creative commons
COMMONS DEED

저작자표시-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

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

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:

저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.

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

dCollection

심 치 열 교수지도
석사학위 청구논문

설화의 창작원리를 활용한 창작 교육방안

2008

성신여자대학교 교육대학원
교육학과 국어교육전공
최 윤 정

설화의 창작원리를 활용한 창작 교육방안

심 치 열 교수지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2007년 11월

성신여자대학교 교육대학원

교육학과 국어교육전공

최 윤 정

논 문 개 요

본 논문은 설화의 변이양상에서 패러디와 비견되는 우리 고유의 창작 원리인 세목확장 및 교체, 결말 확장 및 변이, 이야기 합쳐쓰기 세가지를 정에 따른 전략과 결합시켜 중학생을 대상으로 한 구체적인 창작 교육 방안을 연구하였다. 이 중에서 '이야기 합쳐쓰기'를 실제 수업에 적용하여 학습자의 글쓰기에 대한 인식 및 흥미의 변화를 살폈다. 그리하여 설화의 창작원리를 활용한 글쓰기를 세계화 시대 민족문화를 계승 발전시키는 창의적인 인간 육성의 발판으로서의 가능성 측면에서 타진해보고자 하였다.

이러한 목적에 따라 서론에서는 본 연구의 목적인 학습자의 창의성을 신장시키고 글로벌 시대에 창작문화발전에 이바지할 인재육성을 위한 방안으로 한국적 패러디인 설화의 창작원리를 활용한 창작교육을 제안하였다.

Ⅱ 장에서는 현행 창작 교육의 현황을 중학교 교육을 중심으로 살펴보았다. 현행 창작 교육은 패러디를 창작의 방법으로 수용하고 그에 대한 연구도 활발하였으나 고전문학을 활용한 글쓰기 연구가 미흡하고 구체적인 쓰기 방안이 제시되지 않다는 점을 확인할 수 있었다. 따라서 세계화 시대의 창작 문화 발전에 이바지하기 위한 방안으로 설화의 창작원리와 쓰기 과정을 결합한 구체적인 창작 교육의 필요성을 밝혔다.

이어 Ⅲ 장에서는 패러디의 개념 정의를 통해 설화의 창작원리와 패러디 관계를 새롭게 조명하여 설화의 창작원리를 통한 창작이 서양이론의 패러디와 비견되는 창작방법임을 밝혔다.

Ⅵ장에서는 설화의 각편에 나타난 변이 양상을 통해 설화의 창작원리

를 세목 확장 및 교체, 결말 확장 및 변이, 두 개 이상의 이야기 결합으로 나누어보았다. 다음 Ⅴ장에서는 좀 전에 밝힌 창작원리를 토대로 쓰기 과정과 결부시켜 구체적인 수업모형을 구안하였다. 이 중에서 두 개 이상의 이야기 결합의 원리를 활용한 '이야기 합쳐쓰기'를 실제 수업에 적용하고 학습자의 결과물과 반응을 살펴보았다.

Ⅵ장에서는 위에서 도출한 학습 결과물을 통해서 연구의 효용성을 검증하고 창의적 인간 육성의 방안으로써 창작교육의 중요성과 의의를 살펴보았다. 연구의 결과 설화의 창작원리를 활용한 창작교육이 학습자의 글쓰기에 대한 인식의 변화에 효과적인 것으로 나타났다. 즉, 학습자의 창작에 대한 흥미를 신장시키고 창작 활동에 대한 인식을 긍정적으로 전환하였다. 이로써 본 논문에서 연구한 설화의 창작원리를 활용한 창작교육이 세계화 시대에 민족문화를 계승·발전시키고 창의적인 인간의 육성을 위한 발판을 마련함을 알 수 있다. 이외에도 본 연구는 다음과 같은 의의를 지닌다.

첫째, 그동안의 패러디 교육이 고전문학과 현대문학의 연관성상에서만 연구한 것에 비해 본 논문은 우리 서사문학의 뿌리인 설화의 변이양상과 원리에서 패러디 원리를 찾은 것이다. 그리하여 패러디가 현대에 갑자기 등장한 창작방법이 아님을 알고 오래 전부터 우리 조상들이 이야기를 창작했던 문학 향유방심임을 증명했다는 점에서 의의가 있다.

둘째, 다른 패러디 창작 연구에 구체적인 창작과정이 생략되고 있는데 비해 본 연구는 쓰기원리를 도입하여 학생들로 하여금 보다 체계적으로 창작과정을 학습할 수 있게 했다는 점에서 의미가 있다.

목 차

논문개요

Ⅰ. 서 론 ····· 1
1. 문제제기 ····· 1
2. 연 구 사 ····· 4
3. 연구방법 ····· 11

Ⅱ. 현행 창작 교육의 현황 ····· 14

Ⅲ. 패러디와 설화의 창작원리 ····· 22
1.패러디 ····· 22
2.설화의 창작원리와 패러디 ····· 24

Ⅳ. 설화 각편의 창작원리 ····· 27
1. 세목 확장 및 교체 ····· 27
2. 결말 확장 및 변이 ····· 37
3. 두 개 이상의 이야기의 결합 ····· 43

Ⅴ. 설화의 창작원리를 활용한 창작 교육의 교수-학습 활동 ····· 53
1. 창작 교육의 교수-학습 활동 설계 ····· 53
1) 세목확장 및 교체의 원리 활용- 사건 확장하기 ····· 56
2) 결말확장 및 변이의 원리 활용- 결말 바꾸기 ····· 66
3) 두 개 이상의 이야기 결합 원리 활용- 이야기 합쳐쓰기 ····· 78
2. 창작수업의 실제- ‘이야기 합쳐쓰기’ 중심으로- ····· 94

Ⅵ. 설화의 창작원리를 활용한 창작 수업의 효과 ····· 114

Ⅶ. 결　론 ····· 120

참고문헌

Abstract

부　록

1. 활동 전 설문지 및 결과
2. 활동 후 설문지 및 결과
3. 활동지
4. 선정 작품 -1~10학년 국어교과서에 수록된 설화목록
5. 수업 활용 설화 텍스트
6. 이야기 합쳐쓰기 패러디 예-연구자 작성 수업자료

Ⅰ. 서 론

1. 문제제기

현재 우리사회는 IT산업이 가져온 인터넷과 디지털 혁명으로 인해 창작에 의한 예술작품을 기반으로 하는 산업과 인류의 무형 생산물 전반을 지칭하는 문화산업이 각광받고 있다. 따라서 교육의 전 분야에서는 창의적인 인간을 육성하기 위한 대책 마련이 시급해졌다. 그 대안으로 국어과에서는 창작교육을 강조하고 있다. 그러나 창작교육을 실행하기에는 우리 교육현실은 여전히 수업시수가 부족하고 입시 등의 제도적인 결함이 있고 창작영역의 평가에도 어려움이 존재한다. 더구나 올바른 창작방안 역시 구체적으로 마련되지 않았다. 이러한 현실에서 아무리 창작교육을 강조한들 창작수업이 얼마나 잘 진행될지는 의문이다. 따라서 본 논문에서는 이러한 현실적인 여건을 극복할 수 있고, 시대적 흐름에 맞는 창작수업 방법으로 '한국적 패러디'[1]를 제안한다.

우리는 이미 패러디에 익숙하다. 패러디는 코미디 프로의 유머의 방법으로 일찍이 사용되었고, 최인훈을 비롯한 근대의 많은 작가들은 고전소설의 패러디를 통한 작품들을 남겼다. 또한 패러디는 최근에는 영화나 CF를 비롯한 애니메이션의 중요한 기법으로 자리 잡았다. 이처럼 패러디

1) 본 논문에서 주장하는 한국적 패러디란 설화의 각 편에 나타난 창작원리이다. 설화의 변이양상과 설화의 창작원리는 원작을 창조적으로 변화시키는 패러디와 유사하기에 한국적 패러디라 명명했다. 본 논문에서는 설화의 창작원리를 패러디와 유사한 창작원리로 가정한 후 진행한다. 다음 장에서 패러디와 설화의 창작원리를 비교하여 패러디와 설화의 창작원리에 대해서 살펴보도록 한다.

는 점차 우리에게 친숙한 문화향유 방법이 되고 있다. 따라서 이처럼 우리 모두에게 익숙한 패러디는 학습자의 창작에 대한 두려움 해소는 물론 흥미유발에 도움이 될 것이다. 물론 7차 교육과정에서도 문화향유방식이자 문학이론의 하나로 자리 잡은 패러디를 창작방안의 한 일환으로 제시하고 있다. 그러나 본고에서 논의하고자 하는 것은 무엇을 어떻게 패러디의 텍스트로 삼는가이다.

무엇을 패러디의 텍스트로 삼는가는 단지 창작교육의 효율성에만 국한되지 않는 국어문화 전반에 해당하는 문제이기도 하다. 최근 문학교육의 동향은 문화발전에 그 최종적인 목표를 둔다. 따라서 창작 교육 역시 문화발전의 연계성을 고려해야 한다. 이는 학습자가 패러디를 통해 작품을 수용하고 창작할 때 우리문화를 문학 뿐 아니라 일상생활 속에서 뿌리를 내리고 민족공동체의 발전에 기여할 수 있는 텍스트를 찾아야 함을 의미한다. 본 논문에서는 그 해답을 바로 우리 고전인 설화에서 찾고자 한다. 설화에는 우리의 전통이 살아 숨 쉰다. 때문에 설화는 전통문화와의 단절로 인한 문제도 해소할 수 있고 무엇보다도 소재의 부재에서 오는 여러 가지 난관들도 해결이 가능하다. 더구나 소재개발을 통한 서사문학의 발달은 미래의 문화산업 강국으로서의 가능성까지 열어준다. 신화・전설・민담 등 서사구조를 풍부하게 가지고 있고 이를 콘텐츠로 많이 개발할 능력을 갖춘 서사 강국이야 말로 미래의 문화산업 강국이 될 것이라고 예측한 덴마크의 미래학 연구소의 연구는 시사 하는바가 크다.[2] 이처럼 고전문학에서 소스를 찾는 일은 한민족의 정체성을 드러내는 동시에 문화상품으로서의 경쟁력의 발판을 마련해준다. 실제로 한국문화콘텐츠 진흥원에서는 2002년 우리 문화원형인 설화, 전설, 민담, 서사무가 등으로

2) 백성과(2005), 문화콘텐츠 시나리오 창작 유형에 관한 연구, 애니메이션을 중심으로, 중앙대 대학원, 석사학위 논문, p.17.

디지털 기술을 이용하고 이를 콘텐츠화 하여 문화산업의 발전에 필요한 창작 소재를 제공하여 경쟁력을 높이고자 제안서를 공모한 적도 있다. 또한 최근에는 고전작품을 소재로 패러디한 영화와 드라마가 많이 성행하고 있다. 『아랑』,『장화홍련』과 『향단전』이 그 예다. 이들은 각각 우리 고전인 아랑의 전설이라는 설화, 장화홍련전이라는 고전소설, 춘향전을 패러디하여 새롭게 조명했다. 최근 Daum에 연재되는 카툰 『천년동화』역시 우리 고전문학인 춘향전, 견우와 직녀, 우렁각시 등을 패러디하였다. 이러한 창작물들을 통해 우리는 우리 창작문화 전반에서 우리 고전을 재조명하자는 시대적 요구를 엿볼 수 있다.

그러나 그럼에도 불구하고 현대 문학에 비해 고전문학 창작 교육의 연구는 매우 미비하며 여전히 초보적인 수준에 머물고 있다. 패러디를 활용한 창작 연구 또한 마찬가지다. 현대문학을 패러디와 접목시킨 연구에 비해 고전문학을 활용한 경우는 상대적으로 적었다. 고전문학을 패러디에 적용시킨다고 하더라도 현대적 변용에 국한해서만 연구하고 있었다. 이는 우리의 창작교육을 서양의 이론에만 기대는 꼴이나 다름없다. 패러디를 주체적으로 수용할 수 있는 방안이 마련되어야 한다.

그 해답은 설화의 창작원리에서 찾을 수 있다. 우리도 패러디와 유사한 창작원리가 존재한다. 이는 설화의 각편과 고전소설의 이본에 나타나는 변이 양상에서 찾아볼 수 있다. 고전 문학의 적층문학적 성격은 패러디와 밀접한 관련이 있다. 김종철[3]은 '소설의 이본 파생과 창작교육의 한 방향'에서 창작교육제재로서 소설의 이본을 패러디와 관련해서 살펴보고 있다. 설화의 각편에 나타나는 변이 양상 역시 마찬가지로 패러디와 관련해서 살펴볼 수 있다. 설화의 변이는 일종의 원전에 대한 이의제기라고

3) 김종철(1999), 「소설의 이본 파생과 창작 교육의 한 방향」, 『고소설연구 제 7집』, 고소설 학회.

할 수 있다. 설화의 각 편은 화자와 청자의 다양한 사고가 반영되어 끊임없이 재창조 된 결과물이기 때문이다. 패러디를 창조적 의도를 가미한 모방이라고 한다면 설화의 변이는 비록 그 것을 패러디이라고 단정 지을 수는 없더라도 그 창작원리가 패러디의 방법과 매우 닮아있다고 할 수 있을 것이다. 또한 설화의 구전성과 개방성, 공동성은 학습자, 특히 저학년의 창의력향상에 도움을 준다. 누구나 쉽게 기억해내고 만들어낼 수 있는 구조의 단순성은 글쓰기 경험이 많지 않은 학습자에게 작품의 내부로 들어가 적극적으로 해석할 공간을 많이 허용한다. 때문에 학생들로 하여금 상상력을 자극하고 흥미를 유발하는데 도움을 준다. 이러한 활동은 학생들이 세계에 대한 통찰 및 자기 성찰을 할 수 있게 함은 물론이고 창작교육의 발전의 가능성도 마련해준다.

따라서 본 논문에서는 설화의 창작원리가 패러디의 방식과 유사함을 전제로 한국적인 패러디인 설화의 창작원리를 활용한 글쓰기 교육 방안을 연구하여 세계화 시대에 우리 고유의 민족문화의 보편적 가치를 이을 미래의 일꾼을 양성하기 위한 발판을 마련하도록 하겠다.

2. 연구사

본 연구는 7차 교육과정에서 중요시하는 창작교육을 설화 창작원리를 활용한 패러디를 활용하여 생각해 보고자 한다. 따라서 창작에 관한 연구를 중심으로 선행연구를 고찰하였다.

창작교육의 중요성이 커짐에 따라 많은 연구자들이 창작교육에 대한 입장을 밝히고 있었고 그 중에서도 패러디와 접목시킨 경우가 많았다. 그러나 패러디를 통한 창작교육의 관점이 두 가지로 나눠짐을 알 수 있었

다. 창작교육은 7차 교육과정의 문학의 원리 '문학의 수용과 창작'에 '창조적재구성'과 '창작'으로 제시하고 있다. 여기서의 창조적재구성은 수용의 적극적인 방법으로서의 창작이고, 창작은 원 작품을 토대로 재구성하는 패러디와, 순수창작으로 다시 나뉘게 된다. 즉, 창작이 수용의 측면의 패러디와 창작의 측면의 패러디, 그리고 다양한 시각과 방법으로 서사, 서정, 교술, 극의 기본갈래에 해당하는 작품을 창작하는 순수창작 창작으로 나뉘는 것이다. 현행 교육과정은 창작 문학작품의 심층적 감상을 돕기 위한 것으로 명시하여 개작, 모작, 생활서정의 표현 등을 강조하고 있다. 더불어 기존의 작품의 감상을 토대로 좀 더 쉬운 글쓰기 방법을 제안한다. 즉, 창조적재구성이 수용이냐 창작이냐에 대한 문제는 이는 수용과 창작 이 둘 중에 어느 것에 더 비중을 두느냐에 따라서 달라진다. 선 연구도 어느 것에 더 비중을 두느냐에 따라서 수용측면에서의 패러디 연구, 창작 측면에서의 패러디 연구로 나눠지고 있다.

우선 수용의 적극적인 방법으로서 창작, 즉, 창조적 재구성 측면의 연구다. 수용의 측면에서의 패러디는 글쓰기 보다는 작품을 이해하고 감상하는 것에 더 많은 초점을 두고 있다. 문학작품 수용능력 향상의 한 방안으로 다시쓰기를 제안하고 있는 것으로 이현수[4], 한미연[5], 강정선[6]의 연구가 있다. 이들은 다시쓰기가 읽기 및 쓰기 능력의 신장은 물론 학습자의 문학 비평능력에 도움을 줌을 밝혔다. 즉, 개별 문학작품에 대한 학습자의 문학적 반응을 다양한 방식으로 표현하는 활동을 강조하는 것임을

---

4) 이현수(2003), 문학작품 다시쓰기 활동의 교육적 성과고찰, 연세대학교 교육대학원, 석사학위 논문.

5) 한미현(2004), 패러디를 통한 문학의 수용과 창작-패러디 창작교육 교수·학습 모형을 중심으로-, 동국대학교 교육대학원, 석사학위논문.

6) 강정선(2005), 문학교과서 수록 패러디 소설연구-대화적 양상을 중심으로-, 숙명여대 교육대학원, 석사학위논문.

강조한다. 그리고 문학교육에서 각 시대의 문화의 차이와 개별성을 인정하는 다양성의 관점을 중시하며 대화성을 근간으로 하는 패러디적 글쓰기의 즐거움과 재미는 주목받아야 한다며 패러디 창작교육 교수-학습 모형을 제시했다. 이들은 글쓰기가 학습자로 하여금 원작을 내면화하기 위한 방법인 것이다. 비록 이들 연구는 비록 창작이 아닌 개별 작품에 대한 학습자들의 다양한 문학적 반응을 다양한 방식에 표현하는 데 초점이 있지만, 이는 수용과 창작이 결코 다르지 않고 같은 연장선 안에 있음을 보여준다.

김미영[7] 역시 패러디는 패러디 작가의 세상관, 작가의식, 문학관등이 고스란히 드러나는 문학양식으로 창작과 비평적 함의를 동시에 지니는 서사전략임을 밝혔다. 더 나아가, 쓰기의 경우 패러디는 쓰기에 대한 두려움을 해소하고 토론학습을 창출해낼 수 있음을 주장한다.

전보영[8]은 쓰기는 창의성을 기를 수 있는 좋은 방법임을 언급하고 문학작품의 수용과 창작을 중심으로 패러디 활용한 쓰기활동을 제안했다. 패러디 쓰기는 원 텍스트에 대한 이해와 감상을 바탕으로 하기 때문에 수용과 창작을 통합한 교수-학습 모형과 맥을 같이한다. 따라서 그의 지도모형은 패러디 쓰기에 앞서 텍스트의 충분한 감상 또는 이해 뒤에 이루어지도록 구성하였다. 그러나 실제의 적용이 없는 연구자의 가설뿐이어서 그 성과를 확인해 볼 수는 없었다.

다음은 창작의 방법으로서의 패러디를 제시한 연구다. 이 역시 패러디가 원작의 충분한 이해 없이는 불가능하다는 점에서 수용의 측면을 인정하고 있지만 그 목적이 문학 창작에 있다는 점에서 위에서 언급한 수용

---

7) 김미영(2005), 패러디를 활용한 소설교육의 방법,『한국문학이론과 비평 제 26집』, 한국문학이론과 비평학회.

8) 전보영(2006), 패러디활용한 창의적 글쓰기 연구, 한양대 교육대학원 석사학위 논문.

측면의 창작과는 다르다. 곽남연,[9] 김정은[10], 김덕자[11], 손은미는 모두 패러디를 활용한 창작교육을 연구하였다.

이 중 곽남연과 김정은은 설화를 활용한 패러디 창작교육에 대해 논의했다. 특히 곽남연은 설화를 활용한 서사문쓰기 지도가 서사문 쓰기 능력에 큰 효과가 있다는 선행 논의들의 성과를 바탕으로 한편의 설화를 활용하여 모든 과정의 학습내용을 지도하는 경우와, 각 과정마다 그 학습내용에 적합한 다른 설화들을 활용하여 지도하는 경우 중 어느 쪽이 서사문 쓰기 능력 향상에 더 효과적인지 밝혔다. 김정은은 창작 교육의 방법을 설화를 중심으로 모색하여 창작의 가능성과 구체적인 방법을 제시하였다.

김덕자는 고전소설의 패러디를 창작교육의 방안으로 제시하였다. 그 활동으로는 스토리・등장인물・문체・주제・배경・작중인물 패러디하기가 있으며 학생들의 실제 작품을 통해 패러디 활동 전후 비교하고 그 성과를 밝히고 있다.

손은미[12]는 창작교육의 원리를 쓰기의 원리에 적용시켜 창작교육이 쓰기 교육과의 통합교육을 지향할 때 창작교육의 위상과 성격을 밝히고 8학년 2학기의 6단원 '창작의 즐거움' 소단원 (2)비누방울을 통해 창작교육의 구체적인 실현방안을 논하고 있다.

다음은 일반적인 창작교육에 대한 입장과 방향을 모색한 연구물이다.

---

9) 곽남연(2005), 설화 활용한 서사문 쓰기 지도 연구, 경남대학교 교육대학원, 석사학위논문.

10) 김정은(2003), 문학의 생활화를 위한 설화창작 교육의 방법과 실제, 건국대 교육대학원 석사학위논문.

11) 김덕자(2003), 고전소설 패러디를 이용한 소설창작교육연구-중학생을 중심으로, 부경대학교 교육대학원석사학위 논문.

12) 손은미(2005), 과정중심의 소설 창작교육을 위한 단원 재구성, 부산대학교 교육대학원 석사학위논문.

이들은 창작교육의 문제점을 제시하고 해결점을 나름대로 제시하고 있었다.

김창원[13]은 7차 교육과정의 내용이 '작으로서의 창작'에 대해 생래적인 경외감을 지니는 것으로 읽힌다면서 작을 포괄하는 술의 개념을 도입하고 활동에 초점을 두면서 창작 교육을 보완할 수 있다고 하였다.

노진한[14]은 창작교육의 성과가 바람직하지 않은 이유를 창작교육에 관한 편견[15]과 창작교육과 작문교육의 혼동, 교재의 문제로 들었다.

노현주[16] 는 입시라는 교육현실, 교사들의 창작교육의 잘못된 인식, 창작교육의 필요성의 부재 때문에 이해영역에 편향되어버린 문학 교육의 잘못된 점을 짚고, 창작교육의 필요성은 문학 본연의 모습으로 복구시키기 위함이라했다. 또한 창작교육의 기본적인 개념과 방향을 잡고 교수-학습 방법론을 제시하였다.

박명용[17]은 창작교육이 문예창작학과 국문학의 개념, 내용, 방법 등에 분명한 차이가 있음에도 불구하고 문예창작을 국문학의 한 범주로 인식하고 있을 뿐 아니라 국문학의 이론의 부수적 산물로 취급하고 있어 창작교육의 본래의 교육이 이루어지지 못한다고 주장한다. 즉, 문예창작은 예술적 가치를 목적으로 하여 언어를 창조하는 활동으로 예술장르의 중요한 영역인데 비해 국문학은 작품의 미학적 가치, 문학사적 위치, 당대 및 현대의 수용양상, 비평, 문법 등에 대하여 논의를 집중하는 순수학문 분야 라는 것이다. 그리고 오늘날 이루어지고 있는 창작교육이 획일적이

---

13) 김창원(1998), 「술이부작(述而不作'에 대한 질문=창작 개념의 확장과 창작교육의 방향」,『문학교육학』제 2호, 한국문학교육학회.
14) 노진한(1997), 「창작교육을 위한 소론」, 『선정어문 제 25집』.
15) 창작교육의 불가능론, 불필요론, 이상적인 작품과 작가를 기르는 과정으로서의 창작교육.
16) 노현주(2006), 창작 교육의 문학 수용방안 연구, 공주대학교 교육대학원, 석사학위 논문.
17) 박명용(1997), 창작의 교육내용과 교육방법에 대한 연구, 인문과학논문집 제 23집.

고, 단편적이며 지나치게 전문적·비평적으로 이루어져 교육의 주체인 학습자들의 욕구를 충족시킬 수 없다면서, 시의 발상, 상상력의 창조, 이미지 형성화를 통한 시 창작 대안을 모색하고 있다.

윤재웅[18]은 창작교육을 위해서 창작 개념을 재정립하는 문제, 창작 교수-학습 원리를 체계적으로 정리하는 문제, 이상과 현실의 조화시킬 수 있는 제도적 보완의 문제, 작문에 대한 실험적 검토 등 내세웠다. 또한, 창작이 학생들로 하여금 창의적 표현의 기쁨과 즐거움을 알게 하고 그것을 좋아하게 하며 그것을 자신의 삶과 함께 즐길 수 있는 인격을 기르는 것이기에 학생을 존중하는 교사의 역할을 중시했다. 한편, 방법적 측면에서는 작문이 글쓰기 전반 혹은 규범적 글쓰기라는 점에서 창작과 구별되어야 한다는 점에서는 노진한과 같은 입장이었고 실제 글쓰기에서는 작문과 창작을 통합적 차원에서 접근하는 것이 좋다는 점에서는 손은미와 같았다. 더 나아가 윤재웅은 현행 창작교육방법이 개작, 모작, 등의 기존 문학 창작 행위의 실연이 창작 교육방법을 다양하게는 했지만 자유 작문에 대해서 아직 심도 있는 논의가 나오지 않은 점에 안타까워했다. 또한, 창작의 평가의 문제도 언급했다.

정구향·최미숙[19]은 창작교육의 기존의 연구가 필요성 등의 추상적인 것에 관한 것이 대부분이었다는 것을 지적하고 7차 교육과정의 창작교육관[20]을 재정립하고 구체적인 창작교육의 유형에는 어떤 것이 있는지 논의했다, 그 유형에는 순수창작, 재구성, 개작, 모작, 독서 감상문 있으며

---

18) 윤재웅(2004), 창작교육의 쟁점과 과제, 동국어문학 제 14집.
19) 정구향·최미숙(1999), 「제 7차 국어과 교육과정과 창작교육」,『국어교육100』, 한국국어교육 연구회.
20) 문학의 창작은 수준 높은 작품 창작만을 의미하는 것이 아니라 문학적인 표현을 사용하여 말하거나 글을 쓰는 것, 문학에 관해서 자기의견을 말하는 것을 포함하며 과정을 중시한다.

각 유형이 어떤 의미를 지니고 구체적인 내용을 논의했다.

이처럼 7차 교육과정의 내용체계에서 문학교육의 원리를 '문학의 수용과 창작'으로 보고 '작품의 창조적 재구성'과 문학의 '창작'을 중요시함에 따라 창작 분야에 대한 많은 연구가 이루어졌다. 이 중 설화를 활용한 창작교육은 곽남연[21]과 김정은[22]의 연구 2편에 불과하다. 그러나 이들의 연구조차도 우리 설화 고유의 창작원리를 각편에서 찾기보다 단편적인 설화의 재창작 교육연구에 그치고 있다. 위에서도 언급한 바 있지만 설화의 변이는 패러디와 그 방식이 유사하다. 이러한 설화의 소통양식은 한국문학의 가치와 전통을 이해하고 이를 바탕으로 문학 활동에 능동적 참여하고 문학문화의 발전에 기여한다는 문학교육목표와도 부합된다. 따라서 설화의 변이의 원인인 창작원리를 쓰기교육에 적용시키는 것 역시 창작문화 발전에 이바지할 것이라 기대할 수 있다. 따라서 설화의 각편의 창작원리를 활용한 글쓰기 지도가 이루어질 필요가 있다.

이들의 연구의 또 다른 문제점은 구체적인 쓰기 방안을 제시하고 있지 않다는 것이다. 패러디를 활용한 쓰기교육에서는 텍스트를 아무리 좋은 것으로 선정했다고 하더라도 구체적인 방안이 마련되지 않으면 아무런 소용없다. 쓰기교육에 대한 연구가 활발함에도 불구하고 학습자가 계속해서 새로운 창작에 부담을 느낄 수밖에 없는 이유는 바로 이 때문이다. 학습자들은 구체적인 쓰기지도 방안은 마련되지 않은 현실 속에서 새로운 발상을 하도록 강요당해온 셈이다. 학습자들이 자신의 상상력을 자유롭게 펼쳐볼 수 있도록 구체적인 쓰기 교육 방안이 마련되어야 한다.

---

21) 곽남연(2005), 앞의 논문.
22) 김정은(2003), 앞의 논문.

3. 연구방법

7차 교육과정은 창의적인 국어사용능력 신장과 개인의 삶의 고양 및 공동체 삶의 발전에 기여하는 한국인 육성이라는 국어교육 이념아래 문학의 이해와 감상위주였던 전 교육과정과는 달리 창작 교육을 중시한다. 문화산업을 중시하는 시대적 흐름과 논술을 내세우는 각종 입시정책과 맞물려 앞으로도 창작교육의 중요성은 더욱 강조될 것이다. 따라서 학습자들이 효과적으로 자기표현을 할 수 있도록 도와주며 교육현장에 적용할 수 있는 구체적인 쓰기 교육 방안이 마련되어야 한다. 이는 언어생활 전반에서 창의적 표현이 가능하고 나아가 일정한 틀을 가진 상상력에 의거한 표현활동이 가능한 인간을 길러내는 차원에서의 창작교육이 이루어져야 한다는 뜻이다.[23] 이때의 창작교육은 학습자의 자발성을 유도해낼 수 있어야 하며 그것은 글쓰기에 대한 흥미에 기초한다. 본 논문에서는 그 대안으로 한국적인 패러디인 설화의 창작원리를 활용한 구체적인 쓰기 교육 방안을 모색하였다. 단, 현행 중학교 국어 수업의 체계에서는 글쓰기 교육이 효율적으로 이루어 질 수 없음을 고려해 창의적 재량활동 시간에 활용할 수 있는 수업모형으로 구안하였다. 연구 방법은 다음과 같다.

연구의 수행을 위해 경기도 동두천시 소재의 생연중학교 1학년 72명을 대상으로 설화의 창작원리를 활용한 글쓰기 지도를 행한 후 그 가능성을 밝혀보고자 하였다. 연구 기간은 9월 6일에서 10월 30일까지 약 2달에 걸쳐 진행한다. 이 연구에 활용한 설화 각편은 학습자가 초등학교 때부터 배워서 잘 알고 있는 모든 설화를 대상으로 한다. 이를 토대로 각 장마다

23) 김종철(1999), 앞의 논문, p.355.

다음과 같은 연구를 진행한다.

Ⅱ장에서는 현행 창작 교육현황을 중학교를 중심으로 살펴본다. 현행 창작 교육은 순수창작과 패러디를 통한 창작으로 나눌 수 있다. 본고에서는 현재 우리가 처해있는 문화 및 입시상황과 수업시수의 문제, 창작에 대한 인식을 고려해 순수창작으로서의 창작은 제외하고 패러디 측면에서 살핀다.[24]

Ⅲ장에서는 패러디의 개념 정의를 통해 설화의 창작원리와 패러디 관계를 새롭게 조명하여 설화의 창작원리를 통한 창작이 서양이론의 패러디와 비견되는 창작방법임을 밝힌다.

Ⅳ장에서는 설화의 창작원리를 활용한 글쓰기 교육에 대한 구체적인 방안에 대해서 생각해본다. 우선 설화 창작원리를 구체적인 각편의 변이양상을 통해 세목 확장 및 교체, 결말 확장 및 변이, 두 개 이상의 이야기 결합의 세 가지로 구분하였다.[25]

이를 토대로 Ⅴ장에서는 설화의 각 편에서 도출한 창작원리를 쓰기원리와 결합하여 실제 글쓰기 수업에 적용시킬 방안을 모색한다. 이 중 이야기 합쳐쓰기를 경기도 동두천시에 소재한 생연중학교 1학년 학생 72명을 대상으로 실험한 후 결론을 도출한다. 결론은 설문지 조사를 통해 학생들의 패러디 전후의 흥미도 변화와 글쓰기 인식변화를 살펴 수업모형에 대한 성과를 해석하고 실제 교육현장의 적용가능성을 타진한다.

---

24) 설화의 각편의 변이양상을 패러디와 동일시할 수 있는가의 문제는 더 생각해보아야하지만, 그 창작원리는 패러디와 유사하므로 본 연구를 편의상 패러디 측면의 창작과 동일시하였다.

25) 설화 각 편의 창작원리는 비록 명칭은 다르지만 홍태한(1992)의 「설화변이의 발생요인과 방향연구」를 참고하여 정리하였다. 이 중에서 두 개 이상의 이야기가 결합된 경우는 홍태한은 '부연'이라고 하여 결말의 변이로 보고 있는데 반해 본 연구자는 각 편을 찾는 과정에서 결말 이외의 자리에도 유사한 설화 혹은 화자의 의도를 뒷받침하는 설화가 합쳐져 있는 경우가 있음으로 판단하고 따로 분류하여 이름을 붙였다.

마지막으로 Ⅵ에서는 Ⅳ장에서 Ⅴ장의 연구와 실험을 종합하여 설화의 창작원리를 활용한 창작 교육의 효과와 의의를 살펴본다.

Ⅱ. 현행 창작교육의 현황

7차 교육과정은 학습자의 창의적인 국어사용능력을 최상위 목표로 설정하고 이것이 개인의 삶의 고양은 물론 사회문화를 계승 발전하여 공동체 삶에 이바지 할 것을 강조한다. 따라서 문학에 창작 교육의 과정을 도입[26]하고 문학작품이 문학작품뿐만 아니라 예술과 같은 인접영역과 사회·문화현상과 밀접하게 관련 있음을 언급했다. 이때의 문학의 창작은 문학작품에 국한되지 않고 다양한 장르, 다양한 매체로 확산하기 위한 것으로 그야말로 문학 활동을 통한 인간과 세계의 통합적인 이해를 요구한다.

물론 창작에 대한 언급이 7차 이전의 교육과정에 전혀 없던 것은 아니다.[27] 하지만 본격적으로 창작교육이 문학의 교육과정에 반영된 것은 7차 교육과정 부터이다. 이는 7차 교육과정의 국어과 문학 내용체계와 문학과목의 내용체계에 잘 나타나 있다. 다음은 국어과 문학영역의 내용체계표이다.

---

26) 2-3 재미있는 말이나 반복되는 말 넣어 글 쓴다.
5-5 작품의 일부를 창조적으로 바꾸어 쓴다.
6-6 작품을 각기 다른 갈래로 표현한다.
8-6 여러 갈래의 글 쓴다.
9-6 한국문학의 대표 작품 읽고 자신의 생각과 느낌을 글을 쓴다.
10-6 자신의 생각이나 느낌 문학적으로 표현

27) 정구향·최미숙의「제 7차 국어과 교육과정과 창작교육」에는 1차 교육과정에서 7차 교육과정의 창작교육관의 변화에 대해 설명하고 있다. 요약하면 다음과 같다. 제 1차 국어과 교육과정에서 제3차 국어과 교육과정에 이르기까지 창작교육은 '쓰기'의 교육내용으로 들어있었다. 그러다 4차 국어과 교육과정에서는 창작교육을 금기시 하였다. 제 5차 국어과 교육과정에는 창작교육에 대한 언급이 없었고 제 6차 국어과 교육과정에서는 작문과목의 내용항목으로 '문학적 글쓰기'를 넣었다가 제 7차 교육과정에서 창작교육을 문학교육의 중요한 교육내용으로 선정하였다.

영역	내용(원리)		
문학	**문학의 본질** ○문학의 특성 ○문학의 갈래 ○한국문학의 특질 ○한국문학 사적 전개	**문학의 수용과 창작** ○작품의 미적구조 ○작품의창조적재구성 ○작품에 반영된 사회·문화의 양상 ○문학의 창작	**문학에 대한 태도** ○동기 ○흥미 ○가치 ○습관
	작품의 수용과 창작의 실제 -시(동시) -소설(동화, 이야기) - 희곡(극본) - 수필		

국어과목의 「문학」 영역내용체계

내용체계에서 알 수 있듯이 7차 교육과정의 창작교육은 크게 두 축으로 살펴볼 수 있다. 우선 창조적 재구성, 다시쓰기의 측면이다. 이는 수용의 적극적인 방법으로서의 창작이다. 즉, 이해와 감상의 결과를 창작활동에 활용하는 방식이다.

그러나 창작의 방법으로의 재구성도 있다. 일반적으로 창작이라 함은 문학의 갈래별 창작원리를 이해하고, 구상, 집필, 퇴고의 순서 따라 새로운 작품을 만들어냄을 순수창작 의미한다. 그러나 7차 교육과정에서는 창작[28]을 전문작가들만의 향유물이 아님을 강조하고 창작의 경험을 중시하고 있으며 그 방법으로 개작, 모작, 패러디를 제시한다. 전 장에서 간략하게 언급한 바 있지만 현행교육과정은 순수창작과 패러디를 아우른 넓은 의미의 창작을 바라보고 있다. 이는 교과서의 창작교육 실태를 살펴봐도 알 수 있다. 중학교 8학년 국정교과서의 2학년 2학기 '창작의 즐거움'의

28) 작품의 창작활동은 처음부터 높은 수준을 요구하지 말고 학습자의 요구에 따라 개작, 모작, 생활의 서정의 표현과 서사문쓰기 등의 단계를 거치되, 자신의 삶과 밀접하게 연관 지어 지도한다. 특히, 모든 학습자에게 전문적인 문예작품 창작활동을 지나치게 강조하지 않는다. 7차 교육과정 해설서(2002).

단원에서도 창작의 예로 노래가사를 패러디한 소설작품을 제시하고 있으며 후에 작가와의 인터뷰에서 패러디 소설을 쓰게 된 계기를 동기, 인물 설정방법, 의도 등의 수용의 측면에서 묻고 있다. 이 역시 창작의 방법으로 패러디를 제시하는 것이다.

수용과 창작의 패러디는 어떻게 다른가. 이 둘은 원작의 이해를 전제로 한다는 점에서 같다. 다만 패러디를 창작에 비중을 두느냐, 수용에 비중을 두느냐에 따라 결과가 달라지는 것이다. 즉, 수용의 측면을 강조한 패러디의 경우는 작품의 이해와 능동적인 감상 및 비평에 더 많은 초점을 둔다. 반면, 창작의 측면에서는 작품의 수용을 전제로 하되 작품의 창작에 관심을 둔다. 그러나 패러디를 수용의 측면에서 볼 것인가 창작의 방법으로 볼 것인가는 관점에 따라서 다르다 하더라도 패러디를 활용한 창작은 수용의 연장선과 동떨어져서는 결코 생각할 수 없다.

물론 지금은 7차 교육과정이 막을 내리고 개정 교육과정 실행 전이지만 앞으로도 창작교육, 특히 개작, 모작과 같은 패러디를 활용한 창작교육의 중요성은 더욱 강조될 것으로 보인다. 개정 교육과정의 문학과목 내용체계를 보면 비록 내용체계가 7차와 약간의 차이가 있으나 '문학활동'에서 문학의 생산을 중요시 하고 있으며, 문학의 생산의 경우는 '내용과 형식, 맥락과 매체를 바꾸어 작품을 비판적·창조적으로 재구성한다', '다양한 시각과 방법으로 작품을 창작한다'의 방법을 제시하고 있다. 즉, 개정된 시안에서도 문학의 생산 방법으로 작품의 창작, 특히 창조적 재구성의 방법을 중요시하고 있음을 알 수 있다. 2007년 2월에 발표된 교육과정 개정시안의 국어과 문학영역 교육과정 내용체계는 다음과 같다.

<table>
<tr><td colspan="2">작품의 수용과 생산의 실제

- 시(시가) - 소설(이야기) - 극(연극, 영화, 드라마) - 수필·비평</td></tr>
<tr><td>지 식
○문학의 본질과 속성
○문학의 양식과 갈래
○한국 문학의 역사</td><td>수용과 생산
○내용 이해
○감상과 비평
○작품의 창조적 재구성
○작품 창작</td></tr>
<tr><td colspan="2">맥 락
○수용·생산의 주체
○사회·문화적 맥락
○문학사적 맥락</td></tr>
</table>

2007년 2월에 발표된 개정시안의 국어과 문학영역 내용체계

이처럼 날이 갈수록 창작교육이 강조되는 이유는 정보화 사회에서 가장 중요한 능력이 셀 수 없는 많은 정보 속에서 자기 나름대로 정보를 재구성하는 것이기 때문이다. 따라서 현행 교육과정은 국어과 목표를 국어능력신장 및 창의적인 인간 육성으로 정했다. 따라서 창의적인 인간을 육성할 수 있는 창작교육방안 마련에 대한 연구가 시급하다.

우선, 현행 교육과정에서의 창작교육의 실태를 자세히 살펴보자. 다음은 7학년에서 10학년에 해당하는 창작교육 관련 내용을 정리한 것이다.

학년	내용	단원명	비고
7학년	(3)작품이 지닌 아름다움과 가치를 파악 한다 <심화> 작품이 지닌 아름다움과 가치를 글로 표현한다.	1.문학의 즐거움	(1)새봄 (2)아버지의 유물(설화) (3)어린 날의 초상 (4)이해의 선물 (5)자장노래 만들어보기 강아지 똥 읽고 느낀 점 쓰기 점심시간과 관련된 시 짓기

8학년	(2)작가가 독자의 반응을 불러일으키기 위해 사용한 언어적 표현의 특징과 효과를 파악한다. <심화>작품에서 독자의 반응을 불러일으키는 언어적 표현을 통해 글로 표현 한다	3.문학의 표현	(1)지각 (2)들판에서
	(6)여러 갈래의 글을 쓴다. <기본> 시, 소설, 수필, 희곡 등 여러 갈래의 글을 쓴다.	5. 창작의 즐거움	(1)딸에게 온 연애편지 (2)비누인형
9학년	(3)작품에 쓰인 여러 표현방식을 이해한다. <심화> 작품에 쓰인 여러 가지 표현 방식을 이용하여 글을 쓴다.	1.시의 표현	(1)내가 사랑하는 사람 (2)배추의 마음 (3)낙화 (4)둑방길
	(6)한국문학의 대표적인 작품을 찾아 있고 자신의 생각과 느낌을 글로 쓴다. <기본> 한국문학의 대표적 작품을 알고 자신의 생각과 느낌을 정리하여 글을 쓴다.	4.고전문학의 감상	(1)가시리 가시리의 말하는 이를 위로하는 글쓰기 (2)시조 두 편 두 시조 내용을 일기형식으로 표현하기, 사설시조를 노래로 만들어 불러보기 (3)박씨전 기사문 형식으로 만들어보기
10학년	(6)자신의 생각이나 느낌을 문학적으로 표현한다. <기본>자신의 생각이나 느낌을 정리하여 말하고 이를 문학적인 글로 표현한다. (표현의 일반 원리 사용하여 효과적으로 말하고 글 쓴다)	4.효과적인 표현	민족문화 전통과 계승 이청준 '눈길'

7차 국어교과서의 창작교육 관련 단원

위의 표는 해당 교육과정에 각 단원을 연계지은 것이다. 일반 학생들을 대상으로 하는 수업만을 고려하여 <기본>활동이 창작과 관련된 항목은 3개이다. 그 중 9학년 10학년의 감상문쓰기는 엄밀히 말하면 수용의 한 방법이므로 제외하면 '8학년 여러 갈래로 글을 쓴다.'만으로 줄어든다. 이렇게 본다면 7차 교육과정에서 제시한 창작교육의 관련 내용은 매우 적다. 그럼에도 불구하고 그 창작내용의 활동이 교과서에서 제시하고 있는 활동이 노래의 노랫말을 바탕으로 소설을 써보는 활동을 제시했다는 것은 창작 방법으로써 패러디의 중요성을 다시 한 번 확인하게 해준다. 이는 교육과정 해설서에 제시된 창작 교수-방법에서도 확인할 수 있다.

> 작품의 창작 활동은 처음부터 높은 수준을 요구하지 말고 학습자의 요구에 따라 개작, 모작, 생활서정의 표현과 서사문 쓰기 등의 단계를 거치되 자신의 삶과 밀접하게 연관 지어 지도한다. 특히, 모든 학습자에게 전문적인 문예 작품 창작 활동을 지나치게 강조하지 않는다.[29]

개작, 모작의 창작방법은 패러디와 밀접한 관계가 있다. 이로써 7차 교육과정에서의 창작교육은 패러디를 그 창작교육의 방안으로 삼고 있음을 알 수 있다. 즉, 없는 것에서 있는 것을 만들어 내는 것이 아니라 있는 것에서 또 하나의 있는 것을 창작할 수 있는 넓은 의미의 창작을 강조하는 것이다. 이는 학습자로 하여금 문학의 의사소통 행위에 적극적으로 참여하며 자아를 실현하고 올바른 사회적 관계를 경험하도록 한다. 그러나 문제는 그 방법이 매우 추상적으로 제시된 점이다. 아무리 전문적인 문예 작품 창작활동을 강조하지 않는다 하더라도 구체적인 방안 없는 창작학습은 아무런 의미가 없다. 제한된 시간 안에 문학창작을 할 수 있는 능력이 거의 없는 대다수의 학생들에게 일정한 체계 없이 막무가내로 패러디

29) 문학과목 4. 교수- 학습방법,「7차 교육과정 해설서」, 교육인적자원부(2002).

를 교육한다는 것은 불가능하기 때문이다. 그럼에도 불구하고 패러디를 제안한 기존의 연구 역시 대부분이 패러디 유형만 제시 했을 뿐 구체적 지도 모형을 제시하지 않고 있다. 원리를 간과한 채 패러디의 결과만 살펴본다면 그 텍스트가 아무리 훌륭하다고 할지라도 쓰기교육의 부실을 초래할 수 있다. 따라서 쓰기 교육 부실을 막기 위해 한국적인 패러디인 설화의 창작원리를 활용한 쓰기 교육 이외에 다음과 같은 구체적인 대안을 첨가시키려 한다.

첫째, 쓰기원리를 적용한다. 이는「계획하기, 내용생성하기, 내용조직하기, 표현하기」쓰기의 원리가 설화의 말하기방식과 유사하기 때문이다. 설화의 구연에서 화자는 청자에게 이야기를 효과적으로 재미있게 전달하기 위해 여러 가지 방법을 사용한다. 즉, 같은 내용이라도 전달 목적이나 상황, 예상독자 혹은 청자에 따라 전달방법이 질 수 있는 것이다. 청자의 태도나 반응에 따라 내용이 길어지거나 짧아지기도 하는 것이 그 예다. 따라서 화자는 청자에게 재미있게 효과적으로 전달하기 위해서 새로운 내용을 첨부하는 등 흥미진진하게 내용을 덧붙인다. 이때 만약 짜임새 있는 구성이 되지 않는다면, 화자는 이야기를 중간에 끊어버리게 될 것이다. 따라서 화자는 글을 효과적으로 흥미롭게 전하기 위해서 힘을 써야 한다. 이것은 대부분의 이본 발생 원인이 된다. 이는 독자를 고려하며 쓰는 쓰기의 원리와 유사하며 또한 우리에게 설화의 말하기 방식에 쓰기원리를 도입하여 창작교육을 할 수 있음을 보여주는 예이다. 이와 같은 원리는 본 논문에서 패러디의 원리를 설화의 변이양상에서 찾는다고 할 때 매우 의미는 것이다. 비문학적인 표현뿐만 아니라 문학적인 표현 역시 독자에게 전하고 싶은 바를 효과적으로 전달하기 위해 일정한 전략이 필요하기 때문이다. 물론 문학작품을 쓰는데 있어 꼭 전략을 고집할 필요가

있느냐 반문할지도 모른다. 하지만 습작과정에 있는 학습자에게 제한된 시간에 글쓰기 수업에서 일정한 과정을 설명해주고 그에 맞는 피드백을 제공해주는 것만큼 효과적인 것은 없을 것이다. 이것이 본고에서 쓰기 원리를 도입하는 이유다.

둘째, 창의적 재량활동에 적합한 구체적인 수업모형을 구안한다. 위에서 현재 창작교육의 양상을 살펴보았듯이 현행 중학교 국어 교육과정 안에서는 쓰기 수업이 효율적으로 이루어질 수 없기 때문이다. 재량활동은 기존의 교과나 특별활동과는 달리 국가에서 무엇을 가르칠 것인지 어떻게 가르칠 것인지 규정하는 것이 아니라 시·도 교육청이나 학교가 교육과정을 편성하고 운영하여 미래 사회를 주도적으로 이끌어 나갈 창의적인 인간을 육성을 하기위한 적극적인 방안이다. 즉, 학교와 교사에게 교육과정의 결정권을 부여함으로써 학교 교육이 학생, 교사, 학부모 및 지역사회의 요구에 탄력적으로 대응하고 21세기를 이끌어갈 인재를 육성하기 위한 것이다. 이러한 재량활동은 교과 재량활동과 창의적 재량활동으로 나뉘며 이 중 중학교의 창의적 재량활동은 총 34시간으로 주당 1시간으로 편성이 된다. 따라서 본 논문은 창의적 재량활동 중 범 교과 학습과 자기주도적 학습을 통합하여 창작 교육을 통해 창의적인 사고는 물론 민족문화 계승 발전에 이바지 할 수 있는 학습자 양성에 그 최종적인 목표를 두고 교수·학습모형을 제작한다.

Ⅲ. 패러디와 설화의 창작원리

설화의 각편에 나타나는 변이를 패러디로 규정할 수 있는가. 우선, 여러 학자들의 패러디에 대한 연구를 통해 패러디의 개념을 규정하고 설화의 창작원리와 패러디의 관계를 살펴보도록 한다.

1. 패러디

패러디는 러시아 형식주의자들에 의해서 문학이론으로 발전했다. 패러디는 원작을 재구성하는 창조적 모방이다. 원작의 구조, 인물을 차용하면서도 원작에 나타난 비판과 풍자, 작가에 대한 비판까지 표현한다. 현대에는 패러디를 고전적인 문학, 미술과 같은 범위를 넘어서 대중문화에서도 도입하기 시작했고 이는 곧 하나의 문화 현상으로 자리 잡았다. 그러나 그로 인한 문제점도 적지는 않다. 무엇이 표절이고 무엇이 패러디인가의 문제가 그렇다. 주어진 텍스트가 다른 텍스트와 맺고 있는 관계가 패러디 적인가 아닌가를 구분하는 것은 쉬운 일이 아니다.[30] 따라서 패러디의 유사형식과 구별되는 패러디만의 개념을 규정할 필요가 있다.

역사적으로 패러디의 변천과정을 살펴보면 패러디에는 좁은 개념과 넓은 개념이 있다. 이는 패러디의 어원인 희랍어 parodia의 접두사 paro의 뜻 때문이다. 즉, paro는 '반대하는, 반하는' 의 대비, 대조라는 뜻과 '곁에, 가까이'의 일치, 친밀함이란 두 가지 뜻을 가지고 있는데, 좁은 의미가 paro의 전자의 뜻을 수용한다면, 넓은 의미는 반복과 다름이라는 paro의 전자 의미와 후자의 의미를 동시에 내포하고 있다고 말할 수 있다. 이

30) 정끝별(1997), 『패러디 시학』, 문학세계사, p.29.

는 패러디에 대한 전통적인 입장과 현대적인 입장의 차이와도 같다. 즉 패러디의 좁은 의미는 과거 문학작품에 대한 조롱이나 경멸을 위해 쓰여졌던 시적장치로서 오랜 전통에 그 뿌리를 두고 있다면 후자의 개념은 과거의 문학작품이나 관습에 되비추어 봄으로써 문학 형식의 새로운 가능성을 찾고자 하는 보다 폭넓은 이해에 기반을 하고 있다. 현대적 입장에서 보는 패러디는 당연히 후자다. 린다 허천은 『패로디 이론』[31]에서 패러디를 '비평적 차이를 둔 반복'이라 하였다. 여기서 반복이란 과거의 풍요롭고 위대한 문학유산과의 연관을 의미하고 차이는 작가의 비평적 거리와 패러디의 의도를 뜻하는 것이다. 즉, 패러디란 이미 존재하는 텍스트의 양식이나 기법, 작가 특유의 말투를 비는 일종의 모방으로 조금 비틀거나 모방시켜서 새로운 주제를 구현하는 것을 말한다. 즉, 단순한 모방이라기보다는 이미 만들어진 어떤 대상을 자신의 스키마나 경험, 생각 등으로 변용하여 재창조하는 행위라고 볼 수 있을 것이다. 따라서 정끝별은 선생의 기성품을 계승·비판·재조합하기 위해 재 기호화하는 의도적 모방행위로 본다.[32] 따라서 패러디에 있어서 원작을 극복하는 패러디스트의 창조성을 강조한다.

그러나 패러디가 항상 긍정적인 평가를 받은 것은 아니다. 다른 작품을 모방한 편협한 의미로 이해될 때는 폄하되고 표절로 오인을 받았다. 패러디와 표절의 차별성은 자신의 텍스트가 기존의 텍스트를 차용하고 있다는 사실과 그 동기를 드러내고 있느냐 은폐하고 있느냐 하는데서 있다. 패러디는 의식적 모방인용의 행위이자 그 사실을 고의적으로 드러냄으로써 인정받는 모방인용의 행위가 되므로 윤리적으로 문제가 되지 않는다. 그것은 창작방법이기 때문에 미학적으로만 문제가 된다. 그러나 의

31) 린다 허천(1992), 『패로디 이론』, 문예출판사.
32) 정끝별(1997), 위의 책, p.59.

식적 모방인용임에도 불구하고 이를 고의적으로 감추려는 경우는 윤리적으로나 예술적으로 용납될 수 없는 표절이 된다.[33]

패러디는 또다시 혼성모방인 패스티쉬와 풍자와 혼동될 수 있다. 패스티쉬는 타 작가의 작품으로부터 거의 변형됨 없이 차용되는 것으로 구, 모티프, 이미지, 그리고 에피소드 등으로 구성된다. 그러나 표절과는 달리 표면상의 일관되고 고답적인 세련된 효과를 지향하는 인정된 차용이라는 점에서 다르며, 패러디에 보이는 희극적인 불일치의 느낌을 수반하지 않고 다양한 스타일을 차용 모방하는 것을 가리킨다. 린다 허친은 패러디와 패스티쉬의 차이점을 유사성과 차이점에 둔다. 즉, 패러디가 원전과의 차이점에 주목한다면, 패스티쉬는 유사성에 초점을 둔다는 것이다. 즉, 패러디는 다른 텍스트와의 관계에서 변형이고 패스티쉬는 모방적이다.[34]

한편, 풍자는 둘 다 아이러니를 사용한다는 점에서 패러디와 유사하다. 그러나 풍자는 한 눈으로는 인간의 옳음을 보면서 다른 눈으로 인간의 사악함과 어리석음을 조롱하는 개량적 목적을 가졌다는 점에서 권외적이고 권내적인 패러디와 구별된다.

이로써 우리는 패러디를 이미 만들어진 대상을 자신의 배경지식 등으로 변용하여 또 하나의 창작물을 탄생시키는 방법이라 정의 내릴 수 있을 것이다.

2. 설화의 창작원리와 패러디

패러디는 어느 날 갑자기 현대에 불쑥 나타난 창작방식이 아니다. 물론 '패러디'는 분명 서양에서 비롯된 용어지만 우리나라에서도 패러디와

33) 정끝별(1997), 앞의 책, p.57.
34) 린다 허천(1992), 앞의 책, p.64.

비견되는 창작기법이 존재했다. 우리 설화와 고소설에서도 패러디의 흔적을 엿볼 수 있다. 설화와 고전소설은 불가분의 관계다. 이는 춘향전을 비롯한 많은 고전소설과 근원설화의 관계를 통해 알 수 있다. 대부분의 문학사서의 기술들이 방증해주고 있는 바와 같이 설화가 소설등장의 모태가 되어왔음은 사실이고 그런 이유로 설화연구는 중요시 되었다. 사실 근원설화라는 명칭자체가 이미 패러디의 흔적을 역설해주고 있다. 처음에는 단일 모티프 차원의 삽화가 만들어졌던 것이 차차 시공간적으로 전승되는 도중에 개변되거나 다른 삽화와의 결합을 통해서 내용이 풍부한 작품으로 변모해갔을 것이다. 이것을 과연 우연으로만 볼 수 있는가. 이들은 그 옛날에도 이미 작자들이 패러디의 원리를 소설 창작에 이용하고 있었음을 보여준다. 김종철[35]은「소설의 이본 파생과 창작교육의 한 방향」에서 소설의 이본 파생 양상을 모방, 변개, 패러디, 번안, 창안 등으로 나눌 수 있다[36]고 하였다. 즉 소설의 이본의 양상을 넓은 의미의 패러디의 측면에서 살펴보고 있는 것이다. 실제로 패러디는 그 개념의 범위를 한정하기가 어렵기 때문이다. 비판적 읽기에 기초한 결말의 변이, 원전의 틀을 유지하거나 응용하면서 희화화 하는 것도 패러디라고 할 수 있다.[37] 또한 모방과 창작과 번안의 경우도 크게 보면 패러디의 범주에 들 수 있다.[38]

설화의 각편에 나타난 변이양상도 이러한 관점에서 볼 수 있다. 설화의 각 편들은 원래의 작가들이 쓴 것이 아니다. 각 편을 이본이라고 볼 때. 이들은 모두 독자적 특징을 지니는 작품이라고 할 수 있다. 그렇다면 옛 사람들은 어떻게 해서 수동적 독자에 머물지 않고 창작까지 나아갔는

35) 김종철(1999), 앞의 논문.
36) 김종철(1999), 위의 논문, p.363.
37) 김종철이 위의 논문에서 유영희(1995)의 「패러디를 통한 시 쓰기와 창작교육」,『국어교육연구』2 를 인용한 내용을 재인용하였다.
38) 김종철(1999), 위의 논문, p.369.

가. 이본의 탄생은 일종의 원전에 대한 이의제기다. 따라서 이본은 학습자로 하여금 원작에 대한 비판적 시각을 가지되 그것이 공감대를 갖거나 타당성을 갖는 방향으로 나갈 수 있게 하는 좋은 사례다. 설화의 이본만을 살펴보더라도 화자(청자)의 사고의 다양성을 말해준다. 이로써 설화를 비롯한 작품은 단순한 수용과 감상에 머무는 제재가 아니다. 개연성이 충분한 창작의 원리를 보여준다. 이는 설화의 각 편을 창작교육에 투영할 수 있는 가능성을 마련해준다. 설화는 오랜 세월동안 일상생활과 밀접하게 연관되어 전승되었는데 전승과정에서 청자는 설화를 수용하는 것에서 머물지 않고 재구성하는 과정이 보편화된 장르다. 물론 구비설화의 경우 패러디와 동일시하기에는 원전이 고정되어 있지 않는 문제점이 있기도 하다. 그러나 원전의 텍스트가 고정되어 있지 않음은 구비문학만의 특수성이라고 규정지을 수는 없는가. 판소리계 소설의 이본 역시 그것이 기록문학으로 정착되기 이전에 이미 구비문학으로서의 판소리가 창자의 의도에 의해 부분 확장되거나 삭제되었기 때문에 일차적으로 변이가 생겼다고 할 수 있다. 더구나 설화의 변이는 고정체계를 유지한 채 이루어진다고 할 수 있다. 이렇게 본다면 설화의 변이 역시 화자의 의도에 의한 변이로 국한할 때[39], 이는 패러디의 방법과 유사하다고 할 수 있을 것이다. 따라서 Ⅳ장에서는 서양의 창작원리인 패러디와 비견되는 설화의 창작원리를 자세히 살펴보고 이를 활용한 창작 교육 방안을 마련해보고자 한다.

39) 홍태한은「설화 변이의 발생요인과 방향연구」에서 설화 변이의 발생요인을 화자의 망각, 청자의 의도, 이야기판의 영향, 화자의 의도로 나누어 설명하고 있다. 이 중에서 본 연구는 화자의 의도가 보이는 각 편을 선정하여 설화의 창작원리를 살펴보고자 한다.

Ⅳ. 설화 각편의 창작원리

구비문학인 설화가 변이의 발생요인은 화자의 의도에 의한 첨가, 가치관 및 태도와 관점, 청자의 의도, 이야기판의 양상 등의 여러 가지로 상정해 볼 수 있다. 패러디가 이미 만들어진 대상을 자신의 배경지식 등으로 변용하여 또 하나의 창작물을 탄생시키는 방법이라 한다면 무엇보다 중요한 것은 화자의 의도일 것이다. 즉, 화자는 이야기의 전달자이며 청자보다 먼저 작품을 접했기 때문이 동시에 그들은 청자 혹은 독자가 될 수 있다. 화자(청자)는 수용자인 동시에 생산자인 것이다. 화자의 원작에 대한 비평적인 의도가 가미된다. 즉, 화자는 설화의 고정체계 속에 자신의 의도를 투영하고 결말을 바꾸거나 자신이 알고 있는 이야기를 합치는 등의 새로운 이야기를 생성하는 것이다. 이들은 원래 알고 있는 고정체계에 화자의 의도가 가미되었다고 볼 수 있다는 점에서 모두 패러디적인 성격을 지닌다.[40] 그렇다면 우리 설화 속에서 패러디라고 할 수 있는 유형과 서술 원리를 살펴보자.

1. 세목 확장 및 교체

우선 특정한 부분의 서술원리를 모방하여 그 부분의 세목을 확장하거나 교체한 경우이다. 이는 주인공, 사건, 특정행동 등이 확장되거나 교체된다. 즉, 사건이 발전하거나 각각의 세목이 유사한 사례로 대치되는 것이다. 이러한 원리를 쓰기학습에 도입하여 글쓰기 상황에서 학습자의 생

40) 설화의 창작원리를 패러디 기법으로 볼 수 있는지는 위에서 이미 언급했으므로 본 장에서는 생략하도록 한다.

활 속의 유사한 사례들을 추가하고나 교체하고, 확장하도록 한다면 생동감을 있는 창작수업이 될 것이다. 다음은 고정체계를 기준으로 각각의 세목이 확장 혹은 교체되는 설화 각편의 예다.

1) 콩쥐 팥쥐

「콩쥐 팥쥐」 설화도 전국적인 분포를 보이는 설화다. 「콩쥐 팥쥐」 설화는 친어머니가 죽고, 새어머니가 들어옴, 계모의 괴롭힘, 콩쥐의 혼인, 팥쥐의 횡포, 콩쥐의 부활, 팥쥐와 계모의 징계의 고정체계 속에서 각각의 세목의 교체 및 확장이 이루어진다. 다음은 본 논문에서 분석한 각편은 다음과 같다.

각 편	계모의 학 대1	원조자	계모의 학 대2	원조자	잔치	신발 분실	혼인	죽음	재생	원조자	모녀 징계
1콩쥐 팥쥐 41)	[밭갈기] ·콩쥐: 나무호미 ·팥쥐: 쇠호미	검은소	·베짜기 ·밑빠진 독에 물붓기 ·벼찧기	선 녀 두꺼비 새	有	有	고을 원님	목욕 중에 팥쥐가 죽임	연꽃 구슬	할미 원님	팥쥐를 난도질 하고 젓 을 담 가 계 모 에 게 보냄
2콩쥐 팥쥐 42)	[밭갈기] ·콩쥐: 나무호미 비양밭 ·팥쥐: 쇠호미 들밭매기 ▷모방담	소	·베짜기 ·겉피 석섬 찧기	선 녀 새	有	有	사또	上同	연꽃 구슬	할매 원님	上同
3콩쥐와 팥쥐 43)	無	無	·삼닷근 모시 닷근 삼기	소 뛰게비 망아지	有	無	無	上同	無	無	無

			·나락 닷섬 찧기 ·밑빠진 독에 물붓기								
4콩쥐 팥쥐 44)	[밭갈기] ·콩쥐: 나무호미 넓은밭 ·팥쥐: 쇠호미 좁은밭	황 소	·깨진 두멍에 물붓기 ·나락 찌기 ·베짜기	두꺼비 새 선 녀	有	有	원님	上同	구슬 연꽃	할매	無
5콩쥐 팥쥐 45)	·엄동설한 상추캐기 ·수재죽임	노 싱 수 재	·엄동 설한 상추 캐기 ·수재 죽임	모르는 아이	無	無	수재	붕어 낚시하다 폿각시가 밀어 죽임	꽃	수재	폿각시를 죽이고 음식을 만들어 폿각시 어미에게 보냈는데 계모가 너무 많이 먹어서 죽음
6콩쥐 팥쥐 46)	[밭갈기] ·콩쥐: 보리밥 삼년묵은 된장 나무호미 자갈밭 ·팥쥐: 옥백미 고기반찬 쇠호미 모래밭 ▷모방담	암 소	[베짜기 내기] ·콩쥐: 새북, 콩을 볶아줌 ·폴쥐: 길이 잘난북, 찰밥 ▷ 모방담 콩쥐의 지혜	새 콩쥐의 능력 두꺼비 암 소 지 혜	有	有	평양 감사	목욕하러 갔다 폴쥐가 밀어 죽임	꽃 구슬	할머니	폴쥐와 어미를 벌을 줌
7콩쥐 팥쥐 47) 콩중이 팍중이	上同	암 소 두마리	上同	참 새 암 소 두마리 지 혜	有	有	평양 감사	上同	함박꽃 구슬	노친네	팍중이와 어미를 죽이고 잘 살았음

콩쥐 팥쥐 각편 세목 정리

위 도표에서처럼 「콩쥐 팥쥐」설화는 대개 콩쥐에게 주어지는 과제의 종류와 조력자, 혼인자에 대한 세목의 변화가 일어난다. 콩쥐가 잔치 집에 가기 위해 해결해야만 하는 과제의 경우 기본적으로 베 짜기, 밑 빠진 독에 물 붓기, 벼 찧기 인데, 각 편에 따라서는 삼 닷근, 모시 닷 근 삼기, 아홉 칸 집안 청소하기, 아홉 간 부삽 재 퍼놓기, 나락 닷 섬 찧기 등으로 나타나는 것이다.

경상남도Ⅱ 각편과 전라북도, 평안북도 각편에는 모방담구조가 나타난다. 이러한 모방담의 구조는 콩쥐와 팥쥐의 성격의 선함과 악함을 대조시키고 부각시키기 위한 의도라고 할 수 있다.

> 훗오마니는 콩중이과 어드메서 사탕과 떡을 얻어왔능가 물었다. 콩중이는 김 매레 가서 하늘서 암소 두 마리가 내리 와서 줬다구 했다. 다음날 훗 오마니는 팍중이한테 게밥에 나무 호무를 줘서 자개돌 달 밭을 매레 보내구 콩중이한테는 니팝에 쇠호무를 주어서 사라구 밭을 매레 보냈다. 팥중이는 밭 매레가서 울구 있었다. 하늘서 암소 두 마리가 내리 와서 와우능가 물었다. 일이 힘들구 살기가 고생스러워서 운다고 했다. 그러느꺼니 암소는 아렛탕에 가서 발 싯구 둥탕에 가서 멕 감구 웃탕에 가서 머리 감구 내 밑구녕에 손을 디리 밀어라 했다. 팍중이는 기뻐서 맥 감구 손 싯구 발 싯구 소 밑구녕에 두 손을 디리 밀었다. 과자와 떡이 많이 있으느꺼니 많이 꺼내 먹갔다고 두 손에 많이 쥐구서 손을 빨라구 했다. 그런데 손에 쥔 거이 너머너머 많아서 손이 나오딜 안했다. 소는 다라 뛰었다. 팍중

41) 임석재(1989), 한국구전설화10, 경상남도 301~304.
42) 임석재(1989), 한국구전설화11, 경상남도Ⅱ, 57~60.
43) 임석재(1989), 한국구전설화9, 전라남도·제주도편, 71~72.
44) 임석재(1989), 한국구전설화6, 충청남북도편, 307~309.
45) 임석재(1989), 한국구전설화10, 경상남도298~301.
46) 임석재(1989), 한국구전설화7, 전라북도, 263~269.
47) 임석재(1989), 한국구전설화1, 평안북도, 133~138.

이는 손을 빼디 못해서 소에 매달레 개지구 끌리워갔다. 소는 들루 가시밭으루 뛔다녔다. 그래서 팍중이는 온몸이 다티구 글키구 깨지구해서 피투성이가 됐다.[48]

여기서 그치는 것이 아니라, 경상남도 Ⅱ와 달리 전라북도와, 평안북도의 각편은 팥쥐는 자신의 욕심과 어리석음에서 비롯된 결과를 콩쥐의 탓으로 돌려서 콩쥐를 때리는 내용이 첨가된다. 이는 팥쥐의 부정적인 측면을 부각시키고 콩쥐에 대한 연민을 불러일으키면서, 이야기의 흥미를 더해준다. 각편 6(전라북도)과7(평안북도)의 경우, 콩쥐가 의붓어매가 내주는 과제를 자신의 힘으로 해결하고 있음을 알 수 있다.

콩중이는 아홉 간 설거지를 다 하구 아홉 방 벽에서 재를 다 담아내느꺼니 고 담에는 일을 할 힘두 없구 할 짬두 없어서 울고 있다.[49]

이는 단순히 조력자의 도움으로 위기를 모면하는 콩쥐에게 지혜를 부여해서 콩쥐는 착하고 성실할 뿐 아니라 지혜를 갖춘 자로 무능하고 욕심만 많은 팥쥐에 보다 행복하게 살 권리가 있음을 밝히는 화자의 의도가 가미된 것이다. 이처럼 세목의 변화는 인물의 성격을 부각시켜 이야기의 신빙성을 더해주거나 흥미를 유발하는 기능을 한다.

2) 오누이 힘내기

전국적 분포를 보이는 「오누이 힘내기」[50] 설화는 세목이 교체되는

48) 임석재(1989), 위의 책, p.135.
49) 임석재(1989), 한국구전설화1, 평안북도.
50) '오누이 힘내기'는 교과서에 등장하는 설화는 아니지만 세목의 교체의 서술원리를 지도하기에 적합하다는 판단 하에 연구자가 임의로 선정하였다.

예다. 홀어머니가 오누이를 데리고 살았다. 오누이가 힘내기를 했다. 어머니는 딸을 방해하여 아들이 이긴다. 내기 결과가 어떻게 되었다. 라는 고정체계를 가진다. 이러한 고정체계 속에서 두고 주로 힘내기 종류 및 힘내기를 하게 되는 이유, 딸을 방해하는 어머니의 방법 및 태도, 결과 등에 차이가 있다. 이러한 세목이 교체된 「오누이 힘내기」 설화의 각편 목록은 다음과 같다.

각 편	등장 인물	내기 원인	내기의 종류	어머니 방해	내기의 결과
1.꾀꼴성과 물한성의 오뉘힘내기 51)	·어머니 ·아들 ·딸	영웅같은 딸을 모함할 음모	[성쌓기] ·아들:꾀꼴성 ·딸: 물한성	콩 누룽 갱이 줌	딸이 짐. 가정만 지킴.
2.이몽학 오뉘힘내기 52)	·몽학이 ·누이 ·어머니	동생의 제안	[지는 사람 죽기] ·오라비: 서울 다녀오기 ·누이: 성쌓기	팥죽	어머니의 의도를 알고 스스로 죽음을 택한 누이
3.김덕령 오뉘힘내기 53)	·어머니 ·김덕령 ·누이	어머니의 명령	·딸: 밥 하며 모시갈기, 도복 만들기 ·김덕령: 무등산 가서 한식 전에 억새로 산 두르기	재주 많은 딸 죽이기 위해 밥을 차리게 함	딸이 죽음
4.부여군 세도면의 오뉘힘내기 54)	·고을 성주 ·오누이	성주의 후대계승	[큰 바위까지 먼저 다녀오기] ·여자:큰 함지에 팥죽 담아 이고가기 ·남자:덩어리 지고 가기	딸의 팥죽 함지에 화살을 쏨	아들이 후대계승, 딸은 자살함
5.정여립 오뉘와 제비산55)	·정여립 ·정소저	정소저가 아우가 젊은혈기만 믿고 경솔한 행동을 하여 충고를 듣지 않아 힘겨루기	·정소저: 목화씨 뿌려 실 뽑아 베를 짜서 도복 만들기 ·정여립: 짚을 엮어 제비산을 낱가락처럼 둘러 이는 것	無	정소저가 마지막 왼쪽 소매만 이으면 되었으나 정여립은 아직도 산을 다 이지 못함. 정소저는 정여립을 위해 끝까지 한쪽 소매를 붙이지 않았고 결국 져서 죽음을 택함. 정여립은 누님의 자기에 대한 정성을 깨닫고 열심히 노력함.
6.자금자련 남매56)	자금 자련 남매	서로를 이기고 싶은 야심	·자금- 말타기 ·자련- 활쏘기	無	오빠가 진 줄 알고 말의 머리를 자름. 무술연마 포기하고 자취 없이 사라짐.

오누이 힘내기 각편 세목 정리

「꾀꼴성과 물한성의 오뉘 힘내기」 전설의 내기 원인은 다음과 같이 영웅기상을 타고난 딸을 해치울 어머니의 음모로 시작된다. 어머니는 딸을 방해하기 위해서 딸에게 콩을 주고 결국 딸은 내기에서 지게 된다.

「이몽학 오뉘의 힘내기」 전설의 원인은 좀 다르다. 오라비는 서울을 다녀오고 누이는 성을 쌓는 내기를 하여 지는 사람이 죽기로 동생이 제안한다. 그러나 오빠가 이기기를 바라는 어머니의 바람은 같아서 결국 어머니는 팥죽을 누이에게 주면서 누이의 승리를 방해한다. 이 각편에서는 단순히 누이가 팥죽을 먹는 바람에 시간이 지체되어 죽는 것이 아니라 어머니의 의도를 알고 스스로 죽음을 택하는 방식으로 결말이 나타난다. 이는 전 편에서 누이의 재간이 뛰어난데, 단순히 어미가 방해한다고 해서 질 리가 없다는 화자의 비판적인 시각에서 비롯된 변이라고 할 수 있다. 그리하여 어머니의 의도를 깨달은 누이가 스스로 재간이 뛰어나서 이길 수 있음에도 불구하고 죽음을 택했다는 결말이 나타나게 되는 것이다.

「김덕령 오뉘힘내기 전설」에서는 재주 많은 누이를 죽이기 위한 어머니의 명령에 의해 내기를 시작하는데, 내기의 세목은 밥하면서 모시 갈아 도복 만들기, 무등산에서 한식 전에 억새를 베가지고 엮어서 산을 두르고 오기로 교체된다. 이때, 어머니는 딸을 죽이기 위해서 밥을 차리게 하고 딸은 시간이 지체되어 결국 죽는다. 부여군 세도면 오뉘힘내기는 고을 성주가 재주 많은 자에게 후대를 계승하게 하기 위해서 내기를 하도록 한다. 이때, 내기의 종류는 큰 바위까지 먼저 다녀오기이며 누이는 큰

---

51) 유병길(남 70 농업,충남아산군 염티면, 1968.2.27.) 최래옥, 『한국구비전설의 연구-그 변이와 분포를 중심으로-』, 일조각, 1981.
52) 조병구(남, 59, 농업)1979.7.26. 최래옥 (1981)위의 책.
53) 손성녀(여, 80, 1978.2.23. 전북) 최래옥(1981) 위의 책.
54) 김진영(여 · 23, 1968. 2.16), 최래옥(1981) 위의 책.
55) 박평준(남 · 20,1978,10.2.전북) 최래옥(1981) 위의 책.
56) 진안의 얼, 진안교육청, 최래옥(1981) 위의 책.

함지에 팥죽을 담아 이고 가고, 남자는 덩어리를 이고 가게 된다. 이때도 역시 어머니의 방해가 시작되고, 어머니는 딸의 팥죽 함지에 화살을 쏘아 딸을 지게 한다. 아들이 결국 후대를 계승하게 되고, 딸은 섭섭함과 분노에 못 이겨 자살한다.

「정여립 오뉘와 힘내기 전설」은 내기를 하게 되는 이유가 아우의 경솔함과 자만심을 고쳐주기 위해서로 나타난다. 방해자가 없는 것이 특징이고, 누이는 아우를 위해 스스로 패배를 선택하여 자결한다.

「자금자련 남매」전설은 서로를 이기고 싶은 야심에 두 남매가 내기를 한다. 자금은 말을 타고 자련은 활을 쏘아, 먼저 목표점에 말과 화살이 각각 도착하는 사람이 이기고, 지는 사람은 죽기로 한다. 여기서 특이한 점은 방해자도 없을 뿐만 아니라 누이가 승리하는 결말로 끝이 난다는 점이다. 이는 방해자로 인해 부당하게 누이가 죽고 마는 결말을 가진 이야기에 일종의 비판적 성격을 지닌다고 할 수 있을 것이다.

이처럼 「오뉘 힘내기 설화」는 같은 줄기를 가지고 있음에도 등장인물, 내기의 이유, 내기의 종류, 방해의 방법, 내기의 결과 등의 세목에 변이를 보이고 내기활동의 확장이 보인다. 이때의 세목의 변화는 설화의 전승자의 의도가 개입되었다고도 볼 수 있다. 시간, 거리, 힘세기 등의 조건 아래 힘내기를 정당화 할 수 있는 이유와 종류, 방해의 방법, 내기의 결과 등은 그 것이 비록 망각에 의해서 비롯되었다고 하더라도 화자의 2차적인 사고 없이는 불가능하다. 따라서 오누이 힘내기 설화의 세목변화에도 화자의 의도가 개입된 패러디의 흔적이 보인다고 할 수 있다.

3) 나무꾼과 선녀

「나무꾼과 선녀」 설화는 주인공 나무꾼의 신분과 처지, 나무꾼을 선녀와 이어주는 중매자(조력자), 나무꾼의 운명, 나무꾼 승천형의 경우 나무꾼에게 과제를 내는 주체, 과제의 종류, 과제의 조력자 등의 세목이 교체 혹은 확장된다. 도표화 하면 다음과 같다.

각 편	나무꾼 처지	중매자 보은 주체	나무꾼 운명	과제부여 주체	과제의 종류	과제의 조력자
1.나무꾼과 선녀[57]	나무꾼	토 끼	선녀승천 혼자가 됨	無	無	無
2.나무꾼과 선녀[58]	나무꾼이 홀어머니를 모심	사 슴	나무꾼 승천성공	無	無	無
3.나무꾼과 선녀[59]	가난한 나무꾼	사 슴	나무꾼 승천실패	無	無	無
4.나무꾼과 선녀[60]	총 각	노 리 (노 루)	지상회귀	선녀의 남동생	숨박꼭질 화살촉찾기	선녀
5.나무꾼과 선녀[61]	나무꾼 홀로 살고 있음	사 슴	시신승천	無	無	無
6.나무꾼과 선녀[62]	나무꾼이 홀어머니를 모심	사 슴	수탉유래	無	無	無
7.사슴 도와주고 옥황상제 딸을 색시로 얻은 난수[63]	작은아버지 댁에서 살고 있음	사 슴	선녀 동반하강	선녀의 형제		
8.선녀와 머슴[64]	머 슴		선녀 동반하강	無	無	無

나무꾼과 선녀 각편 세목 정리

57) 최낭금(여・56) 구연, 1984.7.21. 경남 하동군 진교면 월운리,『한국구비문학대계』,8-14, pp.347~350.

58) 송오순(여・38)구연, 1991.8.5, 서울시 강동구 암사동, 배원룡(1993)의 『나무꾼과 선녀』의 저자채록자료 참고.

59) 박길종(남・58) 구연,1979.8.1, 전남 진도군 군내면 둔전리, 『한국구비문학대계』6-1, pp.81~88.

「나무꾼과 선녀」의 기본 줄거리는 나무를 하다가 동물을 도와주고 그 동물의 보은으로 선녀와 결혼을 한다' 이다. 그런데 도표를 보면 알 수 있듯이 약간의 세목의 차이가 존재한다.

첫째, 나무꾼의 신분과 처지의 변이다. 즉, 나무꾼이 직업적인 나무꾼으로 노모를 모시고 가난하게 사느냐[65], 홀로 사느냐[66]의 변이가 있다, 또한 노모의 존재가 없고 친척집에 얹혀사는 경우[67], 그 외에도 노모의 존재가 없고 머슴살이를 하는 경우[68] 등으로 나타난다.

둘째, 보은의 주체가 누구냐 이다. 각 편에 따라 보은의 주체가 사슴(노루, 고라니), 쥐, 토끼 등으로 다양하게 나타난다.

셋째, 천상 시련 극복형의 경우는 과제를 주는 주체가 옥황상제이냐, 선녀의 오빠들이냐, 언니들이냐의 차이가 나타나고, 경우에 따라서는 호원에서 호랑이 처녀의 오빠들이 '사람냄새가 난다'라고 이야기하는 장면과 유사한 모티프가 나타나는 경우도 있다.

넷째, 천상 시련 극복형의 경우 과제의 종류가 숨박꼭질, 쏘아버린 화살 찾기, 옥쇄 등의 물건찾기, 씨름, 말 타고 강 건너기, 윷놀이, 장기두기, 목배기 내기 등 여러 가지로 나타난다.

---

60) 한기하 구연, 1926.10, 충남 서산국 해미넌, 『한국구전설화』 Ⅵ,pp.309~312.
61) 김창근(남) 구연, 1938.1, 평북 용천군 양서면 북평동, 『한국구전설화』1 평안북도 편, 임석재, 평민사,1989.
62) 이근식(남·60) 구연,1980.8.25. 충북 청주시 탑동,『한국구비문학대계』3-2, pp.250~258.
63) 최석금(남·85) 구연, 1984.5.19. 전남 신안군 압해면 학교리, 『한국구비문학대계』 6-6, pp.354~359.
64) 최상근(남·76) 구연, 1983.7.28. 전남 고흥군 풍양면 매곡리, 『한국구비문학대계』 6-3,pp.342~344.
65) 이근식(남 60) 충북 청주시 탑동 1980. 8. 25, 『한국구비문학대계』,3-2.
김일현 (남 77) 전남 장성군 삼계면 월연리, 1982. 1. 12,『 한국 구비문학대계』6-8.
66) 최낭금(여 56) 경남 하동군 진교면 월운리, 1984. 7. 21, 『한국구비문학대계』8-14.
67) 최석금(남 85) 전남 신안군 압해면 학교리, 1984. 5. 19, 『한국구비문학대계』6-6.
68) 최상근(남 76) 전남고흥군, 풍양면 매곡리, 1983 7. 28, 『한국구비문학대계』6-3.

이 때 우리가 주목해야 할 점은 나무꾼과 선녀에서 보이는 세목의 확장 및 변화는 주로 결말에 덧붙여서 인과관계에 따라 확장된다는 점이다. 나무꾼의 신분과 처지의 변이와 보은의 주체를 제외하고 나무꾼의 운명 및 천상시련모티프는 결말의 변이에 의해 세목이 확장된 경우다. 이 때 화자는 세목을 확장시킬 때 이야기의 논리성을 생각하게 된다. 예를 들어 쥐가 옥쇄를 찾아주는 이야기는 평소에 나무꾼이 선행을 쌓은 사람이라는 인과적 관계가 엿보이는 세목확장이다. 따라서 이러한 설화 각 편을 활용하여 창작교수를 한다면 학습자는 이야기의 앞뒤와 상황의 인과관계를 이해할 수 있고 논리적인 사고를 향상시킬 수 있을 것이다.

2. 결말 확장 및 변이

다음은 좀 더 발전한 형태로 패러디라고 할 수 있는 설화의 변이양상으로 결말의 변이 및 확장의 예다. 패러디가 이미 만들어진 어떤 대상을 자신의 스키마나 경험, 생각 등으로 변용하여 재창조하는 행위임을 의식한다면 여기서 가장 중요한 것은 작품을 패러디하는 작자의 의도다. 즉, 결말의 변이 및 확장은 화자의 비판적 이해를 바탕으로 재창작이 일어난 경우라고 할 수 있다.

1) 콩쥐팥쥐

콩쥐 팥쥐의 결말은 원님과 결혼한 콩쥐를 시기해 팥쥐가 콩쥐를 연못에 빠뜨려 죽이고 나중에 콩쥐가 되살아나서 원님이 팥쥐를 젓을 담아 계모에게 보내는 내용이 대부분이다.

사또는 이 말을 듣고 팥쥐랑 팥쥐어매캉 오만 짓을 해서 콩쥐 쥑일라고 한 거로 알고 팥쥐로 난도질해서 젓을 담어서 팥쥐어매한티 보내 주었다칸다.[69]

「콩쥐 팥쥐」각 편의 일반적인 결말

그런데 각편 중에는 팥쥐와 계모에 대한 징계가 약화되거나 아예 나타나지 않는 경우가 있다. 다음은 잔인한 행위가 약화된 각 편의 결말이다.

○ 감사는 이 말을 듣구 그제야 깨닫구 팍중이와 팍중이 오마니를 죽이구 콩중이와 잘 살았다구 한다. [70] ○ 감사는 그말을 듣고 깜작 놀래각고 각시를 봉게 콩쥐가 있어서 감사는 그제서야 폽쥐헌티 속은 것을 알고 폽쥐를 닦달했더니 지가 저지른 죄를 죄다 불었다. 감사는 폽쥐와 그 애미를 벌을 주어 먼 디로 귀양 보내고 감사는 콩쥐와 잘 살었다고 헌다.[71]

악자에 대한 징계가 약화된 각편의 예

이와 같은 것은 시대변화로 인해 징계의 표현이 완화된 표현으로 권선징악의 의미를 드러내기 위한 의도로 보인다. 다음은 팥쥐 어미와 팥쥐의 징계가 나타나지 않는 경우다.

이게 으찌 된 노릇이냐고 닦달을 하니께 팥쥐는 지가 콩쥐를 연못 속에 씰으느스 쥑이고 지가 콩쥐츠름 꾸미고 사또 마누래 노릇을 하고 있다고 자백했습니다. 원님은 하인을 시켜스 연못물을 다 프내고 보니께 연못 밑바닥에 연꽃이 하나 있읐습니다. 이 연꽃을 방에 갖다 놨드니 그 연꽃 속에스 콩쥐가 나와스 다시 사또하고 살게 됐십니다.[72]

악자에 대한 징계가 나타나지 않은 각편의 예

이 경우는 콩쥐의 행복한 삶에만 초점을 두고 그 이외의 인물은 염두

69) 임석재(1989), 한국구전설화, 경상남도Ⅱ, p.58.
70) 임석재(1989), 한국구전설화, 평안북도편, p.138.
71) 임석재(1989), 한국구전설화, 전라북도편,p.269.
72) 임석재(1989), 한국구전설화, 충청남북도편, p.309.

에 두지 않은 것으로 보인다. 화자가 만약 주제를 '권선징악'으로 보았다면, 팥쥐와 팥쥐 어매의 벌에 초점을 두었을 것이다. 그러나 이 경우는 갖은 시련을 이겨내고 행복한 삶을 맞이한 콩쥐의 인생에 초점을 맞췄기 때문에 위와 같은 결말로 끝을 맺은 것으로 볼 수 있다.

2) 「오누이 힘내기」

「오누이 힘내기」 설화의 변이에서도 결말부분의 변이의 흔적이 보인다. 「오누이 힘내기」의 경우는 이긴 아들이 어머니의 계략으로 인해 딸을 죽였다는 내용이 대부분이다. 하지만 각 편에 다라서는 딸이 이긴다든지, 아들과 딸이 화합하여 어머니를 잘 모셨다든가, 내기에 진 딸이 도망하여 죽음을 면한다. 혹은, 아들이 딸을 어머니가 방해했다는 사실을 알고 자결하자, 어머니도 따라죽는다는 내용도 있다.

「이몽학 오뉘의 힘내기」 전설의 결말은 누이가 스스로 죽음을 선택한 것으로 변이가 일어난 예다. 이 각 편에서는 단순히 누이가 팥죽을 먹는 바람에 시간이 지체되어 죽는 것이 아니라 어머니의 의도를 알고 스스로 죽음을 택하는 방식으로 결말이 나타난다. 이는 누이의 재간이 뛰어난데, 단순히 어미가 방해한다고 해서 질 리가 없다는 설화 내용에 대한 화자의 비판적인 시각에서 비롯된 변이라고 할 수 있다. 그리하여 어머니의 의도를 깨달은 누이가 스스로 재간이 뛰어나서 이길 수 있음에도 불구하고 죽음을 택했다는 결말이 나타나게 되는 것이다. 「자금자련 남매」의 대결의 결말은 딸이 이긴다는 변이의 한 예다.

그러나 이게 어찌된 일. 동생 자련의 화살은 이미 여기를 지나가 버린 듯. “결국 지고 말았구나 .....에잇!” 동생에게 진 것을 수치로 알고, 자기의 애마를 죽이기로 작정하였다. 애마의 머리를 칼로 내리친 순간 “쉿-” 소리와 함께 동생 자련은 화살이 자기의 귀 옆을 스쳐 가는게 아닌가? 백자금이는 그 길로 무술연마를 포기하고 자취없이 몸을 숨겨 사라져 버렸는데, 그 때 머리를 짤린 말이 서 있던 자리에는 지금도 말발굽이 뚜렷이 찍혀 있으니, 그 뒤부터 이 바위를 말바위라고 불리워 온다.[73]

딸이 패배한다는 일반적인 결말과 다른 각편의 예

이러한 결말의 변이는 내기 결과에 사정을 고려하지 않고 딸을 죽였다는 내용에 불만을 느낀 화자가 자신의 의도에 따라 결말을 변화시킨 것이다. 즉, 이들 설화 각편에는 딸의 죽음이 부당하다는 사실이 밝혀진 이상 아등의 승리도 온전한 것일 수 없다는 것과 애초에 힘내기를 말리기 커녕 아들을 편애하는 어머니의 무능과 부당성에 대한 고발하려는 화자의 의도가 숨어 있는 것이다.

3) 「나무꾼과 선녀」

「나무꾼과 선녀」도 역시 결말 뒤에 다른 이야기가 덧붙으면서 새로운 이야기가 되는 변이형이 많다. 정리하면 다음과 같다.

① 가난한 나무꾼이 살다
(①홀어머니모시고, ②친척집에 얹혀서, ③머슴으로)
② 나무꾼이 사냥꾼으로부터 사슴(토끼, 고라니 등)을 구해주다.
③ 사슴이 선녀와 혼인하는 방법을 알려주다.
④ 나무꾼이 선녀의 날개옷을 훔쳐 결혼하다.

73) 최래옥(1981) 의『한국구비전설의 연구-그 변이와 분포를 중심으로-」의 진안교육청:진안의 얼에서 인용한 내용을 재인용하였다.

⑤ 선녀를 아내로 맞이하여 행복하게 살다.

⑥ 나무꾼이 금기를 어겨 선녀가 하늘로 올라가다.
(선녀 승천형)

⑦ 사슴의 도움으로 하늘로 올라가다.

⑧ 나무꾼은 선녀와 만나 행복하게 살다 (나무꾼 승천형)

⑧′ 나무꾼이 타고온 두레박을 선녀가 잘라버리다
(승천 실패담)

⑧″ 장인(옥황상제, 선녀의 오라버니, 장모, 선녀의 언니)이 과제를 내어 선녀의 도움(선녀의 도움 + 쥐의 도움)으로 문제를 해결하고 행복하게 잘 살다.

⑨ 나무꾼이 지상생활을 그리워하다.

⑩ 선녀가 마련해준 말(강아지)을 타고 내려오다.(지상회귀형)

⑩′ 지상으로 선녀와 아이들을 데리고 와 함께 살다.
(동반하강형)

⑪ 금기를 어겨 죽다. (홀어머니, 친척, 동네 사람이 뜨거운 죽을 준다.)

⑫ 수탉이 되었다. (수탉유래담)

⑫′ 나무꾼 시신이 승천하다.(시신 승천형)

「나무꾼과 선녀」의 각편의 변이는 화소 덧붙여 확장되는 형태로 보는 것처럼 다양하다. 나무꾼과 선녀가 결합하고 금기를 어겨, 선녀가 승천하는 내용을 기본형으로 삼는다면, 그 기본형에 나무꾼도 승천한다는 이야기, 혹은 장인의 시험이 일어난 이야기, 나무꾼이 하강해서 수탉이 된다는 이야기, 시신의 승천이야기 등으로 내용이 달라진다. 이 중 나무꾼이 승천담의 경우는 성공형과 실패형으로 또 나뉜다.

다음은 성공형과 실패형의 예이다.

아마 여기까지 오는 것 보닌까. 자기허고 나허고는 천상배필여. 그러니 이제는 변동할 수가 읎으니 지하에 내려갈 것 없이 여기서 같이 살자. 그래서 지하 사람이 천상에 올라가서 천상 선녀허고 만나기지고 참 나중에 그 일생을 마치고 살았단 말이 있어요. 74)

나무꾼 승천담 성공형의 예

그래 갖고 염차 우리가 거그 인자 청당에를 아주 쓰윽 올라갔던 거입니다. 올라가서는 이케 봉께, 즈그 아그들이 물을 질따가 어머니 외욕시킬려고 물을 질러 올리는 판이여. 그라고 항께나 즈그 물을 올리잔 해, 즈그 아부지가 올라오거든, [청중: 흥-흥] 아그들이 거작 올라 올때 봉께나 아버지가 올라와서 헝께, "어머이, 어머이 여그 아버지 옵니다." 그랑께는, "응 느그 아부지가 와야 아부지가 여그 올 데가 못되는데, 그래 해야?" 라고는 와서 봉께, 샘에를 와서 봉께는 즈그 아부지가 타고 올라온다 그 말이여. 진둥을 탁 짤라부네 이 여자가. 75)

나무꾼 승천담 실패형의 예

성공담과 실패담에는 화자의 상상력이 가미되었다. 선녀가 올라간 것에 대한 슬픔에 머물지 않고 나무꾼의 입장에서 선녀를 다시 찾아 나선 것이다. 이 중 실패담에는 선녀의 마음에 대한 전승자의 비판적 사고가 더 가미된 것으로 볼 수 있다. 오늘날의 관점으로 엄밀히 보면 나무꾼은 선녀에게 선의를 베푸는 것처럼 위장한 사기꾼이나 다름없다. 선녀는 날개옷을 잃고 당황할 때, 나무꾼은 손을 내밀었고, 선녀는 나무꾼에게 의지하며 살아간다. 그런데 알고 보니 나무꾼이 자신을 아내로 맞이하기 위한 계략이었다니, 선녀의 나무꾼에 대한 배신감은 너무나 클 것이 틀림없다. 그것은 아무런 말도 없이 두 아이를 데리고 선녀를 하늘로 올라가도록 하고, 자신을 찾아온 나무꾼의 생명줄을 단호히 자르게 만든다.

성공형의 경우는 다양한 화소가 덧붙여 발전된다. 장인의 시험이나 지

74) 김일현(남 77) 구연, 1982.1.12 전남 장성군 삼계면 월연리, 『구비문학대계』 6-8.
75) 박길종 (남 58) 구연,1979. 8.1. 전남 진도군 군내면 둔전리, 『구비문학대계』 6-1.

상회귀모티프, 선녀 동반 하강형이나 시신 승천형, 수탉 유래담이 그 예다.

이 처럼 설화의 결말이 변이한 이유는 무엇일까. 이는 이야기를 좀 더 흥미있게 만들려는 화자의 의도가 개입된 결과다. 이처럼 설화는 화자의 비판적 사고, 상상력 등으로 새로운 이야기를 창조한 결과물이다.

3. 두 개 이상의 이야기의 결합

본 연구에서 가장 주목해서 볼 부분이 바로 두 개 이상의 이야기가 결합된 경우다. 실제로, 설화에서 소설로 발전된 경우, 2개 이상의 모티프가 합쳐서 나타나는 경우가 많다. 춘향전은 열녀설화, 암행어사 설화 등의 설화소가 합쳐져 있다. 2006년도 국립극장에서 공연한 『열다섯 혹은 열여섯』의 경우도 춘향전과 심청전의 이야기가 한 가지 주제로 묶여서 공연된다. 이를 통해 두 개 이상의 이야기가 결합된 경우는 작품창작의 실제에 더욱 가깝게 해주는 패러디 원리다. 이야기 합치기 원리는 제시한 설화의 패러디 원리 중 화소 의 삽입 및 확장이 내용 중간에 나타나는 경우와 결말에 나타나는 경우로 나누어 생각해볼 수 있다. 이들은 내용의 인과성과 논리성에 걸맞게 다른 종류의 이야기가 합쳐져 인물의 성격 및 행동을 부각시키거나 주제를 강조한다. 본 논문에서는「콩쥐팥쥐」와「나무꾼과 선녀」를 통해 살펴보도록 한다.

1) 「콩쥐팥쥐」

「콩쥐 팥쥐」 설화는 다른 설화와 이야기가 합쳐진 각 편이 상당히 많이 존재한다. 이들은 각각 주로 사건을 확장하여 재미를 더해주거나 인물의 성격을 부각시키고 주제를 강조하는 역할을 한다.

(1) 「콩쥐팥쥐」+ 「오누이 힘내기」

콩쥐팥쥐와 오누이 힘내기 화소가 결합한 형태는 콩쥐팥쥐의 계모의 횡포를 부각시키기 위해 오누이 힘내기 화소가 삽입된 형태[76]라고 볼 수 있다. 각편 6의 전라북도와 각 편 7의 평안북도 편의 콩쥐와 팥쥐가 내기를 하는 장면을 살펴보자. 여기서 계모가 콩쥐가 이기지 못하도록 방해하는 장면이 오누이 힘내기의 설화와 매우 닮았다.

> 그 후 어느 날 홋오마니는 콩중이한테는 낡은 북과 닥은 콩을 주구 팍중이한테는 새북과 니찰밥을 주구 누구레 베를 더 많이 짜나 내기해보라구 했다. 콩중이는 낡은 북 개지구두 쉬지 않구 베를 짰다. 머이 먹구프문 닦은 콩을 한줌입에 넣고 먹으멘 쉬디 않구 짰다. 그런데 팍중이는 니 찰밥을 먹으며 짤라기에 밥이 손에 부터서 이거 까타나 베짜기가 느리구 또 짠베가 더러워뎄다.
>
> 홋오마니는 팍중이가 더 많이 짜고 콩중이는 적게 짤줄 알았는데 팍중이가 적게 짠 것은 니찰밥 먹누라 손이 찔걱 찔걱 부테서 그런거라구 해서 담에는 콩주이한테 니찰밥을 해주구 팍중이 한테는 콩을 닦아 주었다. 콩중이는 물을 떠다 놓구 물에 손을 당거내서 찰밥을 떼어먹으멘 베를 짜느커니 손이 찔걱찔걱하디 않구 잘 짜구 많이 짰다. 팍중이는 콩알을 한알 한알 집어먹으매 짜 나갈라기에 많이 짜딜 못했다. 홋오마니는 이캐두

76) 「오누이 힘내기」설화 측면에서 합쳐진 예로도 볼 수 있으나, 이 경우는 콩쥐팥쥐의 계모의 악덕을 부각시키려는 의도로 합쳐진 것이므로 본 논문에서는 콩쥐팥쥐의 측면에서 살펴보았다.

77) 임석재(1989), 한국구비설화1, 평안북도편,평민사 p.135~136.

팍중이가 콩중이한테 지구 데캐두 콩중이한테 지구하느꺼니 중이나서 콩중이를 더 미워했다.[77]

콩쥐 팥쥐와 오누이 힘내기 설화가 합쳐진 예

전라북도 편과 평안북도 편에 나타나는 콩쥐를 구박하기 위해 콩쥐의 조건을 불리하게 만드는 어머니의 행위는 꾀꼴성 물한성의 오누이 힘내기에서 누이(딸)을 방해하기 위한 어머니의 행위가 비슷하다.[78] 다만, 내기의 결과가 죽음처럼 극단적이지 않고 콩쥐를 구박하기 위한 수단으로 내기가 등장한다는 것에 차이가 있다. 즉, 화자는 이야기의 구연과정에서 흥미를 더하기 위해 알고 있는 오누이 힘내기의 내기 장면을 삽입하여 새로운 이야기를 만들고 있는 것이다.

(2) 「콩쥐팥쥐」+ 「우렁각시」

「콩쥐 팥쥐」의 각편 중에는 「우렁각시」 모티프가 첨가 된 것 역시 오누이 힘내기와 마찬가지로 줄거리의 흥미나 사건을 부각시키기 위한 화소가 삽입된 형태이다 있다. 전라북도와 평안북도의 각편이 그렇다.

그런 후 이웃집 할머니가 불씨가 꺼졌다고 감사네 집이로 불씨를 얻으러 와서 부석짝이서 불씨를 퍼걱고 저그 집이로 갔넌디 가서 봉게 불씨으재 속에서 구실이 나왔다. 할머니는 귀헌 구실을 보고 이것을 비단 헌겊

78)다음은 꾀꼴성과 물한성의 오누이 힘내기 각편 의 일부다.

아, 그런데, 딸은 기운이 세고, 장래 크게 될 사람이니깨. 기술이라거니 요술을 부려서 잘싸. 다 쌓아 가 아들이란 것이 용열해 자빠져서 이건 잘못싸네 그려. 하하하.콩 누룽갱이를 먹여 가면서 싸이는데, 아무래도 딸한테 아들이 지게 생겼어. 그래가지고 모함해다 집어 넣려는 건데 이거 안됐거든. 이것 먹여나 주어서 그리한다고 콩 누룽갱이를 준거여 이거여. 결국에 가서는 그래서 자기 피를 편들터니, 아들을 두둔해서.(청자) 아, 딸을 모함해 가지고 용납을 못하게 한 모양이여.그거 그리됐어. 아들은 이밥을 주고, 콩 그거 먹을라면 더디지 않아?아들은 이밥을 주고 이밥을 먹기는 쉽고, 이말 저말 들으면 설이라는 것이 벼랑없이.

에다 잘 싸서 장롱 속으다가 넣어두었다. 그 뒤부터는 할머니가 어디 갔다 와 보면 좋은 음식을 걸게 채린 밥상이 놓여져 있었다. 할머니는 이상한 일도 다 있다 허고 하루는 숨어서 엿보고 있니랑께 장롱 안이서 구실이 이뿐 각시가 되어 각고 나와서 맛있는 음식을 한상 잘 채려놓고 도로 구실이 되어서 장롱 안으로 들어갈라고 힜다. 할머니는 얼릉 각시를 붙들고 어떤 각시냐고 물었다.[79]

「콩쥐팥쥐」와 「우렁각시」가 합쳐진 각편의 예

위의 「콩쥐팥쥐」각편의 일부는 「우렁각시」의 내용이 담겨있음을 알 수 있다. 팥쥐의 계략으로 물에 빠져 죽어 꽃으로 환생한 콩쥐를 원님이 발견하여 집으로 가져오자, 꽃은 평안감사(원님)만을 소중히 하고 자신을 죽게 한 팥쥐를 괴롭힌다. 팥쥐는 아궁이에 꽃을 갖다 버리고 꽃은 구슬로 변한다. 이 구슬은 불씨를 얻으러온 할머니 손으로 들어가고 다시 할머니에 의해 원한이 풀리고 콩쥐로 변하는 구조로 되어있다. 그런데, 앞서 제시한 충청남북도와 경상남도Ⅱ의 각 편에는 할머니가 구슬을 콩쥐임을 알게 되는 과정이 자세하게 제시되지 않았기 때문에 신빙성도 없고 재미가 없다. 따라서 화자는 신빙성과 재미를 부여하기 위해 자신이 알고 있는 이야기인 우렁각시 구조를 삽입하여 구슬과 콩쥐의 관계를 명확히 함은 물론이고 재미까지 더하게 된 것이다. 이 처럼 특정 설화의 화소가 설화의 각편의 일부에 더해지면서 이야기는 발전될 수 있다.

(3) 「콩쥐팥쥐」 + 「연이낭자와 버들도령」

「콩쥐 팥쥐」와 「연이낭자와 버들도령」이 합쳐진 각 편은 화소가 변이한 예라고 볼 수 있다. 물론 「연이낭자와 버들도령」의 측면에서 본다면 결말의 변이라고 할 수 있다. 이는 전 장에서 살펴본 「오누이 힘내

79) 임석재(1989), 한국구비설화, 전라북도편, p.269.

기」와 「우렁각시」와 합쳐진 예와는 다르게 「콩쥐팥쥐」이야기와 「연이낭자와 버들도령」이 합쳐진 각편은 이 두 개의 이야기가 서로 대등하게 주제를 부각시키고 있다는 점에서 그러하다. 이는 이야기의 유사성에 입각해서 합쳐졌기 때문이다. 다음은 제시할 것은 『한국 구전설화』 경상남도편 Ⅰ에 수록된 콩쥐팥쥐[80]로 '연이 낭자와 버들도령' 설화가 합쳐져 있다.

①콩각시의 어미가 죽자, 팥각시와 다신어매가 들어오다.
②다신어매가 엄동설한에 상추가 먹고 싶다하다.
③콩각시가 상추를 구해낼 재간이 없어 울자 노싱이 수양버들 집을 알려주다.
④콩각시가 수양버들에게 상추를 얻어오다.
⑤다음날도 다신어매가 상추를 구해오라하다.
⑥콩각시가 다시 수양버들에게 상추를 구하러가다.
⑦다신어매가 콩각시를 미행하다.
⑧콩각시가 수양버들도령을 만나고 상추를 얻어 돌아가다.
⑨콩각시가 돌아간 후 다신어매가 수양버들을 찔러 죽이고 돌아가다.
⑩다신어매가 다시 콩각시에게 상추를 얻어오라 요구하다.
⑪콩각시가 수양버들 도령이 죽은 것을 발견하다.
⑫콩각시는 울며 떠돌다가 아이를 만나고 사람을 살리는 꽃을 얻다.
⑬콩각시는 꽃으로 죽은 수양버들 도령을 살리고 결혼하다.
⑭결혼 후 다신어매는 콩각시를 초대하고 고기를 잡아오라 시키다.
⑮폿각시는 콩각시를 밀어죽이고 콩각시 행세를 하다.

---

80) 임석재(1989),한국 구전설화 경상남도편 Ⅰ. 298~301.

⑯콩각시는 죽지 않고 꽃으로 변해있다.

⑰수양버들 도령이 꽃을 꺾으니 콩각시가 나와서 그동안의 억울한 일을 토로하다.

⑱수양버들 도령이 꽃을 화분에 심고 가꾸다.

⑲폿각시는 자신만 보면 시들어 버리는 꽃에게 화가 나서 아궁이에 태워버리다.

⑳꽃은 구슬로 변하고 버들도령에게 발견되다.

㉑구슬이 콩각시로 변하고 폿각시는 들통이나 죽는다.

㉒버들도령은 폿각시를 죽여서 음식을 만들어 다신어매에게 보내다.

㉓다신어매는 폿각시로 만든 음식임을 알고 죽는다.

일반적으로「콩쥐팥쥐」설화는 콩쥐의 혼인을 기점으로 크게 두 단락으로 나눠볼 수 있다. 첫 번째 단락은 계모와 팥쥐의 횡포로 인한 콩쥐의 시련과 혼인담으로 구성된다. 후반부는 팥쥐의 시기와 질투, 콩쥐의 죽음과 부활의 내용을 담고 있다. 그러나 위의 화소를 살펴보면 경상남도의 각편은 전반부의 콩쥐의 시련이 「연이낭자와 버들 도령」[81]의 이야기로

81) 「연이낭자와 버들도령」설화의 줄거리는 다음과 같다. 결말부분은 각 편에 따라 도령과 전실딸이 결혼을 하는 경우도 있다.

> 딸 하나 둔 양반이 상처 후 새 마누라를 얻었다. 새 마누라는 전실딸을 미워해서 구박하고 일만 시키다가 어느 추운 겨울날은 전실딸에게 상추를 뜯어오라고 하다. 딸은 정처 없이 헤매다 돌문을 발견하다. 잘생긴 도령에게서 상추를 얻어 돌아왔다. 그 후에도 새어머니는 상추를 더 뜯어오라고 몇 번이나 반복하였다. 그러던 새어머니는 문득 추운 겨울날에 상추 구해오는 것이 이상해서 딸을 미행했다. 집으로 돌아온 새어머니는 딸을 기다렸다가 서방질을 하고 다닌다며, 딸을 때리고. 다음날은 새어머니가 직접 상추를 뜯으러 가서 암호를 댔다. 그리고 돌문 안으로 들어가서 초당에 부를 지르고 도령을 죽였다. 집으로 다시 돌아간 새어머니가 딸에게 다시 상추를 뜯어오라 명령하였다. 돌문을 찾아갔지만 반응이 없어 겨우 돌문을 열고 들어가서 죽은 도령을 발견하였다. 허탈하고 슬픈 마음에 돌문을 나와서 방황하다 머리가 허연 할미 집을 발견하였다. 할머니께 자초지종을 말하니 할머니는 퍼런병, 빨건병, 힌병, 시개를 주었고, 딸은 도령을 구하고 의남매 맺어 무지개를 타고 하늘로 올라가다.

대체되어 있다. 계모가 등장하여 전실 딸을 괴롭힌다는 공통적인 의미로 인해 이야기가 합쳐진 것으로 보인다. 즉, 계모의 횡포로 인한 전실딸의 슬픔이라는 줄거리와 권선징악이라는 주제를 강조하기 위해서 합친 것이라고 볼 수 있을 것이다.

2) 「나무꾼과 선녀」+ 「견우와 직녀」

「견우와 직녀」[82]는 어릴 적부터 전래동화를 통해서 접해왔기 때문에 우리 고유의 설화라고 알고 있기 쉽지만 본래는 중국의 4대 설화로 「牛郎織女」란 이름으로 불린다. 중국에서 전해지는 「견우와 직녀」[83]이야기 전문은 우리가 본래 알고 있는 「견우와 직녀」이야기와는 사뭇 다르다. 본문의 이야기의 화소를 정리하면 다음과 같다.

---

82) 물론 「견우와 직녀」는 중국설화다. 그런 이유로 그 전승정도나 문학적 가치에 비해서 국내에서 연구된 바가 거의 없었다. 하지만 「견우와 직녀」의 뿌리가 비록 중국에 있다고 하더라도 우리나라 선현들을 비롯한 작가의 글에서 칠석, 오작교, 견우와 직녀 등의 모티프가 끊임없이 등장하고 있고 오래 전부터 칠월 칠석에 대한 세시 풍속이 있는 것으로 봐서 더 이상 「견우와 직녀」이야기를 남의 나라 이야기라고 나 몰라라 할 수만은 없다는 생각이 든다. '서정오'는 『교과서에 실린 옛이야기 살펴보기』에서 이야기의 국적, 어떻게 할 것인가? 의 주제로 견우와 직녀의 이야기를 다루며 '견우와 직녀' 이야기도 이미 『삼강행실도』와 같은 문헌에 실려 있는 것으로 보아 전승된 내력이 짧지 않음을 알 수 있고, 이로써 우리 이야기로 보아도 크게 무리가 없을 것이라고 언급하고 있다. 본 연구자도 마찬가지이다. 서은아(2006)의 「나무꾼과 선녀」와 「견우직녀」 이야기 결합방식과 문학치료에의 적용가능성 모색에도 우리나라사람에게 견우직녀이야기를 채록한 예 중에 나무꾼과 선녀 결합형태의 예가 제시되어있다. 중국설화로서의 견우와 직녀는 우리나라에서 전승되는 견우와 직녀와 다를 수밖에 없다. 중국설화를 수용함에 있어 그 구조가 조금씩 다르다는 것은 우리 민족 나름대로의 정체성을 부여한 재창작의 결과물이기 때문이다. 국적 문제는 논란이 되기는 하지만, 비록 중국설화라 하더라도 그 구조와 내용이 창작교육에 적합하다고 여겨져 본 연구에 적용시켜보았다. 우리나라에 전승되는 유형이 있음에도 중국설화를 선택한 이유는 고등학교 문학 교과서에 수록된 내용을 기준으로 했기 때문이다.

83) 김선자(2004), 『김선자의 중국신화 이야기2』,아카넷.
위앤커(전인초, 김선자 옮김)(1999), 『중국신화 전설』,민음사.

① 직녀는 하늘나라 천제의 손녀 혹은 서왕모의 외손녀다.
② 7선녀 중에 직녀가 가장 부지런하고 길쌈 솜씨가 빼어나다.
③ 인간세계에 견우라는 목동이 있는데 부모가 돌아가신 후 형수에게
소 한 마리와 쫓겨나다.
④ 견우는 늙은 소와 함께 농사를 짓고 집을 짓다.
⑤ 의식주가 해결되자 견우는 무척 쓸쓸해하다.
⑥ 견우가 기르는 소가 사람의 말을 하다.
⑦ 직녀가 은하에서 목욕할 때, 옷을 감추어 그녀를 아내로 만들라고
일러주다.
⑧ 견우는 직녀의 옷을 감추어 그녀를 아내로 삼다.
⑨ 견우는 농사짓고 직녀는 옷감을 짜며 살다.
⑩ 견우와 직녀는 아들과 딸 하나씩 낳다.
⑪ 천제와 서왕모가 직녀가 인간세상의 견우와 살고 있다는 사실을 알고
노하다.
⑫ 직녀는 천신과 왕모에게 잡혀 하늘나라로 떠나다.
⑬ 견우는 바구니에 아이들을 태워 직녀를 뒤쫓다.
⑭ 왕모가 은하를 하늘로 옮겨 우랑은 집으로 돌아오다.
⑮ 소가 자신은 곧 죽을 테니 가죽을 뒤집어쓰면 하늘로 올라갈 수
있을거라 말하다.
⑯ 견우는 소가죽을 뒤집어쓰고 아들과 달을 한쪽에 거름바가지를 바구니에
넣고 하늘나라로 가다.
⑰ 견우가 은하를 건너려 할 때, 왕모가 은하를 天河로 바꾸다.
⑱ 견우의 아이들은 거름바가지로 천하의 물을 퍼내기로 하고 천하의
물을 퍼내다.
⑲ 견우와 아이들의 강하고 끈질긴 애정이 천제와 왕모의 차가운 심장을]
녹이다.
⑳ 천제와 왕모는 7월 7일 저녁 강물위에 까치와 까마귀들로 하여금 다리를

놓게 하여 견우와 직녀를 만날 수 있게 하다.

㉑ 견우와 직녀가 만날 때, 직녀는 눈물을 흘리다.

㉒ 대지에 가랑비가 되어 내리다.

이처럼 우리가 알고 있는 일반적인 견우직녀 이야기와는 다른 내용이다. 하지만②~⑦의 화소는 우리나라 나무꾼과 선녀와 비슷하다. 하지만 우리나라에도 중국의 견우직녀와 비슷한 화소의 이야기가 존재한다. 본 연구에 활용한 각 편은 모두 중국과 한국에서 발견되는 형태[84]이다. 그러나 중국의 견우직녀의 이야기가 전승되는 과정에서 여러 각 편들 중에 어느 것이 우리나라에서 더 많이 전승되고 변이되었느냐의 차이가 있을 수 있다. 이 과정에서 패러디가 나타난다. 원작에서도 당시의 사회상이나 전승자의 생각이 묻어나듯이 이본에서도 전승자의 생각이나 그가 속한 사회에서 요구하는 가치관에 따라서 변이되어서 나타난다. 이는 일종의 패러디다. 즉, 이야기가 구비 전승되면서 서로 결합되고 변이된 결과다. 따라서 두 개의 기본 화소의 차이점을 알고 '왜 그렇게 변했을까?' ,'나무꾼과 선녀의 이야기의 모티프는 어떻게 설명할 수 있을까?'. '본래는 견우와 직녀이야기에 이야기의 유사성 때문에 나무꾼과 선녀의 모티프가 들어갔을까? 아니면 반대로 견우와 직녀와 나무꾼과 선녀의 모티프가 함께 있다가 분리되어서 각각이 확장되어 전승되는 것일까?' 고민해보는 시간을 갖는 것도 창작활동에 도움이 될 것이다.

실제로 서로 각각의 이야기가 이야기의 유사성에 의해 하나의 이야기로 재창조 된다면 주변의 여러 가지 설화를 찾아 유사성에 입각해 서로

84) 서은아(2005), 「나무꾼과 선녀와 견우직녀 이야기 결합방식과 문학치료」, 『문학치료연구 제 5집』에는 나무꾼과 션녀와 견우직녀이야기가 결합된 형식의 이야기를 채록하고 있다.

합쳐 재 창작해보는 것도 효과적일 것이다. 이로써 우리는 패러디가 현대에 갑자기 생겨난 문화가 아니라 그 오랜 옛날부터 문학창작의 한 방법이었음을 보여주는 증거이며, 창작의 가장 효과적인 활동임을 보여준다.

이로써 설화의 변이 양상을 살펴보았다. 이처럼 화자는 흥미로운 내용의 첨가욕구로 말미암아 기존의 설화에 의도적으로 새로운 내용, 혹은 자기가 알고 있는 이야기 중에서 설화의 중간 혹은 처음과 끝부분에 끼워넣게 되는 것이다. 즉 화자는 설화의 고정체계에 화자가 나름대로 살을 붙이거나 축소해서 전달하게 된다. 이 과정에서 설화는 변하게 된다. 이러한 설화만의 변이 양상은 패러디와 매우 유사하며 창작의 발판이자 원리가 된다.

Ⅴ.설화의 창작원리를 활용한 창작 교육의 교수-학습 활동

1. 창작 교육의 교수-학습 활동 설계

설화 각 편에서 찾을 수 있는 한국적 패러디 원리는 크게 세목 확장하기, 결말 바꾸기, 이야기 합쳐 쓰기로 나눠볼 수 있었다. 이 장에서는 글쓰기를 싫어하는 학생들이 글쓰기에 대한 흥미를 갖을 수 있도록 설화 창작원리를 활용한 글쓰기의 구체적인 수업 방안을 모색하였다. 본 활동은 창의적 재량활동 시간에 활용할 수 있는 수업모형이다.

교사는 수업 시작 전에 미리 쓰기활동을 진행할 학습지를 나눠준다. 학습지는 쓰기과정인 계획하기, 내용생성하기, 내용조직하기, 표현하기 형태로 구성되어있다. 쓰기과정의 도입은 학습자로 하여금 이러한 글쓰기의 두려움을 줄이고 교사의 개입을 줄이고 자기주도적인 활동을 하게 하기 위한 장치다.

글쓰기 수업은 매 차시가 도입· 전개· 정리의 미시적 수업 활동 단계에 따라 전개된다. 또한 거시적으로는 교사의 안내와 시범을 통해 창작원리와 방법을 깨닫고 점진적으로 학습자의 활동을 증대하여 결과적으로는 학생 스스로 활동을 하게 되도록 지도 방안을 설계하였다. 즉 단순히 어떤 지식이나 기능에 대한 전략의 소개 뿐 아니라 왜 언제 어떻게 사용하는 지 시범을 보이고 교사가 안내하고 피드백하며 점진적으로 스스로 학습하도록 한다. 그 후 그들이 배운 전략을 자신이 쓸 글에 적용시켜보도록 지도한다. 따라서 본 수업에서 학습자는 매시간 마다 계획하기에서

내용 조직하기, 표현하기까지 교사의 안내와 설명, 시범에 따라 설화의 쓰기 활동을 경험하게 되고 나중에는 자신이 선택한 설화를 토대로 교사의 도움 없이 쓰기의 과정에 따른 전략 수행 및 표현활동을 하게 된다.

도입부분에서 교사는 패러디 쓰기활동과 관련된 '설화의 각 편'을 제시한다. 그동안의 설화교육은 설화의 각 편의 제시를 등한시 하였고, 그러한 이유로 대부분의 학생들은 각 편의 존재를 잘 알지 못했다. 설화를 활용한 패러디를 쓰기교육 연구도 마찬가지이다. 학습자에게 무작정 단편적인 이야기를 던져주고는 새롭게 이야기를 바꾸기를 기대했다. 이렇게 되면 설화교육은 제대로 이루어질 수 없고, 학습자가 설화를 활용한 패러디를 한다고 해도 패러디에 대한 부담감을 떨쳐버릴 수가 없다. 따라서 각 편을 제시하여 학습자로 하여금 패러디가 현대에 갑자기 나타난 어려운 문학이론이 아니라 우리 조상들의 문학 향유방식이며 설화가 패러디의 중요한 자원임을 느끼게 하고 패러디에 대한 친근함과 자신감을 갖도록 할 필요가 있다. 이 때 생각해봐야 하는 것은 교사가 설화의 창작원리를 각편을 예를 들어 설명할 때 수많은 각 편들 중에 어느 것을 선택할 것인가이다. 교사는 기본형을 고르되, 학습목표를 가장 잘 드러내 줄 수 있는 각 편을 선택하도록 하고 되도록이면 초등학교 교과서에 수록된 설화를 기준으로 제시한다.[85]

그 외에도 과연 교사는 학교 현장에서 중학생에게 설화를 통한 창작교육을 지도 할 때, 구비문학인 설화를 기록문학으로 여과 없이 그대로 옮겨놓을 것인가의 문제를 고민해 봐야한다. 과연, 설화에 담긴 청자와 화자사이의 추임새나, 사투리, 문법에 맞지 않은 말을 그대로 전달할 것인가. 사투리가 익숙하지 않은 학생이나 구연자가 잘못 말한 것이나 문장

85) 단, 콩쥐팥쥐의 경우, 초등학교에 제시된 설화 내용이 콩쥐의 혼인이후 팥쥐의 복수가 생략되어 있으므로 이 경우는 초등학교에 제시된 내용을 고려하지 않았다.

이 제대로 되지 않는 경우는 학습자가 내용을 파악하기 어렵기 때문이다. 더구나 본 논문에서는 음성언어가 아닌 문자언어로 표현하는 학습을 하게 된다. 때문에 완벽하지는 않더라도 어느 정도 논리적으로, 문법적으로 수긍할 수 있는 문장구성력이 요구된다. 그 뿐만 아니라 설화가 지나치게 잔인한 내용을 담고 있는 경우, 과연 이것을 여과 없이 그대로 전달할 것인가의 문제가 생긴다. 콩쥐팥쥐의 경우, 콩쥐와 그의 남편이 팥쥐와 팥쥐 어머니를 벌하는 장면에서 젓을 담가 팥쥐 어미에게 먹였다든지, 음식을 만들어 먹였다는 내용은 너무나도 잔인하고 충격적이다. 이러한 내용을 민감한 시기의 학습자에게 있는 그대로 전달할 수는 없다. 따라서 어느 정도 설화를 고쳐서 제시하는 방안이 검토되어야 한다. 따라서 본 연구자는 학습자에게 제시할 설화 각 편을 다음과 같은 기준으로 고쳐쓰기를 하였다.[86]

첫째, 원형을 깨뜨리지 않는 범위 내에서 고친다.

둘째, 구연자의 지나친 사투리, 어려운 어휘, 너무 긴 문장, 호응이 맞지 않는 문장 등은 표준어로 고쳐서 제시한다.

셋째, 지나치게 생략된 내용이나 순서가 맞지 않는 내용은 첨가 조정해서 제시한다.

넷째, 지나치게 잔인하거나 난폭한 경우, 성문제를 노골적으로 들어난 것과 같이 도덕과 윤리적 잣대에 비추어 적합하지 않은 경우, 설화 원형을 깨뜨리지 않는 범위에서 첨가와 삭제를 한다.

다섯째, 추임새와, 군말은 생략하였다.

또한 쓰기활동을 할 때 학생들에게 창작원리를 적용할 텍스트는 정해주지는 않고 초등학교 때부터 배워온 설화를 활용하도록 지도한다. 주어

86) 이 경우, 원본의 출처나 원문을 수록해야 한다. 본고는 원문을 첨가하였다.

진 작품 안에서 활동을 하게 되면, 학습자의 사고력을 제한시킬 우려가 있기 때문이다. 학습자는 초등학교 교육과정에서 이미 많은 설화, 옛 이야기를 접해왔다. 따라서 교사는 직접 텍스트를 제시하는 것 대신에 자신이 배우거나, 알고 있는 이야기를 생각해보는 시간을 주어, 스스로 텍스트를 선정하도록 지도한다. 다만, 생각이 나지 않는 경우를 대비해 교사가 초등학교에서 배운 설화의 목록을 제공한다. 활동에 임하기에 앞서 교사는 학습자가 반드시 이야기의 화소를 파악하도록 지도해야한다. 패러디 활동에 있어서 원작의 서사구조를 파악하는 것은 창작활동에 있어서 매우 중요한일이다. 설화는 견고한 서사구조를 기반으로 끊임없이 재창조되는 양식이기 때문이다. 일의 순서가 어떻게 진행이 되고 어떤 결과를 낳았는가를 파악하는 일 없이 무작정 패러디를 한다는 일은 그야말로 모래위에 집을 짓는 일이나 다름없다. 따라서 패러디활동을 제시하고 있다면 반드시 서사구조를 파악하는 일이 선행되어야 할 것이다.

쓰기 활동의 평가는 어떤 학습자가 누구보다 더 잘했느냐를 평가하는 것이 목적이 아니므로 학습자 개개인의 성취와 반성에 그 목적을 둔다. 따라서 평가는 교사가 미리 제시한 체크리스트를 스스로 점검하는 활동으로 대체하고, 발표를 통해 같은 반 친구들과 토론을 하거나 짝학습 내지는 교사의 조언을 통한 고쳐쓰기를 하도록 지도한다.

1) 세목확장 및 교체의 원리 활용- 사건 확장하기

위의 장에서 오누이 힘내기와 콩쥐팥쥐를 통해 살펴보았듯이 세목 확장 및 교체의 원리는 주인공, 사건, 특정행동, 배경 등의 세목이 유사한 사례로 대치되거나 확장되는 것이다. 이러한 원리를 쓰기학습에 도입하여

글쓰기 상황에서 학습자의 생활 속의 유사한 사례들을 추가하고나 교체하고, 확장하도록 하여 생동감을 있는 창작수업을 구안해볼 수 있다. 본 활동에서는 사건 확장하기 활동을 제작하였다. 사건 확장하기는 학습자의 창의적인 사고와 논리적인 사고를 동시에 요한다. 학습자가 확장한 사건이 본래의 설화와 조화를 이뤄야 하기 때문이다. 따라서 본 활동은 학습자가 설화의 창작원리를 몸소 체험하게 하여 창작 능력을 향상시키도록 도와준다. 또한 고등적인 사고력도 가능하게 한다.

- **학습목표:**

· 설화의 각편을 통해 패러디와 비견되는 창작원리를 이해할 수 있다.
· 설화의 창작원리를 활용해 글쓰기를 할 수 있다.
· 설화의 사건을 확장하여 새로운 이야기를 만들어 낼 수 있다.

(1) 도입

교사활동	설명하기(동기유발, 학습목표 명료화, 배경지식 활성화)
학생활동	목표인식

교사는 학습자에게 패러디가 무엇인지 묻는다. 패러디에 대한 간략한 설명을 하고 주변에서 학습자가 쉽게 접할 수 있는 패러디의 예를 제시한다. 그리고 패러디는 현대에 갑자기 등장한 것이 아니라 우리 문학에도 패러디와 비견되는 창작의 원리가 있음을 알게 하고 설화 각 편을 제시한다. 이때의 각편은 2가지 이상을 제시하는 것이 좋다. 학습자가 잘 알고 있는 경우라고 할지라도 구체적인 사건의 확장양상까지 기억하는 것은 어렵기 때문이다.

교사는 학생과 함께 각편의 부분이 어떻게 다르게 제시되고 무엇이 어떻게 확장되었는지 생각해보도록 유도한다. 이어서 설화의 각편에 나타나는 변이 양상은 화자의 의도에 의해 나타난 결과이며 이는 패러디와 유사한 우리고유의 창작원리임을 알게 하고 본 활동의 목표가 이야기의 사건을 확장하기임을 인식시킨다.

본 활동에 적합한 예로 콩쥐팥쥐 들 수 있다. 콩쥐팥쥐에서 콩쥐의 고생담은 사건 확장의 예로 적합하다고 할 수 있다. 콩쥐팥쥐 설화에서 사건의 확장은 대개 콩쥐에게 주어지는 과제와 모방담 구조에서 나타난다. 이 중 콩쥐가 잔치 집에 가기 위해 해결해야만 하는 과제는 기본적으로 베 짜기, 밑 빠진 독에 물 붓기, 벼 찧기 인데, 각 편에 따라서는 삼 닷 근, 모시 닷 근 삼기, 아홉 칸 집안 청소하기, 아홉 간 부삽 재 퍼놓기, 나락 닷 섬 찧기 등으로 확장 되어 나타난다. 따라서 교사는 이러한 원리에 따라 콩쥐에게 부과된 과제를 확장시켜 콩쥐의 고생을 부각시키면서 독자가 주인공에 대한 연민을 느낄 수 있도록 하는 쓰기 활동을 유도해 낼 수 있을 것이다.

(2) 전개

교사활동	설명하기, 시범보이기(내용생성하기, 조직하기, 표현하기)
학생활동	실제 활동하기

이 시기에 교사는 시범보이기와 안내하기 등의 본격적인 쓰기지도를 하게 된다. 사건 확장하기는 설화의 창작원리 중에 하나로 설화의 구연 당시 화자가 의도적으로 생략하거나 확장하는 과정에서 발생함을 지도하고 전체 설화와 확장한 부분의 사건이 잘 연결되어야 함을 강조한다.

가. 내용생성하기- 사고구술하기

우선 교사는 사고구술하기를 통해 설화의 창작원리를 대강 이해하고 적용시켜보도록 한다. 교사는 도입에서 제시한 설화 각 편의 차이점들을 학생들이 찾아보도록 한다. 어떤 점이 어떻게 달라졌고 왜 이렇게 표현했을까 학생들과 토론한 뒤, 교사는 화자가 되어 사건 확장의 의도와 방법을 설명한다. 콩쥐 팥쥐를 예로 제시할 경우 다음과 같이 설명할 수 있다. 이때는 예시와 같이 사건을 확장해서 얻을 수 있는 효과가 무엇인가 함께 생각해 보도록 한다. 즉, 사건이 글의 주제나 전체적인 이야기 구조에 어떤 미치는 영향에 대해서 경험해보는 시간을 갖는 것이다. 사고 구술 예는 다음과 같다.

◦콩쥐는 팥쥐와 계모로부터 구박을 받으며 갖은 고생을 다하지. 그 후 팥쥐와 계모는 벌을 받고 말이야. 콩쥐의 고생을 더 추가해서 콩쥐와 팥쥐와 계모관계인 선악의 대립구조를 강조할거야. 그리고 독자(청자)가 콩쥐에 대한 연민을 많이 느끼게 하고 싶어. 이야기에 쏙쏙 빠져들게 말야. 그래서 나중에 콩쥐가 행복한 삶을 살게 될 때는 독자(청자) 역시 기쁨을 두 배로 만끽하게 되는 거지.

◦ 나는 모방담 구조를 이용해서 사건을 확장시키면 어떨까 생각해봤어. 콩쥐가 계모의 구박을 받고 고생을 할 때마다 좋은 일이 생기는 거야. 그것을 본 계모와 팥쥐는 콩쥐처럼 좋은 일을 만들기 위해 콩쥐를 따라하게 되지. 그럴 때마다 팥쥐는 좋은 일은 커녕 나쁜 일만 생기게 만드는거야. 이렇게 되면 착한 사람은 복을 받고 나쁜 사람은 벌을 받는다는 권선징악적인 주제를 더욱 부각시킬 수 있겠지?

사고 확장하기 사고구술 교사 시범의 예

다음은 학습자가 쓰기활동에 적용할 설화를 정하도록 지도한다. 사건 확장하기의 경우는 초등학교 때부터 배워온 설화 목록을 제시하여 직접 고르게 하거나 교사가 직접 활동에 적합한 설화 각 편을 정해주어도 무방하다. 이때, 본 활동을 하기에 적합한 설화는 주인공의 고생담이 드러나거나 인물의 행위 및 사건이 모방담 구조로 되어 있는 것, 선악의 대립구조가 뚜렷하게 드러나는 것이 좋다. 영웅서사구조가 드러나는 건국신화나 바리데기이야기 등도 주인공이 어려움을 극복하는 서사구조로 되어 있으므로 본 활동을 진행시키기에 적합한 설화이다.

나. 내용조직하기- 내용구조도 만들기

내용 조직하기역시 설화의 각편의 변이양상을 통해서 설명이 가능하다. 사건 확장하기 구조가 나타난 설화 각편의 사건을 고르고 내용구조도로 분석하는 작업을 통해 어떤 사건이 추가되고 어떻게 확장되었는가를 살피면서 창작원리를 익힌다. 위와 마찬가지로 다음과 같은 활동지를 통해 수업을 진행시킬 수 있다.

나> 내용조직하기

☆ 다음 각편의 변이를 통해 설화의 창작원리를 구체적으로 이해해보도록 합시다.

1)사건의 확장이 되지 않은 각편의 예 -변이되기 전

> 새엄마는 과일과 과자를 다 뺏어 팥쥐랑만 먹으면서 콩쥐에게 밭을 매라고 내 보냈더니 밭은 안 매고 어디 가서 과일과 과자를 훔쳐왔니? 어디서 서방질을 하고 얻어왔니? 하면서 욕을 퍼부었다.[87]

2)사건의 확장이 일어난 각편의 예 - 변이 된 후

새 어머니는 콩쥐가 어디서 사탕과 떡을 얻어왔는지 물었다. 콩쥐는 김을 매러 갔는데 하늘에서 암소 두 마리가 내려와서 줬다고 했다. 다음 날 새 어머니는 팥쥐에게 게밥에 나무 호미를 줘서 자개돌 밭을 매라고 보내고, 콩쥐에게는 찰밥에 쇠 호미를 줘서 밭을 매러 보냈다. 팥쥐는 밭을 매러 가서 울고 있었다. 그 때 하늘에서 암소 두 마리가 내려와서 팥쥐에게 왜 우냐고 했다. 팥쥐는 일이 힘들고 살기가 고생스러워서 운다고 했다. 그러자 암소는 아랫 탕에 가서 발을 씻고 중탕에 가서 역을 감고 윗탕에 가서 머리 감고 내 밑에 손을 넣으라고 했다. 팥쥐는 기뻐서 암소가 시킨대로 하고 밑에 손을 넣었다. 그런데 너무 욕심을 부려서 손에 떡과 사탕 등을 많이 쥐고 빼려고 하니 너무 많아서 손이 나오지 않았다. 그 때 소가 펄쩍 뛰었다. 팥쥐는 손도 못빼고 소에 매달려 끌려다녔다. 소는 들로, 가시밭으로 마구 뛰어다녔다. 그래서 결국 팥쥐는 온몸이 다치고 긁히고 깨지고 해서 피투성이가 되었다.[88]

3)기본사건:

계모가 콩쥐에게 힘든 일을 시킴 → 너무 힘들어서 콩쥐가 울었음 → 하늘에서 암소가 내려와 사탕과 떡을 주고 힘든 일을 해결해 줌.

4)사건의 의미: 계모가 비록 콩쥐를 구박하지만, 착한 콩쥐를 하늘에서 도와줌.

5)확장된 사건: 콩쥐의 행동을 팥쥐가 따라하나 과자와 떡을 받기는커녕 욕심을 부리다 오히려 피투성이가 되어 돌아옴.

6)확장된 사건의 의도: 모방담 구조를 통해 권선징악적인 의미를 부각시킴.

사건 확장하기 내용구조도 활동지의 예-교사의 시범

---

87) 서모는 과실캉 과자로 다 뺏어 저그덜찌리만 묵음서 "이넌 밧매라꼬 내보냇더이 밧은 안 매고어디 가서 과실이랑 과자를 훔치 왔다 서방질하고 얻어왔다캄서 욕질만 퍼부었다, 임석재(1989), 『한국구전설화10』, 경상남도 , 평민사, p.302.

88) 홋오마니는 콩중이과 어드메서 사탕과 떡을 얻어왔능가 물었다. 콩중이는 김 매레 가서 하늘서 암소 두 마리가 내리 와서 줬다구 했다. 다음날 홋 오마니는 팍중이한테 게밥에 나무 호무를 줘서 자개돌 달 밭을 매레 보내구 콩중이한테는 니팝에 쇠호무를 주어서 사라구 밭을 매레 보냈다. 팥중이는 밭 매레가서 울구 있었다. 하늘서 암소 두 마리가

☆ 내가 사건을 확장시킬 부분을 다음과 같이 내용구조도로 나타내어 봅시다.

예) 콩쥐와 팥쥐

기본 사건
계모가 콩쥐에게 힘든 일을 시킴 → 너무 힘들어서 콩쥐가 울었음 → 하늘에서 암소가 내려와 사탕과 떡을 주고 힘든 일을 해결해 줌.

+

확장된 사건: 모방담 구조로 사건을 확장시킴.
콩쥐 엄마가 팥쥐에게 그 전날의 콩쥐와 똑같은 조건으로 내보냄 → 팥쥐는 힘든 척하며 울었음 → 하늘에서 암소가 내려옴 → 욕심을 부리다 피투성이가 됨.

‖

효과 및 의도 - 권선징악적인 주제가 강조됨.

내용구조도 그리기

사건 확장하기 내용구조도 활동지 예 - 교사 시범과 학생활동

내리 와서 와 우능가 물었다. 일이 힘들구 살기가 고생스러워서 운다고 했다. 그러느꺼니 암소는 아렛탕에 가서 발 싯구 둥탕에 가서 멕 감구 웃탕에 가서 머리 감구 내 밑

위와 같은 내용구조도를 통해 간략하게 정리해봄으로써 학습자가 구체적으로 어떤 의도로 어떤 효과를 기대하고 사건을 확장하려고 하는지 계획하도록 지도할 수 있다.

다. 표현하기

교사는 작성한 내용구조도를 토대로 각편과 같이 표현할 수 있음을 지도한다. 교사는 학습자에게 확장된 사건이 앞의 내용과 자연스럽게 이어져야 함을 강조한다. 또한 사건을 확장하는 학습자 주체의 의도와 기대하는 효과가 잘 드러날 수 있도록 조직해야 함을 지도한다. 학습자의 표현하기 부담을 줄이기 위해서 교사는 구두작문을 제안해볼 수 있다. 이야기를 입말로 지어보는 활동을 통해 글쓰기에 대한 부담을 줄이고 손쉽게 글을 써볼 수 있을 것이다.

라. 고쳐쓰기

고쳐쓰기는 평가가 이루어진 다음에 가능한 활동이다. 이때의 평가는 일차적으로 자기점검식으로 이루어지도록 한다. 교사는 고쳐쓰기 활동을 지도하기 전에 자기글을 점검할 수 있는 체크리스트를 제공한다. 사건 확장하기 활동에 적합한 체크리스트는 다음과 같다.

구녕에 손을 디리 밀어라 했다. 팍중이는 기뻐서 맥 감구 손 싯구 발 싯구 소 밑구녕에 두 손을 디리 밀었다. 과자와 떡이 많이 있으느꺼니 많이 꺼내 먹갔다고 두 손에 많이 쥐구서 손을 빨라구 했다. 그런데 손에 쥔 거이 너머너머 많아서 손이 나오딜 안했다. 소는 다라 뛰었다. 팍중이는 손을 빼디 못해서 소에 매달레 개지구 끌리워갔다. 소는 들루 가시밭으루 뛔다넸다. 그래서 팍중이는 온몸이 다티구 글키구 깨지구해서 피투성이가 됐다. 임석재(1989), 위의 책, p.135.

항목	평가기준	평가척도			
		상	중	하	근거
1	본래의 이야기와 자연스럽게 어울리는가				
2	확장한 사건이 주제나 의도를 뒷받침하는가				
3	확장된 사건이 참신한가				

학습자는 체크리스트를 통해 점검한 후 또 다시 짝 학습이나 발표하기를 통해 친구들의 의견을 들어보고 고쳐쓰기를 진행하도록 한다.

(3) 정리 및 평가

교사활동	설명하기, 정리하기
학생활동	정리하기

설화의 창작원리인 사건 확장하기를 배웠음 인식하도록 하고 글쓰기에 대한 반성과 평가를 하도록 한다. 이 때 교사는 학생의 글 중 일부를 표집하여 체크리스트에 근거한 적정한 평가를 해주며 학생들이 설화의 창작원리를 내면화할 수 있도록 지도해준다. 학습지도안은 다음과 같다.

(4) 학습지도안

단원명	한국적 패러디1 설화의 창작원리를 활용한 글쓰기 -사건 확장하기-	차시	90분
학습 목표	·설화의 각편을 통해 패러디와 비견되는 창작원리를 이해할 수 있다. ·설화의 창작원리를 활용해 글쓰기를 할 수 있다. ·설화의 사건을 확장하여 새로운 이야기를 만들어 낼 수 있다.		

학습 단계	학습 흐름	학습 내용	교수-학습활동	시간	자료 및 유의점
도입	설명 하기 문답법	동기 유발	① 패러디의 개념설명 ② 설화의 변이형 제시 [설화의 구조가 어떻게 변했는가. 똑같은 제목의 설화가 위의 예처럼 자신이 알고 있는 내용과 다른 점을 발견했던 경험이 있는가 말해보자.] ③교사는 설화의 변이가 일종의 패러디이며 설화의 구연성과 관련해 간단하게 설명해준다.	5	패러디의 개념에 대한 설명이 너무 길지 않도록 주의한다. 패러디와 설화의 변이의 창작원리가 유사함을 알게 하고 설화의 창작원리를 통한 글쓰기 수업임을 인식하도록 지도한다.
		학습 목표 제시	학습목표를 제시한다. [설화의 창작원리를 활용한 글쓰기이며, 사건을 확장하여 주제나 글쓴이의 의도를 강조할 수 있음을 알도록 한다.]	2	학습목표를 다 같이 큰 소리로 읽도록 한다.
전개	교사의 안내와 학생의 활동	각편 사건 확장 알기.	①도입에서 제시한 설화 각편이 변이된 점을 찾고 토론한다.	3	학습자가 활동할 내용이 ②이 와 관련있음을 상기 시킨다.
	설명 하기	발생 원인 추정 하기	교사는 쓰기과정에 따라 앞서 제시한 설화의 화자(필자)가 되어 시범을 보이며 학습자의 글쓰기를 지도한다. 사건이 확장된 원인과 효과를 추정한다. ①학생들의 의견을 들어본다. ②교사가 화자가 되어 학생들에게 발생 원인을 창작원리에 따라 말로 간단히 소개한다.	5	'사건 확장하기'의 경우 학생들이 적용할 설화를 교사가 직접 제안할 수 있다.
	교사의 안내와		③계획하기와 내용생성하기 [자신이 가장 좋아하는 이야기, 자기가 창작학습에 적용하고	15	① 교사는 칠판에 학생들이 말한 설화를 적는다. 학생들이 기억이 나

	시범	내용 생성 하기	싶은 이야기를 고른다. 위에서 배운 창작원리를 교사가 사고 구술한 것처럼 학습자 역시 자신만의 언어로 표현해보고 적을 수 있도록 지도한다. 자신이 알고 있는 설화 중에 이용할 수 있는 화소는 없을까] [학습자는 학습지에 교사의 안내를 통해서 내용을 계획하고 생성하게 된다.] [교사는 학 습자가 가능한 많은 설화를 떠올릴 수 있도록 도움을 준다.]		지 않는 경우, 초등학교 때 배웠던 설화 목록을 제시해준다. ②ppt로 제시하거나, 한눈에 볼 수 있는 인쇄물을 나눠준다. ③교사는 본 수업활동에 적합한 설화를 추천해줄 수 있다. 건국신화, 바리데기 이야기, 도미설화, 등과 같은 이야기가 사건을 확장하는데 중요하다.
	학생의 활동	내용 조직 하기	④내용조직하기 -그리고 막연히 고치려고 했던 이야기의 사건을 그림으로 정리한다.	20	
	학생의 활동	표현 하기	⑤표현하기 [창작한 이야기를 발표한 후, 학생들의 의견을 말하도록 한다.]		④확장된 사건이 앞의 내용과 자연스럽게 이어져야 함을 강조한다. ⑤구두작문을 하도록 할 수 있다. ⑥체크리스트를 제공한다.
		고쳐 쓰기 짝과 의견 교환	⑥ 체크리스트를 토대로 자신의 글을 점검하고 짝학습 내지는 발표학습으로 의견을 교환하여 고쳐쓰도록 지도한다.		
정리		학습 내용 정리	학생들이 설화의 창작원리를 내면화할 수 있도록 지도	5	

사건 확장하기 학습지도안

2) 결말확장 및 변이의 원리 활용- 결말 바꾸기

결말의 변이의 원리[89]를 글쓰기에서 활용하기 위해서는 우선 각편에 대한 학습자의 비판적 사고를 유도해내야 한다. 이는 설화를 접하는 사람에 의해 재구성되므로 쓰기 목적이 적극적인 읽기와 결합할 때 더욱 가능해진다. 즉, 원작을 비평적 관점에서 창조적으로 재조직하는 원리인 것이다. 이는 결국 작품의 자기화인 것이다. 결말의 변이는 거의 모든 설화의 각 편에서 찾아볼 수 있는 현상이다. 결말의 변이는 모방에서 시작하여 창조에 이르는 활동으로서 설화의 대표적인 창작원리라고 할 수 있다.

이 논문에서는 결말의 변이의 창작원리를 지도하기 위해 오누이 힘내기 설화와 나무꾼과 선녀 설화를 이용하여 수업모형을 제작하려고 한다. 학습목표는 다음과 같다.

·학습목표:

· 설화의 각편을 통해 패러디와 비견되는 창작원리를 이해할 수 있다.

·설화의 창작원리를 활용해 글쓰기를 할 수 있다.

·설화의 결말을 변형하여 새로운 이야기를 만들어 낼 수 있다.

(1) 도입

교사활동	설명하기 (동기 유발, 학습목표제시)
학생활동	학습목표 인식하기

89) 결말 바꾸기는 뒷이야기 이어쓰기 등의 이름으로 선 연구자들에 의해서 많이 연구가 되었다. 그러나 이를 설화의 창작원리로 보는 경우는 없었다.

교사는 전 시간에 이어 우리 문학에도 패러디와 비견되는 창작의 원리를 배우고 실현하는 시간임을 학습자에게 인식시킨다. 그리고 결말이 다른 같은 종의 각편을 2가지 이상을 제시한다. 학생들에게 어떤 점이 다른지를 생각해보도록 유도한다. 이어서 설화의 각편에 나타나는 변이 양상이 왜 다를지 생각해보는 시간을 갖고 오늘 배울 창작원리가 '결말의 변이'임을 학생들이 유추해볼 수 있도록 한다. 본 활동에서는 오누이 힘내기 설화와 나무꾼과 선녀의 이야기를 통해서 살펴볼 것이다.

(2) 전개

교사활동	설명하기, 시범보이기
학생활동	활동하기

사건 확장하기와 마찬가지로 전개 단계에서는 본격적인 쓰기 지도가 이뤄진다. 교사는 역시 설화의 화자가 되어 내용생성하기, 내용조직하기, 표현하기, 고쳐쓰기의 쓰기의 과정에 따른 전략을 이용해서 설명하고 시범을 보이게 된다. 쓰기활동에 적용할 각편은 사건 확장하기 활동과는 다르게 학생들 스스로 선정할 수 있도록 지도한다. 교사는 학생들이 결말을 바꿀 때 설화의 각편에 대한 비판적 사고를 가지고 임할 수 있도록 지도한다.

가. 내용생성하기

교사는 설화의 결말의 변이가 나타난(결말이 다른 같은 종의 설화) 각편을 두 개 이상 제시한다. 학생들이 어떤 점이 다른지 생각해볼 수 있도

록 시간을 준다. 그리고 왜 이와 같은 변이가 일어나게 되었는지 토론하는 시간을 갖는다. 그리고 교사가 설화의 화자가 되어 결말을 바꾸게 된 동기를 이야기할 수 있다.

○나는 내기에서 이겼는데도 불구하고 어머니의 방해로 죽어야만 하는 누이의 이야기가 부당하다고 생각해. 이것은 남녀평등을 강조하는 오늘 날의 사회에서는 용인되지 않는 이야기야. 나는 그래서 누이를 죽이지 않겠어. 실력대로 누이가 이기는 결말로 바꾸고 싶어.[90]

○나는 재주가 뛰어난 누이가 어머니가 방해를 했다고 해서 죽는 것이 말도 안 된다고 생각해. 재주를 부리면 뜨거운 팥죽쯤이야 그냥 먹을 수 있지 않겠어? 다만 그 누이가 효녀였기 때문에 부모님의 소원대로 자신의 목숨을 끊은 것뿐이야.[91]

○내가 선녀라면 나와 결혼하기 위해 나의 날개옷을 훔친 나무꾼이 너무나도 미울 것 같아. 선녀는 자신을 도와준 줄 알고 나무꾼을 따라왔는데 이 모든 것이 나무꾼이 계획한 일이었다니 이 사실을 알게 된 선녀는 얼마나 슬플까? 선녀가 어떻게 날개옷을 다시 꺼내 입고 하늘나라로 올라오긴 했지만, 선녀를 따라 하늘로 올라오는 나무꾼과는 다시는 함께 살고 싶지 않을 거야. 그래서 선녀가 나무꾼이 타고 올라오는 두레박 줄을 끊어버리는 결말을 쓰게 되었지.[92]

○나는 나무꾼이 선녀를 따라 하늘로 올라간 이후의 사건은 신빙성이 없다고 생각해. 재미도 없고.[93] 그리고 하늘나라 사람들이 아무렇지도 않게 지상의 사람을 자기 식구로 받아들일 수 있을까? 그래서 나는 하늘나라에서 살기 위해 장인(선녀의 오라비 등)이 나무꾼을 시험하는 내용을 추가했어. 선녀의 도움으로 장인의 시험을 무사히 통과한 후, 선녀와 함께 하늘나라에서 행복하게 사는 결말을 생각한 거지.[94]

○나는 홀어머니를 모시고 사는 나무꾼이 지상에 늙은 어머니를 남겨두고 행복하게 산다는 것이 말이 안 된다고 생각해. 어머니를 걱정해야 하는 것이 자식의 도리 아니야? 자식을 생각하는 어머니를 남겨두고 자신의 행복만을 추구하기 위해 하늘나라로 올라가는 나무꾼의 행동은 비판받아야 해. 그래서 나는 선녀와 함께 다시 지상에 내려오는 결말을 만들었어. (나는 나무꾼이 내려왔다가 홀어머니가 주는 팥죽을 먹고 하늘로 올라가지 못하게 되는 결말을 만들었어.) [95]

결말 바꾸기- 사고 구술하기 교사 시범 예시문

사고구술하기를 통해 화자가 되어 이야기를 바꾸게 된 계기를 설명한 후 교사는 학습자들이 자신이 알고 있는 설화 중에서 결말 바꾸기 활동을 하도록 유도할 수 있다. 이때 교사는 학습자가 여태까지 배웠던 설화를 떠올리게 하기 위해서 알고 있는 설화의 제목과 줄거리를 말해보게 하거나 적어보도록 할 수 있다. 학습자가 기억하고 있는 설화가 너무 적은 경우는 교사는 초등학교 때 배웠던 설화 목록을 제시할 수 있다.[96] 이후 교사는 학습자가 자신이 택한 설화의 화소를 나누도록 하여 사건에 대해 자세하게 알도록 할 필요가 있다. 이때 교사는 화소에 대해서 간단히 설명해준다. 그 다음에는 좀 전에 교사가 시범을 보인대로 결말을 왜 바꾸고 싶은지 사고 구술하도록 지도한다. 다음은 학습지와 사고구술 활동지의 예다.[97]

---

90) 「자금자련 남매」의 이야기의 화자가 되어 설명하는 예이다.
91) 「이몽학 오뉘 힘내기」 이야기의 화자가 되어 설명하는 예이다.
92) 「나무꾼과 선녀」 중 나무꾼 승천 실패담의 화자가 되어 설명하는 예이다.
93) '재미'를 위해서 창작을 한다는 것이 과연 교육적 가치가 없다고 할 수 없을까는 생각해 보아야 하는 문제다. '재미'를 위해서 하는 글쓰기는 인간 본능에서 출발한다는 것 자체로 가치가 있다. 이는 설화를 비롯한 많은 이야기의 발생 원리이기도 하다. 이야기가 하고 싶은 욕망으로 인해 창작을 하는 것이야 말로 21세기에 주체적으로 문화를 수용하고 문학창작을 생활화하고 문화를 창조할 수 있는 인간 육성을 위해 창작교육에서 반드시 고려해야할 문제인 것이다.
94) 「나무꾼과 선녀」중 나무꾼 승천담 중 천상시련 극복형의 화자가 되어 설명하는 예이다.
95) 「나무꾼과 선녀」중 나무꾼 지상회귀, 수탉유래담의 화자가 되어 설명하는 예이다.
96) 1~10학년 국어교과서에 수록된 설화양상은 부록으로 첨부한다.
97) 지면 관계상 본문에 나타나는 학습지는 크기를 축소해서 나타내도록 한다.

가. 내용생성하기 - ①화소 나누기

☆ 여태까지 배운 설화의 제목과 줄거리를 떠올리고 간단하게 적어봅시다.

☆ 여러 설화 중에 '결말 바꾸기'를 할 설화의 화소를 보기처럼 나누어 보자.

예)1)홀어머니가 오누이를 데리고 살다.
2)오누이가 힘내기를 하다.
3)어머니는 딸을 방해하다.
4)아들이 이기다.
5)딸이 죽다

[화소 나누기]

결말 바꾸기 내용생성하기 활동지 예1) 교사 시범-학생활동

가. 내용생성하기- ②사고구술하기

☆ 다음 예처럼 결말을 바꾸려는 이유와 어떻게 바꾸고 싶은지를 말로 표현하여 적어봅시다.

> 예) 나는 내기에서 이겼는데도 불구하고 어머니의 방해로 죽어야만 하는 누이의 이야기가 부당하다고 생각해. 이것은 남녀평등을 강조하는 오늘 날의 사회에서는 용인되지 않는 이야기야. 나는 그래서 누이를 죽이지 않겠어. 실력대로 누이가 이기는 결말로 바꾸고 싶어.[98]

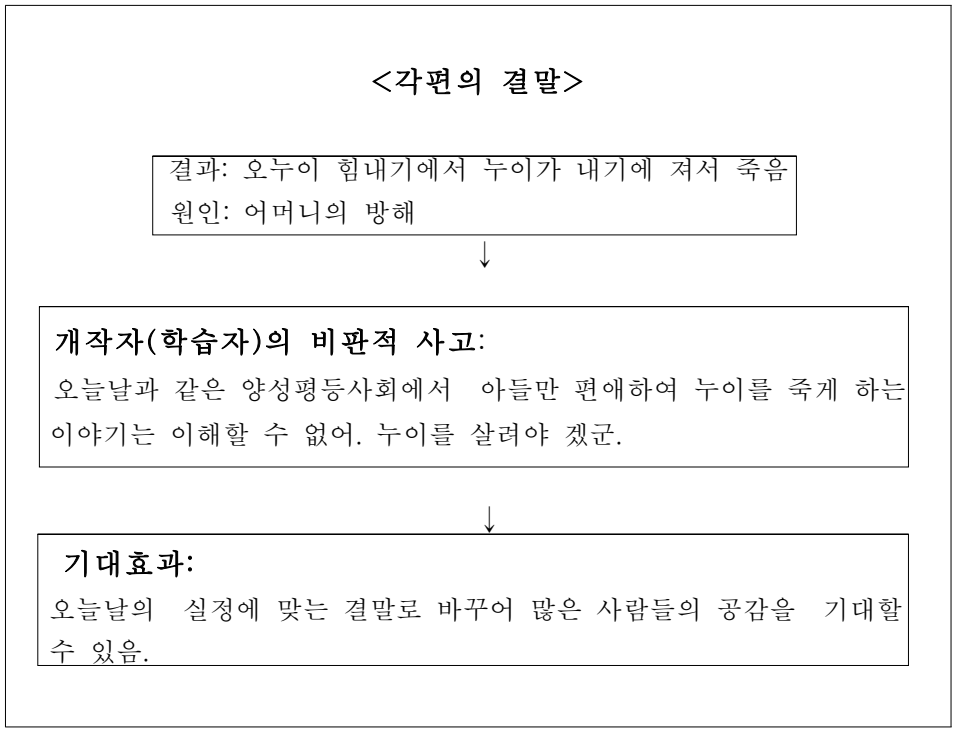
결말 바꾸기 내용생성하기 학습지의 예- 사고구술하기2)
교사시범-학생활동

98) 자금자련 남매의 이야기의 화자가 되어 설명하는 예이다.

이와 같은 활동을 통해 학습자는 자신의 생각을 말로 표현해보면서 비평적으로 원작을 바라보고 창작의 동기를 다지게 된다.

나. 내용 조직하기

내용 조직하기는 내용구조도를 통해 구체적으로 어떻게 결말을 바꾸고 싶은지 그림으로 그려보는 시간이다. 이들은 사고간의 관계를 잘 보여주어 자신의 사고과정을 한눈에 볼 수 있고 어색한 점을 고치기에 용이한 전략이다. 교사는 다음과 같이 예를 제시할 수 있다.



결말 바꾸기 내용구조도 교사 시범의 예

내용구조도 작성 시 반드시 학습자에게 요구해야 하는 것은 원작에 대한 비판적 사고와 결말을 바꿈으로 해서 얻을 수 있는 효과이다. 이것은 학습자가 자신의 입장에서 새롭게 설화를 이해하게 하는 기회를 만들어 줄 뿐만 아니라 창의적 사고를 가능하게 하고 본격적인 글쓰기에 가깝게 다가갈 수 있도록 해준다.

다. 표현하기

교사는 전 단계에서 작성한 내용구조도를 토대로 이야기의 결말을 바꾸도록 지도한다. 이때 본래의 이야기와 자연스럽게 어울리도록 지도한다. 또한 결말을 바꾸는 학습자 주체의 의도와 기대하는 효과가 잘 드러날 수 있도록 표현해야 함을 지도한다. 표현하기의 부담을 줄이기 위해서 구두작문을 제안해볼 수 있다.

라. 고쳐쓰기

표현하기를 한 결과물을 가지고 학습자는 고쳐쓰기를 하게 된다. 역시 확장하기와 마찬가지로 교사는 다음과 같은 체크리스트를 제시할 수 있다.

항목	평가기준	평가척도			
		상	중	하	근거
1	본래의 이야기와 자연스럽게 어울리는가				
2	작가의 의도가 바꾼 결말을 통해서 잘 드러나는가				
3	결말의 내용이 논리적이며 누구나 공감할 만한 내용인가 (신빙성이 있는가)				
4	바꾼 결말의 내용이 참신한가				

그 외에도 교사는 짝 학습이나 돌려 읽기를 통해 토론을 해보는 활동을 통해 학습자가 자신의 글을 점검하고 고쳐서 쓸 수 있도록 지도할 수 있다.

(3)정리

교사활동	설화의 창작원리 요약 정리
학생활동	설화의 창작원리 내면화, 글쓰기를 생활화 하는 태도의 함양

교사는 마지막으로 학생들이 지금까지 배운 설화의 창작원리를 이해하고 이를 통해서 글쓰기를 생활화 하는 태도를 함양할 수 있도록 지도한다. 다음은 '결말 바꾸기'를 활용한 글쓰기의 학습지도안이다.

(4) 학습지도안

단원명	한국적 패러디2 설화의 창작원리를 활용한 글쓰기 -결말 바꾸기-			차시	90분
학습 목표	·설화의 각편을 통해 패러디와 비견되는 창작원리를 이해할 수 있다. ·설화의 창작원리를 활용해 글쓰기를 할 수 있다. ·설화의 결말을 변형하여 새로운 이야기를 만들어 낼 수 있다.				
학습 단계	학습 흐름	학습 내용	교수-학습활동	시간	자료 및 유의점
도입	설명하기 문답법	동기 유발	① 전시학습 확인 ② 설화의 변이형 제시 ③ 설화의 결말의 변이양상 이해하기.	5	패러디의 개념에 대한 설명이 너무 길지 않도록 주의한다. 패러디와 설화의 변이의 창작원리가 유사함을 알게 하고 설화의 창작원리를 통한 글쓰기 수업임을 인식하도록 지도한다.
		학습 목표 제시	학습목표를 제시한다. [설화의 창작원리를 활용한 글쓰기이며, 결말을 바꾸어 주제나 글쓴이의 의도를 강조할 수 있음을 알도록 한다.]	3	학습목표를 다 같이 큰소리로 읽도록 한다.
전개	교사의 안내와 학생의 활동	각편 사건 확장 알기	①도입에서 제시한 설화 각편이 변이된 점을 찾고 토론한다.	5	
	설명하기	발생 원인 추정하기	교사는 쓰기과정에 따라 앞서 제시한 설화의 화자(필자)가 되어 시범을 보이며 학습자의 글쓰기를 지도한다. 결말의 변화가 일어난 원인을 추정하고 그에 따른 효과가 무엇인지 학생들과 토론한다.	15	①학생들의 의견을 들어본다. ②교사가 화자가 되어 학생들에게 발생 원인을 창작원리에 따라 말로 간단히 소개한다.
		내용 생성하기	③계획하기와 내용생성하기 [자신이 가장 좋아하는 이야기, 자기가 창작학습에 적용하고 싶은 이야기를 고른다] [화소를 나눈다]. [위에서 배운 창작원리를 교사가 사고 구술한 것처럼 학습자 역시 자신만의 언어로 표현해보고 적	15	①교사는 학습자가 가능한 많은 설화를 떠올릴 수 있도록 도움을 준다. ②교사는 칠판에 학생들이 말한 설화를 적는다. 학생들이 기억이 나지 않는 경우, 초등

			을 수 있도록 지도한다.] [학습자는 학습지에 교사의 안내를 통해서 내용을 계획하고 생성하게 된다]		학교 때 배웠던 설화 목록을 제시해준다. ppt로 제시하거나, 한눈에 볼 수 있는 인쇄물을 나눠준다.
	교사의 안내및 시 범 학생의 활 동	내용 조직 하기	④내용조직하기 [그리고 막연히 고치려고 했던 이야기의 사건을 그림으로 정리한다.]	20	
		표현 하기	⑤표현하기 [창작한 이야기를 발표한 후, 학생들의 의견을 말하도록 한다.]	15	④확장된 사건이 앞의 내용과 자연스럽게 이어져야 함을 강조한다. ⑤구두작문을 하도록 할 수 있다. ⑥체크리스트를 제공한다.
		고쳐 쓰기 짝과 의견 교환	⑥ 체크리스트를 토대로 자신의 글을 점검하고 짝학습 내지는 발표학습으로 의견을 교환하여 고쳐쓰도록 지도한다.	7	
정리		학습 내용 정리	학생들이 설화의 창작원리를 내면화할 수 있도록 지도한다.	5	

학습지도안- 결말 바꾸기

3) 두 개 이상의 이야기 결합의 원리 활용- 이야기 합쳐쓰기

결말을 바꾸어 쓰기의 경우는 뒷이야기 이어쓰기 등을 비롯해서 다른 선행연구에서 많은 논의가 이루어졌다. 하지만 '이야기 합쳐쓰기'는 연구된 바가 드물다. 이야기 합쳐쓰기[99]의 중요성은 설화 이본 발생 유형과 이미 창작된 고전 소설에서도 찾아볼 수 있다. 춘향전이나 흥부전의 경우, 단 하나의 설화 화소로 이야기가 창작된 것이 아니라 2개 이상의 화소가 적절하게 배치되어 새로운 이야기를 형성해 가고 있기 때문이다. 이와 같은 활동은 학습자로 하여금 두 가지 이야기를 적절히 배치하도록 하는 논리적 사고를 가능하게 하고 두 가지의 이야기를 통해 새로운 이야기를 만들도록 상상력을 자극하여 창의성을 발전시킬 것이다. 그 외에도 2006년도 국립극장에서 공연된 2부로 구성된 창극인「십오세나 십육세 처녀」도 1부인 '십오세'에서 심청이 태어나 인당수에 빠지는 대목과 2부의 '십육세'에서는 신관사또의 수청을 거절하고 옥에 갇힌 춘향이 모진 고초를 겪은 뒤 몽룡과 상봉해 백년가약을 맺는 대목을 조합하여 위기를 극복하는 여성상의 모습을 보여주었다. 이처럼 여러 가지 설화를 조합한 고전소설과 서로 다른 내용인데도 불구하고 합쳐서 공통된 주제를 나타내는 공연은 '이야기 합쳐쓰기'의 가능성을 보여주는 예다. 이와 같은 사실은 설화의 변이 양상과 연결 지어 볼 때, 창작 활동에 있어 이야기 합쳐 쓰기가 매우 유의미한 활동이고 더 발전한 창작의 길을 열어줄 수 있음을 알려준다. 학습목표는 다음과 같다.

---

99) 김정은(2003)의 논문의 경우 이와 비슷한 '이야기 섞어쓰기'를 제안하고 있다. 옛 이야기를 들려준 뒤 창작한다는 점에서 본 논문과 비슷하기는 하지만 설화의 창작원리로서의 접근이 아닌 것과 체적인 쓰기 과정이 제시되지 않았다는 점에서 다르다.

·학습목표:

·설화의 각편을 통해 패러디와 비견되는 창작원리를 이해할 수 있다.

·설화의 창작원리를 활용해 글쓰기를 할 수 있다.

·두 가지 이상의 이야기를 합쳐서 새로운 이야기를 만들 수 있다.

(1)도입

교사 활동	설명하기(동기유발, 학습목표 명료화, 배경지식 활성화)
학생 활동	목표인식

교사는 학습자에게 패러디가 무엇인지 묻는다. 패러디에 대한 간략한 설명을 하고 주변에서 학습자가 쉽게 접할 수 있는 패러디의 예를 제시한다. 또한 패러디는 예로부터 창작의 원리였음을 지도하며 이번시간에 할 활동도 패러디와 관련이 있음을 언급한다.

다음으로 교사는 이야기가 합쳐진 설화의 예를 제시하여 아이들의 동기를 유발한다. 학생들에게 설화를 나눠준 뒤, 읽게 한 후 자신이 알고 있는 설화와 어떤 차이가 있는지 어떤 이야기가 합쳐져 있는지 왜 이야기를 합치게 되었을지 설화의 발생과정과 연계하여 생각해보는 시간을 갖는다. 이 때, 주의할 점은 교사가 학습자에게 익숙한 설화를 제시하여 학습자가 자신이 알고 있는 배경지식과 관련짓도록 해야 한다. 더불어 학습자가 잘 알고 있는 춘향전, 흥부전, 심청전과 같은 고전소설은 여러 개의 근원설화가 합쳐져서 생겨난 것이라는 점을 알려준 뒤, 이처럼 설화 합치기는 소설 창작의 원리 중 하나임을 학습자에게 인식시킨다.

그 다음, 교사는 수업목표를 제시하며 이번시간에 할 활동이 설화를 활용한 패러디 창작이며, 자신이 알고 있는 설화의 이야기를 합쳐 자신만

의 이야기를 만들어 보는 시간임을 알게 한다. 즉, 목 표를 명확히 인식시켜 무엇을 할 것인지 학습자로 하여금 계획하기 활동을 동시에 진행시키는 것이다. 이시기에 학생들의 동기 유발을 하기 위해 교사가 직접 제작한 패러디 글을 제시해도 좋다. 다음은 본 수업에서 제시한 연구자가 작성한 패러디 예시 글이다.

(앞에는 콩쥐팥쥐 이야기)
콩쥐가 평양감사와 결혼한 후 팥쥐는 콩쥐에 대한 부러움과 외로움의 나날을 보내고 있었다.그러던 어느 날 팥쥐는 깊은 산 속에서 나무를 하고 있는 나무꾼을 보았다. 땀을 흘리며 일하는 나무꾼의 모습이 그렇게 남자답고 믿음직스럽게 보일 수 없었다. 팥쥐는 나무꾼을 남편으로 맞이하고 싶었다. 그래서 나무꾼이 점심을 먹으러 간 사이에 도끼를 훔쳤다. 돌아온 나무꾼은 자신의 하나밖에 없는 도끼가 없어진 것을 알고 매우 슬펐다. 그 도끼는 자신의 선친이 물려준 것이기 때문이다. 세상에서 하나밖에 없는 도끼와 아버지에 대한 그리움이 합쳐져 그 남자답던 나무꾼은 그만 주저앉아서 펑펑 울고 말았다.
이 때, 팥쥐가 나타났다. 팥쥐는 나무꾼에게 자신이 도끼를 찾아 줄 테니 결혼해 달라고 했다. 전 재산이 도끼였던 나무꾼은 팥쥐와의 결혼을 승낙했다. 못생긴 팥쥐 얼굴이 그렁그렁한 눈물로 인해 뽀얗고 예쁘게도 보였던 것도 하나의 이유였다.
그러나 막상 결혼을 하자, 팥쥐는 나무꾼에게 일만 시켰다. 구박은 물론이고 찾아주겠다던 도끼는 찾아줄 생각을 하지 않았다. 나무꾼은 너무 힘이 들었다. 그러던 어느 날 부엌 아궁이에서 자신의 도끼를 발견하였다. 검게 그을린 도끼는 멋진 은빛 칼날을 뽐내던 전과는 너무도 달랐다. 나무꾼은 자신의 아버지라고 여기던 도끼가 그렇게 되어 버리자 또다시 눈물이 났다. 또한 믿었던 팥쥐한테 속은 것을 생각하니 가슴이 아팠다.
“일이 고되고 힘들어도, 내 소중한 도끼를 찾아주겠다는 말에 속마음은 정이 많을 거라 생각했거늘.. 내가 속았구나!”
그 후 며칠 뒤, 나무꾼은 나무를 하러 갔다. 그 때 사슴이 와서 구해달라고 했다. 그래서 사슴을 숨겨주었다. 그랬더니 사슴이 소원을 말하라 했다. 그래서 나무꾼은 자신이 겪은 일을 말하면서 팥쥐에게 실망했고 아버지가 너무 그리워 아버지가 계신 하늘나라로 가고 싶다고 말했다. 사슴은 나무꾼에게 씨앗 하나를 주었다. 그 씨앗을 심으면 일주일 안에 하늘나라까지 자라난다고 했다. 나무꾼은 그 씨앗을 심고 일주일 뒤 하늘나라로 올라가서 아버지를 만날 수 있었다. 편지 하나만 남겨놓은 채.

한편 팥쥐는 아궁이에 도끼가 없는 것을 발견하고는 나무꾼이 자신의 행동을 알아차렸음을 알았다. 안방으로 돌아와서 어떻게 할 줄 모르고 있을 때, 나무꾼의 편지를 발견했다. 비록 나무꾼을 머슴마냥 부리고 자신의 일까지 나무꾼에게 돌리던 팥쥐지만 나무꾼의 편지를 보자 자신이 얼마나 나무꾼의 마음을 아프게 했는지 깨달았다. 그리고 자신의 죄를 뉘우쳤다. 며칠을 기다렸지만 나무꾼은 돌아오지 않았다. 그래서 다시 팥쥐는 나무꾼이 일하던 곳으로 갔다. 그때 또 사슴이 왔다. 구해달라고 했다. 나무꾼을 도와준 그때 그 사슴이다. 사슴은 도와달라고 사정했다. 그러나 팥쥐는 도와주지 않았다. 오히려 사냥꾼에게 사슴이 저기로 갔다고 알려주었다. 하지만 사슴은 사냥꾼을 피해 용케 살아났다. 괘씸한 사슴이 팥쥐를 벌하기 위해 다시 팥쥐에게로 왔다. 팥쥐는 여전히 나무꾼이 남겨놓은 나무 밑동을 부여잡고 울고 있었다. 사슴이 무슨 일이냐고 물었다. 팥쥐는 자초지종을 말했다. 마음 착한 사슴은 자신의 본래 마음도 잊은 채 팥쥐에게 씨앗을 주었다. 일주일 후 팥쥐는 콩나무를 타고 하늘로 올라갔다. 하늘나라에 올라간 팥쥐는 나무꾼을 찾으러 다녔다. 그러다 잠든 거인 앞에 있는 황금 알을 낳는 닭을 보았다. 욕심이 생긴 팥쥐는 나무꾼을 잊은 채 닭의 목을 부여잡고 콩나무를 타고 내려오려 했다. 그 때 닭이 거인을 보고 소리치는 바람에 거인이 잠에서 깼다. 거인이 화를 내며 팥쥐를 따라왔다. 팥쥐는 놀라 재빨리 콩나무를 내려가서 집으로 콩나무를 베어버렸다. 팥쥐는 닭이 낳는 황금을 보며 즐거운 나날을 보내고 있었다. 하지만 욕심 많고 성질 급한 팥쥐는 금세 싫증을 내고 더 큰 부자가 될 수 없을까 생각했다. 그래서 황금알을 낳는 닭의 뱃속을 열었다. 그러나 닭의 뱃속에는 아무것도 없었다. 그때 마친 황금알을 낳는 닭의 주인인 거인이 찾아왔다. 자신의 닭을 훔친것도 모자라 닭을 죽인 것을 알고 분노한 거인은 팥쥐를 혼줄을 내고 가진 것을 모두 빼앗았다. 결국 팥쥐는 모든 것을 잃고 혼자가 되었다.

이야기 합쳐쓰기 교사 시범의 예

학습자들은 이처럼 여러 개의 설화를 합쳐 자신만의 이야기를 만들 것이라는 학습목표를 계획하기 단계에 적고 다음단계로 넘어간다. 이때 교사는 학습자로 하여금 이야기를 합쳐서 얻을 수 있는 효과가 무엇인지 미리 생각하는 시간을 주어야 한다. 예를 들어 주제 의식을 강조한다든지 인물의 성격을 부각시킨다든지 사건의 논리성을 추구하고자 하는지의 목표를 정하여 활동에 임하도록 지도한다. 그 외에도 설화 각편 이외에 추가적으로 자신이 알고 있는 동화 등의 이야기도 이야기 합쳐쓰기를 통해 새로운 이야기로 거듭날 수 있음을 알려준다.

(2)전개

교사활동	설명하기, 시범보이기, 안내하기.
학생활동	설화의 각 편을 통해 계획하기· 내용생성하기, 내용 조직하기, 표현하기에 따른 설화에 나타난 창작원리 이해하고 활동하기, 적용하기.

이 시기에 본격적인 쓰기 지도를 하게 된다. 우선 도입부에 제시한 설화의 예의 화소를 학습자와 함께 나누고 칠판에 적는다. 어떤 점이 어떻게 달라졌고 왜 이렇게 표현했을까를 학생들과 토론해 본 뒤, 교사는 마치 설화의 화자의 입장이 된 것처럼 구체적으로 설명해준다. 즉, 교사는 기존의 설화를 활용하여 시범보이기를 하게 되는 셈이다.

가. 내용생성하기

내용생성하기의 경우는 예를 들어 견우와 직녀와 콩쥐 팥쥐 설화를 견본으로 제시한 경우는 다음과 같이 설명할 수 있다.

○나는 '견우와 직녀'의 이야기를 듣게(읽게, 알게) 되었어. 그런데 직녀와 견우의 만남이 너무 심심하고 단순하잖아. 좀 더 흥미있게 만들 수 없을까? 고민했지. 그런데 문득 내가 알고 있는 이야기 중에 나무꾼과 선녀이야기가 생각났어. 나무꾼과 선녀의 이야기는 만나는 과정이 참 재미있잖아. 왠지 두 이야기를 합치면 잘 어울릴 거라는 생각이 들었어. 그래서 한번 합쳐봤지. 어때? 잘 어울리면서도 기존의 견우 직녀 이야기보다도 훨씬 재미있는 이야기가 되지 않았니? ○나는 어느 날 콩쥐팥쥐 이야기를 들었지. 팥쥐 어미가 콩쥐를 괴롭히고 그때마다 동물들이 도와주는군. 그런데 이 부분을 조금 신빙성 있게 더 부각시킬 수는 없을까? 단순히 동물들만 도와준다는 것 말고 콩쥐의 지혜가 팥쥐보다 더 뛰어나다든지 말야. 나는 팥쥐 엄마의 편애를 부각하고 싶었어. 가만히 생각해보니 내가 알고 있는 이야기 중에 오누이 힘내기설화가

있지 모야. 오누이 힘내기 설화에서는 늘 어머니가 누이를 지게 하기위해 방해를 하지. 콩쥐팥쥐도 엄마는 콩쥐를 미워하니까 이 이야기를 변형해서 첨가하면 이야기가 더 재미있어 질 것 같아. 신빙성도 있고. 그래서 오누이 힘내기 설화의 내기였던 베짜기를 변형해서 콩쥐와 팥쥐에 첨가해보았어. 어때? 재미있지 않니?

○나는 콩쥐팥쥐의 계모의 나쁜 모습을 더 부각시키고 싶어. 단순히 일을 많이 시킨다는 것은 너무나도 흔한 이야기잖아. 계모의 못된 성격은 내가 알고 있는 연이 낭자와 버들도령이야기가 더욱 잘 드러나 있어. 그러고 보니 둘 다 계모의 괴롭힘을 받는 것에 공통점이 있군. 콩쥐팥쥐의 전반부에 넣으면 잘 어울릴 것 같아. 나중에 잘생긴 버들도령의 사랑을 받는 콩쥐에게 질투를 하는 팥쥐의 이야기도 연결시킬 수 있고 말야. 난 그래서 버들도령 이야기를 삽입해 보았지. 그랬더니 또 다른 새로운 이야기가 탄생된 것 같아.

이야기 합쳐쓰기 내용생성하기- 사고구술하기 교사 시범의 예

이렇게 말한 내용을 그대로 적게 한 후 그것을 토대로 다시 이야기를 수정할 부분을 수정 전과 수정 후 비교, 수정할 이유 등으로 나누어 적어보게 하는 것도 도움이 될 것이다. 이 때 주의할 것은 학습자가 이미 알고 있는 설화의 변이형을 제시하는 것이 좋고 제시할 설화가 학습자가 낯설 것이 예상되는 경우는 반드시 설화의 기본형과 함께 제시해야 한다는 점이다.

다음은 학습자가 스스로 자신의 글쓰기에 앞서 배운 전략을 적용해 볼 수 있도록 지도한다. 우선 교사는 목표를 확실하게 인식한 학습자가 자신이 알고 있는 설화를 쉽게 떠올릴 수 있도록 도움을 준다. 학습자에게 알고 있는 설화를 말해보도록 하여 제목과 간단한 줄거리를 칠판에 적는다. 학습자는 자신이 알고 있는 설화와 설화의 줄거리를 발표하고 간단하게 학습지에 적어본다. 학습자가 자신이 알고 있는 설화를 기억을 하지 못할 경우, 교사는 초등학교 때 배웠던 설화 목록을 제시하여 학생들이 쉽게 이야기를 떠올릴 수 있도록 도움을 준다.

자신이 알고 있는 설화들을 떠올린 학습자는 이제 교사의 앞에서 제시한 안내를 토대로 앞에서 본격적으로 계획하기 활동과 내용 생성하기 활동을 실행하게 된다. 즉, 수업 도입부에서 자신이 알고 있는 설화를 발표해보고 칠판에 적힌 설화의 줄거리를 떠올리고 그 중 자신이 평소에 맘에 들지 않거나 더 재미있게 만들고 싶은 이야기 2개 이상을 골라본다. 학습자는 자신이 고른 이야기를 학습지에 적고 더 나아가 왜 이야기를 합치고 싶은지 어떤 점이 맘에 들지 않는지, 어떻게 고치면 더 좋을 것 같은지, 어떤 점에서 합쳐질 수 있는지 생각해보고 위에서 교사가 이야기한 것처럼 직접 화자가 되어 사고구술하고 그것을 적어보도록 한다. 또한, 발표를 통해서 학생들의 활동을 관찰하고 학생의 생각을 구체화 시킨다. 그 후 설화의 화소를 각각 나눠보게 하면서 자신이 막연하게 합치리라 마음먹었던 것을 구체적으로 생각해보는 시간을 갖도록 지도한다. 학생들은 이 단계에서 별다른 어려움은 호소하지 않았다. 자신이 알고 있는 이야기를 합쳐보는 활동에 대해 흥미를 가지고 임했다. 그러나 이야기를 합치는 이유의 대부분이 '재미를 위해서'로 통일되어 있는 것을 알 수 있다. 이는 교사가 학생에게 각 편을 예로 들어 각 편의 화자가 되어 설화의 창작원리를 지도할 경우, 다양한 예와 다양한 가능성을 보여줘야 한다는 것을 시사한다. 또한 이 단계에서교사는 왜 고쳐야 하는지를 '주제'와 관련하여 생각해보도록 하는 것이 좋다. 작가인 내가 나타내고자하는 의미가 무엇이며, 그 주제를 부각시키기 위해 이렇게 고치고 싶다를 생각하여 내용조직하기 단계에서 구체적으로 적용시켜볼 수 있도록 지도한다.

나. 내용 조직하기

이 단계는 이야기를 창작하기 위한 개요를 작성해 보면서 쓸 내용에 대한 세밀한 구상을 하는 단계다. 교사는 학생들이 내용을 조직할 수 있도록 도와준다. 조직하기 활동의 학습지는 쓸 내용에 대한 내용구조도 그리기, 인물, 사건, 배경 등의 내용구성요소, 발단-전개-위기-절정-결말, 혹은 처음-중간-끝의 단계별 개요를 작성하도록 구성하였다. 학습자는 내용생성단계에서 구상한 내용을 체계적으로 정리하고 개요를 작성하여 표현하기의 토대를 만들게 된다. 이 단계에서 역시 교사는 앞서 제시한 설화의 화자가 되어 다음과 같이 학생들에게 시범을 보일 수 있다. 예는 다음과 같다.

가) 견우와 직녀

◎수정할 부분 :견우와 직녀와 나무꾼과 선녀의 만남

견우와 직녀	+	나무꾼과 선녀
견우와 직녀의 기본 줄거리		견우와 직녀의 만남을 나무꾼과 선녀의 이야기 첨가

기본화소: 견우와 직녀는 하늘나라 목동 견우와 혼인하다.

+

[하늘나라→인간세계]에 견우라는 목동이 산다.
[나무꾼→견우]는 늙은 소와 함께 농사를 짓고 집을 짓다.
[나무꾼→견우]가 기르는 소가 사람의 말을 하다.
[선녀→직녀]가 은하에서 목욕할 때, 옷을 감추어
그녀를 아내로 만들라고 일러주다.
[나무꾼→견우]는 [선녀→직녀]의 옷을 감추어 그녀를 아내로 삼다.

‖

▷ 견우와 직녀의 만남에 재미와 신빙성을 더함

이야기 합쳐쓰기 내용구조도 교사 시범의 예1)

패러디 이야기 합쳐쓰기	내용조직하기	
이야기+이야기	견우와 직녀+ 나무꾼과 선녀	
시 점	전지적 작가	
인 물 [주인공·방해자 등]	견우- 인간세계에서 가난하지만 성실한 청년 심성이 착하고 얼굴이 잘생겼음.	
	직녀- 하늘나라 선녀 얼굴이 아름답고 세상에서 가장 뛰어난 베짜기 솜씨를 지님	
배 경	시간적 배경- 옛날 옛적	
	공간적 배경- 하늘나라와 지상	
사건과 갈등	발단	인물소개- 가난하지만 착한 견우가 자신이 키우던 소의 도움으로 베 필을 얻는 방법을 알게 됨.
	전개	견우는 소가 알려준 방법으로 직녀의 옷을 훔치고 직녀와 혼일을 해서 살게 됨
	위기	견우와 직녀의 행복한 모습과 게을러진 모습을 본 옥황상제와 서왕모가 화가나서 둘 사이를 갈라놓고 1년에 한번씩 만 만나게 함
	절정	견우가 눈물을 흘리며 소에게 부탁하자 소가 자신의 가죽을 이용해서 만나러 가라고 이야기해 줌. 견우와 아이들이 배를 타고 소가죽으로 물을 퍼내며 만나기를 노력함.
	결말	견우의 노력에 감동한 까치와 까마귀의 도움으로 일 년에 한번씩 만나게 됨(영원히 함께 살게 됨)

이야기 합쳐쓰기 개요도 교사 시범의 예1)

나) 콩쥐 팥쥐 I

콩쥐팥쥐 각편 역시 다음과 같이 내용구조도와 개요표로 설명해볼 수 가 있다.

◎수정할 부분
:계모의 횡포와 콩쥐의 과제에 오누이힘내기의 내기 구조를 첨가함.

콩쥐 팥쥐 + 오누이 힘내기

↓ ↓

콩쥐에게 주어진 과제 콩쥐와 팥쥐의 베짜기내기 대결과 계모의 방해 첨가

‖

▷계모의 횡포를 부각시키고 콩쥐의 지혜를 나타내어 인물의 성격을 분명히 하고 이야기의 흥미를 더함.

이야기 합쳐쓰기 내용구조도 교사 시범의 예2)

콩쥐팥쥐 II

◎수정할 부분
: 계모의 횡포

콩쥐 팥쥐 + 연이낭자와 버들도령

콩쥐팥쥐의 전반부를 연이 낭자와 버들도령의 계모의 횡포가 나타나는 계모의 횡포 부분으로 대체함

‖

▷ 계모의 횡포를 부각시키고 콩쥐의 고난을 심화시켜 흥미를 더하고 권선징악의 주제를 강조함.
콩쥐와 배우자의 만남을 단순히 운명적인 만남이 아니라 서로 돕는 관계에서 사랑이 싹트게 조정함.

이야기 합쳐쓰기 내용구조도 교사 시범의 예3)

패러디 이야기합쳐쓰기	내용조직하기	
이야기+이야기	콩쥐 팥쥐 + 오누이 힘내기	
시 점	전지적 작가시점	
인물 [주인공 · 방해자 · 조력자 등]	콩쥐- 지혜있고 성실하고 아름다운 인물 일찍 어머니를 여의고 새어머니에게 구박을 받음, 고을 원님과 결혼함	
	팥쥐- 새 어머니의 딸 욕심많고 어리석은 인물. 콩쥐가 고을 원님과 결혼하자 질투하여 콩쥐를 죽이고 콩쥐 행세를 하다가 잘못이 밝혀져 벌을 받음	
	새어머니- 콩쥐의 새어머니로 전실딸인 콩쥐를 미워하고 구박하기 위한 방도를 찾아 고민하는 인물. 어리석고 욕심 많으며 나중에 콩쥐를 괴롭힌 죄로 벌을 받는 인물	
	원님- 콩쥐와 결혼하는 인물로 콩쥐를 괴롭힌 사람을 벌하고 콩쥐와 행복하게 산다.	
배 경	시간적 배경- 옛날 옛적	
	공간적 배경- 시골 작은 마을	
사 건	발단	콩쥐가 어머니를 일찍 여의자 아버지는 새어머니를 얻음. 새어머니는 팥쥐라는 딸을 데리고 옴.
	문제+해결	새어머니는 콩쥐를 괴롭히기 위해 힘든 일을 시키고 구박함 새어머니는 콩쥐를 좀 더 구박하기 위해 팥쥐와 베짜기 내기를 시키나 콩쥐가 이김.
	문제+해결	잔칫집에 가고 싶어 하는 콩쥐에게 일을 시키고 새어머니와 팥쥐만 잔칫집에 놀러감. 콩쥐는 조력자의 도움으로 일을 모두 마치고 잔칫집에 놀러감.
	문제+해결	잔칫집으로 가는 길에 신발을 잃어버림. 원님이 콩쥐의 신발을 발견하고 콩쥐와 결혼함
	문제+해결	원님과의 결혼을 질투한 팥쥐가 콩쥐를 죽이고 콩쥐 행세를 함. 콩쥐가 꽃과 구슬로 부활해 팥쥐의 잘못을 고함
	결말	원님(콩쥐)이 팥쥐와 새 어머니를 벌하고 행복하게 살게 됨.

이야기 합쳐쓰기 개요도 교사 시범의 예2) 콩쥐팥쥐 I

패러디 이야기합쳐쓰기	내용조직하기	
이야기+이야기	콩쥐 팥쥐 + 연이 낭자와 버들도령	
시 점	전지적 작가시점	
인 물 [주인공 · 방해자 · 조력자 등]	콩쥐- 심성이 착하고 고움 일찍 어머니를 여의고 새어머니에게 구박을 받음 수재와 결혼함	
	팥쥐- 새 어머니의 딸로 욕심많고 어리석은 인물. 콩쥐가 고을 원님과 결혼하자 질투하여 콩쥐를 죽이고 콩쥐 행세를 하다가 잘못이 밝혀져 벌을 받음	
	새어머니- 콩쥐의 새어머니로 콩쥐를 괴롭히고 버들도령 수재를 죽이는 사악한 인물로 나중에 벌을 받음	
	수재- 새어머니가 터무니없는 요구를 했을 때 도와주는 인물로 나중에 결혼하게 됨.	
배 경	시간적 배경- 옛날 옛적	
	공간적 배경- 시골 작은 마을	
사 건	발단	콩쥐가 어머니를 일찍 여의자 아버지는 새어머니를 맞고 새어머니는 팥쥐라는 딸을 데리고 옴.
	전개	새어머니는 콩쥐를 괴롭히기 위해 엄동설한에 상추를 따오라고 요구함. 콩쥐는 우연히 수재를 만나고 수재에게 도움을 얻어 상추를 구해서 돌아옴
	위기	팥쥐 엄마가 콩쥐를 미행해 수재를 죽이고 콩쥐에게 상추를 따오라고 요구함 수재가 죽은 것을 알게 된 콩쥐는 조력자의 도움으로 수재를 구하고 결혼함
	절정	잘생긴 수재와의 결혼을 질투한 팥쥐가 콩쥐를 죽이고 콩쥐 행세를 함. 콩쥐가 꽃과 구슬로 부활해 팥쥐의 잘못을 고함
	결말	수재가 팥쥐와 새 어머니를 벌하고 행복하게 살게 됨.

이야기 합쳐쓰기 개요도 교사 시범의 예3) 콩쥐팥쥐Ⅱ

이렇게 예시된 설화의 구조의 예를 제시하여 학생들로 하여금 능동적으로 내용을 생성하고 조직하게 할 수 있다. 우선, 자신이 이야기를 합칠 부분을 내용구조도를 통해 다음과 같이 그림이나 도표로 표현하도록 한다. 내용구조도를 작성하는 이유는 자신이 생성한 분명히 알고 자기 생각을 점검해보기 위해서다. 즉, 생성한 내용의 적절성을 판단하게 하고 문제점을 즉각적으로 해결이 가능하기 때문이다. 개요도는 다른 활동에는 없는 이야기 합치기에 새롭게 추가된 내용이다. 학습자는 내용구조도에서 좀 더 발전하여 인물, 사건, 배경 등의 내용구성요소를 구체적으로 설정하고 형식요소인 발단 -전개- 위기- 절정- 결말, 혹은 처음-중간-끝의 단계를 설정해서 좀 더 구체적으로 자신이 쓸 이야기를 구성해보도록 한다. 즉, 어떤 인물이 주동인물이며 반동인물이고 중심사건은 무엇이며, 시간적 배경과 공간적 배경은 어떻게 설정할 것인지 학습자가 스스로 고민해보고 표현하기 위한 글쓰기 뼈대를 구성하도록 하는 것이다.

다. 표현하기

교사는 전 시간에 작성한 내용구조도와 개요도를 바탕으로 표현하기를 하는 시간임을 알린다. 이 때 교사는 인물의 성경이나 심리가 겉모습이나 행동묘사를 통해 제대로 들어나도록 유의시키고 합치는 이야기가 자연스럽게 연결 될 수 있도록 지도한다.

라. 고쳐쓰기

표현하기를 마친 학생들은 일차적으로 자기점검표를 통해 글쓰기를 자신의 글을 평가하고, 발표를 통해 친구들과 의견을 교환하고 교사의 의견을 토대로 다시 고쳐 쓰도록 지도한다. 교사는 고쳐쓰기 활동을 진행시키기 위해서다음과 같은 점검표(체크리스트)를 준비한다. 학생들 스스로가 표현하기 활동을 하고 점검표를 통해 자기 점검활동을 할 수 있도록 지도한다. 학생이 스스로 표현하기 활동을 한 뒤에 자신의 글을 평가할 자기 점검표는 다음과 같다.

구분	항목	평가			근거
		상	중	하	
1	자신이 합친 이야기가 조화를 이루었나				
	자신이 합친 이야기가 참신한가				
2	자신이 패러디 활동을 통해서 나타내려고 한 바가 잘 드러났나요				
3	등장인물의 성격 및 역할과 갈등이 패러디를 하기 전보다 주제를 잘 드러내주나요				
4	이야기 합친 것이 논리적으로 자연스럽게 연결이 되었나 [사건의 필연성, 인과성]				
	자신의 의도대로 사건이 전개 되었나				
5	각각 다른 이야기의 배경이 자연스럽게 조화를 이루었나				

이때 점검표는 위의 두 활동보다는 좀 더 세부적이다. 그 이유는 이질적인 2개 이상의 이야기를 합치기 위해서는 논리성을 비롯한 고차원적인 사고가 다른 두 활동보다 더 요구되기 때문이다.

(4)학습지도안

단원명	한국적 패러디3 설화의 창작원리를 활용한 글쓰기 -이야기 합쳐쓰기-			차시	90분
학습 목표	·설화의 각편을 통해 패러디와 비견되는 창작원리를 이해할 수 있다. ·설화의 창작원리를 활용해 글쓰기를 할 수 있다. ·두 개 이상의 설화를 합쳐서 새로운 이야기를 만들 수 있다.				
학습 단계	학습 흐름	학습 내용	교수-학습활동	시 간	자료 및 유의점
도입	설명 하기 문답법	동기 유발	① 전시학습 확인 ② 설화의 변이형 제시 ③ 두 개 이상 이야기가 합쳐졌음을 이해하기.	5	패러디의 개념에 대한 설명이 너무 길지 않도록 주의한다. 패러디와 설화의 변이의 창작원리가 유사함을 알게 하고 설화의 창작원리를 통한 글쓰기 수업임을 인식하도록 지도한다.
		학습 목표 제시	학습목표를 제시한다. [두개 이상의 이야기를 합쳐서 새로운 이야기를 만드는 시간이며 설화의 창작원리 중의 하나임을 인식한다.]	2	학습목표를 다 같이 큰소리로 읽도록 한다.
전개	교사의 안내와 학생의 활동	각편 변이 알기	①도입에서 제시한 설화 각편이 변이된 점을 찾고 토론한다.	5	
	설명 하기	발생 원인 추정 하기	교사는 쓰기과정에 따라 앞서 제시한 설화의 화자(필자)가 되어 시범을 보이며 학습자의 글쓰기를 지도한다. 결말의 변화가 일어난 원인을 추정하고 그에 따른 효과가 무엇인지 학생들과 토론한다.	10	①학생들의 의견을 들어본다. ②교사가 화자가 되어 학생들에게 발생 원인을 창작원리에 따라 말로 간단히 소개한다.
	교사의 안내와 시범에 따른 학생의 활동	내용 생성 하기	③계획하기와내용생성하기 [자신이 가장 좋아하는 이야기, 자기가 창작학습에 적용하고 싶은 이야기를 고른다] [화소를 나눈다] [위에서 배운 창작원리를 교사가 사고 구술한 것처럼	10	①교사는 학습자가 가능한 많은 설화를 떠올릴 수 있도록 도움을 준다. ②교사는 칠판에 학생들이 말한 설화를 적는다. 학생들이 기억이 나지 않는 경우, 초등학교 때 배웠던 설화 목록을 제시해준다. ppt로 제시하거나, 한눈에 볼 수 있는 인쇄물을 나눠준다.

			학습자 역시 자신만의 언어로 표현해보고 적을 수 있도록 지도한다] [학습자는 학습지에 교사의 안내를 통해서 내용을 계획하고 생성하게 된다]		
		내용조직하기	④내용조직하기 [그리고 막연히 고치려고 했던 이야기의 사건을 그림으로 정리한다] [개요표로 인물·사건·배경등을 구체적으로 생각해본다]	30	
		표현하기	⑤표현하기 [창작한 이야기를 발표한 후, 학생들의 의견을 말하도록 한다]	15	④두 가지 이야기가 자연스럽게 이어져야 함을 강조한다. ⑤구두작문을 하도록 할 수 있다. ⑥체크리스트를 제공한다.
		고쳐쓰기 짝과 의견교환	⑥체크리스트를 토대로 자신의 글을 점검하고 짝학습 내지는 발표학습으로 의견을 교환하여 고쳐쓰도록 지도한다.	10	
정리		학습내용정리	학생들이 설화의 창작원리를 내면화할 수 있도록 지도한다.	3	

이야기 합쳐쓰기 학습지도안

이로써 우리는 한국적 패러디인 설화의 창작원리를 활용한 글쓰기 교육방안에 대해서 생각해보았다. 설화의 각편은 특정설화의 단순한 모방이 아니라 생산자와 수용자의 의사소통을 이루게 하는 하나의 중요한 매개체 역할을 하게 만든다. 따라서 설화의 각편 원리를 통한 패러디 교육은 그 자체로서 의의를 지닌다고 할 수 있다. 다음 절에서는 우리가 모색한 수업방안 중에서 '이야기 합쳐쓰기'를 실제 교육현장에서 실험[100]하여 설화의 창작원리를 활용한 글쓰기가 학습자의 창작에 어떤 영향을 미치는가를 살펴보려한다.

100) 연구자가 학교현장에서 근무하지 않는 관계로 위에서 말한 창작원리를 모두 실험해볼 수는 없었다. 따라서 부득이하게 '이야기 합쳐쓰기'만을 시험해보았다.

2. 창작 수업의 실제 - ‘이야기 합쳐쓰기’ 중심으로

본 논문은 세계화 시대 속에서 민족문화를 발전 계승시킬 창의적인 인간을 육성시킬 방안으로 설화의 창작원리를 활용한 글쓰기를 연구하였다. 그리고 학습자의 창작교육에 미치는 영향을 검증해보기 위해서 ‘이야기 합쳐쓰기’에 한정해서 수업을 실시하였다. 다른 원리 중에서 ‘이야기 합쳐쓰기’를 선택한 이유는 ‘이야기 합쳐쓰기’가 연구된 바가 드물고 다른 설화의 창작원리 보다도 문학의 창작원리에 더 가깝다는 판단에서다. 이는 고전소설을 통해서도 살펴볼 수 있다. 춘향전이나 흥부전의 경우를 보더라도 2개 이상의 설화의 화소가 적절하게 배치되어 새로운 이야기를 형성해 가고 있다. 따라서 본장에서는 이야기 합쳐쓰기의 수업의 결과를 통해 설화를 활용한 글쓰기 수업이 학습자의 창작능력 및 창작에 대한 태도의 향상 정도를 타진해볼 것이다. 우선 창작 전 설문조사를 통해 출발점 행동을 진단하고 본 연구자가 설계한 학습방법을 토대로 쓰기활동을 진행한 후 마지막 설문조사[101]를 통해 학생의 도착점 행동과 흥미도가 출발점행동의 변화여부를 기록하였다.

1) 글쓰기에 대한 진단

2007년 9월 6일 생연 중학교 1학년 학생 72명을 대상으로 설문조사를 토대로 글쓰기 지도를 위한 출발점 행동을 진단했다. 출발점 행동 진단에서 중점적으로 보고자 한 것은 학습자의 글쓰기에 대한 인식과 흥미여부이다.

---

101) 설문조사 용지 및 통계는 부록을 참조 바람.

글쓰기에 대해서 어떻게 생각하느냐의 질문에는 과반수이상의 학생이 글쓰기에 대해 부정적인 반응을 나타냈다. 대부분의 학습자들은 무엇을 써야할지 모르겠다는 내용생성의 어려움이나 어떻게 조직을 해야 할지 모르겠다는 내용조직이나 표현하기 측면의 어려움을 그 이유로 들었다.

글쓰기에 관한 체계적인 지도를 학교나 학원 등지에서 배워보았습니까라는 질문에는 2/3의 학생이 배우지 못한 것으로 나타났다. 이 중 글쓰기를 배워본 적 있다는 학습자 중에 에 '글쓰기 지도가 도움이 많이 되었다'라고 응답한 학습자는 23명 중 7명에 불과했으며, 잘 모르겠다, 도움이 되지 않았다는 학생은 그 두 배인 15명이나 되었다. 도움이 안 되었다고 대답한 학습자 중 일부는 그 이유를 이론만 설명하고 실제로 써볼 시간을 주지 않기 때문이라고 응답했다.

학습자가 패러디에 대해서 알고 있는가의 물음에는 전체 학생 중 50명이 알고 있다고 응답하였다. 그러나 패러디 작품을 접해본 적 있느냐의 물음에는 전체의 22명만이 대답한 것으로 보아 학습자가 패러디에 대해서 알고 있다고는 해도 명확하게 알고 있지는 못한 것으로 나타났다. 실제 우리가 접하는 각종 매스미디어의 일부는 패러디 작품이기 때문이다. 그리고 패러디 글쓰기를 실제로 해본 학생은 전체 중 9명에 불과했다. 이 중 설화를 이용한 글쓰기를 해본 학생은 8명이고, 5명이 글쓰기에 도움이 되었다고 응답했다.

'자신이 패러디를 한다면 어떤 작품을 이용하여 패러디해보고 싶습니까' 의 질문에는 고전문학, 노래가사, CF 순으로 많았다. 이는 학습자가 어렸을 때부터 전래동화를 통해서 설화를 간접적으로 접해왔기 때문일 것이다. 나머지 다음 순위를 차지한 노래가사, CF도 역시 학습자에게 익숙한 장르이기 때문에 높은 순위를 차지한 것으로 볼 수 있다.

‘수업시간에 설화를 활용한 글쓰기를 한다면 해보고 싶습니까?’의 질문에는 해보고 싶다고 대답한 학습자가 전체 응답자 중에 41명이나 되어 과반수를 넘었다. 더불어 설화를 이용한 패러디가 도움이 될 것 같다고 예상한 사람은 학습자들이 설화 패러디 창작 수업에 매우 긍정적인 기대를 가지고 있다고 판단할 수 있을 것이다.

한편, ‘수업시간에 설화의 각편이나 소설의 이본 존재에 대해서 배운 적이 있습니까?’의 물음에는 56명이나 배운 적 없다고 대답하였다. ‘설화 각편이나 소설 이본을 실제로 접해본 적 있습니까?’의 질문에는 45명의 학생이 접해보지 않았다고 응답하였다. 이로써 많은 학습자들이 설화 각편의 존재에 대해서 모르고 있는 것으로 밝혀졌다.

‘자신이 이야기 (소설을 비롯한 서사문)을 쓴다면 어떤 점이 가장 어려울 것 같습니까?’의 질문에는 사건 제시 하는 것을 가장 많이 선택하여 설화를 이용한 패러디 쓰기의 필요성을 다시 한번 생각해볼 수 있었다.

이 설문조사를 통해 본고에서 고려 할 내용은 다음과 같다.

첫째, 학습자들이 패러디의 의미를 정확히 이해하고 있지 않다. 따라서 패러디 교육을 실시하기 전에 패러디에 대한 인식을 하도록 도와줘야 할 필요가 있다.

둘째, 글쓰기의 체계적 지도를 받지 않은 학습자가 많고, 어떻게 써야 할지를 모르는 학습자가 많으므로 글쓰기 지도의 방법적인 측면을 보완할 필요가 있다.

셋째, 학습자들이 본 활동의 패러디 창작원리의 기반이 되는 각 편에 대한 인식이 부족하다. 수업시간에 배운 설화의 적층성과 구비성을 구체적으로 각 편을 통해 지도하여 패러디 쓰기 활동을 할 필요가 있다.

2) 설화의 각 편을 활용한 이야기 합쳐쓰기 지도의 실제

실제 수업은 전 장에서 구안한 학습모형대로 진행 하였다. 본 장에서는 쓰기 절차에 따른 학생들의 결과물을 분석하는 방향으로 진행하고자 한다.[102]

(1) 내용생성하기

학습자들은 별다른 어려움 없이 사고구술 활동에 임했다. 사고구술 결과물을 통해 대부분의 학습자들이 이야기 합쳐쓰기에 활용한 설화를 인물이나 사건의 유사성에 입각해서 선택하고 있음을 알 수 있었다. 다음은 학생들의 사고 구술의 예다.

> 토끼와 거북이의 이야기를 듣게 되었다. 그런데 토끼와 거북이의 반전이 너무 뻔했다. “좀더 재미있게 할 순 없나?” 생각했다. 음... 이 이야기와 구토지설을 섞어봐야겠다. 이 둘의 얽히고설킨 이야기를 만들면 재미있을 것 같아.
>
> -생연중학교 1학년 *반 박정난-
>
> 나는 구토지설의 이야기 중 토끼가 그냥 도망가는 걸 거북이가 멍하니 보는 것이 재미없었어. 그래서 토끼와 거북이이야기를 빌려서 쓸 거야.
>
> -생연중학교 1학년 *반 박민영-
>
> 토끼와 거북이 이야기를 토끼의 간과 합쳐 볼 거야. 토끼가 자고 있을 때, 거북이가 토끼의 간을 빼서 용왕님께 낫게 하는 거야.
>
> -생연중학교 1학년 *반 김숙영-

설화의 유사성에 입각한 이야기 합치기 예1)

102) 72명의 학습자의 활동을 모두 분석할 수 없으므로 몇 편만을 선정하여 분석하였다.

위에 제시한 학습자들의 활동은 ‘토끼와 거북이’와 ‘구토지설’의 이야기를 합친 예이다. 위의 학습자 말고도 ‘토끼와 거북이’와 ‘구토지설’을 이용하여 이야기를 합치겠다고 사고 구술한 학습자가 많았다. 이는 등장인물의 유사성 때문이다. ‘토끼와 거북이’의 토끼와 거북이는 ‘구토지설’의 토끼와 자라의 동물 이름이 첫째 같다. 이것 외에도 인물의 성격이 유사하다. 두 작품의 인물 모두 토끼는 꾀가 많고 거북이는 우직하게 묘사되기 때문이다. 실제 설화 각편에서도 유사성에 입각해서 이야기가 합쳐지는 예가 많다. 콩쥐 팥쥐와 연이낭자와 버들도령이 합쳐진 각편이 그 예다. 두 설화 각편에 등장하는 계모 모두 전실 딸을 괴롭힌다는 공통적인 성격을 가지고 있기 때문에 두 이야기가 합쳐짐이 가능하게 되는 것이다. ‘토끼와 거북이’와 ‘구토지설’ 이외에도 유사성에 입각해서 이야기를 합친 학생의 예는 더 있다. 다음이 그 예다.

흥부와 놀부에서 착한 흥부가 제비다리를 고쳐주는 것을 놀부가 따라하는 장면 대신에 이상한 샘물의 내용을 섞어서 표현해 볼래. -생연중학교 1학년 *반 서다솜-
혹부리 영감과 토끼와 거북이를 합쳐 볼 거야. 혹부리 영감 둘이 가진 애완동물로 경주내기를 해서 이긴 사람이 혹을 떼어 주는 거지. 재밌을 것 같지? -생연중학교 1학년 *반 김현민-
혹부리영감과 금도끼 은도끼를 합쳐 볼 거야. 혹을 떼어버리고 싶은 혹부리 영감의 바람이 거짓말을 만들고 거짓말 때문에 혹을 더 얻게 되는.. -생연중학교 1학년 *반 사효진-

설화의 유사성에 입각한 이야기 합치기 예2

서다솜 학생이 ‘이상한 샘물’과 ‘흥부와 놀부’의 이야기를 합친 것은 위의 학생들과 마찬가지로 등장인물과 이야기 전개의 유사성 때문이다. 이

상한 샘물에 등장하는 나쁜 할아버지의 욕심 많은 성격은 놀부와 닮았다. 착한 사람을 따라하다 도리어 벌을 받는 장면의 모방담 구조 역시 닮아 있다.

김현민 학생의 의도도 역시 인물의 유사성에 입각한 이야기 합치기라고 할 수 있다. '혹부리 영감' 이야기는 나쁜 영감과 착한 영감이 등장한다. '토끼와 거북이'에도 부정적 인물인 교만한 토끼와 우직한 거북이가 등장한다. 이러한 유사성에 입각해서 나쁜 영감이 가진 애완동물은 교만한 토끼로 착한 영감이 가진 애완동물을 거북이로 설정하고 내기 경주를 하게 되는 것이다. 혹을 맘대로 떼었다 붙였다 하는 설정이 비현실적이기는 하지만 인물에 성격에 맞는 애완동물로 토끼와 거북이를 설정하고 내기를 했다는 점에서 창의적이다.

사효진 학생의 경우는 '거짓말'이라는 상황이 절묘한 조화를 이루었다. 금도끼 은도끼의 욕심쟁이 나무꾼의 거짓말과 혹부리 영감의 거짓말이 조화를 이루며 거짓말 때문에 벌을 받는다는 주제를 강조하고 있다.

이와 달리 유사성이 아닌 다른 이유 때문에 이야기가 합쳐진 경우도 있다.

> 나는 흥부와 놀부가 형제인 것이 마음에 안 들고 놀부가 무조건 나쁜 것도 맘에 안 들어. 그래서 우정의 길[103]에서 김 아무개와 박아무개처럼 친구로 바꿔야지. 놀부의 심술궂은 행동이 다 흥부를 위한 것으로 하고 제비를 여인으로 바꾸어 소식을 전해 줄 테야.
>
> -생연중학교 1학년 *반 백승원-

주제를 강조하기 위한 의도로 이야기 합친 예1)

103) 7차 중학교 1학년 2학기 교과서에 수록된 설화.

‘흥부와 놀부’에서의 흥부는 긍정적인 인물로 놀부는 부정적인 인물로 그려지고 있다. 그런데 백승원 학생은 흥부를 박아무개로 놀부를 긍정적인 인물 김아무개로 동일시하면서 하면서 흥부와 놀부의 역할을 정 반대로 전환시키는 것이다. 이와 같은 이야기 합치기가 일어나는 이유는 이야기 생성과정에서 학습자의 의도가 크게 작용했기 때문이다. 즉, ‘진정한 우애’가 ‘남에게 의존하지 않는 자립적인 삶’을 강조하려는 백승원 학생의 의도 때문에 유사성이 없는데도 불구하고 이야기의 합쳐쓰기가 가능하게 된 것이다.

유사성에 입각하지 않고 주제를 부각시키려는 학습자의 의도로 이야기 합쳐쓰기를 시도한 예는 다음과 같다.

망부석 재판이야기에서 단순히 망부석이 매를 맞는 것은 재미가 없어. 그래서 거울 소동의 거울을 망부석이랑 바꾸고 원님이 거울을 고문하는데 자신의 얼굴이 나타나는 거야. 그래서 원님이 겁을 먹는 거야 . 어리석은 원님의 모습이 재미날 것 같애. -생연중학교 1학년 *반 장혜인-
나는 ‘아버지와 유물’[104]을 읽으면서 왠지 허무감을 느꼈어. 그래서 내가 생각한 흥부와 놀부와 합칠 생각이야. 아버지의 세 아들을 흥부와 놀부로 바꾸고 유물을 제시해서 흥부와 놀부가 아버지께 감사하고 우애를 다진다는 이야기로 만들고 싶어. -생연중학교 1학년 *반 우성길-

주제를 부각시키기 위한 의도로 이야기를 합친 예

그 외에도 이야기의 신빙성을 부여하기 위해서 이야기를 합친 경우가 있다.

104) 중학교 1학년 1학기 국어교과서에 수록된 설화.

은혜 갚은 호랑이와 콩쥐팥쥐를 합쳐 볼 거야. 콩쥐팥쥐에서 동물들이 아무런 이유 없이 도와준다는 것은 너무 비현실적이야. 콩쥐가 호랑이를 도와줬기 때문에 호랑이 역시 콩쥐를 도와준다면 좀 더 현실적인 이야기가 될 것 같아.

-생연중학교 1학년 *반 김주혜-

이야기의 신빙성을 부여하기 위한 이야기 합치기의 예

김주혜 학생은 콩쥐 팥쥐에서 등장하는 조력자가 아무런 이유 없이 도와주는 것이 비현실적이라고 생각하고 이야기의 인과성과 신빙성을 부여하기 위해 은혜 갚은 호랑이의 이야기를 합쳤다. 이처럼 이야기 합쳐쓰기는 학습자의 다양한 사고를 가능하게 한다. 유사성에 입각해서, 주제를 부각시키고 싶어서, 신빙성을 부여하기 위해서 학습자는 다각도로 사고하고 표현하게 되는 것이다.

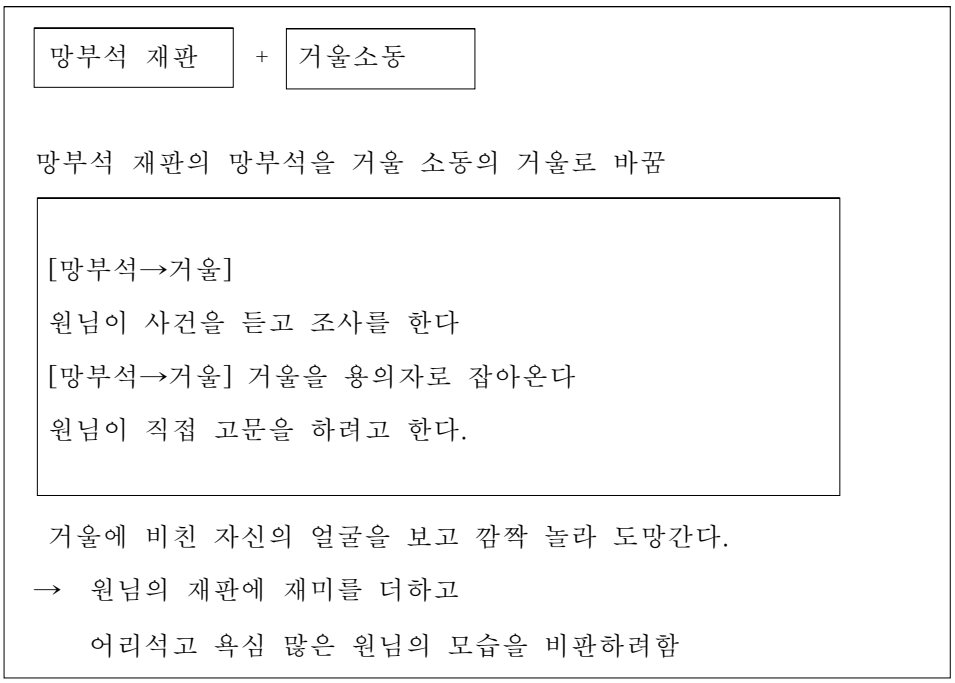
그런데 이러한 실례를 분석한 결과 일부 학습자의 사고구술의 경우는 이야기 합쳐쓰기를 하는 이유가 단지 재미있게 만들기 위해서라고 간단하게 말하고 있는 경우가 많았다. 물론 재미있게 만든다는 것 자체가 나쁜 것은 아니다. 학습자가 이야기를 재미있게 만들려는 의도에서 글쓰기에 대한 흥미가 발달한다면 글쓰기의 생활화를 가능하게 할 수 있다. 그러나 학습자의 고등적인 사고능력을 발휘하게 하기 위해서는 구체적인 의도를 가지고 논리적으로 사고하도록 유도해야 할 것이다. 학습자로 하여금 이야기를 합쳐서 얻을 수 있는 효과는 무엇일까, 내가 이야기를 합침으로 인해서 어떤 주제를 나타내려 하는가, 생각해보도록 하는 것도 좋은 방법이다. 그 후 설화의 화소를 각각 나눠보게 하면서 자신이 막연하게 합치리라 마음먹었던 것을 구체적으로 생각해보는 시간을 갖도록 지도하여야 한다.

(2) 내용조직하기

다음으로 교사가 설화 각편을 통해 시범을 보인대로 내용구조도와 개요도 작성을 통해 내용을 조직하게 된다. 학습자들은 내용구조도를 작성하여 자신의 사고를 시각적으로 표현하고 자신이 생성한 이야기를 점검하게 된다. 그 후 학습자는 개요도를 통해서 인물, 사건, 배경 등의 내용구성요소를 구체적으로 설정하고 형식요소인 발단 -전개- 위기- 절정-결말, 혹은 처음-중간-끝의 단계를 설정해서 자신이 쓸 이야기를 구체적으로 구성한다. 이 단계를 실행하는 동안 개요도 작성에서 학습자들은 많은 어려움을 호소했다. 하지만 이론적으로는 막연히 알고 있는 인물, 사건, 배경 등을 자세하게 구성해보는 것은 쓰기 활동에서 꼭 필요한 활동이다. 막연하게 '이야기를 합쳐보자'라고 한다면 흥미를 유발할 수 있을지라도 장기적으로 보았을 때 학생들의 쓰기교육에는 아무런 도움이 되지 않는다. 즉 이는 학생들에게 좀 더 형상화된 문학적 글쓰기를 체험하게 하여 문학 활동 자체를 심화하고 확대하게 하기 위한 장치다. 교사는 이야기의 구성단계 및 구성요소에 대한 간단한 설명하거나 개략적인 설명하는 것 이외에도 학생들의 활동을 순회하면서 지켜보고 학생이 어려움을 호소할 때 적절한 지도를 하여 도움을 주도록 한다.

다음은 학생들의 내용구조도와 개요도 작성의 예다. 제시한 예들은 비교적 복잡한 구조를 가지고 있다고 할 수 있다. 내용구조도는 복잡한 구조를 내용구조도를 통해서 변화하는 것, 추가하는 것, 강조하려는 것을 한눈에 볼 수 있게 한다. 이러한 내용구조도는 개요도 작성에 주고 개요도는 표현하기를 수월하게 해준다. 이러한 활동들이 궁극적으로는 효과적인 표현을 가능하게 하는 것이다. 따라서 학생들이 이야기를 작성하는

데 있어 내용구조도 및 개요도와 같은 구체적인 전략을 사용하도록 지도할 필요가 있다. 다음은 학습자가 활동한 예이다.



생연중학교 1학년 * 반 장혜인 내용구조도

패러디 이야기합쳐쓰기	내용조직하기	
이야기+이야기	망부석 재판+ 거울소동	
시 점	전지적 작가	
인 물	거울-어떤 잡상인이 들판을 지나다 흘린 물건 원님- 재산욕심이 많고 비리 많으며 어리석음 비단 상인-성실하게 비단을 파는 상인	
배 경	시간적 배경- 옛날 옛적	
	공간적 배경- 들판과 원님의 집	
사 건	발단	성실한 비단 상인이 들판을 지나가다 잠깐 쉬어 간다. 이 마을에는 욕심 많고 어리석은 원님이 있다

	전개	비단 상인은 비단을 옆에 두고 깜빡 잠이 든다.
	위기	비단상인이 깨고 주위를 둘러보니 비단이 사라지고 주변에는 거울이 있다
	절정	비단 상인은 원님께 재판을 청한다. 원님은 자초지종을 듣고 거울을 잡아와서 고문하려 한다.
	결말	원님은 자신의 얼굴이 거울에 비치자 깜짝 놀라 자신이 벌을 받는다 생각하고 도망 간다

생연중학교 1학년 *반 장혜인 개요도

해와 달이 된 오누이 + 나무꾼과 선녀

‖

오누이가 호랑이를 피해 하늘로 올라가서 해와 달이 됨.

[해와 달->옥황상제와 선녀가 됨]
[선녀->누이]
[옥황상제->오빠]

- 누이가 지상으로 내려와 목욕을 하는데 지나가던 나무꾼이 옷을 숨김으로써 결혼함
- 오빠가 크게 노함으로 나무꾼을 죽임
- 누이는 크게 노하고 슬퍼하며 오빠를 원망하고 자살
- 끝부분을 슬프게 만들 것임

생연중학교 1학년 *반 이상무 내용구조도

패러디 이야기 합쳐쓰기	내용조직하기	
이야기+이야기	해와달이 된 오누이+ 나무꾼과 선녀	
시 점	전지적 작가시점	
인 물	오빠-동생을 사랑하고 다혈질이나 본성은 착함 누이-얼굴이 아름답고 총명 나무꾼- 얼굴은 못생겼으나 마음은 착한 노총각	
배 경	시간적 배경- 호랑이 담배 씹어 먹다 폐암 걸리던 시절	
	공간적 배경- 하늘나라와 지상	
사 건	발단	어머니를 호랑이에게 잃은 오누이가 하늘나라로 올라가고 호랑이는 죽음
	전개	오빠는 옥황상제의 자리를 물려받고 누이는 선녀가 됨. 그러나 누이가 지상으로 목욕하러 간 사이 나무꾼이 옷을 훔쳐 누이를 아내로 삼음
	위기	누이가 지상에서 살고 있다는 사실을 알고 오빠가 크게 노함
	절정	크게 노한 오빠는 나무꾼을 죽이고 누이를 하늘나라에 부르고자 함
	결말	누이는 나무꾼을 사랑하였기에 슬픔을 못 이겨 자살함. 이 소식을 들은 오빠는 한번 씩 가끔 펑펑 우는데 울 때마다 지상에는 홍수가 난다고 한다.

생연중학교 1학년 *반 이상무 개요도

아버지의 유물 + 흥부와 놀부

[세 아들→ 흥부와 놀부]

[세 가지 유물 → 2가지 유물 신기한 빈 상자와 신비한 물약]

추가인물: 새

‖

아버지의 세 아들을 흥부와 놀부로 바꾸어 어려움을 극복하고

진정한 우애를 다지는 내용으로 바꾼다. 유물을 바꾸어 재미를 준다.

생연중학교 1학년 *반 우성길 개요도

패러디 이야기 합쳐쓰기	내용조직하기	
이야기+이야기	아버지의 유물+흥부와 놀부	
시 점	전지적 작가	
인 물	흥부: 원래는 시골사람. 가난하지만 마음씨 하나는 지존급 까치: 제 고향에 가려다 다리가 다친 까치 나중에 흥부가 고쳐준다 놀부: 원래는 시골사람. 부자이지만 남을 생각하는 마음이 없음 나중에 불행한 일이 일어남 특수등장인물: 사냥꾼	
배 경	시간적 배경- 옛날	
	공간적 배경- 도심	
사 건	발단	아버지가 돌아가시면서 흥부와 놀부에게 세가지 유물을 주면서 이 유물에 대해 말하신 다음 돌아가심
	전개	흥부는 진 상자를 놀부는 물약을 가지고 각자의 길을 떠남. 그리고 흥부는 가다가 사냥꾼에게 쫓기는 까치를 보고 다리를 고쳐주고 까치는 보답을 함
	위기	놀부는 아버지가 말하신 것도 잊은 채 빨간 물약을 마셨다. 그러자 놀부가 변함
	절정	아버지가 남기신 빈 상자를 놀부 몸에 씌우고 까치가 준 구슬로 놀부를 구함
	결말	놀부가 흥부를 고마워하고 아버지께 감사하며 행복하게 살음

생연중학교 1학년 *반 우성길 개요도

실제 활동에서 학생들은 내용구조도와 개요도를 작성하는 시간을 가장 많이 보내고 어려워하였다. 그러나 교사는 내용구조도와 개요도가 이야기의 뼈대이며 탄탄한 이야기를 창작하기 위해서는 반드시 거쳐야만 하는 활동임을 주지시켜야 한다. 더불어 이야기의 발전단계를 모르는 학습자에게는 개별적으로 발전단계의 특징을 이야기 해보도록 하거나 처음-중간-끝 등의 세 단계로 단순화 하여 지도하도록 한다.

(3)표현하기 및 고쳐쓰기

학생들은 내용구조도와 개요를 참고로 이야기를 작성했다. 개요도 덕분에 표현하기 활동은 비교적 쉽게 할 수 있었다. 표현하기를 마친 학생들은 일차적으로 자기점검표를 통해 글쓰기를 자신의 글을 평가하고, 발표를 통해 친구들과 의견을 교환하고 교사의 의견을 토대로 다시 고쳐쓰도록 지도한다. 본 수업에서는 짝 학습을 통해 짝끼리 의견을 교환하고 고쳐 쓰는 방법을 택했다. 물론 학습자 스스로가 자신의 글 평가하기에는 부족하고 어려울 수도 있다. 하지만 학습자가 문학문화를 적극적으로 수용하고 생활화하도록 하기 위해서는 스스로 자신에 글에 대한 점검을 통해 고민하고 자신의 생각을 발전시키는 경험을 하게 할 필요가 있다.

창작물의 점검 및 평가의 기준은 형식보다는 학습자 누구에게나 가지고 있는 문학적 욕구를 얼마나 잘 표현했나를 위주로 잣대를 정했다. 본 활동에서 내용측면의 평가에 초점을 둔 이유는 글쓰기 과정에서 형식에 너무 주목하게 되면 학습자가 글에 대한 강박감과 부담감을 갖게 되어 자신의 생각을 펼칠 수가 없기 때문이다. 따라서 본 논문에서는 평가의 중점을 설화의 창작원리를 통해 잘 활용하고 있느냐, 얼마나 새로운 시각으로 사물을 바라보고 있느냐 등을 평가의 기준으로 삼았다. 학습자들이 위 활동을 통해 실제로 작성한 최종 이야기의 몇 편을 유형별로 살펴보자.[105] 첫째는 이야기의 참신성과 논리성이 비교적 뛰어난 학생의 작품이다.

> 옛날 용궁에 용왕이 살았다. 용왕은 심각한 병이 들었다. 어의는 진단한 후 약으로 토끼의 간을 처방했다. 그래서 용궁 안에서는 육지로 나

105) 72명의 학생의 작품을 모두 싣기 어려워 몇 작품에 한정해서 싣기로 한다.

갈 수 있는 동물을 뽑기로 한 결과 자라가 뽑혔다. 자라는 우여곡절 끝에 토끼를 찾았다. 자라는 토끼에게 용궁으로 초청한다고 한 후 토끼를 용궁으로 데리고 갔다. 용왕이 토끼의 간을 꺼내라 하자 병사들이 칼을 빼고 토끼의 배를 가르려 하자 토끼는 간을 육지에 놓고 왔다며 간을 가지고 다시 오겠다고 모두를 속였다. 이윽고 자라가 토끼를 다시 육지로 데리고 가자마자 토끼는 간을 몸 밖으로 빼놓고 다니는 동물이 어디 있느냐고 도망치기 시작했다. 자라는 지금 토끼를 놓치면 자신 때문에 죽게 될 용왕님 때문에 그 죄책감이 나를 괴롭힐 것이다 하고 자라는 토끼를 쫓았다. 하지만 자라가 토끼를 달리기로 어찌 이길 수 있으리오. 토끼는 자라가 느린 걸 보고 신나서 더 달려 도망갔다. 지친 토끼는 이쯤이면 자라도 포기 했겠지 하고 잠이 들었다. 하지만 포기를 모르는 우리의 자라. 끝까지 토끼를 찾아 걸었다. 마침내 잠든 토끼를 보자 토끼를 밧줄로 결박하고 다시 용궁으로 잡아간 다음 용왕의 병을 고친 후 용왕에게 큰 상을 받았다. 또한 꼬부기란 벼슬에서 거북왕이라는 벼슬을 받았다.

- 생연중학교 1학년 *반 박민영-

박민영 학생은 토끼가 꾀를 부려 자라를 속이고 도망가는 것을 망연자실하며 바라볼 수밖에 없는 자라가 안쓰럽다며 토끼와 거북이의 이야기를 결합하여 끝까지 따라가서 토끼를 잡는 모습을 나타냈다. 토끼의 입장이 아닌 자라의 입장에서 서술하여 새로운 이야기를 만들었다. 박민영 학생의 글은 용왕의 횡포 보다 우직한 자라의 충성에 더 주목한 것이다.

옛날 옛적에 놀부와 흥부가 살고 있었다. 놀부는 성격이 나쁘고 흥부는 착했다. 어느 날 흥부는 마당을 청소하다가 다친 제비를 보고 고쳐주었다. 그러자 제비는 흥부에게 이상한 샘물을 알려준 후 적당히 마시라고 알려주었다. 흥부는 그 물을 마시고 젊어졌는데 놀부는 그 사실을 알고 제비를 일부러 다치게 하고 고쳐준 후 제비를 협박한 하여 이상한 샘물을 알게 되었다. 제비는 이상한 샘물에 대해 자세히 말하지 않았다. 놀부는 이상한 샘물에 가서 욕심내어 많이 마시다가 아기가 되어버렸다. 흥부는 그 샘물 앞을 지나가다가 그 아기를 보게 되어 아기를 데려다가 키웠다.

-생연중학교1학년 *반 서다솜-

서다솜 학생은 놀부와 흥부의 권선징악을 부의 축적과 소멸로 표현하지 않고 젊어지는 것으로 표현했다. 이 글은 인물의 성격이 잘 드러났다는 점에서 훌륭하다. 즉, 젊어지는 샘물을 적당히 먹은 흥부와 너무 먹어서버린 놀부의 모습을 통해서 흥부의 욕심 없고 성실한 성격, 착한 성격과 놀부의 욕심 많은 성격을 대조적으로 잘 보여준다. 놀부가 욕심을 부리다 아기가 된 것을 흥부가 데려다 키운다는 것도 흥부의 착한 성품을 잘 드러내었다고 할 수 있다.

둘째는 참신성은 보이지만 논리적으로 약간 아쉬운 부분이 있는 학생의 작품을 살펴보자.

> 어느 마을에 김토끼라는 말하는 토끼가 살고 있었다. 김 토끼는 태어나자마자 사람의 손에 길러져 말을 할 수 있게 되었다. 어느 날 낚시하러 가다가 쓰러진 자라를 보고 자신의 밥을 나눠 주어 살리고 같이 살면서 말도 가르쳤다. 그러던 어느 날 바다에서 용왕이 나타나 어부들에게 말하는 토끼의 간을 가지고 오라했다. 가져오지 않으면 물고기를 잡지 못하게 하겠다고 엄포를 놓았다. 한 어부가 김토끼를 잡자고 했다. 어부들은 김 토끼를 잡고 용왕에게 바쳤다. 용왕이 김토끼를 데리러 가려고 하는 순간 자라가 나타나 입으로 물을 뿜어 용왕을 물리쳤다. 놀란 어부들은 급히 도망가고 김토끼는 자라에게 뛰어갔다. 하지만 몸의 수분을 다 쓴 자라는 죽고 말았다. 김토끼는 자라가 거북이인 것을 죽은 뒤에 알고 자기 집 뒤뜰에 자라를 묻어주었다.
>
> -생연중학교 1학년 *반 김진용-

김진용 학생은 지네장터와 구토지설을 결합시켜 새로운 이야기를 창작했다. 지네장터의 두꺼비를 구토지설의 자라로 순이를 토끼로 바꾸고 순이를 괴롭히는 지네를 용왕으로 설정했다. 순이와 토끼 모두 위기에 처해있고 누군가의 횡포로 인한 약자라는 공통점으로 위와 같은 상황을 설정하였다. 이 때, 용왕의 횡포와 지네의 횡포를 동일시하면서 자신의 이익을 위해 남에게 피해주는 일도 마다하지 않았던 용왕의 횡포를 부각시키고 마을 사람들이 자신이 키우던 토끼를 내줘야 했던 슬픈 현실이 함께 나타나게 되는 것이다. 그러나 왜 많은 토끼 중에 김토끼를 잡아야 했는

지를 글에서 분명히 나타내도록 지도할 필요가 있다. 용왕님이 말하는 토끼의 간을 가져오라 했다든지, 그 전에 김토끼를 제외한 모든 토끼가 멸종하게 되었다는 사건을 만들던지 인과관계를 고려해서 학습자가 이야기를 만들 수 있도록 지도해야 한다.

> 옛날에 호랑이 담배 씹어 먹다 폐암 걸리던 시절, 하늘나라와 지상이 존재하고 있었다. 지상에는 어머니를 호랑이에게 잃은 오누이가 살고 있었다. 그 오누이는 호랑이에게 먹힐 뻔 했으나 하늘나라의 도움으로 하늘로 올라가 옥황상제와 선녀가 되고 호랑이는 죽었다. 그러던 어느 날 누이가 지상으로 내려와 목욕을 하는데 지나가던 나무꾼이 옷을 숨겼다. 그리하여 누이는 나무꾼과 결혼을 하게 되었다. 그러자 오빠가 노하며 나무꾼을 죽였다. 나무꾼과 정이 들었던 누이는 오빠가 보낸 사신에게 이렇게 말했다. 나는 비록 강제로 결혼했으나 그를 진심으로 좋아했었다. 그런데 오라버니께서 내가 사랑하는 사람을 죽였으니 나도 따라 죽겠다. 그리하여 누이는 죽었다. 사신이 오빠에게 이 사실을 전하자 오빠는 슬퍼하며 하늘이 나를 버리려 하는 것인가 하며 누이의 죽음을 애도했다. 가끔씩 오빠는 펑펑 우는데 그때마다 지상에선 홍수가 난다고 한다.
>
> - 생연중학교 1학년 *반 이상무-

이상무 학생은 나무꾼과 선녀와 그리고 해와 달이 된 오누이 이야기를 합쳐서 재미있는 이야기를 만들었다. 나무꾼이 사랑한 선녀가 본래는 해와 달이 된 오누이의 누이였다는 설정이 재미있고, 나무꾼과의 사랑을 반대한 옥황상제의 역할을 누이의 오라버니가 맡았다는 사실도 재미있다. 나무꾼이 죽자 누이가 따라 죽는 내용은 슬프지만 그로 인해 오라버니가 매우 슬퍼하여 그때마다 지상에서 홍수가 난다는 결말은 견우와 직녀를 연상시키는 매우 훌륭한 설정이다. 그러나 나무꾼이 왜 옷을 훔치게 되었는가의 원인을 설명하는 사건이 제시가 되어야 하고 본래 인간이었던 오빠가 나무꾼과의 사랑을 왜 반대할 수밖에 없었는가하는 이유가 제시되어야 할 것이다. 교사는 어색한 부분에 대해서 발문을 하거나 학습자들끼리 토론을 하게 함으로써 학습자가 사건의 필연성을 위해 어떤 점을 더

보완해야하는지 생각할 수 있도록 지도해야 한다.

다음은 이야기의 인과성이 비교적 많이 부족하여 교사의 적극적인 지도가 매우 요구되는 글의 예이다.

> 어떤 잡상인이 들판을 지나다가 거울을 흘리고 간다. 잠시 후 그 곳을 들리던 비단상인은 비단을 내려놓고 잠이 든다. 그리고 한참 후 비단 상인이 깨어나고 주위를 둘러보니 비단이 사라진 것이었다. 비단 상인은 얼른 달려가서 원님께 고했다. 원님은 자초지종을 듣고 사건 당시 주변에 있던 거울을 잡아온다. 원님은 거울을 고문하려고다가가니 자신의 얼굴이 비치는 것을 보고 깜짝 놀랐다. 그러자 원님은 그동안 자신이 나쁜 짓을 많이 해서 벌을 받는 것이라고 생각한 후 도망을 쳤다.
>
> - 생연중학교 1학년 *반 장혜인-

장혜인 학생은 망부석 재판과 거울 소동의 이야기를 합쳐서 새로운 이야기를 만들었다. 평소에 죄를 많이 지은 원님은 비단 상인의 일을 처리하다 거울을 죄인으로 잡아들라고 하고 거울에 비친 자신의 모습을 보고 마음이 찔려 달아나게 된다는 내용이다. 거울소동의 며느리와 시어머니가 거울을 처음 보는 바람에 겪는 에피소드가 어리석고 못난 원님의 양심의 가책을 느끼고 놀라서 도망가는 내용으로 변형되었다. 거울이 나쁜 사람을 징벌하는 역할을 했다는 점이 신선하다. 그러나 비단장수의 비단을 훔쳐간 범인을 잡지 못한 점, 그리고 앞서 원님의 못된 횡포가 드러나 있지 않은 점은 아쉽다. 교사는 학습자에게 어색한 점을 발문 형식으로 제시하여 학습자가 자기 글의 문제점을 알고 고쳐 쓰도록 지도해야 한다. 다음 예도 살펴보자.

> 토끼와 거북이 토끼전이 나온 이후 토끼와 달리기를 했다. 이긴 거북이는 용와이 아프다는 소식을 듣고 바다로 내려갔다.
> “거북군 지금 용왕님께서 아프시니 토끼 간을 가져와야 하옵니다. 가져온다면 아름다운 거북낭자를 당신의 아내로 해드리지요.”

거북이는 헛기침을 하더니 “흠흠... 용왕이 아프시니 내 기꺼이 이 몸 바치지요. 거북낭자때문만은 아니올시다.”
신하가 웃으며 말하는데 “허허허 내 거북군에게 잘 좀 부탁하겠소.”
하면서 신하는 사라진다. 거북이는 얼굴이 발그레졌다. 이제 거북이는 지상으로 올라와 토끼에게 애원했다.
“토끼여. 제발 나에게 토끼 간을 주시오.”
토끼는 거절했고 거절하고 또 하였다. 그러다 토끼가 생각하길 우리 둘째언니가 저 거북과 달리기 했다가 져서 우울증을 걸리게 한 나쁜 거북이므로 내가 복수를 하겠다 생각하며 말하길.
“그럼 저 나무를 터치하고 다시 돌아오는 것이 어떤가. 네가 이기면 내가 너에게 간을 주겠고, 지면 너의 등껍질을 내가 갖겠다.”
“좋다.”
탕!
시작되었다. 토낀 역시 빨랐고 지지 않았다.
거북이 이를 어째? 지지 않다니 이제 등껍질 줄 거 지금 주어야겠다. 거북은 등껍질을 빼곤 그 위에 앉아 울었다. 그러자 등껍질이 거북을 태우고 하늘 위로 떠오르더니 결승점을 향해 날아갔다. 결국 토끼는 졌다. 그러나 거북은 토끼가 가여워 사형당할 한 토끼의 간을 용왕에게 주었고 용왕은 건강을 회복했다. 토끼와 거북은 좋은 친구가 되었고 거북 낭자와 결혼하여 행복하게 살았다.

-생연중학교 1학년 *반 김숙영-

김숙영 학생은 역시 박민영 학생과 마찬가지로 구토지설과 토끼와 거북이의 이야기를 결합시켜서 새로운 이야기를 창작했다. 그러나 사건의 구성이나 결말이 박민영 학생과 다르다는 점에서 본 활동이 학습자 자신의 창의성을 보여주는 활동임을 증명하고 있다. 즉, 김숙영 학생은 간을 가져오기 위해 거북이는 등껍질을 걸고 토끼는 자신의 간을 걸고 경주를 하게 되는 것이다. 마지막에는 거북이가 아량을 베풀고 토끼를 살려주고 대신에 사형당할 토끼의 간을 용왕에게 주고 토끼와 거북이 좋은 친구가 되며, 용왕의 건강도 회복하는 해피엔딩으로 결말을 맺고 있다. 김숙영 학생의 글에서는 특히 죄 없는 사람을 헤쳐서는 안 된다는 주제가 엿보인다. 그러나 거북이가 뒤쳐지고 노력도 하지 않은 채 미리 등껍질을 줄 거라고 말하는 대목은 거북이의 본래의 우직한 성격을 잘 말해주지 못한

다는 점의 한계가 있다. 또한 갑자기 왜 등껍질이 날아라 슈퍼보드가 되었는지도 인과성이 부족해서 어색하다. 따라서 학습자로 하여금 이러한 부족한 점에 대해서 더 생각해 볼 수 있는 기회를 주어야 할 것이다. 한편, 김숙영 학생의 글은 다른 학생의 글에 비해 대화문이 삽입 되어있고 감정이나 인물의 모습을 묘사했다는 점에서 노력한 흔적이 보이는 글이다.

위와 같은 활동을 통해서 설화의 전승방식의 하나인 이야기 합치기가 새로운 이야기를 생성하고 학습자의 창의적인 사고력을 더해주고 있음을 알 수 있다. 학습자의 활동에서 가장 많이 활용된 설화는 구토지설과 토끼와 거북이였다. 이는 앞에서도 언급했듯이 각 설화에 등장하는 인물의 유사성 때문이다. 그러나 여기서 주목할 점은 같은 설화를 이용하고 있다고 하더라도 학습자들 모두 다른 내용의 이야기를 창작하고 있다는 점이다. 이로써 '이야기 합쳐쓰기'가 학습자의 다양한 사고를 반영할 수 있는 쓰기 방안임을 말해준다. 본 활동이 학습자 자신의 창의성을 보여주는 활동임을 증명하고 있다.

그러나 대부분의 학습자들의 글쓰기가 줄거리를 서술하는 양식에서 그치고 있다는 점이다. 이것은 글쓰기에 대한 경험의 부족이라고 볼 수도 있다. 교사는 학습자의 글쓰기가 줄거리에서 머물지 않고 구체적인 상황으로 서술하도록 끊임없이 유도해야 함을 의미한다. 간접화법으로 드러난 부분을 대화문으로 바꾸어 보게 한다든지 간략하게 제시된 사건을 구체적으로 확장하도록 한다든지 교사는 학습자가 보다 나은 글을 쓸 수 있도록 지속적인 관심을 가지고 학습자를 도와야 할 것이다.

Ⅵ. 설화의 창작원리를 활용한 창작 수업의 효과

자신의 생각을 자유롭게 표현할 수 있는 능력이 중시되면서 창작교육의 중요성은 나날이 커지고 연구도 활발하게 되었다. 문학교육의 목표가 '수용과 창작'을 모두 중시하면서 창작에 대한 관심은 날이 갈수록 많아진다. 그러나 우리 수업현장에서 창작교육을 하기에는 현실적으로 많은 한계가 있다. 입시위주의 교육현실과 수업시수의 부족 등의 상황에서 교사는 입시 부담에 따른 수업시간의 제한성으로 인해 암기 위주의 주입식 수업을 강요할 뿐 아니라 교사 자신도 창작에 대한 수업의 부담으로 인해 창작지도가 이루어지지 않고 있다. 이렇게 되다 보니 학생들조차도 창작에 대한 가치를 중요하지 않게 생각하거나 많은 부담을 갖는 것이다. 창작 교수법에 대한 체계적이고 구체적인 사례나 프로그램 등이 현장수업과는 연계가 되어 있지 않은 것도 또 다른 이유다.

그러나 이제 세계는 변하고 있다. 정보화시대는 자기개성의 표현을 가장 중시한다. 그럼에도 불구하고 그동안 학교 현장에서의 창작교육이란 거의 전무한 상태였다. 창작활동은 예술 활동으로서 가르칠 수 없다는 의견이 지배적이었기 때문이다. 그러나 문학교육의 진정한 의미를 구현하기 위해서 표현영역인 창작교육이 활발히 진행되어야 한다. 그러기 위해서는 시대의 흐름에 발맞춘 창조적인 인간으로 육성하기 위한 국어 수업을 생각해야 한다. 그 해결책은 바로 창작 교육의 육성에 있다. 세계화 시대에 걸 맞는 인재 육성은 민족문화발전에 이바지하고 세계화 시대에 적응하는 창의적 인간을 중시할 수 있는 일 그것은 창작의 인재를 육성하는 일

이다. 문학은 인접예술을 비롯한 사회·문화현상과 밀접하게 관계된다. 이것은 이제 더 이상 문학은 문학 단일 예술로 존재하지 않음을 의미한다. 이는 요즘 CF, 심지어 뮤직비디오에도 이야기가 있는 것을 통해서도 알 수 있다. 즉, 이야기가 현대 문화 전반에서 기술이나 마케팅 못지않게 중요해졌음을 의미한다. 그러나 우리나라가 세계시장에서 가치를 받은 문화 콘텐츠의 비중은 아직 미미하며 그 원인은 기획·창작분야의 취약성에 있다. 따라서 학교 교육에서는 한국적인 소재를 통한 많은 창작의 기회를 제공하여 창조적인 인간형으로 만들어내야 한다. 따라서 문화 창조의 기초가 되는 창작 교육의 다양한 지도 방안을 마련해야 한다.

본 논문에서는 그 방안으로 재량활동을 염두에 둔 한국적 패러디인 설화의 각 편의 서술원리를 쓰기 원리와 결합하여 쓰기수업모형을 설계해 보았다. 본 논문에서 제안한 창작 모형은 학습자를 쓰기의 두려움에서 벗어나게 하며 친숙한 소재를 통해 창작의 발판을 마련해 준다는 데에 의의가 있다. 또한 원전에 대한 이의제기를 통해 비판적 사고를 길러준다. 또한 창작 모형에서 선택한 설화 텍스트는 이야기 문학은 학생들의 창의적 사고의 하나인 확산적 사고를 하도록 하여 상상력의 구조를 해석하고 상상의 세계에 뛰어들 수 있도록 한다. 이는 문학작품의 창작 기법을 익혀 창작에 대한 새로운 스토리의 원리를 체득하는 것이다. 이로써 학습자는 서사구조를 내면화하게 된다. 설화는 본래 누구나 쉽게 기억하고 적용하고 응용할 수 있는 방식으로 오랜 세월동안 많은 사람들의 사랑을 받았다. 이 말은 어떤 학습자들이라도 쉽게 구조를 내면화 할 수 있다는 말이 된다. '대립과 반복'의 모방담 구조가 그 예이다. 실제로 학습자들은 인물의 대립성과 행동의 모방의 반복의 구조를 통해서 자신의 새로운 이야기를 만들었다. 물론 이 단계에서는 서사구조를 내면화 하는 과정에서

학습자들은 많은 시행착오를 겪게 되는 등의 어려움을 겪는다. 하지만 이러한 시행착오 속에서 학습자들 스스로가 자신만의 이야기를 명료할 수 있게 되는 것이다.

이러한 원리를 토대로 본 논문에서 제안한 창작활동 설화의 각 편의 창작원리 중 '이야기 합쳐쓰기'를 경기도 동두천시에 있는 생연중학교 1학년 5반과 1학년 6반 학생을 대상으로 총 10월 15일에서 10월 말까지 3차시 동안 학생들의 창작활동을 지도하였다. 마지막으로 설문조사[106]를 통해 학생들의 창작에 대한 인식변화를 통해 설화의 창작원리인 '이야기 합쳐쓰기'가 갖는 창작교육의 가능성을 타진해보았다. 다음은 창작학습을 경험한 학생들의 설문결과이다.

설화의 변이양상을 활용한 글쓰기(이야기 합쳐쓰기)를 해본 소감에 대한 질문에는 반수를 훨씬 넘는 57명의 학생이 본 활동에 대해 긍정적인 반응을 보였다. 특히 학습자들은 새로운 글쓰기 방식에 대한 관심을 보였고, 설화에 자신의 상상력을 더하고 새로운 이야기를 만드는 과정에 흥미를 보였다. 설화의 이본을 활용한 글쓰기를 한 활동이 실제 글쓰기 실력 향상에 많은 도움이 되었느냐의 질문에도 72명 중 53의 학습자가 긍정적인 반응을 보였다. 이 중에서 학습자들은 본 활동이 사건 제시하기, 기타, 표현하기, 구조마련하기 순으로 도움이 되었다고 응답했다. 이는 활동 전 설문조사의 글쓰기에서 어려운 점이 사건제시하기, 구조마련하기 순으로 나타난 것과 비교해보면 본 활동내용이 학습자의 쓰기활동에 많은 도움을 주었음을 알 수 있다.

또한 본 활동에서 좋았던 점을 물은 결과 설화를 바탕으로 이야기 합쳐쓰기를 한 점이 좋았다고 응답한 학습자가 40명으로 가장 많았고 글쓰

106) 설문조사의 결과는 부록을 참조하기 바람.

기 과정이 자세히 제시되어 어떻게 써야하는지 알게 되어 좋았다는 학습자는 17명, 글쓰기 과정과 방법이 모두 좋았다고 응답한 학생은 13명이었고 기타는 2명이었다.

글쓰기에 대한 인식 변화에 대한 물음에는 48명의 학습자가 글쓰기에 대한 흥미가 생기고 동화나 소설 등의 작품을 창작해보고 싶어졌다고 응답했다. 즉, 창작 전의 설문에서 대부분의 학습자가 글쓰기에 대한 부정적인 인식을 나타낸 데 비해 창작 후에는 오히려 반수를 넘는 학습자가 글쓰기에 대한 긍정적인 태도를 보였다. 이 점에서 본 활동이 학습자의 글쓰기 흥미를 자극하는데 도움을 준다는 것을 알 수 있다.

앞으로 위와 같은 방법으로 창작 수업을 진행한다면 적극적으로 임하겠느냐의 질문에는 49명의 학습자가 '예'라고 응답하고 모르겠다고 응답한 자가 20명 '아니오'라고 응답한 자는 3명이었다. 과반수를 넘는 학습자가 본 학습활동에 대해서 긍정적으로 인식하고 있음을 알 수 있다. 위의 응답자 중에서 '예'라고 답한 학습자에게 이유를 물은 결과 '재미있어서'라고 응답한 자가 가장 많았고, 그 외 '집중력과 창의력이 생김.', '창의력이 키워지는 수업이다.',' 글쓰기에 많은 도움이 되었다.',' 새로운 방법이기에 글짓기에 많은 도움이 되었다.', '쉽고 하면 할수록 빠져드는 느낌이 들며 더 해보고 싶다.', '작가가 된 기분이었다.' 등의 반응을 보였다. '아니오'라고 대답한 이유는 '귀찮다.',' 글쓰기가 싫다.' '수업시간에 떠들고 장난치게 되었다.' 등의 이유로 본 활동을 하고 싶지 않다고 답했다.

본 활동에서 어려웠던 점은 시간 부족을 35명이 선택하였고 글쓰기 과정이 자세했지만 어려웠다고 응답한 학습자가 20명으로 두 번째로 많았다. 그 외 이야기 합쳐 쓰기 자체가 재미없다고 응답한 자가 4명이며 기타 6명이고 어려운 점이 없었다고 응답한 자는 7명이었다.

마지막으로 본 쓰기 활동에서 더 하고 싶은 이야기에 학습자들은 다음과 같은 반응을 보였다.

·시간이 더 할당되면 좋겠다.
·일주일에 한 번씩은 창작을 해보고 싶다.
·이런 방법으로 계속 실력을 늘려가고 싶다.
·수업시간에 본 활동을 하면 더 흥미를 가질 것이다.
·다음에는 다른 방법을 알려주었으면 좋겠다.
·쓰기만 하지 말고 연극, 뮤지컬 등으로도 했으면 좋겠다.
·혼자서도 해보고 싶다.
·글쓰기 능력이 향상되었다.

이로써 본 활동이 학습자의 글쓰기에 대한 태도와 흥미 향상에 도움을 준다는 것을 알 수 있다. 무엇보다 새로운 창작방법에 대한 흥미를 느꼈고 친숙한 소재를 자신의 상상력을 통해 새롭게 창작해보는 것에 흥미를 느꼈다. 이처럼 창작 교육은 학생들에게 문학을 좀 더 친숙하게 여겨 문학과 현실의 괴리감을 줄일 수 있는 계기를 만든다. 더불어 창작이 어렵다는 편견에서 벗어나 손쉽게 창작을 해보고 다양한 문학적 글쓰기를 해보는 것은 좋은 문학작품을 생성하는 발판이 될 것이다.

그러나 우리 교육현실에서 창작수업방안 및 여건은 여전히 부족하다. 비록 학습자가 글쓰기에 대한 흥미를 느끼고 있다고 하더라도 그 흥미를 발전시키고 이끌어 줄 수 있는 현실적인 여건이 제대로 구비되지 않았다. 글쓰기의 어려움에서 시간의 부족을 호소하는 학습자가 여전히 많다는 점에서 현실 창작 수업의 어려움을 발견할 수 있는 것이다. 따라서 학습자가 충분한 시간을 가지고 글쓰기 활동을 할 수 있도록 제도적으로 보

완하여 현행 창작교육의 문제점을 해소하고 창의적인 인간을 육성하기 위한 방안을 적극적으로 보완해야 할 것이다. 따라서 자신의 소질과 흥미를 발휘하고 민족문화에 이바지할 수 있는 창의적인 인간을 육성하기 위해서 창작교육에 힘써야 하며 창작의 발판이 되는 창작 교육방안이 계속해서 마련되어야 할 것이다.

Ⅶ.결 론

정보화 시대가 되면서 자신의 생각을 자유롭게 표현할 수 있는 능력이 중시되면서 창작교육의 중요성은 나날이 커지고 연구도 활발하게 되었다. 근래의 이러한 분위기 속에 창작의 방법으로 주목받기 시작한 것이 패러디이다. 패러디는 모든 문화는 서로 영향을 주고받기 마련이이며 따라서 완전한 독창문화란 있을 수 없다는 포스트모더니즘과 그 맥을 같이 한다. 이때의 창작과 모방은 서로 유기적으로 관련되어있다. 그러나 패러디는 현대에 갑자기 등장한 것이 아니다. 이는 예술의 일반에서 창작에 모방의 개념이 전혀 포함되어있지 않은 것이 없으며 고대 이래로 예술의 본질은 모방이라고 인식되기도 한 것만으로도 충분히 알 수 있다.

본 논문에서는 우리 설화의 모습에서 패러디의 원리를 찾았다. 설화의 소통방식에서 우리는 작품을 통해 작가와 감상자가 상호 교류할 수 있는 대화의 장을 이끌어낸다는 패러디의 원리를 찾아볼 수 있었다. 즉, 설화의 각 편은 특정 설화의 단순한 모방이 아니라 생산자와 수용자의 의사소통을 이루게 하는 하나의 중요한 매개체 역할을 하게 만든다. 따라서 설화의 각편 원리를 통한 패러디 교육은 그 자체로서 의의를 지닌다. 그러나 종전의 설화를 통한 패러디 연구는 각편에서 그 원리를 찾기보다 패러디를 현대의 창작원리로 전제해 두고 학습자에게 새로운 이야기를 만들어 내기를 원했다. 또한 구체적인 쓰기 방안도 제시해주지 않았다. 즉 종전의 창작 지도방법들은 무조건 학습자로 하여금 새로운 발상을 하도록 강요해온 셈이다. 이러한 이유로 창작교육에 대한 많은 연구가 있었음에도 학습자는 계속해서 새로운 창작에 부담을 느낄 수밖에 없었다. 이

러한 방식은 학습자를 창작이라는 틀에 가둘 뿐만 아니라 진정한 상상력을 발휘할 수 없게 만든다. 따라서 본 논문은 우리 문학의 뿌리인 설화의 변이양상에서 패러디와 비견되는 우리 고유의 창작원리인 세 가지 세목 확장 및 교체하기, 결말 확장 및 변이, 두 개 이상의 결합의 원리 찾고 이를 쓰기 과정에 따른 전략과 결합시켜 중학생을 대상으로 한 구체적인 창작 교육 방안을 연구하였다. 이 중에서 '이야기 합쳐쓰기'를 실제 수업에 적용하여 학습자의 글쓰기에 대한 인식 및 흥미의 변화를 살폈다. 그리하여 설화의 창작원리를 활용한 글쓰기를 글로벌 시대 민족문화를 계승 발전시키는 창의적인 인간 육성의 발판으로서의 가능성 측면에서 타진해보고자 하였다. 이러한 목적에 따라 전개된 각 장의 내용을 요약하면 다음과 같다.

Ⅱ 장에서는 현행 창작 교육의 현황을 중학교 교육을 중심으로 살펴보았다. 현행 창작 교육은 패러디를 창작의 방법으로 수용하고 그에 대한 연구도 활발하였으나 고전문학을 활용한 글쓰기 연구가 미흡하고 구체적인 쓰기 방안이 제시되지 않았다. 따라서 세계화 시대에 우리 고유의 정체성을 깨닫고 민족문화와 창작 문화 발전에 이바지하기 위한 방안으로 설화의 창작원리와 쓰기 과정을 결합한 구체적인 창작 교육의 필요성을 밝혔다.

이어 Ⅲ 장에서는 패러디의 개념 정의를 통해 설화의 창작원리와 패러디 관계를 새롭게 조명하여 설화의 창작원리를 통한 창작이 서양이론의 패러디와 비견되는 창작방법임을 밝혔다.

Ⅵ장에서는 설화의 각편에 나타난 변이 양상을 통해 「콩쥐 팥쥐」, 「오누이 힘내기」,「나무꾼과 선녀」의 설화를 통해 설화의 창작원리를 세목 확장 및 교체, 결말 확장 및 변이, 두 개 이상의 이야기 결합으로

나누어 살펴 보았다.

다음 Ⅴ장에서는 좀 전에 밝힌 창작원리 3가지를 토대로 쓰기과정인 내용생성하기, 내용조직하기, 표현하기, 고쳐쓰기와 결부시켜 구체적인 수업모형을 구안하였다. 이 중에서 두 개 이상의 이야기 결합의 원리를 활용한 '이야기 합쳐쓰기'를 실제 수업에 적용하고 학습자의 결과물을 몇 가지 유형으로 살펴보고 반응을 살펴보았다.

Ⅵ장에서는 위에서 도출한 학습 결과물을 통해서 연구의 효용성을 검증하고 창의적 인간 육성의 방안으로써 창작교육의 중요성과 의의를 살펴보았다. 연구의 결과 설화의 창작원리를 활용한 창작교육이 학습자의 글쓰기에 대한 인식의 변화에 효과적인 것으로 나타났다. 즉, 학습자의 창작에 대한 흥미를 신장시키고 창작 활동에 대한 인식을 긍정적으로 전환하였다. 더 나아가 학습자는 설화 각편의 변이양상을 통해 학습자 스스로가 능동적인 문학의 주체임을 인식하고 새로운 이야기를 창작해볼 수 있었다. 이로써 본 논문에서 연구한 설화의 창작원리를 활용한 창작교육이 세계화 시대에 민족문화를 계승·발전시키고 창의적인 인간의 육성을 위한 발판을 마련함을 알 수 있다.

한편, 본 연구는 다음과 같은 한계를 지니고 있다.

첫째, 경기도 소재의 특정 중학교 학생들을 대상으로 했기에 초등학교, 고등학교 학생들이 연구대상에서 제외가 되었고, 연구의 결과를 일반화하기에는 무리가 따른다.

둘째, 설화를 활용한 재창작은 여러 장르로 표현될 수 있기 때문에 본 논문에서는 서사문으로 그 장르를 한정한다.

셋째, 본 연구에서 활용한 설화는 교과서 수록 작품 외에 교과서 밖의

설화 중 본 쓰기활동에 적합하다고 생각되는 제재를 선정하였으나 학습자의 흥미나 교육적인 효과, 발달 수준에 따른 검증과정을 거치지 못했다.

설화를 통한 패러디 교육은 단순히 창작능력을 향상시키는데 머무르기보다 민족정체성 형성에도 도움을 준다. 정보가 전 세계적으로 공유되고 물밀듯이 쏟아지는 정보화 사회에서 자아정체성은 물론이요 민족정체성까지 잃어갈 위기에 처해있는 우리에게 설화를 통한 패러디는 우리 민족정체성을 찾게 함은 물론 창의성 발달을 도모한다. 따라서 앞으로의 창작교육 역시 서양이론에만 기초한 것이 아니라 우리 고유의 문화를 잘 살릴 수 있고 동시에 학생들의 창작능력을 향상시킬 수 있는 많은 방법들이 모색되어야 할 것이다. 더불어 창작은 끊임없이 이야기를 하고 싶어하고 무언가를 만들어내고 싶어 하는 인간의 본질과 관련이 있다. 따라서 인간의 삶의 문화가 자연스럽게 묻어나는 흥미에 기초한 창작 교육이 정립되어야 할 것이다.

참고문헌

1. 단행본

김선자(2004), 『김선자의 중국신화 이야기2』,아카넷.

린다 허천(1992), 『패로디 이론』, 문예출판사.

임석재(1989), 『한국구전설화1』, 평안북도, 평민사.

임석재(1989), 『한국구전설화6』, 충청남북도편, 평민사.

임석재(1989), 『한국구전설화7』, 전라북도,평민사.

임석재(1989), 『한국구전설화9』, 전라남도・제주도편, 평민사.

임석재(1989), 『한국구전설화10』, 경상남도,평민사.

임석재(1989), 『한국구전설화11』, 경상남도Ⅱ,평민사.

위앤커(전인초, 김선자 옮김)(1989),『중국신화 전설』,민음사.

정끝별(1997), 『패러디 시학』, 문학세계사.

정대림(1989), 『신의와 용사- 한국문학사의 쟁점』, 집문당.

최래옥의(1981), 『한국구비전설의 연구』, 일조각.

한국구비문학대계 1-6(1992), 한국정신문화연구원.

한국구비문학대계 3-2(1992), 한국정신문화연구원.

한국구비문학대계 6-1(1992), 한국정신문화연구원.

한국구비문학대계 6-3(1992), 한국정신문화연구원.

한국구비문학대계 6-6(1992), 한국정신문화연구원.

한국구비문학대계 6-8(1992), 한국정신문화연구원.

한국구비문학대계 8-14(1992), 한국정신문화연구.

7차 국어과 교육과정 해설서, 교육인적자원부(2002).

7차 초등학교 국어교과서 (1~6학년), 교육인적자원부(2002).
7차 중학교 국어 교과서 (1~3학년), 교육인적자원부(2002).
7차 고등학교 국어교과서 (상, 하), 교육인적자원부(2002).

2.학위 논문 및 학술지

강은해(1996), 구비문학과 대중매체 문화, 『구비문학연구 제 13집』, 한국구비문학회.
강정선(2005), 문학교과서 수록 패러디 소설연구-대화적 양상을 중심으로-, 숙명여대 교육대학원, 석사학위논문.
곽남연(2005), 설화 활용한 서사문 쓰기 지도 연구, 경남대학교 교육대학원, 석사학위논문.
김덕자(2003), 고전소설 패러디를 이용한 소설 창작 교육연구-중학생을 중심으로, 부경대학교 교육대학원.
김미영(2005), 패러디를 활용한 소설교육의 방법,『한국문학이론과 비평 제 26집』, 한국문학이론과 비평학회.
김정은(2003), 문학의 생활화를 위한 설화창작 교육의 방법과 실제, 건국대 석사논문.
김종철(1999), 소설의 이본파생과 창작교육의 한 방향, 『고소설 연구』 제 7집, 고소설 학회.
김창원(1998), 「술이부작(述而不作'에 대한 질문=창작 개념의 확장과 창작교육의 방향」,『문학교육학』제 2호, 한국문학교육학회.
노진한(1997), 「창작교육을 위한 소론」, 『선정어문』 제 25집.
노현주(2006), 창작 교육의 문학 수용방안 연구, 공주대학교 교육대학

원, 석사학위 논문.
박명용(1997), 창작의 교육내용과 교육방법에 대한 연구, 인문과학논문집 제 23집.
박수밀(2007), 연암산문에서의 용사와 패러디, 한국문학에 나타난 용사와 패러디Ⅱ. 2007년 국제어문학회 봄 전국학술대회, 국제어문학회.
백성과(2005), 문화콘텐츠 시나리오 창작 유형에 관한 연구, 애니메이션을 중심으로, 중앙대 대학원, 석사학위 논문.
백순철(2001), 설화 거꾸로 읽어보기, 『문학과 교육 제 18호』, 문학과 교육 연구회.
서은아(2005), 「나무꾼과 선녀와 견우직녀 이야기 결합방식과 문학치료」, 『문학치료연구 제 5집』.
손은미(2005), 과정중심의 소설 창작교육을 위한 단원 재구성, 부산대학교 교육대학원.
심치열(2005),「'문학'교과서에 나타난 고전 소설 교육의 현황과 문제 -<박씨전>을 중심으로-」,『돈암어문학회 18집』.
윤인현(2006), 「한국고전비평에서의 용사론 전개」, 『인하어문연구』 제 7호.
이현수(2003), 문학작품 다시쓰기 활동의 교육적 성과고찰, 연세대학교 교육대학원, 석사학위 논문.
정구향・최미숙(1999), 「제 7차 국어과 교육과정과 창작교육」,『국어교육100』, 한국 국어교육 연구회.
전보영(2006), 패러디활용한 창의적 글쓰기 연구, 한양대 교육대학원 석사학위 논문.

한미현(2004), 패러디를 통한 문학의 수용과 창작-패러디 창작교육 교수・학습 모형을 중심으로-, 동국대학교 교육대학원, 석사학위 논문.
홍태한(1992), 「설화 변이의 발생요인과 방향연구」,『고황논집제 9집』.

ABSTRACT

Writing Method Utilizing the principles of Old Tales

Yun-jeong Choi
Dept. of Korean Literature
and Language Education
Graduated School of Education
Sungshin Women's University

The dissertation suggests three principles on how to create a story based on parody from old tales and a specific writing method for middle school students. To illustrate the point, the proposed writing technique 'mixing stories from old tales' has been applied in real classrooms. During the application of this method in school, a special attention has been paid to students' original perception in writing and the extent of their interest along with measuring the level of change in their motive for writing. Therefore, the writing approach utilizing old tales can be used to guide students into more creative thinker and to instil a sense of pride and respect for Korea's cultural tradition in 21 century.

To fulfil the purpose of this research, the beginning part of the paper proposes a creative writing method utilizing old tales-Korean version of parody-as a way to nurture the intellectual potential students in a global society.

In chapter 2, the current real situation of a writing class is described. Nowadays, writing classrooms have widely used parody as a way of a composition so that a lot of research on parody are being carried away. As for Korean classic literature, however, has barely been studied; to promote a creative writing in an era of global society, It is very important to combine composition principles from old tales and writing procedure, which is proposed in this paper.

Chapter 3 deals with the definition of parody, with an intention to provide a close link between the concept of making a story from old tales and parody in Western culture.

Chapter 4 illustrate the principles of writing technique based on some old tales; the principle of extending or changing a story line, the principle of extending or changing an ending of a story, and the principle of making two stories into one.

In the next chapter, a specific model for writing class is suggested based on the (above) principles. Especially, the technique of 'mixing stories from old tales' has been applied in real classrooms and the result of the application are presented in this research.

Chapter 6 proves validity of this research based on the result in the implication, which draws the significant meaning of creative thinking and writing. The paper shows that teaching creative writing using the proposed principles plays a very important role in changing students' perception on writing. In other words, it

helps students have a high level of motivation to write and eventually have positive behavior towards writing process. Thus, the proposed writing method in this study can be used to guide students into more creative people and to instil a sense of pride and respect for Korea's cultural tradition in 21 century. Furthermore, this research has two more positive implications.

First, while parody has been studied in terms of some similarity between classic literature and modern literature, this paper focuses on the principle of parody which is drawn from old tales-the root of Korean narrative genre. This enables us realize that parody has been around in Korea for a long time, rather than a new concept.

Second, this research has students experience the proposed writing process by themselves. The students can have valuable opportunities to participate in systematic writing practice.

[부록1- 활동전 설문지 및 결과]

[설문지-활동 전]

[학생용 설문지- 활동 전]

본 설문지는 설화의 창작원리를 활용한 창작 교육방안 연구에 필요한 기초자료를 마련하고 더 나은 창작 수업을 설계하고자 제작한 것입니다. 설문에 응답해 주신 자료는 연구 자료로만 사용할 것을 약속드리며 본 연구를 위해 여러분의 솔직하고 성의 있는 답변을 부탁드립니다. 감사합니다.(기타는 구체적으로 써주시기 바랍니다.)

-성신여자대학교 교육대학원 국어교육과 최윤정 드림-

1. 글쓰기에 대해서 어떻게 생각합니까?

①매우 좋아한다 ②좋아한다 ③그저 그렇다 ④싫어한다 ⑤아주 싫어한다

척 도	매우 좋아한다	좋아한다	그저그렇다	싫어한다	아주 싫어한다.
응답수	7	15	32	10	8

글쓰기 인식정도

1-1.글쓰기를 좋아하거나 싫어하는 이유는 무엇입니까?

( )

2. 글쓰기에 있어서 어려운 점은 무엇입니까?

①무엇을 써야할지 모르겠다 ②어떻게 써야할지 모르겠다 ③모두 어렵다

척 도	무엇을 써야할지 모르겠다	어떻게 써야 할지 모르겠다	모두 어렵다.
응답수	20	25	27

글쓰기 어려운 점

3.글쓰기에 관한 체계적인 지도를 초등학교 내지는 중학교, 학원등지에서 배워본 적 있습니까?

①있다 ②없다

척 도	있다	없다
응답수	23	50

글쓰기 지도받은 경험의 유무

3-1. 받아본 적이 있다면 그 지도가 글쓰기 실력향상에 도움이 되었다고 생각합니까?

①도움이 많이 되었다.

②조금되었다

③잘 모르겠다.

④전혀 도움이 되지 않았다.

⑤기타

3-2 도움이 되었다면 어떤 점이 도움이 되었습니까. 도움이 되지 않았다면, 왜 도움이 되지 않았다고 생각합니까?

4. 패러디에 대해서 알고 있습니까?

5. 패러디 작품을 접해본 적이 있습니까?

(있으면, 어떤 작품이었는지 구체적인 작품명을 써주십시오.)

① 알고 있다 ②모른다

패러디에 대한 지식	알 고 있다	모른다
응답수	50(22)	23

패러디 인식정도

6. 패러디 글쓰기를 해 본 적이 있습니까?

①있다 ②없다

패러디 글쓰기 경험	해 본 적 있다	해 본 적 없다
응답수	9(8)	64

패러디 글쓰기 경험여부

6-1. 자신이 패러디를 이용해 글을 쓴다면 어떤 것을 이용하여 패러디해보고 싶습니까?

① 현대문학(시, 소설) ②CF ③드라마 ④고전문학(시가, 설화, 소설)

⑤ 노래가사 ⑥기타( )

작 품	현대문학 (시, 소설)	시에프	드라마	고전문학 (시가, 설화 , 소설)	노래가사	기타
응답수	4	15	8	22	19	4

장르 선호도

7.고전문학 중에서 설화를 이용한 글쓰기를 해본 적 있습니까?

①있다 ②없다

7-1 (①번에 답한 사람만)설화를 이용한 글쓰기가 효과가 있었다고 생각합니까.?

① 아주 효과적이었다. ② 어느 정도 효과가 있었다.

③잘 모르겠다. ④별 효과가 없었다. ⑤전혀 효과가 없었다.

7-2. (②번에 답한 사람만) 설화를 패러디한 글쓰기를 수업시간에 한다면, 해보고 싶습니까?

①해보고 싶다. ②잘 모르겠다. ③해보고 싶지 않다.

척 도	해보고 싶다	모르겠다	해보고 싶지 않다
응답수	41	20	11

설화 패러디에 대한 시각

8.수업시간을 활용하여 설화를 패러디한 글쓰기를 한다면 도움이 될 것 같습니까?

① 많은 도움이 될 것이다. ② 어느 정도 도움이 될 것이다.

③ 잘 모르겠다 ④ 도움이 되지 않을 것이다.

⑤ 전혀 도움이 되지 않을 것이다.

9. 수업시간에 설화의 각편(비슷한 줄거리를 가졌음에도 설화의 결말이나 사건 등이 다른 이야기)이나 소설의 이본의 존재에 대해서 배운 적 있습니까?

①있다 ②없다

10. 설화 각편이나 소설 이본을 실제로 접해본 적 있습니까?

(수업시간과 일상생활 포함)

①있다 ②없다

척 도	있다	없다
응답수	27	45

표 76 설화 각편 인식 여부

11. 자신이 이야기(소설을 비롯한 서사물)를 쓴다면 어떤 점이 가장 어려울 것 같습니까?

①인물설정하기 ②사건제시하기 ③배경설정하기 ④ 구조마련하기

⑤주제정하기 ⑥표현하기 ⑦모르겠다 ⑧기타

척 도	인물 설정	사건 제시	배경 설정	구조 마련	주제	표현 하기	잘 모르겠다	기타
응답수	2	15	10	12	5	4	14	4

이야기쓰기 어려움 요소

- 설문에 응해주셔서 진심으로 감사드립니다 -

[부록2- 활동 후 설문지 및 결과]

[설문지-활동후]

[학생용 설문지-활동 후]

본 설문지는 이번 학기 여러분이 실제로 학습한 설화의 창작원리를 활용한 글쓰기에 대한 여러분의 의견을 묻는 것입니다. 설문에 응답해 주신 자료는 연구 자료로만 사용할 것을 약속드리며 본 연구를 위해 여러분의 솔직하고 성의 있는 답변을 부탁드립니다.

-성신여자대학교 교육대학원 국어교육과 최윤정 드림-

1. 설화의 이본을 활용한 글쓰기(이야기 합치기)를 해본 소감은 어떻습니까?

① 매우 재미있었다 ②조금 재미있었다 ③그저 그랬다 ④ 재미가 없었다

⑤너무 재미없었다 ⑥기타( )

척 도	매우 재미있었다	재미있었다	그저그랬다	재미가 없었다	너무 재미없었다	기타
응답수	32	25	10	3	2	0

활동 소감

2. 설화의 이본을 활용한 글쓰기를 한 활동이 실제 글쓰기 실력 향상에 많은 도움이 되었습니까?

① 많은 도움이 되었다 ② 어느 정도 도움이 되었다 ③ 잘 모르겠다

④ 별로 도움이 되지 않았다 ⑤ 전혀 도움이 되지 않았다 ⑥ 기타

척 도	많은 도움이 되었다	어느 정도 도움이 되었다	잘 모르겠다	별로 도움이 되지 않았다	전혀 도움이 안됐다	기타
응답수	17	36	19	0	0	0

창작활동 기여도

3. 본 활동에서 가장 도움이 되었던 것은 무엇입니까?

①인물설정하기 ②사건제시하기 ③배경설정하기 ④ 구조마련하기

⑤주제정하기 ⑥ 표현하기 ⑦ 모르겠다 ⑧기타

척 도	인물 설정	사건 제시	배경 설정	구조 마련	주제 정하기	표현 하기	잘 모름	기타 (복수응답 포함)
응답수	6(2)	19(15)	4(10)	9(12)	5(5)	12(4)	0(14)	17(4)

창작 기여도Ⅱ

4. 본 활동을 하고 난 후의 글쓰기에 대한 인식은 어떻습니까?

① 글쓰기에 대한 흥미가 많이 생기고,
동화나 소설 등의 작품을 창작해보고 싶어졌다.

② 잘 모르겠다

③ 글쓰기에 대한 흥미는 변함없다

(좋아했다-여전히 좋다< >/ 싫어했다-여전히 싫다< >

④ 글쓰기에 대한 흥미가 떨어졌다.

⑤기타 ( )

척 도	창작흥미가 많이 생기고 동화나 소설 등의 작품을 창작해보고 싶어짐	창작 흥미 변함 없다		잘 모르겠다	글쓰기 흥미가 오히려 떨어짐	기타
응답수	48	긍정7	부정0	17	0	0

활동 후 글쓰기 인식 변화

5. 본 활동에서 좋았던 점은 무엇입니까?

① 글쓰기 과정이 자세하게 제시되어서 이해하기 쉬웠다.

② 옛 설화를 토대로 상상력을 발휘하여 생각해보고 패러디 하는 것이 재미있었다.

③ 글쓰기 과정과 방법 모두 좋았다.(①과 ②이 모두 좋았다)

④ 기타(　　)

척　도	창작과정이 자세히 제시되었음	설화로 이야기합치기를 한 점	창작 과정과 방법 모두 좋음	기타
응답수	17	40	13	2

표 83 본 활동에서 가장 좋은 점.

6. 본 활동에서 어려웠던 점은 무엇입니까.?

① 시간이 부족했다.

② 글쓰기 과정자체가 어려웠다.

③ '이야기 합쳐쓰기'가 흥미없었다.

④ 없다.

⑤기타(　　)

척　도	시간 부족	창작 과정의 어려움	재미없음	기타	없다
응답수	35	20	4	6	7

본 활동에서 어려웠던 점

7. 앞으로 위와 같은 방법으로 창작수업을 진행한다면 적극적으로 임하겠습니까?

①예　　②모르겠다　　③아니오

척　도	예	모르겠다	아니오
응답수	49	20	3

표 85 본 활동의 수업활용 가능성

7-1.'예'라고 답한 이유는 무엇입니까?

(　　)

7-2.'아니오'라고 답한 이유는 무엇입니까?

(　　)

8. 글쓰기 활동에 대해서 하고 싶은 이야기가 있으면 적어주세요.

예) 본 활동에서 수업시간이 더 할당되면 글쓰기를 더 잘할 수 있을 것 같다.

( )

·시간이 더 할당되면 좋겠다.

·일주일에 한 번씩은 창작을 해보고 싶다.

·이런 방법으로 계속 실력을 늘려가고 싶다.

·수업시간에 본 활동을 하면 더 흥미를 가질 것이다.

·다음에는 다른 방법을 알려주었으면 좋겠다.

·쓰기만 하지 말고 연극, 뮤지컬 등으로도 했으면 좋겠다.

·혼자서도 해보고 싶다.

·글쓰기 능력이 향상되었다.

- 설문에 응해주셔서 진심으로 감사드립니다 -

.

[부록3-활동지]

[활동지]

[설화를 활용한 패러디 글쓰기 활동지]

-이야기 합쳐쓰기-

안녕하십니까. 지난번 설문에 이어 활동지를 통해 다시 한 번 인사드립니다. 지난번 설문지는 설화의 창작원리를 활용한 창작 교육방안 연구에 필요한 기초자료를 마련하는데 많은 도움이 되었습니다. 감사합니다.

본 활동지는, 본 논문에서 지난번 설문 조사 결과를 분석하여 설계한 '이야기 합쳐 쓰기'의 창작 교수 방법을 실제 수업에 도입하여 그 효과를 확인하기 위한 것입니다. 여러분이 작성한 활동지는 오로지 연구에만 활용할 것을 약속드리며 우리나라 국어교육과 창작교육의 발전을 위해서 진지하게 참여해주실 것을 부탁드립니다. 감사합니다.

-성신여자대학교 교육대학원 국어교육과 최윤정 드림-

학교	
학년	
반	
번호	
이름	
날짜	

<이야기 합쳐쓰기 활동>

◎학습목표:

①_____

②_____

◎ 준비하기

★ 선생님이 제시한 설화(부록에 제시)의 각 편에서 자신이 알고 있는 것과 다른 점을 찾아보고 왜 이런 변이가 생기게 되었는지 생각해 봅시다.

☆ 이야기의 다른 점은?

☆ 왜 이런 변이가 생기게 되었을까?

☆ 기존의 이야기와 변이된 이야기를 읽고 난 뒤의 느낌은?

1>계획하기- 내용생성하기①

★자신이 알고 있는 설화를 떠오르는 대로 간단히 그 내용을 적어봅시다.

예) 나무꾼과 선녀 - 나무꾼이 사냥꾼으로부터 사슴을 구해줬다. 사슴은 보답으로 선녀와 결혼할 수 있는 방법을 가르쳐주고, 나무꾼은 선녀의 옷을 훔친다. 아이 셋 이상 낳을 때까지 날개옷을 주지 말라고 했지만 나무꾼은 그 금기를 어기고 결국, 선녀는 아이 둘을 데리고 하늘로 올라간다.

1>계획하기-내용생성하기② - 이야기 합칠 설화 고르기-화소 분석

★ 자신이 합칠 이야기의 화소를 각각 나눠봅시다.

예) 견우와 직녀

1. 하늘나라 임금의 딸인 직녀는 예쁘고 착하고 영리하고 베를 잘짠다.
2. 하늘나라 목동 견우와 혼인하다.
3. 직녀는 결혼 후 아버지 말보다 견우의 말을 더 따른다.
4. 견우와 직녀는 임금의 명령을 어기고 놀기만 하다.
5. 임금은 분노하여 견우와 직녀를 동쪽 하늘과 서쪽 하늘로 귀향을 보낸다.
6. 임금은 견우와 직녀를 일 년에 한번 칠석날 밤에 은하수를 사이에 두고 만날 수 있게 하다.
7. 견우와 직녀는 일 년 후 은하수에서 만났지만 강이 넓어 서로 바라만 보다가 눈물을 흘리다.
8.견우와 직녀의 눈물이 비가 되어 땅에 홍수가 일어나다.
9.땅위의 짐승들이 까치와 까마귀로 하여금 은하수에 올라가 다리를 놓게 하다.
10.견우와 직녀는 까치 까마귀 다리를 밟고 가서 만나다.
11.견우와 직녀는 다시 동쪽과 서쪽으로 헤어지다.
12.까마귀와 까치들은 해마다 칠석날에 은하수에 올라가서 견우와 직녀를 위해 다리를 놓다.
13. 세상 사람들은 물난리를 면하게 되다.
14. 칠석날 이후 까치와 까마귀의 머리가 벗겨지는 것은 머리위로 견우와 직녀를 걸어 다니게 하기 때문이라고 전해오다.

예) 나무꾼과 선녀

1. 가난한 나무꾼이 살다
2. 나무꾼이 사냥꾼으로부터 사슴을 구해주다.
3. 사슴이 선녀와 혼인하는 방법을 알려주다.
4. 나무꾼이 선녀의 날개옷을 훔쳐 결혼하다.
5. 선녀를 아내로 맞이하여 행복하게 살다.
6. 나무꾼이 금기를 어겨 선녀가 하늘로 올라가다.)
7. 사슴의 도움으로 하늘로 올라가다.
8. 나무꾼은 선녀와 만나 행복하게 살다
9. 나무꾼이 지상생활을 그리워하다.
10. 선녀가 마련해준 말을 타고 내려오다.
11. 금기를 어겨 죽다.
12. 수탉이 되었다.

화소를 나눠보고 앞에서 막연하게 이야기 합치리라 마음먹었던 것을 구체적으로 어떻게 설계할까 생각해보는 시간을 가져봅시다.^^

★예를 참조하여 자신이 합치고자 하는 이야기의 화소를 각각 나누어 봅시다.

이야기 하나

이야기 둘

1>계획하기-내용생성하기③ 사고구술하기

★ 이 중에서 이야기를 합쳐서 평소에 맘에 들지 않는 부분이 있거나, 더 재미있게 만들고 싶은 이야기를 몇 가지 골라보고 그 이유를 적어보자.

★ 그리고 어떠한 점에서 이야기를 합칠 수 있는지 그 이야기도 간단히 말해보자.

예1)나는 '견우와 직녀'의 이야기를 듣게(읽게, 알게) 되었어.
그런데 직녀와 견우의 만남이 너무 심심하고 단순하잖아.
좀 더 흥미있게 만들 수 없을까? 고민했지.
그런데 문득 내가 알고 있는 이야기 중에 나무꾼과 선녀이야기가 생각났어.
나무꾼과 선녀의 이야기는 만나는 과정이 참 재미있잖아.
왠지 두 이야기를 합치면 잘 어울릴 거라는 생각이 들었어.
그래서 한번 합쳐봤지. 어때? 잘 어울리면서도 기존의 견우직녀
이야기보다도 훨씬 재미있는 이야기가 되지 않았니?

예2) 나는 어느 날 콩쥐팥쥐 이야기를 들었지. 팥쥐 어미가 콩쥐를 괴롭히고
그때마다 동물들이 도와주는군. 그런데 이 부분을 조금 신빙성 있게
더 부각시킬 수는 없을까? 단순히 동물들만 도와준다는 것 말고
콩쥐의 지혜가 팥쥐보다 더 뛰어나다든지 말이야.
나는 팥쥐 엄마의 편애를 부각하고 싶었어. 가만히 생각해보니 내가
알고 있는 이야기 중에 오누이 힘내기설화가 있지 모야.
오누이 힘내기 설화에서는 늘 어머니가 누이를 지게 하기위해 방해를 하지.
콩쥐팥쥐도 엄마는 콩쥐를 미워하니까 이 이야기를 변형해서 첨가하면
이야기가 더 재미있어 질 것 같아. 신빙성도 있고.
그래서 오누이 힘내기 설화의 내기였던 베 짜기를 변형해서
콩쥐와 팥쥐에 첨가해보았어. 어때? 재미있지 않니?

2>내용조직하기 ① 내용구조도 작성하기

★ 내가 합칠 이야기를 체계적으로 정리해 볼까요?

★ 내용 구조도를 작성해 봅시다.

예)나무꾼과 선녀 +견우와 직녀

◎수정할 부분 :나무꾼과 선녀와 견우와 직녀의 만남

견우와 직녀	+	나무꾼과 선녀

견우와 직녀의 기본 줄거리

견우와 직녀의 만남을 나무꾼과 선녀의 이야기 첨가

기본화소: 견우와 직녀는 하늘나라 목동 견우와 혼인하다

+

[하늘나라→인간세계]에 견우라는 목동이 산다
[나무꾼→견우]는 늙은 소와 함께 농사를 짓고 집을 짓다
[나무꾼→견우]가 기르는 소가 사람의 말을 하다
[선녀→직녀]가 은하에서 목욕할 때, 옷을 감추어 그녀를 아내로 만들라고 일러주다
[나무꾼→견우]는 [선녀→직녀]의 옷을 감추어 그녀를 아내로 삼다

‖

견우와 직녀의 만남에 재미와 신빙성를 더함

예) 콩쥐팥쥐 Ⅰ

◎수정할 부분

: 계모의 횡포와 콩쥐의 과제에 오누이힘내기의 내기 구조를 첨가함.

콩쥐 팥쥐	+	오누이 힘내기
↓		↓
콩쥐에게 주어진 과제		콩쥐와 팥쥐의 베짜기 내기 대결과 계모의 방해첨가

‖

계모의 횡포를 부각시키고 콩쥐의 지혜를 나타내어 인물의 성격을 분명히 하고 이야기의 흥미를 더함

★예를 참고하여 자신이 합칠 이야기를 내용구조도를 통해 나타내어 봅시다.

2> 내용조직하기② 개요도 작성하기

★내용구조도를 참조하여 이제는 구체적인 인물, 사건 배경을 표로 정리하여 봅시다.

예) 「나무꾼과 선녀」+ 「견우와 직녀」

패러디 이야기 합쳐쓰기	내용조직하기	
이야기 + 이야기	견우와 직녀 + 나무꾼과 선녀	
시 점	전지적 작가	
인 물	견우- 인간세계에서 가난하지만 성실한 청년 심성이 착하고 얼굴이 잘생겼음.	
	직녀- 하늘나라 선녀 얼굴이 아름답고 세상에서 가장 뛰어난 베짜기 솜씨를 지님	
배 경	시간적 배경- 옛날 옛적	
	공간적 배경- 하늘나라와 지상	
사건과 갈등	발단	인물소개- 가난하지만 착한 견우가 자신이 키우던 소의 도움으로 베 필을 얻는 방법을 알게 됨.
	전개	견우는 소가 알려준 방법으로 직녀의 옷을 훔치고 직녀와 혼일을 해서 살게 됨
	위기	견우와 직녀의 행복한 모습과 게을러진 모습을 본 옥황상제와 서왕모가 화가 나서 둘 사이를 갈라놓고 1년에 한번씩 만 만나게 함
	절정	견우가 눈물을 흘리며 소에게 부탁하자 소가 자신의 가죽을 이용해서 만나러 가라고 이야기해줌. 견우와 아이들이 배를 타고 소가죽으로 물을 퍼내며 만나기를 노력함.
	결말	견우의 노력에 감동한 까치와 까마귀의 도움으로 일 년에 한 번씩 만나게 됨(영원히 함께 살게 됨)

예)2 콩쥐팥쥐 + 오누이 힘내기

패러디 이야기 합쳐쓰기	내용조직하기	
이야기+이야기	콩쥐 팥쥐 + 오누이 힘내기	
시 점	전지적 작가시점	
인 물	콩쥐- 지혜 있고 성실하고 아름다운 인물 일찍 어머니를 여의고 새어머니에게 구박을 받음, 고을 원님과 결혼함	
	팥쥐- 새 어머니의 딸 욕심 많고 어리석은 인물. 콩쥐가 고을 원님과 결혼하자 질투하여 콩쥐를 죽이고 콩쥐 행세를 하다가 잘못이 밝혀져 벌을 받음	
	새어머니-콩쥐의 새어머니로 전실딸인 콩쥐를 미워하고 구박하기 위한 방도를 찾아 고민하는 인물. 어리석고 욕심 많으며 나중에 콩쥐를 괴롭힌 죄로 벌을 받는 인물	
	원님- 콩쥐와 결혼하는 인물로 콩쥐를 괴롭힌 사람을 벌하고 콩쥐와 행복하게 산다.	
배 경	시간적 배경- 옛날 옛적	
	공간적 배경- 시골 작은 마을	
사 건	발단	콩쥐가 어머니를 일찍 여의자 아버지는 새어머니를 얻음. 새어머니는 팥쥐라는 딸을 데리고 옴.
	문제+해결	새어머니는 콩쥐를 괴롭히기 위해 힘든 일을 시키고 구박함 새어머니는 콩쥐를 좀 더 구박하기 위해 팥쥐와 베짜기 내기를 시키나 콩쥐가 이김.
	문제+해결	잔칫집에 가고 싶어 하는 콩쥐에게 일을 시키고 새어머니와 팥쥐만 잔칫집에 놀러감. 콩쥐는 조력자의 도움으로 일을 모두 마치고 잔칫집에 놀러감.
	문제+해결	잔칫집으로 가는 길에 신발을 잃어버림. 원님이 콩쥐의 신발을 발견하고 콩쥐와 결혼함
	문제+해결	원님과의 결혼을 질투한 팥쥐가 콩쥐를 죽이고 콩쥐 행세를 함. 콩쥐가 꽃과 구슬로 부활해 팥쥐의 잘못을 고함
	결말	원님(콩쥐)이 팥쥐와 새 어머니를 벌하고 행복하게 살게 됨.

★자신의 이야기를 개요도로 자세하게 나타내어 봅시다.

패러디 이야기합쳐쓰기	내용조직하기	
이야기+이야기		
시 점		
인 물		
배 경	시간적 배경:	
	공간적 배경:	
사 건		

3>표현하기

★자신이 작성한 개요도를 토대로 자신만의 이야기를 자유롭게 표현해 봅시다.

4> 점검하기.

★자신이 작성한 이야기를 다음 기준으로 평가해 봅시다.

구분	항목	평가			근거
		상	중	하	
패러디	자신이 합친 이야기가 조화를 이루었나요?				
	자신이 합친 이야기가 참신한가요? 재미있나요?				
주 제	자신이 패러디 활동을 통해서 나 타내려고 한 바가 잘 드러났나요?				
인 물	등장인물의 성격 및 역할과 갈등이 패러디를 하기 전보다 주제를 잘 드러내주나요?				
사 건	이야기 합친 것이 논리적으로 자연스럽게 연결이 되었나요? (사건의 필연성, 논리성, 인과성)				
	자신의 의도대로 사건이 전개 되었나요?				
배 경	각각 다른 이야기의 배경이 자연스럽게 조화를 이루었나요?				

★ 자신이 쓴 내용을 발표하고 친구들과 선생님의 의견을 교환해봅시다.

5>고쳐쓰기

★자신이 쓴 내용을 점검한 것과 친구들의 의견과 선생님의 의견을 토대로 고쳐 써봅시다.

[부록4]

선정 작품 대상

1~10학년 국어교과서에 수록된 설화양상

학년	수록교과서	단 원	설화명
1-2	말하기 듣기	넷째마당	충성스러운 개
2	말하기 듣기	셋째마당	혹부리 영감
	말하기 듣기	디섯째 마당	해와 달이 된 오누이
2-2	말하기 듣기	둘째마당	은혜갚은 호랑이
	읽기	둘째마당	소금장수와 기름장수
	읽기	둘째마당	나무꾼과 사슴
	쓰기	둘째마당	선문대 할망 이야기
	쓰기	넷째마당	토끼의 재판
3	말하기 듣기	둘째마당	견우와 직녀
	말하기 듣기	둘째마당	금을 버린 형과 아우
	말하기 듣기	셋째마당	이상한 샘물
	말하기 듣기	다섯째마당	토끼의 재판
	읽기	둘째마당	소년과 어머니
	읽기	셋째마당	지혜로운 아들
	쓰기	셋째마당	황소 잃고 감자 얻은 욕심쟁이
	쓰기	넷째마당	솥 안에 든 거인
3-2	말하기 듣기	둘째마당	스무냥 서른 냥
	말하기 듣기	넷째마당	멸치의 꿈
	말하기 듣기	넷째마당	힘센 농부
	읽기	둘째마당	망주석 재판
	읽기	둘째마당	개구리 바위
	읽기	셋째마당	짧아진 바지
	쓰기	둘째마당	선녀와 나무꾼
	쓰기	둘째마당	박석고개
	쓰기	넷째마당	손톱을 먹은 들쥐
4	말하기 듣기 쓰기	둘째마당	다자구 할머니
	말하기 듣기 쓰기	둘째마당	머리 아홉 달린 괴물
	말하기 듣기 쓰기	둘째마당	거울 소동
	읽기	둘째마당	요술항아리
	읽기	둘째마당	돌로 만든 갓
	읽기	넷째마당	삼년고개
4-2	말하기 듣기	둘째마당	생각나름

	쓰기		
	말하기 듣기 쓰기	넷째마당	요술부채
	읽기	둘째마당	노인과 마당
5	읽기	셋째마당	솥안에 넣어 둔 돈
	읽기	다섯째마당	양초도깨비
5-2	말하기 듣기 쓰기	셋째마당	도깨비를 만났어도
6	읽기	다섯째마당	연오와 세오
6-2	읽기	둘째마당	건국신화
중등 교과서			
7	국어	1문학의 즐거움	아버지와 유물
	국어	2. 문학의 아름다움	동명왕신화, 지네장터, 우정의 길
8	국어	3. 우리 고전의 맛과 멋	서동요
	국어	이야기의 구조	아기장수 우투리, 현명한 아내 만카 원숭이와 거북이야기 바리데기 바리데기 바리데기 공주야
10	국어	짜임새 있는 우리말	용소와 며느리 바위

[부록 5] 설화

견우직녀 (출처: 위앤커·전인초·김선자, 중국신화 전설1, 민음사 p.198~202)

전해지기로 직녀는 천제의 손녀라고도 하고 왕모의 외손녀라고도 하는데 그것은 아무래도 상관이 없다. 어쨌든 그런 선녀가 은하 동쪽에 살고 있었다. 그녀는 그 고에서 아주 신기한 실을 베틀에 걸어 아름다운 빛깔의 옷감들을 첩첩이 짜내고 있었다. 그것은 시간과 계절의 변화에 따라 빛깔이 변하는 옷감으로 천의라고 하였는데 바로 하늘에게 바치는 옷이라는 뜻이었다. 직녀는 하늘나라에서 뛰어난 길쌈 솜씨를 지니고 있었다.

그 야트막한 은하를 사이에 두고 인간세상이 있었다. 그리고 소를 치는 우랑이라는 젊은이가 살고 있었다. 그는 일찍이 부모를 여의고 형수의 집에서 갖은 학대를 다 받고 있었다. 그러다가 그 집에서 쫓겨나게 되었는데 형수는 늙은 소 한 마리를 그에게 주며 분가하여 스스로 독립하라고 하였다. 그 후 그는 늙은 소의 도움과 자신의 노력으로 황무지를 개간하여 농사를 짓게 되었으며 또 집도 짓기 시작했다. 그렇게 한두해가 지나자 자그마한 집이 완성되었고 겨우 입에 풀칠을 하며 지낼 수 있게 되었다. 그러나 말할 줄 모르는 그 늙은 소를 빼고 나면 차가운 공기만 감도는 집안에 오직 그 혼자뿐이었으므로 지내기가 무척 쓸쓸했다. 그러던 어느 날이었다. 소가 갑자기 사람의 말을 하는 것이었다. 소는 그에게 직녀와 다른 선녀들이 은하에 와서 목욕을 할 것이라고 했다. 그리고 그녀들이 목욕을 하고 있을 때 직녀의 옷을 감춰두면 그녀를 아내로 만들 수 있을 것이라고 일러주는 것이었다. 우랑은 깜짝 놀랐으나 결국엔 소가 일러준 말에 따르기로 했다. 그래서 그는 살그머니 은하가의 갈대숲 속에 숨어서 직녀와 다른 선녀들이 함께 나타나기만을 기다리고 있었다. 얼마 지나지 않아 직녀와 다른 선녀들이 은하에 나타났다. 그녀들은 하늘하늘하고 가벼운 옷들을 벗어놓고 맑은 물 속으로 들어갔다. 눈 깜짝할 사이에 푸른 물결 일렁이는 수면에 하얀 연꽃들이 피어난 것 같았다. 우랑은 갈대 숲에서 뛰쳐나와 푸른 풀들이 깔려있는 물가에 놓여진 선녀들의 옷더미 속에서 직녀의 옷을 집어 들었다. 깜짝 놀란 선녀들은 황급히 자기의 옷을 찾아 입고는 나는 새들처럼 사방으로 도망쳤다. 그리하여 은하에는 도망칠 수 없게 된 불쌍한 직녀만이 남게 되었다. 우랑은 그녀가 만일 그의 아내가 되겠다고 대답만 해준다면 옷을 주겠다고 말했다 직녀는 머리카락으로 가슴을 가리고 부끄러운 모습으로 고개를 끄덕이는 수밖에 업었다. 이렇게 하여 그녀는 정말로 우랑의 아내가 되었다.

결혼을 하고 난 뒤 우랑은 밭에 나가 농사를 짓고 직녀는 집에서 옷감을 짜며 서로 사랑하는 행복하고 즐거운 생활을 해나갔다. 그리고 얼마 되지 않아 아들과 딸을 하나씩 낳으니 모두가 귀여운 아이들이었다. 부부는 서로가 검은 머리 파뿌리가 될 때까지 살 수 있으리라 여겼다. 그러나 천제 왕모가 이일을 알고 몹시 노하여 곧바로 천신을 보내어 직녀를 잡아오라했다. 직녀는 아이들과 남편과 헤어져 하늘나라로 돌아갔다. 우랑은 사랑하는 아내가 떠나는 것을 보고 너무 슬퍼 바구니에 아이들을 태워 그녀의 뒤를 쫓았다. 그는 본래 맑고 야트막

한 은하를 건너 하늘나라에까지 따라갈 생각이었다. 그러나 은하에 이르고 보니 은하는 이미 흔적도 없이 사라져버린 뒤였다. 고개를 들어보니 짙은 남빛의 어두운 하늘에 한줄기 은하가 여전히 맑고 투명하게 반짝이며 흐르고 있었다. 왕모가 법술을 부려 은하를 하늘로 옮겨간 것이다. 은하는 그곳에 그렇게 흐르고 있었으나 하늘과 땅의 거리는 멀어 다시는 그곳에 가까이 갈 수 없었다.

우랑은 집으로 돌아와 자식과 함께 가슴을 치며 소리 쳐 울었다. 그때 소가 외양간에서 다시 이야기 했다.

“우랑 우랑, 나는 이제 곧 죽을 거예요. 내가 죽거들랑 나의 가죽을 벗기세요. 그것을 당신 몸에 뒤집어쓰면 하늘나라에 갈 수 있게 될 겁니다.

늙은 소는 그 말을 마치자마자 그 자리에 쓰러져 곧 죽어버렸다. 우랑은 소의 말에 따라 가죽을 벗겼다. 그리고 아들과 딸을 바구니에 넣어 걸머지고 함께 하늘나라로 떠났다. 떠날 때 양쪽 무게의 균형을 잡기 위해 그는 내키는 대로 거름바가지 하나를 집어 바구니의 한쪽에 넣었다. 우랑은 하늘나라에 올라가 찬란한 뭇별들 사이를 바람처럼 스쳐 지났다. 드디어 은하가 멀리 바라다보였고 은하 건너편의 직녀도 보이는 듯 했다. 우랑은 기쁨에 차서 그 곳을 바라다보았고 아이들도 작은 손을 흔들며 기쁘게 외쳤다.

“ 엄마! 엄마!”

그러나 그들이 은하에 도착해 막 은하를 건너려 하던 때였다. 아득히 높은 공중에서 갑자기 한 여인의 커다란 손이 내려오는 것이었다. 그것은 바로 왕모의 손이었다. 그녀는 다급한 김에 머리에 꽂았던 비녀를 뽑아 은하를 따라 금을 주욱 그었다. 그러자 맑고 야트막한 은하는 순식간에 물결이 험하게 출렁이는 깊은 강, 천하가 되고 말았다. 이렇게 깊은 강을 마주대하고 보니 그저 험하게 휘돌아 흐르는 그 강물 같은 눈물만 흘리게 될 뿐 다른 방법이라고는 생각해 낼 수가 없었다.

“아빠, 우리 그 거름 바가지로 저 천하의 물을 다 퍼내요!”

어린 딸은 눈물을 닦으며 작은 눈을 크게 떴다. 그리고 천진스럽고도 고집스럽게 제의 하는 것이었다.

“ 그래 우리 저 강물을 모조리 다 퍼내자.”

분노에 찬 우랑은 조금도 주저하지 않고 대답했다. 그리고 대답을 끝내자마자 곧 거름 바가지를 꺼내어 용감하게 한바가지 또 한바가지 물을 퍼내기 시작했다. 우랑이 물을 퍼내다가 피곤해하면 연약한 어린 힘을 합하여 아이들이 아빠를 도왔다. 이렇게 강하고도 끈질긴 애정은 위엄으로 가득 찬 천제와 왕모의 차가운 심장을 녹였다. 그래서 그들은 해마다 7월 7일 저녁이 되면 우랑과 직녀를 서로 만날 수 있도록 허락해주었다. 그리고 그들이 만날 때는 까치들이 와서 우랑과 직녀를 위해 강물위에 다리를 놓아주게 했다.

콩쥐팥쥐 (출처: 임석재, 한국 구전설화, 전라북도편 p.263~268 참조)

옛날 옛적에 한 사람이 있었는데 콩쥐라는 딸 하나를 두고 아내를 잃었다. 콩쥐를 혼자서 그것도 남자 손으로 키우자니 너무 힘이 들고 집안 살림도 잘 안 되서 후처를 얻었다. 이 후처는 팥쥐라는 딸을 데리고 들어왔다.

그런데 이 후처(계모)는 자기가 데리고 들어온 팥쥐만 예뻐하고 콩쥐는 미워했다. 팥쥐한테는 쉽고 깨끗한 일만 시키고 콩쥐한테는 힘들고 어렵고 궂은 일만 시켰다. 게다가 남편한테는 팥쥐는 부지런하고 일도 잘하고, 콩쥐는 게으르고 일도 못한다고 거짓으로 고자질을 했다.

어느 날 후처(계모)는 콩쥐한테는 보리밥에 삼년 묵은 쉰 된장을 점심밥으로 싸주면서 나무호미로 자갈밭을 매라하고 팥쥐한테는 옥백미 밥에다 고기반찬을 점심으로 싸주고 쇠호미로 모래밭의 김을 매라 했다. 콩쥐는 보리밥을 나뭇가지에 매달아 놓고 자갈밭을 나무 호미로 짐을 메고 있는데 아무리 부지런히 매 봐도 나무 호미로 자갈밭을 매니 얼마 매지도 못하고 힘만 들었다. 거기다가 나무에 매달아 논 보리밥은 까마귀가 먹어버려서 점심도 굶게 되었다. 그래서 콩쥐는 일도 안 되고 점심도 못 먹게 되어서 울었다. 그랬더니, 갑자기 하늘에서 암소가 내려오더니 어째서 우냐고 물었다. 콩쥐는 나무 호미로 자갈밭을 매자니 힘도 들고 까마귀가 점심밥을 모두 먹어버렸다고 했다. 그랬더니 암소가

" 저기 저 냇물에 가서 아랫 탕에 가서 손발을 깨끗하게 씻고 가운데 탕에 가서 몸을 깨끗이 목욕하고 윗 탕에 가서 머리를 감고 내 밑에 손을 넣어봐라." 했다.

콩쥐는 암소가 시키는 대로 하고 손을 넣어보니 밥이며, 떡이며, 과자며 맛있는 음식이 많이 나왔다. 콩쥐는 실컷 먹고 남은 것을 보자기에 싸서 집으로 돌아왔다. 집으로 오니 계모와 팥쥐가 밭도 다 매지 못했다면서 문을 잠그고 열어주지 않았다. 콩쥐는 팥쥐에게 맛난 것을 줄 테니 문을 열어 달라 사정했고, 결국 팥쥐는 문을 열어주었다.

팥쥐와 계모는 이렇게 맛난 음식을 어디서 구했느냐 물었다. 콩쥐는 자초지종을 말했다.

그랬더니 계모는 너는 이미 많이 먹었으니 더 이상 먹지 말라면서 콩쥐를 방에서 내보내고

자기네들끼리만 맛있게 먹었다.

이튿날, 계모는 팥쥐한테는 보리밥을 싸주고 나무 호미를 주면서 자갈밭을 매라하고 콩쥐한테는 옥백미에 쇠호미를 주면서 모래밭을 매라 했다. 팥쥐는 전날에 콩쥐가 한 대로 나뭇가지에 점심을 매달아 놓고 자갈밭을 매는 척했다. 점심때가 되자 까마귀가 나뭇가지에 걸어 논 팥쥐의 점심을 먹었다. 팥쥐는 " 이 망할 놈의 까마귀야! 어째서 내 점심밥을 네가 먹느냐!!" 소리를 지르면서 우는 척했다. 그러자 하늘에서 암소가 내려와서 왜 우느냐고 했다. 팥쥐는 암소에게 자초지종을 다 말했다. 암소는 팥쥐의 말을 듣고 개울에 가서 아래 탕에서 손발을 깨끗이 씻고 중탕에 가서 왼 몸을 다 목욕하고 웃탕에 가서 머리를 감고 내 밑에다 손을 넣어봐라 했다. 팥쥐는 암소가 하라는 대로 한 뒤 밑에 손을 넣었다. 과연 맛난 음식들이 손에 잡혔다. 그러나 욕심 많은 팥쥐는 많은 음식을 먹을

욕심에 너무 많이 잡아서 손이 빠지지 않았다. 암소는 뛰기 시작했고 팥쥐는 암소에 매달려 이리저리 끌려 다녔다.

팥쥐는 자갈에 얻어맞고 가시에 살이 할퀴어서 피투성이가 되었다. 결국 팥쥐는 음식을 하나도 얻지 못하고 피투성이가 되어서 집으로 돌아왔다.

한편, 계모는 맛난 음식을 잔뜩 가지고 돌아올 팥쥐를 생각하며 기대에 젖어 있었다. 그러나 돌아온 것은 피투성이의 팥쥐였다. 계모는 콩쥐란 년이 거짓말해서 팥쥐를 골탕 먹인 것이라고 하면서 콩쥐만 사정없이 두들겨 팼다.

그 뒤 어느 날 계모는 콩쥐하고 팥쥐하고 누가 베를 많이 짜는가를 내기하게 하느라고 콩쥐한테는 새북을 주고 콩을 볶아주고 팥쥐한테는 질이 잘 난 북을 주고 찰밥을 해서 주었다. 콩쥐는 베를 짬서 콩을 한 줌 입에 넣고 먹음서 새북이라도 많이 짰다. 그런데 팥쥐는 찰밥을 한 덩이 한 덩이 띠어서 집어먹어서 손이 찐득찐득해서 손을 씻어가면서 베를 짜서 얼마 못 짰다. 그러자 계모는 팥쥐가 베를 더 많이 짜게 하기 위해 팥쥐에게는 콩을 볶아 주고 새북을 주고 콩쥐한테는 베를 못 짜게 하기 위해 찰밥을 주고 질이 잘난 헌 북을 주었다. 그러나 팥쥐는 콩을 한 알 한 알 주워 먹으면서 짜느라고 얼마 못 짰다. 반면 콩쥐는 찬물을 떠다놓고 손에 물을 묻혀서 찰밥을 띠어먹으면서 베를 많이 짤 수 있었다. 계모는 자기가 데리고 들어온 팥쥐가 콩쥐보다 뛰어나다는 것을 보고 싶어서 별의별 짓을 다했지만 번번이 콩쥐가 이겨서 더욱더 화가 났다. 그래서 콩쥐를 더욱 미워하게 되었다.

그러던 어느 날 외갓집에서 잔치가 있다는 기별이 왔고, 팥쥐와 계모는 잔치에 간다고 법석을 부렸다. 콩쥐도 가고 싶다고 하자 계모는 삼 닷 근과 모시 닷 근을 주면서 삼 닷 근과 모시 닷 근을 다 삼아놓고 아홉 칸 집안을 깨끗이 치워놓고 아홉칸 아궁이마다 재를 다 퍼내서 치워놓고 불을 다 때놓고 밑 없는 독에다가 물을 하나 부어놓고 마당에 널어놓은 나락 닷 섬을 다 찧어놓고 저녁밥을 지어놓고 오라고 하면서 갔다.

콩쥐는 계모가 시키는 대로 삼 닷 근을 삼고 모시 닷 근도 삼고 아홉 칸 집을 다 말끔히 치워놓고 아홉 칸 방마다 아궁이의 재를 다 퍼내고 불을 때 놓고 그랬더니 힘도 들고 더 할 근력도 없어서 울고 있었다.

그때, 새들이 수백 마리 오더니 마당에 널어놓은 나락을 모두 까먹었다. 콩쥐는 울면서 “호이 호이” 새들을 쫓았다. 그랬더니 새들이 날아가면서 나락껍데기는 다 날아가고 쌀이 되어 남아있었다. 새들이 콩쥐 대신 널어놓은 나락을 다 찧어 놓은 셈이 되었다. 그 담에 밑 없는 독에다 물을 질러다 부어 놓으려고 하니 두꺼비가 기어와서 독 밑의 구멍을 막아주어서 독에 물을 하나 가뜩 담을 수 있었다. 그 담에 저녁밥을 지어놓고 계모가 시킨 일을 다 하고 잔칫집에 가려고 하니 옷이 없고 신발도 없어서 갈 수가 없었다. 그러자 하늘에서 선녀가 내려와서 콩쥐에게 옷과 신발을 해주었다. 콩쥐는 고운 옷을 입고 신발을 신고 잔칫집을 갔다. 그랬더니 계모는 그것을 보고 일도 하지 않고 어디를 왔냐며 꾸짖었다. 콩쥐는 계모가 무서운 나머지 집으로 급히 돌아갔고 그 길에 평양 감사의 행차를 만났다. 콩쥐는 행차를 피하려다 신 한 짝을 잃어버렸다.

평양감사는 가다가 길가에 예쁜 갓신이 한 짝 벗겨져 있는 것을 보고 갓신 임자도 역시 예쁘게 생겼을 것이라고 생각하고 신발 임자를 찾기로 하고 동네로

들어갔다. 동네 잔칫집에 가서 여인들에게 누구의 것인지 '임자는 나와서 신어보라' 했다. 그랬더니 팥쥐가 나서면서 "그 신은 내신이요." 하면서 신어봤다. 그러나 발이 너무 커서 잘 들어가지 않았다. 평양감사는 관장을 속이려고 드는 팥쥐를 꾸짖었다. 그러자, 계모가 제 신이라고 나섰다. 계모역시 신이 맞지 않았다. 관장은 관장을 속이려고 든 두 모녀에게 곤장을 치라고 했다.

감사는 그 신을 들고 동네에 들어가서 이 처자, 저 처자에게 신겨봤는데 아무도 맞는 사람이 없었다. 그러다가 콩쥐네 집에도 들어서게 되었고 콩쥐한테 신겨보니 딱 맞았다. 감사는 콩쥐를 각시로 삼았다.

하루는 감사는 어디 다녀올 일이 있어서 가야 하는데 자기가 없는 사이에 계모와 팥쥐가 올 것을 염려하고 그 누가 오더라도 절대 문을 열어주지 말라고 당부했다. 그런데 감사가 간 뒤 어느 날 팥쥐가 와서 문을 열어 달라고 했다. 콩쥐는 처음에는 감사의 말대로 문을 열어주지 않으려고 했지만 팥쥐는 " 콩쥐야 너에게 줄 팥죽을 가지고 왔는데 너무 뜨거워서 더 이상 들고 있을 수가 없어. 제발 열어줘." 라고 말하면서 통사정을 하는 바람에 열어주고 말았다. 그런데 팥쥐의 손에는 팥죽은커녕 아무것도 들고 있지 않았다. 팥쥐는 콩쥐에게 목욕을 하러 갈 것을 제안했다. 콩쥐는 가기 싫다고 했으나 팥쥐는 콩쥐를 억지로 데리고 개울가에 갔다. 팥쥐는 콩쥐와 목욕하는 척하다가 콩쥐를 물에 빠뜨려 죽였다. 그리고 콩쥐 옷을 입고 콩쥐 행세를 했다.

집으로 돌아온 감사는 팥쥐를 보고는 어째서 얼굴이 검고 목이 길쭉해졌느냐고 물었다. 그랬더니 팥쥐는 감사님이 언제 돌아오시는지 걱정하고 목이 빠지게 기다려서 그렇다고 했다. 또 감사는 팥쥐더러 어째서 얼굴이 얽었냐 물었다. 팥쥐는 감사님이 오시는 것을 보고 기뻐서 뛰어나가다가 마당에 널어놓은 콩 멍석에 넘어져서 그렇다고 했다. 감사는 그런가 하고 팥쥐를 콩쥐를 알고 지냈다.

그러던 어느 날 감사가 연못가를 지나는데 예쁜 연꽃이 피어있는 것을 보았다. 감사는 그 꽃을 꺾어 가지고 집으로 돌아와 방문 앞에 매달아 놓고 했다. 그 꽃은 감사가 볼 때는 감사의 얼굴을 부드럽게 쓰다듬으면서 방긋이 웃듯이 폈다. 그러나 팥쥐가 그 꽃 앞으로 지나면 팥쥐의 얼굴을 할퀴었다. 팥쥐는 화가 나서 꽃을 띠어다가 아궁이에 넣고 불태워버렸다. 그런 후 이웃집 할머니가 불씨가 꺼졌다고 감사네 집에 와서 불씨를 얻으러 왔는데 아궁이에서 구슬을 발견했다. 할머니는 귀한 구슬을 비단 헝겊에 싸서 장롱 속에 넣어두었다. 그러자 구슬은 콩쥐로 변했고 자신의 억울한 사연을 말했다. 할머니는 감사를 자신의 집으로 초대했다. 감사가 할머니 집에서 저녁대접을 받는데 젓가락이 짝짝이였다. 이상하게 느낀 감사는 어째서 젓가락이 짝짝이냐고 물었다. 할머니는 젓가락이 짝짝이인 것을 알면서 왜 마누라가 바뀐 것은 모르냐고 이야기했다. 그제야 감사는 팥쥐에게 속은 것을 알고 팥쥐와 계모를 벌주어 멀리 보내고 콩쥐와 함께 오래도록 행복하게 살았다.

[부록6] 이야기 합쳐쓰기 패러디 예-연구자 작성 수업자료

(앞에는 콩쥐팥쥐 이야기)

콩쥐가 평양감사와 결혼한 후 팥쥐는 콩쥐에 대한 부러움과 외로움의 나날을 보내고 있었다.그러던 어느 날 팥쥐는 깊은 산 속에서 나무를 하고 있는 나무꾼을 보았다. 땀을 흘리며 일하는 나무꾼의 모습이 그렇게 남자답고 믿음직스럽게 보일 수 없었다. 팥쥐는 나무꾼을 남편으로 맞이하고 싶었다. 그래서 나무꾼이 점심을 먹으러 간 사이에 도끼를 훔쳤다. 돌아온 나무꾼은 자신의 하나밖에 없는 도끼가 없어진 것을 알고 매우 슬펐다. 그 도끼는 자신의 선친이 물려준 것이기 때문이다. 세상에서 하나밖에 없는 도끼와 아버지에 대한 그리움이 합쳐져 그 남자답던 나무꾼은 그만 주저앉아서 펑펑 울고 말았다.

이 때, 팥쥐가 나타났다. 팥쥐는 나무꾼에게 자신이 도끼를 찾아 줄 테니 결혼해 달라고 했다. 전 재산이 도끼였던 나무꾼은 팥쥐와의 결혼을 승낙했다. 못생긴 팥쥐 얼굴이 그렁그렁한 눈물로 인해 뽀얗고 예쁘게도 보였던 것도 하나의 이유였다.

그러나 막상 결혼을 하자, 팥쥐는 나무꾼에게 일만 시켰다. 구박은 물론이고 찾아주겠다던 도끼는 찾아줄 생각을 하지 않았다. 나무꾼은 너무 힘이 들었다. 그러던 어느 날 부엌 아궁이에서 자신의 도끼를 발견하였다. 검게 그을린 도끼는 멋진 은빛 칼날을 뽐내던 전과는 너무도 달랐다. 나무꾼은 자신의 아버지라고 여기던 도끼가 그렇게 되어 버리자 또다시 눈물이 났다. 또한 믿었던 팥쥐한테 속은 것을 생각하니 가슴이 아팠다.

“일이 고되고 힘들어도, 내 소중한 도끼를 찾아주겠다는 말에 속마음은 정이 많을 거라 생각했거늘..... 내가 속았구나!”

그 후 며칠 뒤, 나무꾼은 나무를 하러 갔다. 그 때 사슴이 와서 구해달라고 했다. 그래서 사슴을 숨겨주었다. 그랬더니 사슴이 소원을 말하라 했다. 그래서 나무꾼은 자신이 겪은 일을 말하면서 팥쥐에게 실망했고 아버지가 너무 그리워 아버지가 계신 하늘나라로 가고 싶다고 말했다. 사슴은 나무꾼에게 씨앗 하나를 주었다. 그 씨앗을 심으면 일주일 안에 하늘나라까지 자라난다고 했다. 나무꾼은 그 씨앗을 심고 일주일 뒤 하늘나라로 올라가서 아버지를 만날 수 있었다. 편지 하나만 남겨놓은 채.

한편 팥쥐는 아궁이에 도끼가 없는 것을 발견하고는 나무꾼이 자신의 행동을 알아차렸음을 알았다. 안방으로 돌아와서 어떻게 할 줄 모르고 있을 때, 나무꾼의 편지를 발견했다. 비록 나무꾼을 머슴마냥 부리고 자신의 일까지 나무꾼에게 돌리던 팥쥐지만 나무꾼의 편지를 보자 자신이 얼마나 나무꾼의 마음을 아프게 했는지 깨달았다. 그리고 자신의 죄를 뉘우쳤다. 며칠을 기다렸지만 나무꾼은 돌아오지 않았다. 그래서 다시 팥쥐는 나무꾼이 일하던 곳으로 갔다. 그때 또 사슴이 왔다. 구해달라고 했다. 나무꾼을 도와준 그때 그 사슴이다. 사슴은 도와달라고 사정했다. 그러나 팥쥐는 도와주지 않았다. 오히려 사냥꾼에게 사슴이 저기로 갔다고 알려주었다. 하지만 사슴은 사냥꾼을 피해 용케 살아났다. 괘씸한 사슴이 팥쥐를 벌하기 위해 다시 팥쥐에게로 왔다. 팥쥐는 여전히 나무꾼이 남겨놓은 나무 밑동을 부여잡고 울고 있었다. 사슴이 무슨 일이냐고 물었다. 팥쥐는 자초

지종을 말했다. 마음 착한 사슴은 자신의 본래 마음도 잊은 채 팥쥐에게 씨앗을 주었다. 일주일 후 팥쥐는 콩 나무를 타고 하늘로 올라갔다. 하늘나라에 올라간 팥쥐는 나무꾼을 찾으러 다녔다. 그러다 잠든 거인 앞에 있는 황금 알을 낳는 닭을 보았다. 욕심이 생긴 팥쥐는 나무꾼을 잊은 채 닭의 목을 부여잡고 콩나무를 타고 내려오려 했다. 그 때 닭이 거인을 보고 소리치는 바람에 거인이 잠에서 깼다. 거인이 화를 내며 팥쥐를 따라왔다. 팥쥐는 놀라 재빨리 콩 나무를 내려가서 집으로 콩나무를 베어버렸다. 팥쥐는 닭이 낳는 황금을 보며 즐거운 나날넌을 보내고 있었다. 하지만 욕심 많고 성질 급한 팥쥐는 금세 싫증을 내고 더 큰 부자가 될 수 없을까 생각했다. 그래서 황금알을 낳는 닭의 뱃속을 열었다. 그러나 닭의 뱃속에는 아무것도 없었다. 그때 마친 황금알을 낳는 닭의 주인인 거인이 찾아왔다. 자신의 닭을 훔친 것도 모자라 닭을 죽인 것을 알고 분노한 거인은 팥쥐를 혼 줄을 내고 가진 것을 모두 빼앗았다. 결국 팥쥐는 모든 것을 잃고 혼자가 되었다.