 한 쪽
속 다 비치는 국그릇 행구며
평생 곁들다 온 메기 껍질처럼
몸보다 마음 더 불편했을 아버지

손가락 사이로 먼 바다 소리 왔다 가고
늦은 점심 두레밥상
빈 등지 올려다보며
껍질 몰래 삼키던 그 모습에
목이 메던 풍경이 있었네

해질녘까지 그 자리 지켜봤을
까치집 때문인가, 정독도서관 앞길에서
오래도록 떠나지 못하고
서성이는 여름 한낮

- 고두현, 『물메기국』 46)

45) 백석, 이승원 엮음, 『남신의주 유동 박씨봉방』, 휴먼앤북스, 2011, pp.34-35.

이야기를 담고 있는 시 중 학생들이 접해보지 않은 작품을 골라 시행별로 분리한 후 학생들에게 원작시를 짐작할 수 없게 시행 카드를 섞어 제시한다. 이때 내용이 긴 시는 연을 단위로 분리할 수도 있다. 시를 인쇄하여 시행별로 잘라 카드 형태로 만들어 제시하면 여러 학급에서 활용할 수 있으므로 유용하다. 학생들은 주어진 시행을 맞추어 한편의 이야기를 만들어 본다. 학생 개인 활동으로 설계할 수 있고 짝 또는 모둠끼리 활동을 할 수도 있다. 이후 자신들이 만든 이야기를 발표하도록 하고 시행을 배열한 원리를 말하게 한다. 이 과정에서 다른 학생들과 비교하면서 다양한 이야기가 만들어 질 수 있다는 것을 이해하게 된다. 또한 이야기를 어떻게 배열하였을 때 주제 전달이 효과적인지 재미있고 감동을 배가시키는지 알 수 있게 된다.

원작시와 학생들이 배열한 이야기를 비교해보는 것도 중요하다. 시에서 시인의 의도적 시행 배열이 작품의 주제 형성에 기여하며, 작품의 미적 완성과 예술적 감동에 중요하게 작용하듯이 소설에서도 플롯이 작가의 의도대로 작품의 주제를 형상화하고 흡인력 있는 내용 전개에 중요한 역할을 한다는 것을 이해하게 된다.

백석의 시는 행별로, 고두현의 시는 시의 길이와 내용을 고려하여 연으로 구분하여 카드를 만들어 학생들에게 제시하였다.

‘여승’은 4연으로 된 시로 1연은 현재, 2연~4연은 과거이다. 사건을 시간 순으로 배열하면 ‘여인의 남편이 집을 나감→ 여인은 딸을 데리고 지아비를 찾아 나섬→ 평안도 산골에서 옥수수를 팠(나를 만남)→ 딸의 죽음→ 산절 마당에서 머리를 깎음→ 여승이 됨(나와 재회)’으로 정리할 수 있다. 시인은 역순행적으로 시상을 전개하고 있으며, 여인의 비극적인 삶을 지켜보는 ‘나’를 통해 여인의 고단한 삶을 전달하고 있다. 학생들은 12행의 시행 배열을 하면서 대체로 시간 순으로 시행을 배열하였으며, 사건을 포함하지 않은 ‘가지취의 냄새가 났다’, ‘쓸쓸한 낮은 옛날처럼 늙었다’와 같은 시행의 배열 위치는 학생마다 다소 차이가 있었다. 원작시를 제시하면 학생들은 자신들의 시행 배열과 비교해 원작시가 더 감동적이라고 평하면서 어떻게 사건을 배열하는 것이 더 좋은가에 대해 서로 논의하기도 하였다.

46) 김경주 외, 『2008 작가가 선정한 오늘의 시』, 작가, 2008, p.12.

‘물메기국’은 1연과 7연은 현재이고, 2연~6연은 삼십년 전의 일을 떠올리는 것이다. ‘정독도서관 회화나무/가지 끝에 까치집 하나’로 인해 삼십년 전 일하러간 어머니와 평생을 걸돌다 집으로 돌아온 아버지가 끓여준 물메기국의 맛을 떠올리는 이야기를 담고 있는 작품이다. 대체로 학생들은 현재와 과거의 사건 대비로 시행을 배열하였다. 그러나 ‘현재-과거-현재’로 시상을 전개함으로써 작품의 의미와 감동이 더욱 배가된다는 것을 자신들이 배열한 시와 원작시를 비교해 보고 시인의 의도를 짐작하였다. 이러한 활동을 통해 학생들은 소설도 이와 다르지 않아 사건을 시간 순으로 나열하여 제시하는 것보다 독자를 흡입할 수 있는 구조로 배열하여 이야기를 풀어나가는 것이 소설가의 중요한 역량임을 알게 된다.

2. 소설의 플롯 지도 단계

학생들이 플롯의 개념과 그 기능 등을 이해하게 되었다면 소설을 가지고 플롯을 본격적으로 지도해야 한다. 소설의 내적 의미 생성 체계와 미적 감동 효과 또한 기본적으로 스토리를 플롯으로 변형시키는 과정과 방법에서 나온다는 의미에서 플롯은 매우 중요하다.⁴⁷⁾ 여기에서는 소설의 플롯을 지도하는 방법으로 플롯 추출하기, 스토리 환원하기, 플롯 재배열하기의 세 단계의 방법을 제안한다.

1) 플롯 추출하기

중학교 국어 교과서에는 보통 1~2편의 한국 현대 소설 작품이 수록되어 있다. 학생들은 국어 수업 시간을 통해 1년에 한국 현대 소설을 평균적으로 2~4편의 작품을 접할 수 있는 것이다. 청소년기는 문학에 대한 흥미를 가지고 문학을 즐길 줄 아는 태도를 길러야 할 시기이며, 청소년들이 가장 선호하는 갈래가 소설이라는 점에서 보면 학생들이 감상하는 작품 수로는 부족하다. 따라서 교사는 교과서 수록 작품 외에도 교수·학습 과정에서 학습 자료로 많은 작품을 접할 수 있도록 학습 자료를 제작하고 교육과정을 재구성하는 노력이 필요하다.

47) 안성수, 「소설의 플롯시학 연구」, 『백록어문』 제28집, 백록어문학회, 2015, p.38.

2009 개정 교육과정에서 하근찬의 「수난 이대」가 9회로 교과서에 가장 많이 수록되었고, 김유정의 「동백꽃」과 박완서의 「자전거 도둑」이 뒤를 이어 8회 수록되었다. 현진건의 「운수 좋은 날」, 주요섭의 「사랑손님과 어머니」, 현덕의 「하늘은 맑건만」, 오정희의 「소음공해」가 6회 수록되었다. 여기에서는 김유정의 「동백꽃」을 중심으로 플롯 지도 방법을 살펴보기로 한다.

독자는 작품을 접할 때 작가의 의도적 배열에 따른 플롯으로 읽게 된다. 따라서 플롯 분석은 텍스트를 최소사건으로 분절하여 요약(Paraphrase)하는 것으로 시작한다. 여기에서 최소사건은 주제나 내용을 형성하는 의미 있는 최소의 행동이나 사건으로, 한 개의 문장이나 작은 단락일 수도 있고, 몇 개의 단락의 집합일 수도 있다.

플롯을 분석할 때 독자는 생산자인 작가의 입장에 서서 그 작품을 창작하는 과정을 추체험(追體驗)하면서 사건의 배열 원리를 찾아내려고 해야 한다.

플롯을 요약할 때 전체 이야기와 부분 이야기, 중심사건과 보조사건 등의 위계를 고려하여 주종관계와 수평관계를 분명히 드러내도록 해야 한다. 그 다음 분절된 단락의 주제소를 요약하는 과정에서 각 단락의 의미를 전체 구조 속에서 부분의 의미를 유기적으로 파악하여 요약 정리하도록 한다. 이 과정에서 반복을 통한 충분한 독서가 필수적이다. 텍스트의 배열 순서에 따라 요약한 내용에 일련번호를 붙여 정리하면 플롯을 추출할 수 있다.⁴⁸⁾ 이때 이야기에서 발생하는 상황들이 ‘언제’ 일어났는가를 주목하게 할 필요가 있다. 사건이 발생하는 과정은 자연적 시간의 흐름에서 벗어나지 않기 때문이다. 이를 위해 ‘계절’이나 ‘때’, ‘햇수’와 같이 시간을 드러내는 서술에 주의를 기울이게 한다.

「동백꽃」을 읽고 연구자는 사건을 다음과 같이 ①~③으로 요약하였다. 이때 밑줄 친 부분은 작품 텍스트에서 시간을 드러내는 서술로, 사건을 시간 순으로 재배열할 때 유용하며 플롯의 요약을 통해 사건의 선후관계를 정리하여 스토리를 완성할 수 있게 하므로 주의 깊게 살피도록 지도한다.

48) 안성수, 위의 논문, pp.39-40 참조.

- ① 오늘도 우리 수탉이 점순이네 수탉에게 막 쪼임
- ② ‘나’는 헛매질로 닭을 때어 놓음
- ③ 나흘 전, 울타릴 엮는 ‘나’에게 점순이 감자를 주었으나 거절함
- ④ 3년 전 우리 가족이 이 동리에 들어옴
- ⑤ 얼굴이 빨개져 눈물까지 어리며 달아나는 점순
- ⑥ 동네 어른들의 말에 천연덕스럽게 받는 점순
- ⑦ 마름인 점순네가 호의를 베풀어 땅을 부치는 ‘나’의 집
- ⑧ 눈물 흘리고 간 그 다음 날 저녁, 점순이 ‘나’의 닭을 때리는 모습을 목격함
- ⑨ 지게막대기로 울타리를 후려치며 말리는 ‘나’
- ⑩ ‘나’와 아버지를 놀리는 점순
- ⑪ 사람들이 없으면 닭싸움을 붙이는 점순
- ⑫ 하루는 우리 수탉에게 고추장을 먹여 점순네 수탉과 싸움을 붙이는 ‘나’
- ⑬ 얼마 지나지 않아 오히려 점순네 수탉에 호되게 당하는 우리 수탉
- ⑭ 고추장을 더 먹였으나 풀이 죽은 닭을 화에다 감추어둔 ‘나’
- ⑮ 오늘 아침에야 겨우 정신을 차린 우리 수탉
- ⑯ 닭을 잡아다 가두고 산으로 다시 나무하러 가는 ‘나’
- ⑰ 화가 나 부리나케 다시 내려오는 ‘나’
- ⑱ 거지반 집에 다 내려와 호드기를 불고 있는 점순을 발견한 ‘나’
- ⑲ 닭싸움을 시켜 놓고 호드기를 불고 있는 점순
- ⑳ 단매로 점순네 수탉을 때려 죽이는 ‘나’
- ㉑ 당황하여 울음을 놓는 ‘나’에게 이르지 않겠다며 안심시키는 점순
- ㉒ 점순과 노란 동백꽃 속으로 파묻힌 ‘나’
- ㉓ 점순 어머니의 부름에 겁을 먹은 점순은 산 아래로, ‘나’는 산 위로 치뺨

이렇게 추출한 플롯은 작가가 스토리를 변형하여 문학적으로 재배열한 이야기의 질서라는 것을 학생들이 인식하도록 교사의 설명이 필요하다. 이렇게 플롯을 추출하는 과정을 학생들이 반복적으로 연습할 수 있도록 교사는 여러 차례 학습할 기회를 주어야 한다.

2) 스토리 환원하기

모든 소설에는 그 원재료가 되는 스토리가 변형된 채로 배열되어 있다. 즉, 스토리는 작가의 문학적 창작 의도가 전혀 반영되지 않은 순수한 소재의 질서를 가리킨다면, 플롯은 스토리를 작가의 미적 창작의도에 따라 변형시켜 재조직한 이야기가 된다. 이러한 미적 재구조화 과정에서 스토리의 원형은 작가의 창작의도에 따라 보다 복잡하고 다양한 형태로 변형된다.⁴⁹⁾

스토리로 환원하는 것은 요약을 통해 추출된 플롯을 해체시키는 데서부터 시작된다. 해체된 이야기는 사건과 행동을 발생 시간순서로 환원시켜 재배열하는 과정을 거친다. 이때 사건과 행동의 발생 순서를 암시해주는 시간이나 공간 지표에 유의한다. 이러한 정보를 폭넓게 활용하여 이야기의 전체 흐름과 문맥의 전후관계 속에서 사건의 발생 순서를 확인한다.

그리고 플롯과 스토리를 대비시켜 분석해 보도록 한다. 플롯과 스토리의 대비 분석방법은 다음과 같다. 첫째, 플롯을 시간 순서로 환원한 뒤 스토리로 환원한다. 둘째, 스토리와 플롯을 마주보게 상하로 배열한다. 셋째, 마주본 플롯과 스토리에서 동일한 시퀀스 번호를 찾아 화살표로 연결한다. 이때 화살표의 방향은 스토리에서 플롯 쪽으로 향하게 한다. 넷째, 스토리와 플롯의 배열순서를 대비하여 이야기 변형 원리와 기법을 찾아낸다.⁵⁰⁾

플롯을 추출하여 스토리로 환원한 이야기는 플롯과 스토리 대비 작업을 거치게 된다. 이를 통해 독자들은 작가가 1차 이야기를 어떻게 2차 이야기로 변형시켰는가를 더욱 명확하게 확인할 수 있게 된다.

「동백꽃」의 플롯과 스토리의 대비표를 작성하면 다음과 같다. 학생들에게 이러한 형태로 플롯과 스토리 대비를 할 수 있음을 교사가 먼저 시범을 보여 제시하고 학생들이 다른 작품으로 직접 플롯과 스토리 대비표 작성 연습을 하는 것도 좋다. 특히 중학교 학생들에게는 다소 어려운 활동이 될 수 있으므로 교사가 세심하게 시범을 보여주고 여러 차례 연습을 할 수 있도록 하는 것이 필요하다.

49) 안성수, 위의 논문, p.42.

50) 안성수, 위의 논문, p.45.

<표 6> 「동백꽃」의 플롯과 스토리 대비표

주요 사건	이주	감자 거절	닭의 수난	닭싸움 1	닭싸움 2																						
시간	3년 전	나흘 전	사흘 전	이틀 전	오늘																						
스토리	④	⑦	⑥	③	⑤	⑧	⑨	⑩	⑪	⑫	⑬	⑭	⑮	①	②	⑬	⑭	⑮	⑯	⑰	⑱	⑲	⑳	㉑	㉒	㉓	
플롯	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	⑫	⑬	⑭	⑮	⑯	⑰	⑱	⑲	⑳	㉑	㉒	㉓				

이렇게 분석해 보면 이 소설은 주인공 ‘나’가 오늘 점심 점순네 수탉을 때려죽이게 되는 짧은 시간 동안 벌어진 단순한 사건이 중심이 되는 이야기이다. ⑮, ①, ②, ⑬~㉓이 실제 ‘나’가 오늘 겪은 사건이고, ④~⑭는 과거에 해당하며, ‘나’에 의해 회상되는 사건들이다. 이렇게 서술된 상황들을 원인과 결과를 고려하여 일어난 시간의 순서대로 다시 나열해 보는 학습은 읽은 작품이 어떤 이야기들로 구성되었는지 내용을 정확하게 파악하는데 도움이 된다.

「동백꽃」에서 오늘의 닭싸움은 나흘 전 점순이 준 감자를 거절한 사건이 원인이 되었으며, 점순의 감자를 받지 않은 이유는 ‘그렇잖아도 즈이는 마름이고 우리는 그 손에서 배재를 얻어 땅을 부치므로 일상 굶질거’리는 상황에서 “느 집엔 이거 없지?”라고 말하며 주는 점순의 말에 ‘나’가 자존심이 상했기 때문이다. 호의를 거절당한 점순은 ‘나’에 대한 복수로 우리 수탉을 괴롭히기 시작한다. 감자를 건넨 것은 점순이 ‘나’에게 관심과 애정을 드러낸 행동이었으나 어리숙한 ‘나’는 점순의 마음을 제대로 이해하지 못한 것에서 갈등이 시작된 것이다. 결국 ‘나’는 점순네 수탉을 때려죽이게 되고, 점순은 당황하여 놀란 ‘나’를 안심시키며 논란 동백꽃 속으로 파묻히는 것으로 작품이 결말을 맺는다.

학생들은 이렇게 플롯과 스토리를 분석해 사건을 시간 순으로 재배열 하고 나면 작품에서 말하는 사건의 전모를 명확하게 이해할 수 있다. 특히 이러한 활동을 통해 학생들은 평소에 개략적으로 파악하던 작품의 내용을 꼼꼼하게 읽고 인물의 행동이나 상황의 변화 등에도 민감하게 반응하게 된다. 이는 독해력 신장에도 도움이 되며 작품을 예리하게 보는 안목을 기를 수 있다는 점에서 의미가 있다.

한편 플롯과 스토리의 대비를 통해 학생들은 작가가 시간 순으로 사건을 배열하지 않고 사건을 의도적으로 뒤섞어 배열함으로써 작품에 재미와 감동을 높이고 미적, 예술적 완성도를 끌어올린다는 것을 알 수 있게 된다.

3) 플롯 재배열하기

플롯 추출하기와 스토리 환원하기를 해보게 되면 학생들은 문학 작품에서 플롯이 어떤 역할과 기능을 하며 소설을 쓸 때 플롯을 어떻게 짜야 좋은 작품이 되는 것인가에 대해 고민하게 된다. 학생들이 소설을 창작할 때 이러한 플롯에 대한 이해와 인식, 플롯 짜기에 대한 고민이 바탕이 된다면 학생들이 소설을 창작하는 것은 유의미한 활동이 될 수 있다.

플롯 재배열하기 활동은 소설을 창작할 수 있도록 학생들이 원작의 플롯을 해체하여 직접 플롯을 짜보도록 하는 활동이다.

「동백꽃」으로 플롯 재배열하기 활동을 해보면, 주인공 ‘나’가 수탉에게 고추장을 먹여 점순네 수탉과 싸움을 붙이는 ⑫를 첫 장면으로 시작하여 이야기를 전개할 수 있다. 학생들은 ‘나’가 고추장을 닭에게 먹이는 장면을 상당히 재미있어하고 이 부분의 진실성을 따지기도 하면서 흥미로워한다. 따라서 소설의 도입을 치열한 닭싸움 장면으로 시작하면 독자를 흡인력 있게 소설에 몰입시킬 수 있을 것이다.

소설의 결말에 해당하는 노란 동백꽃 속으로 ‘나’와 점순이 파묻히는 장면 ⑭를 소설의 도입부로 시작하여 이야기를 전개할 수도 있다. 시골 마을을 배경으로 흐드러지게 핀 노란 동백꽃 속의 ‘나’와 점순을 그림으로써 두 인물사이에 어떤 사건이 있었는지 독자를 소설 속으로 이끌 수도 있다.

이러한 플롯 재배열하기 활동을 통해 작가의 플롯만이 정답이 아니라 작가가 의도하고자 하는 주제의식과 미적 감동을 위해 다양하게 플롯을 배열할 수 있다는 것을 학생들이 경험하게 할 수 있다. 또한 학생들은 이야기의 재료가 되는 스토리를 다양하게 변형시켜 새로운 이야기를 만들어 낼 수 있도록 하는 것이 바로 플롯임을 알게 된다.

3. 플롯을 활용한 소설 창작 지도 방법

학생들이 소설의 플롯에 대해 인식하게 되었다면, 실제 소설을 써보도록 해야 한다. 그동안 소설 창작과 관련된 대부분의 학습활동이 소설의 뒷부분 이어쓰기, 작품의 결말 바꿔 써보기 등 작품의 재창작 활동이 소설 창작 교육의 대부분이었다고 한다면, 이제 본격적으로 소설을 학생들이 직접 구상하여 창작할 수 있도록 교사는 수업을 설계하여 지도하여야 한다.

현장에서 학생들을 가르치는 교사도 학창시절뿐만 아니라 교사가 되기 위한 대학 교육과정에서 창작과 관련된 교육을 제대로 받았다고 볼 수 없으며, 문학 창작의 체험이 적었기 때문에 창작 교육에 대한 두려움과 어려움이 따르기 마련이다.

앞 장에서 살펴보았듯이 현재 교육과정과 교과서에서는 학생들의 소설 창작을 지도할 수 있는 구체적인 지도 방법이 마련되어 있지 않다. 글쓰기나 소설 창작과 관련된 여러 단행본들은 작가들의 개성이나 특징이 두드러지므로 교사가 학생들에게 일반화하여 가르치기에 적합하지 않다.

따라서 여기에서는 학생들이 이야기를 만들 수 있도록 소설 창작의 방법을 일반화하여 제시할 수 있는 몇 가지 방법을 살펴보기로 한다.

1) 핵심사건으로 플롯 만들기

핵심사건 여러 개를 학생들에게 제시하여 주고 이 핵심사건으로 플롯을 만들어 보게 한다. 여러 개의 문장을 주고 그 문장들을 나뉠대로 배열하여 한 편의 이야기를 만들게 하는 것이다. 이때 작가는 주제의식을 가지고 흡입력 있는 이야기를 만들기 위해 노력해야 한다고 강조한다.

※ 다음 핵심사건을 이용하여 한 편의 글을 쓰시오.

- ① 그들은 기차를 탔다.
- ② 결혼식장에서 그들은 손을 잡고 나왔다.
- ③ 오래된 가족사진이 걸려 있다.

- ④ 창문을 열고 어머니가 쳐다보았다.
- ⑤ 어둡고 고요한 밤이었다.
 - 순서는 바꾸어도 좋으며, 제목을 정할 것
 - 분량은 1000~2000자 내외⁵¹⁾

중학교 수준에서는 소설 창작 수업으로 모듈별로 소설 이어쓰기 활동을 하는 경우가 있다. 이때 아무런 제시 없이 모듈원이 돌아가며 소설 이어 쓰기를 할 경우 모듈 학생 중 한 학생이 예상하지 못한 내용을 전개하게 되면 소설의 주제나 내용 등이 본래의 창작 의도에서 상당히 동떨어지게 되는 경우를 보았다. 이때 모듈별로 한 편의 소설을 이어쓰기 하되, 핵심사건으로 플롯을 짜보고 이 핵심사건을 가지고 상황이나 사건, 장면 등을 이어 쓰도록 하여 모듈 소설을 완성할 수도 있다.

로널드 B. 토비아스가 “플롯은 점과 점을 연결하는 게임과 같다. 작가가 써내는 각각의 장면은 점이다. 좋은 공연의 관객은 두 점 사이의 관계를 이해하고 이들을 연결한다. 그래서 막이 내리고 나면 관객은 공연 전체에 대한 완전한 그림을 가지게 된다.”⁵²⁾고 말했듯이 이 과제는 플롯을 짜는 것은 장면과 장면을 연결시켜 나가는 행위이며, 이 장면의 연결이 소설에서 구현하고자 하는 주제이자 작가 의식이라는 점을 인식하게 하는 활동이다.

2) 플롯 유형에 맞추어 소설 쓰기

서사물의 플롯에는 반복되는 패턴이 존재한다. 토비아스는 “픽션의 세계에서 가장 중요한 패턴은 두 가지 뿐이다. 이 둘은 서로 의지하고 있는데 바로 플롯과 등장인물의 패턴이다. 플롯의 패턴을 만들어 낸다면 등장인물의 행동 전체를 이끌어갈 역동적인 힘을 가지게 된다.”⁵³⁾고 역설하면서 작가의 영감보다는 소설의 패턴에 의지해 작품을 창작하라고 한다.

51) 제시한 예문은 서울예술대학 극작과 2007학년도 실기고사(산문) 문제를 응용한 것이다. 전국 중고생 대상 문예백일장이나 대학별 실기고사 문제는 중고생의 글쓰기 수준을 고려하여 여러 측면에서 검증을 거친 것으로 볼 수 있어 소설 창작 수업에서 학생의 수준에 맞게 교사가 변형하여 제시할 수 있다.

52) 로널드 B. 토비아스, 김석만 역, 『인간의 마음을 사로잡는 스무 가지 플롯』, 풀빛, 1997, p.125.

53) 로널드 B. 토비아스, 위의 책, p.31.

플롯 유형을 활용하여 소설을 창작하는 것은 동서양에서 오랫동안 작가들에 의해 검증되고 독자들에게 사랑을 받은 플롯 유형을 익히게 해주며, 강력한 서사의 힘을 지닌 소설을 쓰도록 한다는 점에서 주목할 만하다.

교사가 플롯 유형을 제시해 주거나 이야기 만들기에 자주 활용되는 플롯의 기초 항목들을 안내해 주고 나서 학생들이 소설을 창작해 보도록 한다. 이때 교사가 활용할 만한 플롯 유형과 기초 항목을 몇 가지 제시하면 다음과 같다.

<복수 플롯의 기초>

- 복수는 대개 폭력을 수반하므로 주인공에게 동정심이 들게 해야 한다.
- 주인공 또는 측근이 받는 부당한 대우는 대개 그의 잘못 때문이 아니다. 만일 그렇다 하더라도 이런 대우는 주인공의 잘못에 비해 과중하다.
- 복수의 열망이 주인공의 내면에 변화를 가져온다.⁵⁴⁾

<사랑 플롯의 기초>

- 두 사람이 사랑에 빠진다.
- 어떤 일로 인해 두 사람은 헤어진다.
- 사랑하는 두 사람이 다시 만나거나 비극적으로 다시 만나지 못 한다.
- 연인 중의 하나 또는 둘이 사랑을 통해 성장한다.⁵⁵⁾

<모험 플롯의 기초>

- 주인공이 여행을 떠난다. 목적지가 있다기보다는 단지 모험을 하고 싶어 떠난다. ‘저기’엔 도대체 무엇이 있을까 경험하고픈 마음에 여행길에 나선다.
- 여행 도중에 주인공은 흥미로운 인물들을 만나고 재미있는 상황에 처한다.
- 주인공은 여행을 마친 후 자신 또는 자신의 삶에 대한 통찰을 얻는다.⁵⁶⁾

이처럼 제임스 스콧 벨은 독자를 사로잡는 이야기에는 뛰어난 플롯이 있다고

54) 제임스 스콧 벨, 김진아 역, 『소설쓰기의 모든 것: part01 플롯과 구조』, 다룬, 2010, p.313.

55) 제임스 스콧 벨, 위의 책, p.317.

56) 제임스 스콧 벨, 위의 책, p.320.

하면서 ①탐색, ②복수, ③사랑, ④모험, ⑤추적, ⑥저항, ⑦외톨이, ⑧권력의 8개 플롯 유형을 제시하였다. 아리스토텔레스의 아주 오래된 플롯 유형은 희극과 비극 두 가지로 나누었으며 루드야드 키플링은 69개로 나누었다. 플롯 유형이 몇 개든 교사는 잘 알려진 플롯 유형을 제시하여 학생들이 주어진 플롯 유형에 맞춰 소설을 창작해 보도록 지도할 수 있다.

다음은 토비아스가 제시한 20개의 플롯 유형⁵⁷⁾ 중 중학생에게 흥미를 줄 수 있는 몇 개의 플롯을 골라 제시하고 소설을 써 보도록 하였다. 이는 앞의 제임스 스큗트 벨이 제시한 플롯 유형보다 인물이나 소설의 처음-중간-끝의 사건 전개에 대해 상세히 설명하고 있어 학생들이 보다 쉽게 이해할 수 있다.

<모험: 초점을 여행에 맞춰라>

- 작품의 초점은 여행을 하는 사람보다 여행 자체에 있다.
- 작품은 세상 밖으로의 진출에 관한 것으로 새롭고 이상한 장소와 사건이 다뤄진다.
- 주인공은 행운을 찾아 나선다. 그 행운은 집 안에서는 결코 발견할 수 없다.
- 주인공은 누군가에 의해 또는 무엇인가에 의해 여행을 시작해야 할 동기를 부여받는다.
- 작품의 각 막에 나타나는 사건의 인과적 연관성은 주인공에게 동기를 부여하는 첫 번째 사건의 인과적 연관성과 일치해야 한다.
- 주인공이 작품의 끝에 가서 의미 있는 변화를 겪지 않아도 된다.
- 모험에는 종종 로맨스가 동반되기도 한다.⁵⁸⁾

<탈출: 두 번 실패한 다음 성공하게 하라>

- 탈출은 항상 문자 그대로 탈출이어야 한다. 주인공은 자신의 의지와 관계없이 종종 부당하게 억류되어 있어야 하며, 그리고는 탈출하려 해야 한다.

57) 토비아스는 인간의 마음을 사로잡는 스무 가지의 플롯을 다음과 같이 제시하였다. ①추구, ②모험, ③추적, ④구출, ⑤탈출, ⑥복수, ⑦수수께끼, ⑧라이벌, ⑨희생자, ⑩유혹, ⑪변신, ⑫변모, ⑬성숙, ⑭사랑, ⑮금지된 사랑, ⑯희생, ⑰발견, ⑱지독한 행위, ⑲, ⑳은 상승과 몰락으로 가장 기본적인 플롯의 패턴을 설명하고 있다. 로널드 B. 토비아스, 앞의 책, 2007.

58) 로널드 B. 토비아스, 앞의 책, pp.128-139 참조.

- 플롯의 도덕적 논리는 흑백논리다.
- 주인공은 희생자여야 한다. 구출의 플롯과는 반대다. 구출의 플롯에서는 주인공이 희생자를 구한다.
- 첫 대목에서는 주인공이 갇히게 되는 과정을 다뤄야 한다. 주인공의 첫 탈출 시도는 좌절된다.
- 두 번째 극적 대목에서는 잘 짜인 탈출 계획을 다룬다. 그러나 이 계획 역시 언제나 좌절된다.
- 세 번째 대목에서는 성공하는 탈출이 그려진다.
- 첫 번째, 두 번째 탈출에서는 안타고니스트(적대자, 주인공과 대립되는 캐릭터)가 주인공을 조절한다. 그러나 마지막 대목에 이르면 주인공이 조절 능력을 얻는다.⁵⁹⁾

이외에도 학생들이 원하는 이야기의 유형과 관련된 것을 제시해주고 이 플롯 유형에 맞추어 소설을 써 보도록 한다. 학생들은 플롯 유형이 같아도 완성한 소설은 다양한 이야기를 담고 있다는 것을 알게 되고, 이처럼 다른 이야기를 만들어 내는 것이 바로 플롯임을 알게 된다.

학생들에게 플롯 유형을 제시해주면 쉽게 이야기를 시작하고 이야기를 만들어 나가면서 소설 한 편을 완성하게 된다. 여기에서 소설을 처음부터 끝까지 완성하는 것이 중요한데, 이는 학생들에게 성취감과 만족감을 느끼게 하여 창작 활동에 대한 동기 부여가 된다는 것에 주목해야 한다.

3) 제시문으로 소설 쓰기

글쓰기 초보자에게 ‘옛날 기억이 난다’로 시작하는 글을 써보라고 권하는 나탈리 골드버그⁶⁰⁾의 충고는 창작에서 쓸거리를 쉽게 찾을 수 있도록 자신의 사소한 기억으로부터 이야기를 시작하도록 하는 것이다. 여기에 착안하여 중학생들의 소설 창작 지도 방법으로 제시문으로 소설을 쓰도록 하는 방법이 있다. 이때 시작하는 문장을 제시하거나 시작과 마지막 문장을 제시할 수도 있다. 이것은 사건이나

59) 로널드 B. 토비아스, 앞의 책, pp.163-171 참조.

60) 나탈리 골드버그, 김훈 역, 『당신도 작가가 될 수 있다』, 고려원, 1996, p.35.

장면을 제시한 것이 아니라 시작과 끝 문장을 제안한 것으로 그 안에서 학생들은 다양한 플롯으로 수많은 이야기를 만들 수 있다.

중학생을 대상으로 소설 창작에 쉽고 재미있게 접근하기 위해서 문장 대신 두 개의 사진이나 그림을 제시하고 하나의 사진(그림)을 첫 장면으로 하고 다른 하나의 사진을 끝 장면으로 하는 이야기를 만들어 보라는 활동으로 응용하여 제시할 수도 있다.

시작하는 문장 또는 사진은 같지만 이야기를 만들어 이끌어나가는 방식은 사람마다 다양하게 나올 수 있다는 것을 경험하게 되어 학생들은 세상의 많은 이야기에 관심을 기울이게 되고, 다른 사람이 쓴 소설이 나와 어떻게 다르게 전개되는지 비교해 보면서 더 재미있고 흥미로운 이야기를 어떻게 써야하는지를 생각하게 될 것이다.

IV. 소설 창작 수업 지도안

이 장에서는 소설 창작 지도 사례를 살펴보고 앞 장에서 제시한 소설 창작 지도 방법을 적용하여 중학교 2학년을 대상으로 교사가 교육 현장에서 적용할 수 있는 교수·학습 과정안을 구안하여 제시하기로 한다.

1. 소설 창작 지도 사례

앞 장에서 살펴본 플롯의 논리를 이해하고 소설 창작 지도 방법에 따라 중학교 3학년 학생으로 구성된 소설 창작 동아리 학생들이 창작에 참여하여 완성한 작품 3편을 지도 사례로 제시해 보겠다.

사례 1은 핵심사건으로 플롯을 만들고 소설로 창작한 것이고, 사례 2, 3은 플롯 유형에 맞추어 창작한 작품이다.

사례1. <엄마가 되기까지>

오늘은 나와 현수가 결혼하는 날이다. 우리는 많은 사람들에게 환호와 축하를 받으며 **결혼식장에서 손을 잡고 나왔다.** 우리는 신혼여행을 제주도로 갔다. 왜냐하면 현수와 나의 고향이 제주도이기 때문이다. 나와 현수는 서울에 있는 대학교에 합격하여 서울로 가게 되었다. 대학교에 가서 사귄 친구인 지은이가 미팅을 가자고 해서 나를 포함하여 4명의 여자들이 미팅을 하러 갔다. 거기서 나와 현수는 서로 호감을 갖게 되어 사귀게 되었다. 우리는 각각 대학교를 졸업하고 결혼을하기로 하였다. 하지만 부모님들은 현수가 아직 군대도 가지 않았고 너무 이른 나이에 결혼을 한다고 반대를 하였다. 그래서 나와 현수는 현수가 군대를 갔다 올 때까지 서로 마음이 변하지 않고 내가 취직을 꼭해서 내 일은 내 스스로 하고, 필요한 것도 자기가 번 돈으로 사겠다고 부모님들을 설득하였다. 나는 열심히 회사에 원서를 넣은 결과 취직을 하게 되었고 현수와

편지를 주고받으며 사랑을 확인하였다. 이렇게 하여 2년의 기다림 끝에 우리는 결혼을 하게 된 것이다.

결혼을 하여 몇 개월 뒤 현수도 취직을 하게 되었다. 운 좋게도 우리는 같은 회사에 다니게 되었다. 친정 부모님 동네에선 40분 정도 걸리고 시부모님 집에서는 1시간 정도 걸리는 동네에 아파트를 얻었다. 결혼을 하고 3년 뒤 나는 아이를 낳았다. 현수를 닮아 잘생긴 아들이었다. 나는 아들을 초반에는 엄마와 같이 키우다가 돈을 벌기 위해서 아들을 친정엄마께 맡겼다. 그리고 3년 뒤 나는 또 아기를 가졌다. 회사에 휴직원을 냈고 딸을 낳았다. 첫아이인 아들과 같이 보낸 시간이 적어서 미안했는데 앞으로는 아들과 시간을 더 많이 같이 보내게 되어서 좋았다. 시간은 그렇게 무럭무럭 자라는 아이들처럼 확확 지나갔다.

딸애가 돌이 될 즈음, 시부모님, 친정부모님을 모두 모시고 가족사진을 찍으러 사진관에 갔다. 결혼해서 찍는 두 번째 가족사진이었다. 한번은 첫아이 돌에 찍은 것이고 딸애의 돌 기념 사진이 바로 두 번째이다. 사진관 **벽에는** 오래된 가족사진이나 최근 가족사진, 증명사진 등 많은 **사진들이 액자에 걸려 있었다.** 활짝 웃는 얼굴로 가족 사진을 찍었다.

이후 새로운 가족이 생겨 가족사진을 찍는 날은 오지 않았다. 회사를 휴직했지만 나는 애들을 키우고 살림을 하느라 늘 피곤했다. 우리가족은 어릴 적 추억의 공간인 제주로 가족 여행을 가기로 했다. 딸은 어려서 괜히 탈이라도 날까 싶어 친정엄마께 맡기고 아들만 데리고 간 우리의 첫 번째 가족 여행이었다.

제주도에 도착하여 제일 먼저 아쿠아리움에 갔다. 아들은 책과 TV에서만 봤던 물고기들은 실제로 보고 만질 수 있는 것이 신기했는지 웃으며 “우와!”를 연발했다. 다음 날 우리는 에코랜드에 갔다. 아들이 기차를 타자고 해서 **나와 현수, 아들은 함께 기차를 탔다.** 제주의 곳곳 속으로 기차를 타고 들어가다니! 싱그러운 숲속 공기가 가슴을 시원하게 했다. 수없이 많은 사진을 찍고 또 찍고 이 추억을 눈으로만 기억할 수 없을 것 같아 나는 씬없이 사진을 찍으며 이 순간을 만끽했다. 우리는 마지막으로 분위기가 좋은 예쁜 레스토랑에 가서 저녁을 먹었다. 아들과 제주도에 와서 여러 곳을 여행하니깐 기분이 너무 좋았다. 하지만 딸과 같이 오지 못한 것은 못내 아쉬웠다. 그래서 다음 번 제주도 여행은 아이 둘을 데리고 엄마, 아빠가 신혼여행 왔던 곳이라며 추억 여행을 해도 좋겠다는 생각을 했다.

늘 아쉬움과 기대가 남는 여행을 집으로 돌아왔다. 며칠 뒤 친정엄마의 생신이어서 우리 가족은 부모님 댁으로 가서 같이 저녁도 먹고 생일파티도 했다. 집을 나서는데 우연히 바라본 창문 앞에서 **엄마가 창문을 열고 우리를 쳐다보고 계셨다.** 엄마와 나는

눈이 마주쳤다. 엄마는 내게 손을 흔들며 인사를 해주셨다. 덩달아 발을 동동 구르면서 손을 흔드는 나의 아들, 딸을 바라보며 엄마께 더 환한 얼굴로 웃음을 보내셨다. 엄마는 웃으셨다. 그 모습을 보고 나는 뭔가 찝--하고 알 수 없는 감정에 휩싸이는 것 같았다. 내가 엄마가 되어 우리 엄마를 본 그날 밤, 평소보다 더 어둡고 고요한 그 밤의 길목을 기억한다. (D중학교 3학년 양00, 여)

사례2. <전환점>

태양은 세계 내리쬐지만 바람만은 쌀쌀했던 어느 가을날, 얼굴에 미소를 지으며 집을 향해 달려가는 한 아이가 있었다. 어리고 앳되어 보이는 얼굴이었지만 결코 어려 보이지는 않던 아이의 가슴팍에는 ‘한채은’이라는 명찰이 붙어 있었다. 채은은 막 치른 시험에서 손가락에 꿈을 만한 성적표를 받아들고 신나게 달려가고 있던 중이었다. 빠르게 달려가는 채은의 땀방울을 식혀주려는 듯이 시원하게 부는 바람은 채은의 기분을 한층 더 들뜨게 했다. 어느덧 집 앞에 도착해 대문을 열어젖히고 숨을 고르는 중에 느껴지는 집은 이상하리만치 조용했다. 방금까지 자신의 땀을 식혀주던 고마운 바람도 이제는 자신의 살결을 날카롭게 파고드는 듯하였다. 불안한 마음에 “엄마!”하고 소리쳤지만 돌아오는 대답은 들리지 않았다. 신발을 벗고 들어간 안방에는 부모님이 누워계셨다. 채은은 불안한 마음에 선뜻 부모님을 깨우지 못하였다. 하지만 눈으로만 보아도 알 수 있었다. 더는 움직이지 않는 가슴팍, 숨소리도 없이 조용한 방안 그리고 방에 굴러다니는 약들과 쪽지 한 장은 눈앞에 벌어진 일이 어떤 것인지 깨닫게 하기엔 충분했다. 쪽지의 내용은 미안하다는 말과 사랑한다는 말뿐, 그 어떤 다른 말도 없었다. 전혀 이 상황이 이해가 되지 않는 채은은 수많은 생각을 하다 불과 일주일도 채 되지 않은 일이 생각났다.

며칠 전 토요일, 그는 칼을 꺼내 들고선 위협을 하고 엄마의 반지를 빼갔다. 다짜고짜 쳐들어와 삼일 내로 돈을 준비하라는 말을 하더니 시커먼 웃을 입고 들이닥쳤던 남자들이 나가버렸다. 그때 채은은 알아차렸다. 사채업자 김원식. 부모님이 운영하시는 식당 맞은편에 자리 잡고 있는 대부업체의 우두머리였다. 요즘 식당 형편이 어려워지 부모님께서 하시는 얘기를 엿듣다가 알게 되었다. 그 후 우리 식당엔 한 무리의 남자들이 쳐들어와 행패를 부리곤 했다. 채은은 짐작했다. 이 모든 일이 김원식 때문이라고. 덜덜 떨리는 몸으로 간신히 경찰서에 가서 부모님의 죽음을 알렸다. 모든 일을

말하고 또 말해 봐도 결국 타살이 아니 자살이기 때문에 죄를 물을 수 없다고만 하며 채은을 몰아냈다.

그렇게 친척도 없이 혼자 자라게 된 채은은 온갖 아르바이트를 하며 부모의 원수를 갚을 일만 손꼽아 기다리고 있었다. 스물두 살이 된 채은, 아르바이트를 하던 식당에 한 낫익은 남자가 들어왔다. 엄마의 손에서 빼갔던 반지까지 끼고 있는 김원식이었다. 그리고 그의 옆에는 김원식을 빼다 박은 것처럼 똑같이 생긴 남자가 있었다. 채은은 상을 치우는 척하며 그쪽 테이블의 이야기를 엿들었다. 아들이 이번에 대기업에 입사한 듯 했다. 기쁨을 같이 할 사람도, 자식을 자랑할 사람이 없어 김원식은 그저 주변을 두리번거리며 눈치만 보는 듯하였다.

김원식이 화장실에 간 틈을 타 채은을 앞치마를 벗고 그의 아들에게 접근했다. 젊은 남자는 채은의 관심에 당황한 듯 했지만, 이내 그 관심이 싫지 않은 지 묻는 말에 순순히 답을 해주었다. 그의 이름은 김유환. 다른 사람들의 피를 빨아먹고 사는 파렴치한 아버지와 달리 순진한 얼굴과 성격을 가지고 있었다. 그 후 채은은 김유환에게 우연의 만남을 가장하며 가까워졌고 밝고 상냥하며 생활력 강한 채은에게 김유환은 급속히 빠져들었다. 거칠고 폭력적인 아버지 밑에서 김유환도 늘 사람의 정이 그리웠고 자신을 살뜰히 챙겨주는 채은은 어릴 적 집을 나간 후 한 번도 아들을 찾지 않은 엄마를 떠올리게 할 만큼 따뜻한 여자였던 것이다. 결국 김유환은 채은에게 프로포즈를 하였고 둘은 결혼을 하였다. 순진하고 성실한 남편인 유환과의 결혼 생활이 부모님의 죽음 이후 한 번도 따뜻한 울타리가 없던 채은에게 행복하지 않았던 것은 아니다. 그러나 3년 간의 결혼 생활 동안 채은은 단 한 번도 시아버지가 된 김원식에 대한 원망과 증오의 마음을 머릿속에서 떠나보낸 적이 없었다. 채은은 그동안 김원식을 죽이려는 시도를 여러 차례 해왔다. 그러나 늙어서 몸도 제대로 가누지 못하는 처지에도 눈치는 빨라서 자신의 계획을 모두 수포로 돌리는 김원식에 당할 수 없었다. 능구렁이 같은 놈! 하지만 더 이상 실패할 수 없다. 더 이상 이 지옥 같은 생활을 계속 할 수 없다. 채은은 새벽 2시 경 모두가 잠든 깊은 밤, 김원식의 방에 들어가 한동안 내려보더니 그를 깨웠다. 잠에서 깨어난 채은과 채은의 손에 들려있는 서슬 퍼런 칼을 번갈아 보더니 놀랐지만 예상한 듯 묘한 표정을 지으며 채은과 김원식은 눈을 마주쳤다. 평온한 얼굴을 하고 있는 김원식을 노려보며 채은은 울며 칼을 든 손을 높이 들었다.

“당신 같은 건 이 세상에 있을 자격조차 없어!!!”

채은은 칼을 든 손을 힘차게 아래로 내렸고, 그 칼은 김원식의 복부에 정확히 꽂혔다. “으!!!” 하는 짧은 탄식과 함께 김원식은 침대 등받이를 기댄 채 죽었고, 검붉은

피가 그의 옷을 적셨다. 채은은 한 동안 김원식을 바라보다 라이터를 꺼내 들어 몸과 방 안, 김원식의 몸에 불을 붙인 채 거대한 화염 속으로 사라졌다. 타들어 가는 가구와 시신이 되어버린 김원식, 자신의 몸을 바라보며 17살로 돌아간 소녀와 그 소녀의 분노는 불길과 함께 사라져 갔다. (3학년 박00, 여)

사례3. <엄마, 울지 마>

일요일 아침마다 가족들과 산을 오르는, 중년에 접어든 진경은 옆에서 삐질삐질 땀을 흘리며 같이 오르는 그 누구보다도 사랑스러운 딸 아현과 사랑하는 남편을 지긋이 보았다. ‘이런 게 행복이구나.’ 진경은 느꼈다. 산 정상에 다다르고 광활한 경치를 느낀다.

“엄마, 너무 힘들어”

초등학생 아현에게 매주 등산은 그저 힘들 뿐이다.

“쉬었다 내려갈까?”

남편 지훈 역시 힘든 듯 말한다. 한참을 쉬다 내려온 가족은 차를 타고 집으로 향하며 새로운 일주일을 맞을 준비를 한다.

유난히도 흐린 월요일 아침, 여느 때와 같이 바쁘게 준비를 한다. 아현을 학교에 데려다 준 진경은 한시름 놓으며 자신의 직장으로 향한다.

“진경 씨?” 직장에 도착하자 간간한 팀장이 웬일로 살갑게 그를 맞이한다.

“네?”

“이번 달 실적이 좋은 것 같아. 이번 주까지 힘내요!” 아침부터 기분이 좋아진 진경은 더 열심히 일을 한다.

“여보, 아현이 안 왔어?” 진경이 묻는다.

“아현이? 개 오늘 수학학원 가잖아. 좀 기다려 봐.” 남편 지훈이 대답한다. 별일 없겠지- 하며 생각하는 진경의 어깨에 서늘한 바람이 스친다.

올 시간이 지났다. 진경은 학원에 전화를 해보나, 선생의 대답은 ‘이미 갔어요.’만 연발할 뿐이다. 짧은 시간, 진경의 머릿속에는 아현의 얼굴이 비춰진다. 아침 유난히 눈에 띄던 냉장고에 붙어있는 아현의 어릴 적 사진. 그 새까만 눈망울을 가진 어린 아에게 설마 무슨 일이 있을까 진경은 무작정 집을 뛰쳐나갔다.

“아현아, 아현아!” 크게 외치는 진경은 무언가 잘못되었음을 직감한다.

“실종 신고를 하고 싶어요.”

진경은 다급한 목소리로 112에 도움을 요청했다. 이럴 때 지훈이 옆에 있어주면 좋으련만. 지훈은 해외 출장을 떠난 지 얼마 안 되었다.

“초등학교 3학년이요? 마지막으로 본 시간과 있을 만한 위치를 좀 알려 주시겠어요?”

실종 신고를 마친 후 진경은 아현이 다니는 길을 되뇌어 보며, 문득 두 볼에 눈물이 흐른다. 친구의 집, 다니는 학원, 학교 담임선생님 모두 모르겠다고 할 뿐이다. 밤이 되어 경찰들과 찾아보지만 성과는 없었다. 부은 두 눈을 겨우 떴가며 이제야 연락이 되는 지훈에게 진경은 전화했다.

“뭐, 잘 찾아본 거 맞아?” 지훈은 크게 당황했다.

“모르겠어, 여보. 나 너무 무서워. 우리 아현이 설마…….”

“기다려, 침착하고 곧 다시 가도록 해 볼게. 진경아, 울지 말고.”

아침부터 흐린 날씨 때문이었을까? 느닷없이 내리는 비는 진경을 더 처량하게 만들기 충분했다.

“찾았어요, 어머니 그런데…….”

새벽, 반쯤 낮이 나간 진경에게 찾아온 전화. 두 얼굴을 닦으며 찾아간 과수원 뒷길에는 너무나도 차가운 딸의 시신만이 있었다. 진경은 쓰러졌다. 아무 생각이 들지 않았다.

아침, 일어난 진경의 옆엔 지훈이 엎드려 자고 있었다. 머리가 깨질 듯이 아파온다.

“여보, 어떻게 된 거야, 일어나 봐.”

급히 지훈을 깨웠다. 지훈의 눈 역시 퉁퉁 부어있었다.

“미안해, 내 탓이야. 진경아 미안해…….”

어제의 일이 계속 생각나는 진경은 링거를 꽂은 채로 경찰서로 달려가려 했다. 지훈이 막았다.

“우리 아현이, 죽었어. 시체만 남았대.”

더 말을 잇지 못했다. 진경은 그 죄책감, 아현을 지키지 못했다는 그 마음에 울고 싶었다. 더 이상 짜낼 눈물이 없어, 울지도 못했다. 삶이 이런 걸까? 너무나도 짧은 행복과 바로 앓아가는 그런.

진경은 죽은 딸의 시신을 확인했다. 사인은 뇌진탕. 벽돌에 맞은 것 같다고. 그보다 더 충격적인 말. “성폭행을 당한 흔적이 있습니다. 범인은 아직입니다.” 라고 경찰이 진경에게 전했다. 모든 증거물 끌어 모으고, 봐도 모르겠다는 경찰의 말을 진경은 이해되지 않았다. 진경은 평정을 되찾고, 생각을 돌이켜본다. 연관된 사람은 없을까 하며 떠올리던 중, 아현의 말이 떠올랐다.

‘엄마, 위층 아저씨가 아이스크림 사 주셨어.’

‘엄마, 아저씨네 강아지 봤어? 완전 귀엽더라. 아저씨가 자기네 집 놀러 오래.’

진경은 애써 부정했다. 인상 좋고 이사를 왔을 때 곧잘 챙겨주던 분이라고. 그럴 리 없다고. 그 얘기를 지훈에게 전했다. 지훈 역시 낌새가 있었는지, 그 사람을 떠올렸다고 한다.

둘은 당장 위층을 찾아갔고, 아니나 다를까 아저씨는 없었다.

‘왜?……. 왜 아현이를?…….’

진경은 다시 충격에 휩싸였다. 진경은 당장 경찰서로 달려가 증거들을 가져왔다. 경찰은 이제 끝난 사건이라는 듯이 증거물품을 내주었다. 그 중엔 벽돌이 있었다. 눈에 익숙한 벽돌, 아파트 담장을 바꿀 때 보이던 벽돌과 똑같았다. 진경은 달렸다. 무작정 달렸다. 급히 차에 탄 후 아파트 주민들에게 수소문을 했다. 본 적 있느냐고, 어디 있느냐고, 뭐하는 사람이냐고.

“여보, 분명 경찰에 말기면 형이 줄어줄 거야. 우리 아현이……. 난 결심했어.”

진경이 말했다. 지훈은 알았다는 듯 곧장 같이 차를 타고 나섰다.

“여기서 일하는 사람이야. 지금쯤 분명 있을 거야.”

진경이 지도를 가리키며 말했다. 건물에 도착한 둘.

그가 보이지 않는다. 옥상으로 뛰어갔다. 그가 보였다. 그 사람. 선하고 항상 친절하던 그 사람이. 진경은 느리게 다가섰다.

“당신이죠?”

진경이 물었다. 아저씨는 빠르게 달렸다. 출구로. 하지만 출구엔 지훈이 있었다. 그를 제압한 지훈은 그를 놓쳤고, 지훈과 진경에 눈엔 광기가 서렸다.

“그래, 나다!!!!!!”

라고 하며 미친 듯이 웃는 그. 그 모습은 가히 충격적이었고, 진경은 미리 준비해둔 그것- 은백색의 날카로운 그것으로 딸을 죽인 그 남자를 찔렀다. 분을 담아 계속 찔렀다. 새빨간 피는 높이 솟구쳤다.

어제와 달리 하늘은 푸르렀다. (3학년 김00, 남)

학생들이 창작한 소설을 읽어 보면 범죄나 살인, 죽음, 폭력 등이 소재로 많이 등장한다. 주로 학생들은 교사가 제시한 플롯의 유형 중 복수 플롯이나 사랑 플롯을 선택하여 작품을 쓰는 경향이 있었다. 자극적이고 선정적인 미디어에 노출되어 있는 오늘날의 우리 사회의 모습이 청소년에게 영향을 끼친 것으로 볼 수

있다.

사례로 제시한 학생 작품은 플롯의 이해와 동기 유발을 위해 만화와 시행 재배열하기 활동을 한 후, 플롯 지도를 위해 「동백꽃」을 읽고 플롯 추출하기, 스토리 환원하기, 플롯 재배열하기 활동을 실시하였다. 학생들은 말하고 싶은 스토리가 작품 속에서 어떻게 플롯으로 변형되어 작품의 주제를 형상화하고 미적 구조를 갖추게 되는 것인지를 알게 되었다. 그리고 난 후 교사가 제시한 여러 가지 플롯 유형 중 한 가지를 골라 소설을 창작해 본 것이다.

사례 1의 경우 앞에서 제시한 5개의 핵심사건을 활용해 플롯을 만들어 소설을 창작한 것이며, 사례 2, 3의 경우 복수 플롯의 유형으로 소설을 창작한 경우이다. 사례 1을 창작한 학생은 5개의 핵심사건이 제시되어 있으므로 이것을 이야기의 뼈대로 잡아 소설의 스토리를 구상하였다. 사례 2, 3은 동일한 복수 플롯의 유형으로 스토리의 방향을 정하고 구체적인 사건들을 형상화하여 소설을 창작한 것이다. 플롯의 유형이 같아도 이야기는 다르다. 따라서 학생들은 무궁무진한 이야기를 만들어냄으로써 자신의 문학적 상상력을 소설 속에서 구현할 수 있음을 확인하게 된다.

소설의 플롯 이해를 통해 학생들은 단순 사건 나열이 아니라 탄탄한 이야기 구조를 갖춘, 흡입력 있는 사건을 만들어 이야기를 전개시켜 나간다. 특히 주어진 시간 안에 2000~3000자의 소설을 완성했다는 것이 학생들에게는 자신감과 동기 부여가 되었다는 점을 강조하였다. 이러한 성공 경험은 이후 다른 학습활동에 긍정적으로 전이된다.

소설의 주제나 바람직한 인간상에 대해 교사는 학생들이 올바른 가치관과 자아 정체성을 형성할 수 있도록 지도해야 할 것이다. 그러나 소설 창작 교육을 통해 학생들이 자신의 생각이나 감정을 문학 작품 속에서 마음껏 쏟아내 카타르시스를 느끼는 것 또한 문학 교육의 중요한 기능이므로 창작물에 대해 도덕적인 옳고 그름을 따지기 보다는 창작의 창의성과 표현력, 독자를 이끄는 흡입력과 작품을 이끌어 가는 집중력 등에 중점을 두고 교사의 피드백이 이루어져야 한다.

이러한 지도 사례를 바탕으로 학교 수업에서 활용할 수 있는 소설 창작 지도법을 10차시의 교수·학습 지도안으로 구안하여 다음 장에 구체적으로 제시하고자 한다.

2. 대단원 교수·학습 계획(총 10차시)

대단원 교수·학습을 위한 현대소설 작품 제재로 중학교 교과서에 최다(最多) 수록된 하근찬의 「수난 이대」를 선정하였다. 현재 교육과정에서 문학 작품 창작은 중학교 2학년 과정에서 학습하게 된다. 「수난 이대」는 9종의 교과서에 실려 있는데, 금성출판사를 제외하고는 국어 ③, ④권에 수록되어 있어 교육과정 재구성에도 적합하다. 이중 7종의 교과서에서 「수난 이대」의 성취 기준을 작품의 사회·문화·역사적 상황을 바탕으로 작품을 감상한다는 것을 삼았다.

앞서 현재 교과서에서 소설 창작과 관련하여 학생 작품을 학습 제재로 활용하는 것의 문제점을 지적하면서 기성 작가들의 문학사적으로 검증된 작품을 통해 소설 창작의 학습이 가능하도록 해야 한다는 의견을 제안하였다. 이러한 점을 고려하여 「수난 이대」를 통해 다음과 같이 본래 단원 설정 취지와 창작 교육과 관련된 성취 기준을 함께 달성할 수 있도록 교육과정을 재구성하여 학생들에게 제시할 것이다.

(6) 사회·문화·역사적 상황을 바탕으로 작품의 의미를 파악한다.

(9) 자신의 일상에서 의미 있는 경험을 찾아 다양한 작품으로 표현한다.

전쟁을 겪어 보지 않은 학생들에게 우리 민족의 아픈 역사와 비극을 소설 「수난 이대」를 통해 간접 경험해 보도록 한다. 태평양 전쟁과 한국 전쟁, 두 전쟁을 몸으로 겪어낸 아버지와 아들의 구체적인 사건과 이야기를 통해 우리 민족이 처했던 여러 가지 역사적 상황과 그 시대를 살았던 민족의 삶에 대해 파악할 수 있다. 이대(二代에) 걸쳐 부자(父子)가 겪는 신체적 불구와 같은 극한적 비극 속에서도 이를 극복하고자 하는 인물의 긍정적이고 의지적인 태도를 통해 학생들은 교훈과 깨달음을 얻을 수 있다.

총 10차시의 대단원 교수·학습 계획은 다음과 같다.

구분 차시	학습 주제	교수-학습 내용
1	플롯 이해 1	<ul style="list-style-type: none"> ● 학습 동기 유발하기 <ul style="list-style-type: none"> - 노라조 '슈퍼맨' 노래 부르기 ● 소설에서 플롯이란? <ul style="list-style-type: none"> - 스토리와 플롯 이해 ● 만화 장면 재배열하기 <ul style="list-style-type: none"> - 만화 장면 재배열 모둠 활동 및 발표
2	플롯 이해 2	<ul style="list-style-type: none"> ● 시행 재배열하기 <ul style="list-style-type: none"> - 시행 재배열 모둠 활동 및 발표 ● 플롯의 역할과 중요성 이해하기 <ul style="list-style-type: none"> - 소설에서 플롯이 하는 역할, 중요성 알기
3	플롯 추출하기 -작품 감상 1	<ul style="list-style-type: none"> ● 「수난 이대」의 플롯 추출과 작품 감상하기 <ul style="list-style-type: none"> - 소설의 플롯을 따라 가며 감상하기
4	스토리 환원하기 -작품 감상 2	<ul style="list-style-type: none"> ● 「수난 이대」 스토리 환원하기와 작품 감상하기 <ul style="list-style-type: none"> - 플롯 추출 및 스토리 환원하기 - 스토리를 따라가며 감상하기
5	작품의 사회·역사·문화적 상황 파악하기 -작품 감상 3	<ul style="list-style-type: none"> ● 「수난 이대」 작품 이해 <ul style="list-style-type: none"> - 작품의 사회·역사·문화적 상황 이해하기 - 작품의 주제 파악하기
6	플롯 유형 연습하기	<ul style="list-style-type: none"> ● 플롯 유형 연습 <ul style="list-style-type: none"> - 사진으로 플롯 유형 연습하기 - 플롯 유형 이해하기
7	소설 창작 1	<ul style="list-style-type: none"> ● 소설 창작의 실제 1 <ul style="list-style-type: none"> - 스토리 선정하기 - 시간 순서로 사건 배열하기
8	소설 창작 2	<ul style="list-style-type: none"> ● 소설 창작의 실제 2 <ul style="list-style-type: none"> - 스토리 라인 탐구하기 - 플롯 라인으로 변형하기
9	소설 창작 3	<ul style="list-style-type: none"> ● 소설 창작의 실제 3 <ul style="list-style-type: none"> - 플롯과 플롯 유형 고려하며 소설 쓰기 - 고쳐쓰기
10	마무리하기	<ul style="list-style-type: none"> ● 소설 창작 발표하기 <ul style="list-style-type: none"> - 모둠별로 소설 창작 발표 및 평가하기 - 대표 작품 선정하여 발표하기 - 소설 창작 수업 반성하기

3. 차시별 교수·학습 과정안

1) 1차시

1차시는 소설의 플롯과 스토리의 개념을 이해하고 플롯이 소설에서 어떤 기능을 하는지를 설명할 수 있도록 학습목표를 정하였다. 중학교 2학년을 대상으로 수업 동기 유발을 위해 노래로 수업을 시작하고 만화 장면 재배열하기를 통해 플롯과 스토리의 개념을 명확히 인식하도록 한다.

대단원명	소설 창작하기	학습 주제	플롯 이해 1	차시	1/10
학습 목표	1. 스토리와 플롯을 비교하여 설명할 수 있다. 2. 소설에서 플롯의 기능을 설명할 수 있다.				
학습 단계	학습 과정	교수·학습활동 내용		지도상 유의점	
		교 사	학 생		
도입 (10분)	분위기 조성 (1분)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 인사, 출석 확인 ■ 수업 준비 상태 점검 -교과서 및 필기구 점검 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 인사 ■ 수업 준비 확인 -교과서 및 필기구 확인 	※밝게 인사한다.	
	학습 목표 및 학습 동기 유발 (9분)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 학습목표 확인 -학습목표를 학생들에게 제시한다. ■ 학습 동기 유발 -노라조의 ‘슈퍼맨’ 노래 듣기 ■ 질문하기 -노래 가사 중 “바지 위에 팬티 입고 오늘도 난 길을 나서네.”가 있는데, 슈퍼맨은 왜 바지 위에 팬티를 입었을까요? -슈퍼맨 영화의 포스터를 함께 제시한다. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 학습목표 확인 -(칠판에 적힌 학습목표를 확인한다.) ■ 학습 동기 유발 -(노래를 듣는다. 따라 불러도 좋다.) ■ 질문에 답하기 -(슈퍼맨 영화 포스터와 노래 가사 내용을 생각하면서 왜 바지 위에 팬티를 입었는지 생각해 본다.) -남들과 달라 보이기 위해서, 남다른 패션 감각을 뽐내기 위해 등등 	※ 노라조 ‘슈퍼맨’ 노래 준비 ※ 학생들이 신나게 수업에 집중하도록 동기 유발한다.	

전개 (30분)	스토리와 플롯 이해하기 (10분)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 소설의 플롯이란? <ul style="list-style-type: none"> -슈퍼맨 패션을 통해 스토리와 플롯을 비교 한다. -일반인: 팬티→ 바지의 순서 -슈퍼맨: 바지→ 팬티의 순서 -효과: 사람들의 호기심을 자극하고 강한 인상을 줄 수 있으며 슈퍼맨의 상징이 된다. ■ 스토리와 플롯의 이해 <ul style="list-style-type: none"> -일반인의 옷 입기: 스토리 -슈퍼맨의 옷 입기: 플롯 -포스터의 스토리와 플롯 대비 <ul style="list-style-type: none"> · 시간 순으로 사건 배열: 스토리 · 인과성과 의도성을 가진 사건의 재배열: 플롯 ■ 플롯의 정의 <ul style="list-style-type: none"> -플롯의 정의를 학생들에게 제시한다. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 플롯 이해하기 <ul style="list-style-type: none"> -슈퍼맨과 일반인의 옷 입기를 비교하여 발표한다. ■ 스토리와 플롯 이해하기1 <ul style="list-style-type: none"> -(교사의 설명을 듣고 스토리와 플롯을 비교하여 이해한다.) ■ 스토리와 플롯 이해하기2 <ul style="list-style-type: none"> -왕과 왕비의 죽음을 설명한 문장의 차이를 설명한다. ■ 플롯의 정의 이해 <ul style="list-style-type: none"> -(교사가 제시한 플롯의 정의를 이해한다.) 	<p>※ 학생들이 생각할 수 있도록 질문을 하고 시간을 여유 있게 준다.</p>
	만화 장면 재배열하기 (20분)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 만화 장면 재배열하기 활동 <ul style="list-style-type: none"> -8컷 만화를 장면별로 오려 만든 카드를 모듈별로 배부한다. -학생들이 만화 장면을 재배열하여 이야기를 만들도록 한다. ■ 발표하기 <ul style="list-style-type: none"> -모둠 활동 후 발표하도록 한다. ■ 원작 만화 보여주기 <ul style="list-style-type: none"> -원작과 학생들의 만화를 비교하도록 한다. 이때, 원작이 정답이 아님을 인식시킨다. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 만화 장면 재배열하기 <ul style="list-style-type: none"> -(만화 장면 카드를 받아 모듈 활동을 한다.) -만화 장면을 재배열하고 그렇게 배열한 이유를 생각한다. ■ 발표하기 <ul style="list-style-type: none"> -만화 장면을 배열한 이유도 함께 발표한다. ■ 원작과 비교하기 <ul style="list-style-type: none"> -(어떻게 배열하는 것이 더 효과적인지 생각해 본다.) 	<p>※모둠 학습</p> <p>※원작만화</p>

<p>형성평가 및 정리 (5분)</p> <p>차시 예고 (5분)</p>	<p>■ 형성평가</p> <p>- 스토리와 플롯의 개념, 플롯의 기능을 형성평가로 확인한다.</p> <p>■ 차시 예고</p> <p>- 시를 가지고 플롯을 이해하는 활동을 하여 플롯을 이해할 수 있도록 한다.</p>	<p>■ 형성평가</p> <p>-(형성평가 문제를 풀고 학습 내용을 정리한다.)</p> <p>■ 인사, 마무리</p> <p>-(차시 예고를 듣고 교사에게 인사한다. 수업을 마무리한다.)</p>	
---	--	---	--

학생들에게 제시하는 학습 자료로 8컷 정도의 짧고 줄거리가 있는 만화가 적당하다. 근래 다양한 만화집이나 웹툰이 발표되고 있어 학습 자료를 구하기는 어렵지 않다. 스토리를 의도적으로 재배열하여 플롯의 특징이 뚜렷한 작품을 고르면 학생들이 플롯과 스토리를 확실하게 이해할 수 있을 것이다.

♣ 학습 자료: 홍승우, 『비빔툰 ②』



2) 2차시

2차시는 1차시에 이어 동기 유발 단계로, 시행 재배열하기 활동을 통해 소설의 플롯을 이해하고 소설에서 플롯의 중요성을 학습한다. 이때 학생들에게 제시하는 시 작품은 줄거리를 가진 것으로 이야기로 만들 수 있는 작품을 고른다.

대단원명	소설 창작하기	학습 주제	플롯 이해 2	차시	2/10
학습 목표	1. 주제를 효과적으로 전달하기에 적합한 플롯을 구상할 수 있다. 2. 소설에서 플롯의 중요성을 인식할 수 있다.				
학습 단계	학습 과정	교수·학습활동 내용		지도상 유의점	
		교사	학생		
도입 (5분)	전시 학습 확인 (2분)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 인사, 출석 확인 ■ 전시학습 확인 - 간단한 질문을 통해 전시학습 내용을 확인한다. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 인사 ■ 전시학습 확인 -(교사의 질문에 답하면서 전시학습 내용을 상기한다.) 	※ 밝게 인사한다.	
	학습 목표 및 학습 순서 제시 (3분)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 학습목표 확인 - 학습목표를 학생들에게 제시한다. ■ 학습순서 확인 - 시행 재배열하기 활동 안내 ■ 모둠 학습 자리 배치 - 모둠별로 자리를 배치하여 앉을 수 있도록 한다. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 학습목표 확인 -(칠판에 적힌 학습목표를 확인한다.) ■ 학습순서 확인 -(선생님의 설명을 들으며 학습 순서를 확인한다.) ■ 모둠 구성 및 역할 분담 -(모둠활동을 위해 책상을 재배열한다.) 	※ 모둠 학습 ※ 학습 순서 칠판에 정리하여 명시	
전개 (30분)	시행 재배열하기 (25분)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 시행 재배열하기 활동 - 행별 또는 연별로 분리하여 코딩한 시를 모둠별로 배부한다. - 학생들이 문학적으로 시행을 재배열하도록 교사는 모둠 활동 시 지도한다. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 시행 재배열하기 - 교사가 제시한 시 작품을 문학적 완성도를 고려하여 시행을 재배열한다. - 시행을 배열할 때 나름의 질서와 이유를 생각하며 활동을 한다. 	※ 모둠 학습 ※ 모둠 활동을 세심하게 지도	

	<ul style="list-style-type: none"> ■ 발표하기 -모둠별 발표 ■ 원작시 비교 -원작시를 제시한다. ■ 원작시 이해 -원작시를 학생들이 이해할 수 있도록 교사가 간단히 설명한다. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 발표하기 -(모둠별로 시행을 배열하여 완성한 시를 읽고 그 이유를 설명한다.) ■ 원작시와 비교하기 -(원작시와 비교한다.) ■ 원작시 비교 -시행을 배열한 시인의 의도를 파악하고 학생들의 활동과 비교한다. 	
플롯 기능 이해하기 (5분)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 플롯의 기능 이해하기 -소설의 주제를 형상화하고 작품의 질서를 부여하면서 작가의 의도대로 작품을 이끌어가는 내적 원리로서 플롯의 기능을 설명한다. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 플롯의 기능 이해하기 -(작가가 의도한 플롯에 의해 주제를 드러내고 감동과 재미를 전달하게 됨을 이해한다.) 	※ 지나치게 이론 설명이 되지 않도록 유의
정리 (5분) 형성평가 및 차시 예고 (5분)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 형성평가 -플롯의 개념, 기능에 대한 ○, ×문제를 통해 학습 내용을 정리한다. ■ 차시 예고 -하근찬 「수난 이대」 읽어오기 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 형성평가 -(제시된 문장에 ○, ×로 답하며 학습 내용을 정리한다.) ■ 인사, 마무리 -(「수난 이대」 읽어 오기 과제 확인, 인사한다.) 	

3) 3차시

3차시는 플롯 추출하기를 중심으로 작품을 감상하는 활동을 진행한다. 플롯을 따라가며 작품을 감상하기 위해 먼저 교사는 플롯 추출 방법을 안내하고 시범을 보이도록 한다. 학습지를 준비하여 학생들이 해야 할 활동을 구체적으로 제시한다.

대단원명	소설 창작하기	학습 주제	플롯 추출하기	차시	3/10
학습 목표	1. 작품을 읽고 글의 내용을 파악할 수 있다. 2. 소설의 플롯을 추출할 수 있다.				
학습 단계	학습 과정	교수·학습활동 내용		지도상 유의점	
		교사	학생		
도입 (6분)	인사 (1분)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 인사, 출석 확인 ■ 수업 준비 상태 점검 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 인사 ■ 수업 준비 확인 	※ 밝게 인사한다.	
	학습 목표 및 학습 동기 유발 (5분)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 학습목표 확인 - 학습목표를 학생들에게 제시한다. ■ 학습 동기 유발 - 한국전쟁 관련 사진 제시 ■ 질문하기 - 한국전쟁이 가져온 결과는 어떤 것이 있을까요? 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 학습목표 확인 - (칠판에 적힌 학습목표를 확인한다.) ■ 학습 동기 유발 - 전쟁의 참혹함을 이해한다. ■ 질문에 답하기 - 많은 사람이 죽거나 다짐, 이산가족이 생김 등 	※ 한국전쟁 관련 사진	
전개 (35분)	작품 읽기 (35분)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 플롯 추출하는 방법 안내 - 교사가 소설의 사건을 요약하는 방법을 시범 보인다. ■ 소설 읽기 - 학습지를 제시하고 소설을 읽으면서 학생들이 작품을 요약하도록 한다. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 플롯 추출 방법 알기 - (교사의 시범을 잘 학습한다.) ■ 소설 읽기 - (소설을 읽으며 학습지에 플롯을 추출한다. 이때 시간, 날짜, 햇수 등을 알려주는 말에 주의한다.) 	※ 교사의 시범 보이기 ※ 학습지 ※ 꼼꼼하게 읽을 수 있도록 지도	
정리 (4분)	정리 및 차시 예고 (4분)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 학습 내용 정리 - 소설의 내용 파악 및 요약하기 활동 상기 ■ 차시 예고 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 학습 내용 정리 - (학습활동 정리, 미완성 활동은 과제로 마무리) ■ 인사 및 마무리 		

4) 4차시

4차시는 플롯을 추출하고 스토리 환원하기를 통해 작품의 스토리와 플롯을 대비하여 감상하도록 한다. 작가의 의도에 따라 배열된 플롯 라인을 사건이 발생한 스토리 라인으로 환원하게 되면 소설의 내용을 정확하게 파악할 수 있고 작품의 주제와 미적 형상화 원리를 이해하게 된다.

대단원명	소설 창작하기	학습 주제	스토리 환원하기	차시	4/10
학습 목표	1. 작품을 읽고 스토리와 플롯을 대비하여 분석할 수 있다. 2. 작품의 스토리를 따라가며 감상할 수 있다.				
학습 단계	학습 과정	교수·학습활동 내용		지도상 유의점	
		교사	학생		
도입 (5분)	전시 학습 확인 (1분)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 인사, 출석 확인 ■ 전시학습 확인 - 간단한 질문을 통해 소설의 내용을 파악하도록 한다. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 인사 ■ 전시학습 확인 - (교사의 질문에 답하면서 작품 내용을 상기한다.) 	※ 밝게 인사한다.	
	학습 목표 및 학습 순서 제시 (4분)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 학습목표 확인 - 학습목표를 학생들에게 제시한다. ■ 학습순서 확인 - 요약한 내용 점검하여 플롯 파악하기 - 스토리와 플롯의 대비 - 모듈별 발표 - 교사와 확인하기 ■ 모듈 학습 자리 배치 - 모듈별로 자리를 배치하여 앉을 수 있도록 한다. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 학습목표 확인 - (칠판에 적힌 학습목표를 확인한다.) ■ 학습순서 확인 - (선생님의 설명을 들으며 학습 순서를 확인한다.) ■ 모듈 구성 및 역할 분담 - (모듈활동을 위해 책상을 재배열한다.) 	※ 모듈 학습 ※ 학습 순서 칠판에 정리하여 명시	
전개 (30분)	플롯 분석하기 (10분)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 작품의 플롯 분석하기 - 전시 학습에서 작품 요약한 활동을 바탕으로 모듈별 토의하기 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 작품의 플롯 분석하기 - 학생들 개개인의 작품 요약한 활동을 바탕으로 모듈별 토의를 통해 작품 요약을 마무리한다. 	※ 모듈 활동시 교사는 순서를 회하며 도움	

	<p>스토리 와 플롯 대비 (20분)</p>	<p>■ 스토리와 플롯 대비 -플롯 라인을 스토리로 환원 -학습지를 제시하여 화살표로 시간 순으로 사건을 재배열하여 연결하도록 한다.</p> <p>■ 발표하기 -모듈별 학습지를 칠판에 붙이도록 한다.</p> <p>■ 확인하기 -모듈별 발표 후 교사가 스토리와 플롯 대비표를 확인하며 정리한다.</p>	<p>■ 스토리와 플롯 대비 -모듈별로 플롯의 사건을 스토리로 환원한다. -학습지에 사건을 시간 순으로 재배열하고 화살표로 연결하여 작품 대비표를 만든다.</p> <p>■ 발표하기 -모듈별로 스토리와 플롯 대비표를 발표한다.</p> <p>■ 확인하기 -(교사의 정리 설명을 들으며 모듈별 활동을 반성하고 개별학습지에 정리한다.)</p>	<p>※ 모듈별 학습지 (전지크기)</p> <p>※ 개별 학습지</p>
<p>정리 (5분)</p>	<p>형성 평가 및 차시 예고 (5분)</p>	<p>■ 형성평가 -작품의 내용을 형성평가로 확인한다.</p> <p>■ 차시 예고 -사회·역사·문화적 상황 이해하기 활동</p>	<p>■ 형성평가 -(형성평가 문제를 풀고 학습 내용을 정리한다.)</p> <p>■ 인사, 마무리 -(차시 예고를 듣고 교사에게 인사하며 수업을 마무리한다.)</p>	

다음에 제시한 학습 자료 1은 연구자가 「수난 이대」의 플롯을 추출하여 ①~③으로 요약한 예시이다. 그리고 학습 자료 2는 플롯 라인을 스토리 라인으로 환원하여 「수난 이대」의 플롯과 스토리 대비표를 작성한 것이다. 학생들이 활동할 학습지에 학습 자료 1, 2와 같은 내용을 일목요연하게 구조화하여 적절하게 제시한다면 학생들의 활동을 안내하는 길잡이가 될 것이다. 이 활동은 학생들이 어려워할 수 있으므로 교사가 세심하게 지도해야 하며, 필요한 경우 학생들이 이미 학습한 소설 작품으로 플롯과 스토리를 대비하여 분석한 내용을 제시하여 학생들의 이해를 돕도록 한다.

♣ 학습 자료 1

「수난 이대」 플롯 분석 (예시)

- ① 진수가 돌아온다는 소식에 만도는 용머리재를 단숨에 오름
- ② 고갯길을 내려오면서 진수 걱정에 불안해하는 만도
- ③ 개천 독에 오줌을 누고 외나무다리를 조심히 건너는 만도
- ④ 언젠가 읍에서 술에 취해 외나무다리를 건너다 물에 빠진 만도
- ⑤ 주막집 여편네와 농을 주고받으며 지내는 만도
- ⑥ 주막 앞을 지나며 요란한 소리에 돌아오는 길에 들르기로 함
- ⑦ 장거리에 들러 고등어 한 손을 사는 만도
- ⑧ 정거장 대합실에 들어서 시간을 확인하고 꺾련을 피우는 만도
- ⑨ 13, 4년 정거장 마당에서 기차를 기다리던 만도
- ⑩ 아내와 작별하여 기차와 큰 배를 타고 처음으로 바다를 보는 만도
- ⑪ 사흘 후 하선하여 섬에 비행장을 닦는 강제 노동을 하는 만도
- ⑫ 산허리에 비행기 격납고를 만들게 된 만도
- ⑬ 다이너마이트를 당기려는 순간 공습으로 팔을 잃게 된 만도
- ⑭ 기차가 도착하여 다리를 잃고 돌아온 진수를 보게 된 만도
- ⑮ 뒤도 돌아보지 않고 앞서가는 만도와 그 뒤를 따라가는 진수
- ⑯ 주막집 앞에서 우줌을 누는 진수의 모습을 바라보는 만도
- ⑰ 주막집에 들어가 술을 시켜 단숨에 석 잔을 마시는 만도
- ⑱ 만도가 시켜준 국수 곱빼기를 들이마시는 진수
- ⑲ 주막을 나서 논두렁길에 들어서자 진수의 사고 경위를 듣는 만도
- ⑳ 어찌 살아야할지 모르겠다는 진수를 위로하는 만도
- ㉑ 오줌을 누려는 만도에게 고등어를 받아 들고 멀쩡이 기다리는 진수
- ㉒ 외나무다리 앞에서 진수를 업고 개천을 건너는 만도
- ㉓ 눈앞에 용머리재가 이 광경을 가만히 내려다 봄

♣ 학습 자료 2

「수난 이대」의 플롯과 스토리 대비표

주요사건	만도의 일제 징용					만도의 실수		진수를 마중하러 가는 만도					다리를 잃고 돌아온 진수를 만난 만도										
시간	13, 4년 전					과거		오늘 오전					오늘 기차가 도착 한 후										
스토리	⑨	⑩	⑪	⑫	⑬	④	⑤	①	②	③	⑥	⑦	⑧	⑭	⑮	⑯	⑰	⑱	⑲	⑳	㉑	㉒	㉓
플롯	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	⑫	⑬	⑭	⑮	⑯	⑰	⑱	⑲	⑳	㉑	㉒	㉓

5) 5차시

5차시는 소설의 사회·역사·문화적 상황을 파악하면서 작품을 감상하고 주제를 설명하는 것을 학습목표로 삼아 수업을 설계한다. 중학교 8학년에 해당하는 국어 ③, ④권에서 공통적으로 다루는 핵심 성취 기준을 소설 창작하기 대단원에서 학습할 수 있도록 교육과정을 재구성한 것이다. 이러한 방법은 학생들의 수업 부담을 줄이면서도 핵심 성취 기준에 도달할 수 있도록 다양한 학습 경험을 제공한다는 점에서 의미가 있다.

학습에 대한 흥미와 참여도를 높이기 위해 게임으로 수업을 시작하고 유태인의 토론식 교육방법인 하브루타 짝 활동으로 수업을 설계하였다. 하브루타 학습법은 최근 교수·학습 방법 개선을 위해 수업 현장에서 많은 교사들이 실천하고 있으며 학생 주도 수업이라는 점에서 주목하고 있는 방법이다.

대단원명	소설 창작하기	학습 주제	작품의 사회·역사·문화적 상황 파악하기	차시	5/10
학습 목표	1. 작품의 사회·역사·문화적 상황을 파악할 수 있다. 2. 작품의 주제를 설명할 수 있다.				
학습 단계	학습 과정	교수·학습활동 내용		지도상 유의점	
		교사	학생		
도입 (7분)	전시 학습 확인 (1분)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 인사, 출석 확인 ■ 전시학습 확인 - 간단한 질문을 통해 소설의 내용을 파악하도록 한다. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 인사 ■ 전시학습 확인 - (교사의 질문에 답하면서 작품 내용을 상기한다.) 	※ 밝게 인사한다.	
	학습 목표 제시 및 학습 동기 유발 (6분)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 학습목표 확인 - 학습목표를 학생들에게 제시한다. ■ 아이스브레이킹 - 짝끼리 한 팀이 되어 게임을 한다. 우승팀에 사탕을 준다. ■ 하브루타 짝 학습 안내 - 하브루타 짝 학습으로 수업이 진행되며, 우수팀에 시상함을 안내한다. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 학습목표 확인 - (칠판에 적힌 학습목표를 확인한다.) ■ 아이스브레이킹 - (게임에 적극적으로 참여한다.) ■ 하브루타 짝 학습 - (하브루타 짝 학습 수업으로 진행됨을 주지한다.) 	※ 짝 게임 사탕 준비	

전개 (35분)	소재의 상징성 (5분)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 소재의 상징적 의미 -하브루타 짝 학습으로 소재의 상징적 의미를 한 개씩 번갈아 가며 해결한다. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 소재의 상징적 의미 -짝끼리 소재의 의미에 대해 답하고 정리한다. 	※ 하브루타 학습
	사회·역사·문화적 상황 (10분)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 사회·역사·문화적 상황 -작품 속에 나타난 사회·역사·문화적 상황을 학습지에 정리하도록 한다. -학습지를 제시하여 화살표로 시간 순으로 사건을 재배열하여 연결하도록 한다. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 사회·역사·문화적 상황 -하브루타 짝 학습을 통해 학습지를 정리한다. -정리보다는 서로 이야기를 함으로써 작품의 내용을 정확히 파악하도록 한다. 	※ 하브루타 짝 학습지
	발표하기 (5분)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 발표하기 -하브루타 학습 후 학생 발표를 통해 내용 확인하기 ■ 확인하기 -학생 활동 내용을 정리하고 확인한다. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 발표하기 -발표한다. ■ 확인하기 -(교사의 설명 들으며 확인, 정리한다.) 	
	주제 파악 및 작가의 의도 (15분)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 작품의 주제 파악 -작품의 주제를 파악하고 설명하도록 한다. ■ 작가의 의도 파악 -플롯과 스토리 대비, 소재, 결말의 상징성 등을 중심으로 작가의 창작 의도를 파악하도록 한다. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 작품의 주제 파악 -작품의 주제를 파악하여 설명할 수 있다. ■ 작가의 의도 파악 -(플롯과 스토리 대비, 소재, 결말의 상징성이 작품의 주제 형상화에 어떤 기여를 하는지 이해한다.) 	
정리 (3분)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 형성평가 및 차시 예고 -본시 학습 정리 -본시 학습 내용을 정리한다. ■ 차시 예고 -플롯 유형 연습 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 학습 정리 -학습 내용을 상기한다. ■ 인사, 마무리 -(교사에게 인사하고 수업을 마무리한다.) 		

6) 6차시

6차시는 플롯 유형을 이해하기 위해 사진을 두 장을 제시하고 그 사진의 장면으로 이야기를 시작하고 끝맺도록 한다. 그리고 학생들의 흥미를 끌 수 있고 수준에 맞는 플롯 유형을 제시하여 학생들이 플롯 유형을 활용해 이야기를 만들 수 있음을 이해하도록 한다.

대단원명	소설 창작하기	학습 주제	플롯 유형 연습하기	차시	6/10
학습 목표	1. 주제를 드러내기에 적합한 플롯을 짤 수 있다. 2. 다양한 플롯의 유형을 활용하여 이야기를 만들 수 있다.				
학습 단계	학습 과정	교수·학습활동 내용		지도상 유의점	
		교사	학생		
도입 (5분)	전시학습 확인 (2분)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 인사, 출석 확인 ■ 전시학습 확인 -소설 학습 내용 확인 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 인사 ■ 전시학습 확인 - (소설 학습 내용 확인) 	※ 밝게 인사한다.	
	학습 목표 제시 및 학습 순서 안내 (3분)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 학습 목표 확인 - 학습 목표를 학생들에게 제시한다. ■ 학습 순서 안내 - 사진으로 플롯 유형 연습하기 - 다양한 플롯 유형 이해하기 - 창작할 소설의 플롯 유형 선택 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 학습 목표 확인 - (칠판에 적힌 학습 목표를 확인한다.) ■ 학습 순서 인지 - (선생님의 설명을 들으며 학습 순서를 확인한다.) 		
전개 (35분)	플롯 유형 연습 (25분)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 플롯 유형 연습하기 - 제시된 사진 두 장을 보고, 두 사진의 장면으로 시작하고 끝맺는 이야기를 쓰도록 안내한다. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 플롯 유형 연습하기 - (선생님의 설명을 듣고 이야기를 쓴다.) 	※ 사진	
	다양한 플롯 유형 이해 (10분)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 다양한 플롯 유형 이해 - 학교별, 학생 수준 및 특성에 맞는 플롯 유형을 교사가 몇 가지 선택하여 제시하고 다양한 플롯 유형이 있음을 학생들이 이해하도록 지도한다. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 다양한 플롯 유형 이해 - (플롯 유형을 이해하고 자신이 쓰고 싶은 이야기에 적합한 플롯 유형은 어떤 것인지 생각하며 교사의 설명을 듣는다.) 	※ 플롯 유형 학습지 ※ 적정 수준으로 제시하도록 유의	

		<ul style="list-style-type: none"> ■ 플롯 유형 선택하기 - 자신이 쓰고 싶은 소설의 플롯 유형을 선택할 수 있도록 안내한다. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 플롯 유형 선택하기 -(교사가 제시한 플롯 유형 중 자신이 쓰고 싶은 유형을 고려한다.) 	
정리 (5분)	차시 예고 (5분)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 과제 제시 - 소설 창작 준비 ■ 차시 예고 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 과제 주지 - 소설 창작 준비 ■ 인사, 마무리 	

7) 7-9차시

3차시에 걸쳐 학생들이 직접 소설을 창작하게 한다. 블록 수업으로 시간표를 조정하여 2시간, 1시간으로 수업을 진행한다면 소설 창작의 흐름을 깨지 않고 학생들의 소설 창작 과정을 교사가 세심하게 관찰하며 지도할 수 있다.

우선 자신이 만들고 싶은 스토리를 선정하게 한 후 시간 순서로 사건을 배열하게 한다. 이는 이야기의 재료가 되는 스토리 라인을 작성하는 것이다. 그 후 스토리 라인에 대해 탐구해보도록 한다. 이는 작품을 통해 표현하고자 하는 주제를 명확하게 하고 어떤 방식으로 플롯을 짜야하는지 결정하게 한다. 그리고 나서 플롯 라인으로 스토리를 변형하게 한다. 소설의 미적, 예술적 형상화는 물론 독자가 호기심을 가지고 작품 속에 몰입할 수 있도록 잘 짜인 플롯을 구상하도록 한다. 이 과정을 꼼꼼히 수행한 학생은 교사의 안내와 중간 중간 피드백을 받고 난 후 직접 플롯과 플롯 유형을 고려하면서 소설을 창작하도록 한다. 작품을 완성하고 나면 반드시 고쳐쓰기의 과정을 거치도록 한다.

대단원명	소설 창작하기	학습 주제	소설 창작 1-3	차시	7-9/10
학습 목표	1. 플롯을 바탕으로 한 편의 소설을 창작 할 수 있다. 2. 자신의 글쓰기 과정을 스스로 점검하며 조절할 수 있다.				
학 습 단 계	학 습 과 정	교수 · 학습활동 내용		지도상 유의점	
		교 사	학 생		
도입 (4분)	전시 학습 확인 (2분)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 인사, 출석 확인 ■ 전시학습 확인 -플롯과 스토리 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 인사 ■ 전시학습 확인 -(플롯과 스토리 확인) 	※밝게 인사한다.	
	학습 목표 제시 및 학습 과정 안내 (2분)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 학습목표 확인 -학습목표를 제시한다. ■ 학습 과정 안내 -3차시에 걸쳐 소설 창작하고 완성하기 -스토리 선정하기 -시간 순서로 사건 배열하기 -스토리 라인 탐구하기 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 학습목표 확인 -(학습목표를 확인한다.) ■ 학습 과정 인지 -(선생님의 설명을 들으며 학습 순서를 확인한다.) 		

		<ul style="list-style-type: none"> -플롯 라인으로 변형하기 -플롯과 플롯 유형 고려하여 소설 쓰기 -고쳐쓰기 -1000자-2000자 정도의 분량 		
전개 (40분)	소설 쓰기 (40분)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 소설 쓰기 <p>※소설 창작하는 학생들에게 중간 중간 교사의 피드백이 있어야 완성도 있는 작품을 창작할 수 있다.</p> <p>※소설 창작 과정을 교사가 세심하게 관찰하고 독려해야 한다.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ 소설 쓰기 -(선생님의 설명을 듣고 자신만의 이야기를 쓴다. <p>※차시별로 교사가 안내하는 단계의 과제를 이행해야 3차시에 걸쳐 작품을 완성할 수 있음을 주지하고 작품을 창작한다.</p> <p>※과제가 되지 않도록 수업 시간 중에 창작한다.</p>	※원고지 또는 A4지
정리 (1분)	차시 예고 (1분)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 차시 예고 - 소설 창작 발표하기 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 인사, 마무리 -차시 학습 내용 확인 	

8) 10차시

마지막 10차시에서는 학생들이 창작한 작품을 발표할 수 있도록 한다. 한두 명의 학생을 지목하여 발표하는 것보다는 모둠별로 합평할 수 있도록 하여 자신의 작품을 또래집단에서 발표할 수 있는 기회를 경험하도록 수업을 설계한다. 발표 후 학생들이 자신의 작품을 보완하고 수정할 수 있도록 시간을 배정할 수 있다면 다시 고쳐쓰기의 과정을 거치도록 한다. 작품 발표에만 그치지 말고 학생작품집을 책자로 묶어 문집으로 발간하면 학생들의 동기 유발 및 피드백 효과가 더욱 커질 것이다.

대단원명	소설 창작하기	학습 주제	마무리하기	차시	10/10
학습 목표	1. 자신이 창작한 소설을 발표할 수 있다. 2. 삶의 경험을 다양한 문학 작품으로 창작할 수 있다.				
학습 단계	학습 과정	교수·학습활동 내용		지도상 유의점	
		교 사	학 생		
도입 (10분)	전시 학습 확인 (2분)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 인사, 출석 확인 ■ 전시학습 확인 -소설 학습 내용 확인 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 인사 ■ 전시학습 확인 -(소설 학습 내용 확인) 	※밝게 인사한다.	
	학습 목표 제시 및 학습 동기 유발 (8분)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 학습목표 확인 -학습목표를 학생들에게 제시한다. ■ EBS <지식채널e> -‘고집스럽고 까다로운 작가의 결말’ 편 감상 -소설가에 대해 생각해보기 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 학습목표 확인 -(칠판에 적힌 학습목표를 확인한다.) ■ EBS <지식채널e> 감상 -(영상을 보면서 소설 ‘소나기’의 작가 황순원에 대해 생각해 본다.) 		
전개 (30분)	소설 발표 (25분)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 모둠별 소설 발표 -모둠별로 학생들이 창작한 소설을 돌려 읽으며 서로의 작품을 평가해 준다. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 모둠별 소설 발표 -(다른 학생들의 작품을 읽으며 자신의 소설을 반성한다. 친구들의 작품에서 우수한 점을 찾아 모둠활동지에 칭찬해준다.) 	※모둠 활동지	

	<p>소설 창작 수업 반성하기 (5분)</p>	<p>■ 소설 창작 수업 반성하기 -10차시에 걸친 소설 창작 수업에 대해 학생들의 의견을 들으며 수업을 반성한다.</p> <p>■ 개선점, 건의 사항 수렴 -학생들의 활동에 대해 격려와 칭찬을 잊지 않으며 개선점 등의 의견을 수렴한다.</p>	<p>■ 소설 창작 수업 반성 -수업을 하면서 느낀 점을 솔직하게 이야기하며 반성한다.</p> <p>■ 개선점, 건의 사항 제시 -(교사에게 건의 사항 등을 제시한다. 다음 수업을 발전시킬 수 있다는 생각이 필요하다.)</p>	<p>※ 교사는 학생들의 의견을 적극적으로 반영하여 다음 수업 설계에 반영</p>
<p>정리 (5분)</p>	<p>차시 예고 (5분)</p>	<p>■ 차시 예고</p>	<p>■ 인사, 마무리</p>	

V. 결론

사회의 변화 속도를 따라가지 못하는 것이 학교라는 비판을 받을 정도로 현대 사회는 급속도로 변화 발전하고 있다. 이제 일방적인 교사의 전달 위주의 강의로 학생들에게 학교에서 가르쳐야 했던 지식은 손에 들린 스마트 기기 속에 존재하며, 이는 몇 번의 조작으로 최신의 자료를 빠르고 다양하게 제공해 주고 있다. 또한 다품종 대량생산이 아니라 창의적이고 혁신적인 아이디어, 무형의 가치가 국가의 경쟁력을 이끌어가는 시대가 되었다. 이러한 사회의 변화와 요구에 교육과 학교, 수업과 교사는 변화하지 않으면 안 되는 상황에 놓여 있다. 계속되는 교육과정 개정, 평가 방법 개선, 자유학기제 시행 등 교육 정책의 변화 주기도 더욱 속력을 내고 있다.

소설의 플롯은 작품의 틀이나 기계적 구조가 아니라 작품의 모든 것들이 주제를 형상화하고 독자를 작품 속에 빠져들도록 하는 작용이나 힘이다. 이야기 문학 속에서 소재와 제재를 하나의 예술적 이야기로 변형시키는 범과 질서가 존재하는데, 이 변형 원리를 소설의 ‘플롯’으로 보았다. 따라서 학생들은 이러한 플롯을 이해해야 소설 작품을 더욱 깊이 있게 감상할 수 있다.

이 연구에서는 문학의 외연을 확장하여 자유로운 사유와 탐색을 할 수 있도록 중학생을 대상으로 소설 창작 교육을 지도할 수 있는 방법에 대해 살펴보았다.

창작 교육이 국어과 교육과정에서 본격적으로 다루어지기 시작한 것은 제7차 교육과정으로 그리 오래되지 않았다. 또 창작 교육이 국어과 교육과정에 반영되었다고 해서 학교 현장에서 창작 교육이 제대로 이루어지고 있다 할 수 있는 상황은 아니다.

이러한 사회적 변화와 시대적 요구에 따라 연구의 목적을 밝히고 선행 연구들을 검토하였다. 플롯은 단순한 개념이 아니므로 많은 문학 이론 연구가 이루어졌으나 학교 현장에서는 여전히 기계적이고 단순하게 암기식으로 가르치고 있어 새로운 접근이 필요하다는 결론을 얻게 되었다. 결국 플롯 이해를 통해 학생들이 소설을 창작할 수 있도록 지도하는 방법에 대한 연구의 필요성을 확인할 수 있

었다.

플롯의 개념과 유형, 기능에 대한 그 동안의 다양한 연구 성과를 바탕으로 이 연구에서는 소설의 플롯을 주제를 형상화하고 독자를 작품 속으로 빠져들게 하는 작용이나 힘으로 보고, 이는 작가에 의해 주도면밀하게 계획된 의도라고 규정하여 연구를 시작하였다.

교육과정 개정 주기가 빨라지면서 교사는 변화되는 교육과정에 대한 문식성을 가지고 학교 수업을 계획하고 교육과정을 재구성할 수 있어야 한다. 이에 따라 교육과정에서 소설 창작 교육은 어떻게 변화되어 왔는지를 살펴보고, 창작 교육의 현황을 살펴보기 위해 교육과정에 따라 개발된 중학교 국어 교과서를 중심으로 학습활동 내용을 분석하였다. 그 결과 여전히 소설 창작과 관련된 학습은 주입식, 암기식으로 이루어지고 있으며 제대로 된 지도 방법 없이 학생들에게 ‘알아서’ 쓰도록 한다는 문제점을 발견하였다.

이러한 문제 상황을 해결하기 위해서 학생들이 플롯의 논리를 이해하여 소설을 창작할 수 있도록 구체적인 지도 방법을 제안하였다. 이전에도 소설의 뒷이야기 이어 써보기, 뒷이야기 바꿔 써보기, 이야기 순서 바꿔 보기 등 개작이나 부분 창작 등이 이루어지기는 하였으나, 학생들이 치밀한 짜임을 중요시하는 단편 소설을 창작할 수 있도록 플롯의 논리를 이해하고 학습 동기를 불러일으킬 수 있는 방법을 우선 살펴보았다. 중학생을 대상으로 만화와 시를 활용하여 플롯을 지도할 수 있는 구체적 방법을 제안하였다. 다음으로 소설의 플롯 지도 단계를 플롯 추출하기, 스토리 환원하기, 플롯 재배열하기의 세 단계로 제시하면서 김유정의 「동백꽃」을 텍스트로 삼아 구체적인 방법을 제시하였다.

소설의 플롯에 대해 이해하게 된 학생들에게 본격적으로 소설을 창작할 수 있도록 교사가 지도할 수 있는 일반화된 방법을 제시하기 위해 핵심사건으로 플롯 만들기, 플롯 유형에 맞추어 소설 쓰기, 제시문으로 소설 쓰기 방법을 제시하였다.

그리고 앞 장에서 살펴본 지도 방법을 적용하여 중학교 3학년생을 대상으로 운영한 소설 창작 동아리 학생들의 창작물을 사례로 제시하였다. 이러한 지도 사례는 연구자가 소설 창작 지도법을 일반화하여 구안할 수 있도록 도와주었다.

소설 창작 수업으로 총 10차시의 교수·학습 과정안을 제시하였다. 이는 정규 국어 수업 시간에 소설 창작 수업이 가능하도록 구안한 것이다. 현행 교육과정에

서 교사가 재구성할 수 있는 범위 내에서 수업을 계획한 것이지만, 특기적성 방과후 수업, 중학교 자유학기제 선택활동 등의 상황에서는 다양하게 변형될 수 있을 것이다. 이와 같은 수업은 시수 배정의 유연성과 융통성을 발휘할 수 있고 학교의 특성과 교사의 재량에 따라 달라질 수 있기 때문이다.

다만, 여기에서는 소설 창작에 대한 특이한 동기가 없더라도 학생들이 별다른 저항감이 없이 소설 창작을 경험할 수 있도록 수업을 설계한 것이며, 더불어 문학 교육이 기대하는 제반 교육의 성과를 높일 수 있도록 했다는 데 의미를 부여할 수 있다.

한 편의 완성도 높은 소설을 쓴다는 것은 단순한 작업은 아니다. 매력적인 등장인물, 박진감 넘치는 인물들의 갈등, 이야기를 전달하는 서술자의 독특한 시각인 시점, 배경, 문체 등을 모두 고려하면서 소설을 창작해야 한다. 그러나 플롯을 활용하여 소설 창작의 유의미한 경험을 하게 된다면 학생들은 자신의 삶을 성찰하고 타인의 삶에 대해 관심 갖고 공감하는 태도를 기를 수 있을 것이다.

문학 교육 연구자들이 이론적으로 체계화한 창작 교육의 방법론과 현장에서 교사들이 구체적으로 실천한 교육 성과들이 창작 교육과정과 실제 수업 상황을 보다 개선시킬 수 있도록 앞으로 다양한 연구들이 계속 이루어져야 할 것이다.

참 고 문 헌

1. 자료

- 교육과학기술부, 『고등학교 교육과정 해설-①, ② 국어』, 교육인적자원부 고시 제 2007-79호, 2008.
- 교육과학기술부, 『중학교 교육과정 해설 총론』, 교육과학기술부 고시 제2009-41호, 2009.
- 교육과학기술부, 『국어과 교육과정』, 교육과학기술부 고시 제2012-14호 [별책 5], 2012.
- 교육과학기술부, 『2009 개정 교육과정에 따른 성취 기준·성취수준- 중학교 국어』, 2012.
- 교육과학기술부, 『2009 개정 교육과정에 따른 중학교 핵심 성취 기준의 이해-국어』, 2013.
- 문화체육관광부, 「2013년 국민 독서실태 조사」, 2013.
- 민현식 외, 『2011 국어과 교육과정 개정을 위한 시안 개발 연구』, 교육과학기술부, 2012.
- 김종철 외, 『중학교 국어 ①~⑥』, 천재교과서, 2012.
- 김태철 외, 『중학교 국어 ①~⑥』, 비상교육, 2012.
- 남미영 외, 『중학교 국어 ①~⑥』, 교학사, 2012.
- 노미숙 외, 『중학교 국어 ①~⑥』, 천재교육, 2012.
- 민현식 외, 『중학교 국어 ①~⑥』, 좋은책 신사고, 2012.
- 박경신 외, 『중학교 국어 ①~⑥』, 금성출판사, 2012.
- 박영목 외, 『중학교 국어 ①~⑥』, 천재교육, 2012.
- 방민호 외, 『중학교 국어 ①~⑥』, 지학사, 2012.
- 우한용 외, 『중학교 국어 ①~⑥』, 좋은책 신사고, 2012.
- 윤여탁 외, 『중학교 국어 ①~⑥』, 미래엔, 2012.
- 이관규 외, 『중학교 국어 ①~⑥』, 비상교과서, 2012.

이도영 외, 『중학교 국어 ①~⑥』, 창비, 2012.
 이삼형 외, 『중학교 국어 ①~⑥』, 두산동아, 2012.
 장수익 외, 『중학교 국어 ①~⑥』, 대교, 2012.
 전경원 외, 『중학교 국어 ①~⑥』, 두산동아, 2012.
 한철우 외, 『중학교 국어 ①~⑥』, 비상교육, 2012.
 박중호 외, 『고등학교 문학』, 창비, 2014.

2. 논저

고경희, 「창작 활동을 통한 소설 교수·학습 방법 연구」, 한국교원대학교 교육대학원 석사학위논문, 2005.
 구경숙, 「읽기와 통합한 “소설 창작 훈련” 교수·학습 방법 연구」, 이화여자대학교 교육대학원 박사학위논문, 2005.
 구인환 외, 『문학 교육론』, 삼지원, 2012.
 김경주 외, 『2008 작가가 선정한 오늘의 시』, 작가, 2008.
 김근호, 「소설 교육의 실천적 지표에 대한 반성적 고찰: 이론과 교육과정의 매개양상을 중심으로」, 『국어교육학연구』 제30집, 국어교육학회, 2007.
 김기호, 「이야기 구성능력 발달을 주제로 한 선행 연구의 통합 분석」, 『반교어문연구』, 21집, 반교어문학회, 2006.
 김상욱, 『소설 교육의 방법 연구』, 서울대학교출판부, 1996.
 김진경, 「소설의 플롯 지도 연구」, 숙명여자대학교 석사학위논문, 1998.
 김치수 편저, 『구조주의와 문학비평』, 홍성사, 1987.
 김탁환, 「소설 창작 교육 방법 연구: 작은 제안들」, 『한국문예창작』 제30호, 한국문예창작학회, 2003.
 김혜영, 「소설 창작 교육의 방향」, 『문학 교육학』 제30호, 한국문학 교육학회, 2009.
 문학과문학교연구소 편, 『창작 교육, 어떻게 할 것인가』, 푸른사상, 2001.
 백낙청, 「우리시대 한국문학의 활력과 빈곤」, 『창작과 비평』 제150호, 창작과비평사, 2010.

- 서울대국어교육연구소 편, 『국어교육학사전』, 대교, 1999.
- 선주원, 「패러디를 활용한 허구적 글쓰기 교육」, 『국어교육학연구』 제13집, 국어교육학회 2011.
- 신수정, 「과정중심 소설 쓰기 워크북 개발 연구」, 고려대학교 교육대학원 석사학위논문, 2005.
- 안성수, 「한국 근대단편소설의 플롯 연구 시론」, 중앙대학교 대학원 박사학위논문, 1989.
- , 「플롯의 미적 기능과 유형적 의미」, 『백록어문』 제9집, 제주대국어교육연구회, 1992.
- , 「소설의 플롯시학 연구」, 『백록어문』 제28집, 백록어문학회, 2015.
- , 『현대소설의 이론과 분석 방법』, 제주대학교출판부, 2015.
- 우한용, 『현대소설의 이해』, 문학사상사, 1996.
- , 「소설창작의 이론화 가능성 탐색」, 『현대소설연구』 제10호, 한국현대소설학회, 1999.
- , 「‘문학 창작 교육론’ 강의 개설을 위한 구상」, 『국어교육연구』 제17집, 서울대학교국어교육연구소, 2006.
- , 『우한용 교수의 창작 교육론 : 삶 읽기, 글 읽기, 글 쓰기』, 태학사, 2009.
- 유경은, 「중학교 국어교과서의 소설 작품에 나타난 갈등 구조 분석」, 고려대학교 교육대학원 석사학위논문, 2003.
- 유영희, 「이미지 형상화를 통한 시 창작 교육 연구」, 서울대학교 국어교육과 박사학위논문, 1999.
- 윤종주, 「서사적 추론을 중심으로 한 플롯 지도 연구: <만세전>, <운수 좋은 날>을 중심으로」, 신라대학교 교육대학원 석사학위논문, 2007.
- 이미라, 「문학의 창의적 수용 및 창작 교육적 연구: ‘디지털 구보, 2001’의 패러디 양상을 중심으로」, 아주대학교 교육대학원 석사학위논문, 2009.
- 이상덕, 「소설 설계도를 활용한 소설 창작 교육방법 연구」, 한양대학교 교육대학원 석사학위논문, 2009.
- 이진주, 「과정 중심 쓰기 전략을 활용한 소설 창작 수업 방안 연구: 8학년 교과서 단원을 중심으로」, 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문, 2004.

- 이한공, 「소설 창작 교육 방법 연구: 예술고등학교 문예창작과를 중심으로」, 연세대학교 교육대학원 석사학위논문, 2011.
- 장소진, 『현대소설 플롯론』, 보고서, 2000.
- 전윤희, 「창의성 신장을 위한 소설교육 방안 연구: 작품의 수용과 창작을 중심으로」, 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문, 2001.
- 정래필, 「플롯구성을 활용한 이야기 쓰기 교육연구」, 서울대학교 대학원 석사학위논문, 2001.
- 최기재, 「패러디 소설과 창작 교육: 춘향전의 패러디를 작품을 중심으로」, 한국교원대학교 교육대학원 석사학위논문, 2002.
- 최숙기, 『중학생의 읽기 발달을 위한 읽기 교육 방법론』, 역락, 2011.
- 최시한, 「소설 교육의 한 방법-구성(플롯)을 중심으로」, 『배달말교육』 제4호, 배달말교육학회, 1986.
- 최용석·정윤희, 『소설 쓰기 수업』, 나라말, 2006.
- 최인자, 「아동기와 청소년기, 문학 창작 경험의 발달 특성에 관한 시론」, 『문학교육학』 제15호, 한국문학교육학회, 2004.
- , 「허구적 서사물의 플롯 이해에 기반한 서사 추론 교육」, 『국어교육』, 한국국어교육학회, 2007.
- 한국소설학회, 『현대소설 플롯의 시학』, 태학사, 1999.
- 한국현대소설학회, 『현대소설론』, 평민사, 2003.
- 한용환, 『소설학 사전』, 문예출판사, 1999.
- , 「현대소설과 플롯」, 『한국어문학연구』 제39집, 한국어문학연구학회, 2002.
- 한일섭, 「소설의 플롯 개념」, 『서강인문논총』 제7집, 서강대학교인문과학연구소, 1997.
- 현길언, 『소설쓰기의 이론과 실제』, 한길사, 2004.
- 홍승우, 『비빔툰 2』, 문학과지성사, 2005.

- 골드버그, 나탈리. 『당신도 작가가 될 수 있다』, 김훈 역, 고려원, 1996.
- 디플, E. 『플롯』, 문우상 역, 서울대학교출판부, 1984.
- 로드리게스, 레이먼드. & 바다체프스키, 데니스. 『문학 작품을 어떻게 가르칠 것인가』, 박인기 외 역, 박이정, 2001.
- 리콥르, 폴. 『시간과 이야기』, 김한식 · 이경래 역, 문학과지성사, 1994.
- 마틴, W. 『소설이론의 역사』, 김문현 역, 현대소설사, 1991.
- 벨, 제임스 스콧. 『소설쓰기의 모든 것: part01 플롯과 구조』, 김진아 역, 다른, 2010.
- 브룩스, P. 『플롯 찾아 읽기』, 박혜란 역, 강, 2011.
- 아리스토텔레스. 『시학』, 천병희 역, 문예출판사, 1986.
- 조셉, 줄리노 폴. 『시나리오 시퀀스로 풀어라』, 김현정 역, 황매, 2009.
- 쥬네트, G. 『서사담론』, 권택영 역, 교보문고, 1992.
- 채트먼, S. 『이야기와 담론』, 한용환 역, 고려원, 1994.
- 토비아스, 로널드 B. 『인간의 마음을 사로잡는 스무 가지 플롯』, 김석만 역, 풀빛, 1997.
- 포스터, E. M. 『소설의 이해』, 이성호 역, 문예출판사, 1984.
- 프린스, G. 『서사론사전』, 이기우 · 김용재 역, 민지사, 1992.

3. 기타

NCIC 국가교육과정 정보센터 홈페이지(<http://ncic.re.kr>)

자유학기제 온라인 정보시스템 홈페이지(<http://freesem.moe.go.kr>)

초중학교 핵심 성취 기준 홈페이지(<http://www.school21c.kr>)

<Abstract>

The Teaching Method for Writing a Novel by Utilizing a Plot

Choi, Seong-suk

Department of Korean language Education
The Graduate School of Education
Jeju National University

Supervised by Professor Ahn, Seong-soo

This study has an aim to find the method to have a student understand the plot of a novel and write a novel with his or her own meaningful experiences.

A students should understand the plot of a novel because it is a core principle to contribute to produce the meaning of a text and embody a work aesthetically and artistically and give an answer to an author how to write a novel. However, I get to concentrate on a plot because there is no proper teaching method and unit at school.

At first, I probed how an education for writing a novel had changed, and analysed the content of learning activity around middle school Korean textbook for grasping the current condition of the education.

Moreover, I proposed cartoons and poetry to motivate a student to understand the logic of a plot and study it. Besides, I presented teaching steps of a plot, extracting a plot, returning a story, and rearranging the

plot.

Additionally, I suggested making a plot with core events, writing a novel by a plot type, writing a novel with a given sentence.

I taught 20 3rd graders in middle school of writing a novel club with above-mentioned methods. Furthermore, I made 10 teaching plans for writing a novel on the basis of *Suffering Two Generation* by Geunchan Ha, the most frequently textbook-contained novel.

I anticipate that the students who have written novels using plots reflect their lives and understand others' lives and sympathize them.

key words: an education for writing, an education for writing a novel, a plot, writing a novel with a plot