

문화콘텐츠를 활용한 체험형 글쓰기 학습—모형 개발* **

장창영(전북대)

〈목 차〉

- | | |
|--------------------------|-------------------------|
| 1. 들어가는 말 | 3. 체험형 글쓰기 교수—학습 모형의 실제 |
| 2. 문화콘텐츠와 체험형 글쓰기의 교육적효과 | 4. 나오는 말 |

1. 들어가는 말

이 연구는 텍스트 위주로 이루어지던 기존의 글쓰기 방식과 달리 문화콘텐츠를 활용한 체험형 글쓰기 학습 모형을 수립하는 것을 목적으로 한다. 이는 문화콘텐츠를 중심으로 현장 탐방 전, 실제 탐방, 탐방 후 글쓰기 작업과 사후 관리의 3단계 프로그램을 통하여 학생들에게 자발적인 글쓰기의 동기 부여와 지속해서 글을 쓸 수 있는 추진동력을 확보하기 위한 것이다.

그동안 사회 각계에서는 다각적으로 문화콘텐츠의 가능성을 모색하였으며, 그 효용성과 가치 또한 새롭게 주목하고 있다. 그 방식도 고전 작품에 대한

* 이 논문은 제57회 국어문학 전국학술대회의 발표 원고를 수정·보완한 것이다. 토론자로 참여하여 유익한 조언을 해준 노용무 선생에게 감사드린다.

** 이 논문은 2014년 정부(교육부)의 재원으로 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임 (NRF-2014S1A5B5A07041733).

새로운 접근, 문화유산과 연계한 캐릭터의 재해석, 기존 텍스트의 다양한 장르 변용 등 다양화하고 있다. 기존 문화콘텐츠와 관련한 연구는 문화콘텐츠의 시의성, 개별 요소의 주요 특성, 문화 원형 차원에서 고전작품이나 설화를 분석하거나 현대적으로 해석하여 산업화로 활용하고자 하는 등의 형태로 진행되어왔다. 문화콘텐츠와 관련하여 지금까지 이루어진 대부분의 연구는 문화 원형으로서의 가치 파악과 이를 현실에서 응용하는 차원으로 이루어졌음을 알 수 있다.

주된 연구자로는 경산 출신의 원효대사, 설총, 일연스님으로 대표되는 ‘삼성현(三聖賢)’을 바탕으로 문화콘텐츠 개발 전략을 다각적으로 살펴본 서동훈(2009), ‘오세암’ 설화의 심층 의미를 분석하고, 설화에서 창작동화와 애니메이션으로 변용되는 과정을 분석한 노제운(2010), 벽초 홍명희의 <임꺽정>의 창작태도를 중심으로 조선 후기 서사 산문의 문화콘텐츠 활용 가능성을 시도한 임완혁(2011), 고전서사문학과 디지털스토리텔링 간의 서사적 차별성에 주목하여, 디지털스토리텔링화의 가능성을 모색한 권도경(2011), 소설에 나오는 캐릭터와 스토리텔링을 중심으로 거점 콘텐츠로서 김유정을 접근한 이상진(2011) 등이 있다.

이외에도 특기할 만한 연구자로는 장홍군에 소재한 문화콘텐츠 요소를 중심으로 MSOU(Multi Source One use) 방법론을 적용하여 실전 가능성을 살펴본 김미경(2009), 영화 <전우치>와 <방자전>을 중심으로 고전소설의 영상 콘텐츠를 검토한 신원선(2010), 관광콘텐츠의 개발 및 확대 재생산의 관점에 관광스토리텔링을 시도한 한강희(2010) 등이 있다. 그러나 이들의 활발한 논의에도 실제 글쓰기의 구체적인 방법론에 대한 구체적인 논의는 미흡했다는 아쉬움이 남는다.

최근 글쓰기 관련 연구는 주로 대학 글쓰기의 특성과 교육 기대 효과에 집중하고 있다. 주목할 만한 연구로는 디지털 문화콘텐츠의 창작교육을 위하여 표출적 담론, 설득적 담론, 지시적 담론, 문학적 담론의 방식으로 멀티미디어 글쓰기 교과과정을 시도한 송팔성(2007), 성경 구약 『에스터』를 활용한 수업안을 중심으로 문화콘텐츠 개발을 위한 창의적 글쓰기 지도방안을 모색한 임춘택(2010), 글쓰기의 패러다임 변화를 주문한 박인기(2012), 쓰기 치료를 위한 개인적 서사문 중심의 자기표현적 글쓰기 활동의 의미를 추적한 박영민

(2012), 역사교육에서 ‘글쓰기 수업’의 여러 쟁점을 집중하여 다룬 방지원(2013), ‘장소를 촉매로 한’ 치유의 글쓰기를 모색한 한희경(2013) 등이 있다. 앞에서 살펴본 것처럼 그동안 이루어진 대개의 연구는 문화콘텐츠 자체의 특성에 주목하거나 대학교육 과정의 글쓰기에 치중하는 성향을 보이고 있다는 점에서 청소년을 위한 본격적인 글쓰기 논의에 대한 아쉬움이 남는다.

이 글에서 논의하고자 하는 체험형 글쓰기 프로그램은 교육현장의 사각지대에 놓여 있는 고등학교 1~2학년 학생들을 대상으로 삼고자 한다. 폐쇄적인 교실과 텍스트 대신에 열린 공간에서 이루어지는 체험형 글쓰기 프로그램이 야말로 학생들이 지역의 문화콘텐츠를 온몸으로 체감하면서 글쓰기에 대한 흥미 부여와 기초 실력을 쌓기에 효과적일 수 있기 때문이다. 나아가 체험형 글쓰기는 학생들이 문화콘텐츠의 산실을 직접 답사하고 주민이나 지역 전문가와의 인터뷰 등을 통하여 생생한 현장감을 익히고 상상력 확장의 계기를 제공할 수도 있다.

체험형 글쓰기 프로그램은 문화의 사각지대에 놓여 있는 청소년들의 창의적인 언어영역을 확장하여 정서 안정을 도모하고, 삶을 관조하며 미래를 조망하는 효과를 기대할 수 있다. 문화콘텐츠가 문화의 원형 또는 문화적 요소를 발굴하고 그 속에 담긴 의미와 가치를 찾아내어 매체에 결합하는 새로운 문화의 창조과정이기 때문이다.¹⁾ 문화콘텐츠와 글쓰기의 연계 방식은 접근과 대응 양상에 따라 얼마든지 다양한 형태로 운용이 가능하다는 특징을 지닌다. 그런 점에서 문화콘텐츠의 특성은 무한한 잠재 가능성을 지닌 청소년들의 창의적인 속성과 상당부분 유사하다. 문화콘텐츠가 단순한 텍스트나 대상이 아니며 과거와 현재, 그리고 미래가 함께 공존하는 살아 있는 생물과 같은 성격을 띠기 때문이다.

이 연구에서는 텍스트 위주의 지식 확장과 정보 습득의 한계를 극복하기 위해 현장 답사, 탐방, 공동작업 등으로 글쓰기를 단계화하여 체득하게 하는 방식을 개발하고자 한다. 만약 지역에 산재한 문화콘텐츠를 글쓰기 전라과 효율적으로 연계시킨다면 학생들의 호기심을 자극하고 상상력을 키우며 표현력의 확장이라는 성과를 거둘 수 있을 것이다.

1) 박상환, 『문화콘텐츠와 인문학의 소통과 가능성』, 『인문과학』 41권, 성균관대학교 인문과학 연구소, 2008, 217쪽.

2. 문화콘텐츠와 체험형 글쓰기의 교육적 효과

현재 우리 사회는 이전에는 결코 접하지 못했던 신기술과 미디어의 풍요를 누리고 있다. 하지만 이와 상대적으로 청소년들의 인문학적 감수성은 점차 고갈되고 있으며, 고도의 사고 집적과정이라 할 수 있는 글쓰기 또한 파행적으로 이루어지고 있다. 컴퓨터와 스마트폰의 보편화로 전통적인 글쓰기 개념은 와해되고, 청소년들은 언어 파괴 현실과 파편적인 이미지가 넘쳐나는 상황에 노출되어 있다. 물질적으로 풍요한 시대의 도래가 역설적이게도 생산적이고 가치 있는 글쓰기를 외면하는 결과를 초래하고 있으며, 그 결과 우리의 창작 글쓰기 문화도 위기에 직면하고 있다.

하지만 관점을 달리한다면, 이와 같은 위기 상황과 시대 변화는 이전과는 다른 방식의 글쓰기 출현을 가능하게 만든 배경이라는 점에서 접근이 가능하다. 비록 전업 작가가 아니라도 개인 블로그나 페이스북에 올린 소소한 글들이 많은 이들에 의해 주목받고 출판되어 베스트셀러가 되는 것이 현실이기 때문이다. 평소 책을 읽지 않는 독자라 할지라도 메일로 전달되는 <고도원의 아침편지>(www.godowon.com)를 꼬박꼬박 챙겨 읽으며, 위지안²⁾의 사례에서 나타나듯이 인터넷에 올린 글이 시·공간의 한계를 넘어 세계로 빠르게 확산되는 것도 주목할 만한 현상이다.

문제는 우리의 청소년들이 카카오톡이나 문자 메시지와 같이 순간적인 감정 토로나 단편적인 단상 제시에 익숙해진 나머지 독자적으로 글을 생산하고 산출할 수 있는 자생력이 점점 떨어지고 있다는 사실이다. 창의적 글쓰기의 가치가 글쓰기 주체의 강한 자기 주도성과 글쓰기의 '총체적 감수성'을 통하여 삶의 문제를 실천하는 데로 나가는 것³⁾이라고 할 때, 지금 우리가 처한 현

2) 위지안은 푸단대학 최연소 교수로, 한 남편의 아내이자 한 살 여 된 아들의 엄마로 성실한 삶을 살았지만 2009년 말 유방암 4기 판정을 받았다. 하지만 위지안은 힘든 투병 속에서도 긍정적이고 유머러스한 필치로 블로그를 통해 자신의 삶을 되돌아보고 병상 기록을 담은 투병 일기를 남겼다. 이후 그녀의 블로그에는 수백만 명의 방문자들이 다녀가면서 화제를 모으기 시작했고 사람들에게 삶과 주변에 사랑하는 사람들에 대한 소중함을 일깨웠다. 위지안의 사망 이후 그녀의 글은 『차기미완성(此生未完成)』이라는 제목으로 중국에서 출간되었으며, 우리나라에는 『오늘 내가 살아갈 이유』라는 제목으로 번역·출간되었다.

3) 박인기, 『미래 핵심역량, 창의인성, 그리고 작문교육: 글쓰기의 미래적 가치-글쓰기의 미래적 효능과 글쓰기 교육의 양태(mode)』, 『작문연구』 20집, 한국작문학회, 2014, 12쪽.

실은 상당히 비판적이다. 이 연구에서는 이러한 상황에 주목하여 가정과 학교, 그리고 사회로부터 소외받고 있는 고등학교 1~2학년을 대상으로 삼고자 한다.

이들을 대상으로 삼은 이유는 글쓰기가 '소통'을 근간으로 삼고 있으며, 본질적으로 자아 성찰과 치유의 속성을 지니고 있기 때문이다. 소외학생들이 직면하고 있는 문제는 단순히 텍스트 분석이나 교실 내에서의 학습방식만으로 해결하기에는 여러 가지 한계를 안고 있다. 그보다는 열린 공간에 해당하는 자연과 우리의 문화 유산과 접촉 기회를 부여하여 자연스러운 소통을 유도하고, 글쓰기를 통한 치유를 시도할 필요가 있다. 이 글에서는 문제 해결을 위하여 진학 부담이 비교적 적은 고등학교 저학년 중 10명 내외의 소규모 학생을 선발하여, 주말이나 방학을 이용하여 현장 체험형 글쓰기를 진행하고자 한다. 체험형 글쓰기는 발표와 토론이 통합된 의사소통적 글쓰기나 비판적 사고를 요구하는 논증적 글쓰기와 달리 현장 탐방을 중심으로 하기 때문에 학생들의 거부감이 적고 흥미 유발이 용이하다는 장점을 갖고 있기 때문이다.

구체적인 방법으로는 최근 고부가가치 산업으로 급부상하고 있는 문화콘텐츠를 활용하여 단계별 체험형 글쓰기 모형을 개발하고자 한다. 문화콘텐츠는 그 범주 자체가 광범위하고 포괄적이기 때문에 체험형 글쓰기에서는 문화콘텐츠의 개념을 첫째, 학생들이 살고 있는 지역과 밀접한 관련이 있으며, 둘째, 학생들이 알고 있거나 접하기 쉬운 형태의 유·무형 문화콘텐츠를 대상으로 하되, 마지막으로 탐방이 효과적으로 진행될 수 있도록 실제 공간으로 한정하고자 한다. 프로그램을 진행하는 교사는 탐방 코스와 해당 문화콘텐츠 목록을 작성하는 과정에서 학생들과 충분한 상의를 통하여 적극적인 관심을 유도하고 글쓰기의 동기를 부여하고 실전 경험과의 연계 기회를 부여함으로써 학생들의 자생적인 글쓰기 능력을 키우는 데 기여할 수 있다.

그동안 교육현장에서 글쓰기에 대한 접근과 대응방식은 정량적 지표 평가와 결과 중심의 접근 방식 일변도에서 벗어나기 어려웠다. 우리의 국어교육은 평가를 위한 평가라는 말이 나올 정도로 학생들의 상상력이나 창의성을 발현하는 기회를 부여하기 보다는 제약하고 구속하는데 일조해왔다고 할 수 있다. 그 결과 초등학교 시절부터 학생들에게 글쓰기는 기피 1순위로 인식하거나 외면하는 일이 보편화되고, 학교 졸업 이후에도 글쓰기가 쉽게 접하기 어려운

‘외경(畏敬)’의 영역에 머무르고 마는 악순환을 초래하고 있다.

이 연구에서는 이러한 현실을 고려하여 우리 주변에서 쉽게 접할 수 있는 문화콘텐츠와 결합시킴으로써 흔히 범하기 쉬운 텍스트 위주의 한계를 극복하고 보완할 수 있는 학습-모형을 개발하고자 하였다. 학생들은 문화콘텐츠를 대상으로 하는 단계별 체험형 글쓰기를 통하여 창작의 재미와 쓰는 즐거움의 진정한 가치를 체득할 수 있을 것이다. 나아가 글을 통해 세상과 소통할 수 있는 가능성을 발견하고 열린 시야를 확보할 수 있으며, 개별 작업과 별개로 공동 작업을 진행하면서 협업의 의미를 깨달음으로써 소통 능력의 향상을 기대할 수 있다.

이 연구에서 체험형 글쓰기와 문화콘텐츠를 접맥시켜 논의하고자 하는 이유는 다음과 같다.

첫째, 텍스트 위주의 표현력 학습 방법의 한계를 극복하고 독자적인 자생력을 확보할 수 있다. 지금까지 글쓰기에 대한 학교 현장의 주된 논의와 지도 방향은 백일장이나 경연대회, 그리고 학교 성적과 밀접한 관련을 맺는 성과물 위주의 결과 중심으로 진행되어 왔다. 하지만 이와 같은 학습방식은 대부분의 학생들이 자신의 잠재역량을 마음껏 펼치지 못하고 창의력과 상상력을 발휘하는 데 장애가 됨으로써 결과적으로 글쓰기를 거부하게 하는 치명적인 한계를 안고 있다. 그러므로 이 연구에서는 참여 학생들이 현장에서 체험하는 다양한 종류의 유·무형의 문화콘텐츠를 자신들만의 방식으로 다루면서 각자의 상상력과 창의력을 글쓰기로 극대화하는 데 주안점을 두고자 한다.

둘째, 문화콘텐츠의 다면성과 개방성을 활용할 경우, 다양한 방식의 글쓰기 진행이 가능하다. 고정 형태의 텍스트와 달리 문화콘텐츠는 다각적인 접근이 가능하며, 개방적이면서 자연친화적이라는 점에서 청소년들의 호기심과 관심 유발이 가능하다. 또한 현장 체험형 글쓰기는 열린 공간에서 이루어짐으로써 청소년들에게 글쓰는 과정에서 가장 중요한 동기 부여와 함께 오감(five senses, 五感)을 자극하는 효과를 기대할 수 있다. 이는 학습자들이 직접 겪은 현장 체험을 특화할 수 있다는 점에서 기존 글쓰기의 한계를 극복하는 시도가 될 수 있으며, 연극, 드라마, 영화 등 다른 장르와 연계한다면 새로운 방식의 혼합형 글쓰기를 개발할 수도 있다. 텍스트와 달리 문화콘텐츠가 논의와 방식에 따라 얼마든지 다양한 형태의 접근 방법 개발과 성과를 유도할 수 있

기 때문이다.

셋째, 개인 창작과 함께 공동으로 참여하는 협업작업을 동시에 진행함으로써 학생들의 창작 역량의 극대화를 이룰 수 있다. 대부분의 전문 작가들은 창작 과정에서 폐쇄적인 형태의 개별 작업을 선호하는 경향을 보인다. 하지만 이 과정에서 발생하는 지나친 폐쇄성과 몰입성은 경우에 따라서는 사회 구성원과의 소통 단절을 유발하거나 자기 과멸이라는 치명적인 결과를 낳기도 한다. 따라서 문화콘텐츠를 활용한 체험형 글쓰기의 최종단계에서는 개인의 특성과 잠재력을 발휘할 수 있는 개인 창작과 함께 공동 창작을 병행함으로써 이와 같은 문제점을 극복하고 사회 공동체의 일원으로 상생하며 살아갈 수 있는 토대를 마련하고자 한다.

3. 체험형 글쓰기 교수-학습 모형의 실제

커피의 불모지였던 강릉의 화려한 변신과 성공이 가능할 수 있었던 것은 무모할 정도로 우직하게 커피에 대한 관심과 열정을 지녔던 몇몇 이들 때문이었다⁴⁾ 강릉이 해마다 커피 축제를 개최할 정도로 달라진 이면에는 커피를 현지화하고자 하는 뚜렷한 목표의식과 시대 흐름을 읽는 안목도 큰 영향을 미쳤지만, 그 저변에는 콘텐츠가 고부가가치 산업이 된다는 인식 변화가 자리하고 있다. 몇몇 선구자들은 무수한 실패에도 불구하고 커피라는 매체를 창의적으로 접근함으로써 사람들이 강릉을 자연스럽게 커피의 고향으로 연상하도록 만드는 데 성공했다. 우리의 글쓰기 역시 수많은 시도가 있었으나 여전히 많은 이들에게는 친숙함보다 외경과 경원의 영역에 머물러 있는 것이 현실이다.

강릉 커피의 성공 사례처럼 인식의 전환과 도전은 누군가에게는 새로운 기회가 되기도 한다. 이것이 글쓰기에도 발상의 전환과 도전 정신이 필요한 이유이다. 글쓰기를 처음 시작하는 대개의 경우, 구체적인 실체가 존재하지 않는 추상적인 대상을 글로 형상화하기가 쉽지 않다. 특히 글쓰기 기술이나 숙

4) 김현예, “이 사람의 집념…… 강릉 어촌을 커피 1번지로 만들었다”, 중앙일보, 2014. 2. 11.
http://article.joins.com/news/article/article.asp?total_id=13846512&cloc=olink|article|default

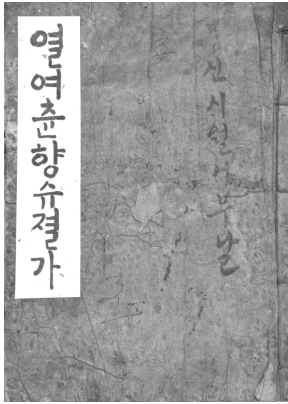
런도가 떨어지는 청소년의 경우에는 막연한 거부감이나 공포가 자리하기 때문에 이를 완화하기 위한 적절한 완충장치가 필요하다. 그런 점에서 우리가 주변에서 쉽게 접할 수 있는 문화콘텐츠는 글쓰기에 대한 청소년들의 선입견을 해소하고 경계감을 해제시킴으로써 본격적인 글쓰기로의 진입장벽을 낮추는 임무를 수행할 수 있다. 해리포터 시리즈의 성공 사례에서 확인할 수 있듯이, 지역에 산재한 문화콘텐츠는 응용에 따라 과거의 텍스트나 박물관의 전시 차원에만 머무르지 않고 우리 삶 속에 살아 숨 쉬는 엄연한 실체이자 소중한 문화 자산으로 변화할 수 있다.

이 연구에서 진행하고자 하는 문화콘텐츠를 활용한 글쓰기는 기존의 텍스트 위주의 글쓰기와 달리 자연과 현장 탐방을 병행하기 때문에 청소년의 정서 안정과 함께 마음 치유의 효과까지 기대할 수 있다. 청소년들은 글쓰기 과정에 참여함으로써 자연스럽게 자신이 처한 상황을 직시하고, 문제 해결을 위한 여러 가지 노력하는 과정을 거치면서 내적 변화에까지 이르게 된다. 나아가 청소년들은 자신이 글쓰기 프로그램에 참여하면서 습득한 경험을 또래 집단과 소외받는 이웃들에게 전수하면서 주변과 더불어 살아가는 상생의 가치를 깨달을 수 있다. 문화콘텐츠를 활용한 체험형 글쓰기가 궁극적으로 지향하는 목표가 청소년을 작가로 만들기 위한 것이 아니라 자신을 올바르게 파악하고, 세상을 제대로 이해할 수 있는 토대를 제공하기 위한 것이기 때문이다.

체험형 글쓰기의 1단계는 쓰기에 앞서 문화콘텐츠의 접근을 위한 사전 점검 단계에 해당한다. 이 단계에서 교사는 실제 탐방에 앞서 참가 학생들이 자신만의 방식으로 텍스트를 해석하도록 유도한다. 기존의 접근방식이 텍스트 위주였다면 체험형 글쓰기에서는 학생들이 거시적인 안목에서 접근할 수 있도록 MSOU(Multi Source One use) 방법론을 시도한다. 먼저 디지털과 대중매체에 익숙한 학생들에게 텍스트를 광고, 웹툰(webtoon), 영화 시나리오 등 다양한 방식으로 작업하도록 할 수 있다. 이 단계에서 지도 교사는 몇 개의 주요 키워드를 중심으로 전개 가능한 방향을 사전에 제시함으로써 학생들이 문화콘텐츠의 개념을 구체화시키고 글쓰기에 접맥시킬 수 있도록 유도한다.

이처럼 실제 탐방에 앞서 그동안 가지고 있던 편견과 선입관을 해체하는 과정을 훈련함으로써 학생들은 비교적 열린 상태에서 문화콘텐츠와 접할 수 있다. 이 과정에서 학생들은 개별 활동과 모둠 활동을 통해 지역 내 문화콘텐츠

츠의 실질적인 위상과 우리 삶에 차지하는 가치에 대해 인지할 수 있다. 이를 토대로 학생들은 모둠 토론 등을 거쳐 문화콘텐츠가 오늘날 고부가가치 산업으로 떠오르는 이유와 그 상징적 의미를 다각적으로 접근할 수 있다. 이 단계는 학생들이 문화콘텐츠에 대해 사전에 지니고 있던 편견과 선입관에서 벗어나 간극을 좁히는 과정이며, 상호 간의 접점을 완성해가는 단계에 해당한다.



〈열여춘향수절가〉



영화 「춘향뎐」



드라마 「괘걸 춘향」



「마당놀이 춘향전」

위의 사례는 ‘춘향’을 대상으로 다양한 형태로 문화콘텐츠화된 경우이다. 이처럼 다양한 문화콘텐츠 자료를 분석하면서 학생들은 캐릭터 설정, 스토리 라인 점검, 관광 산업과의 연계, 문화콘텐츠 활용 가능성 모색 등의 다양한 활동을 진행하게 된다. 또한, 이 과정에서 학생들은 문화콘텐츠를 직접 체험

하기 이전에 조사한 콘텐츠 결과물을 대상으로 텍스트 해체를 포함한 기초 분석을 훈련함으로써 시야 확장과 함께 콘텐츠에 대한 인식의 전환을 꾀할 수 있다. 이 과정이 필요한 것은 본격적인 글쓰기 훈련에 앞서 대상을 제대로 관조하고 올바르게 직시할 힘을 키우는 작업이 선행되어야 하기 때문이다.

2단계에서는 지역 문화콘텐츠의 실제 무대인 현장 탐방을 비롯하여 글쓰기에 필요한 기초 자료 조사와 오감을 동원한 글쓰기 훈련이 이루어진다. 이때 학생들은 1단계에서 추출한 문화콘텐츠의 개별 요소를 토대로 현장을 직접 답사하면서 현장의 생생함과 역동성을 온몸으로 체감하며 지역 문화로서의 문화콘텐츠를 이해하기 위한 작업을 시행하게 된다. 여기서는 이후 진행할 작업의 효율성을 높이기 위하여 개별 작업보다는 모둠 작업을 통하여 자료 취합력과 분석력을 키우도록 한다.



〈남원 광한루〉



〈남원 춘향제〉

이 단계에서는 모둠별로 문화콘텐츠의 산출에 영향을 끼친 모티프를 캐릭터별, 상황별, 사건별로 분류하여 조사하고, 그 발생 원인을 추론하거나 텍스트의 행간 채워 넣기 등을 시도한다. 이는 학생들에게 발상 전환과 상상력을 동원하여 문화콘텐츠가 지닌 다양한 문화 층위를 검토하고, 문화콘텐츠의 행간에 숨겨진 의미를 추출하여 체험형 글쓰기의 다양성과 풍부함을 담보하기 위한 과정이다.

실제로 학생들은 현장 경험을 토대로 핵심 키워드 추출, 사회·문화적 배경 이해하기, 텍스트에 대한 현대적 해석, 행간 읽기 등 다양한 방식으로 글쓰기의 기초를 훈련하게 된다. 이 과정을 통하여 학생들은 텍스트를 접하면서 그

동안 상상하고 추론하였던 문화콘텐츠의 실질적인 의미와 가치를 온몸으로 깨닫고, 자신만의 독자적인 방식으로 구조화할 수 있다.



〈춘향 캐릭터의 변신〉

위와 같이 한 개인의 다양한 캐릭터 유형화 작업은 관점에 따라 얼마든지 다른 형태의 문화콘텐츠가 가능하다는 사실을 보여 준다. 기존 텍스트가 춘향을 중심으로 전개되었다면 주변 인물에 해당하는 방자와 향단이에 대한 재해석은 색다른 재미를 유발할 수 있다. 이처럼 인물의 관계 역전이나 텍스트 행간 읽기가 문화콘텐츠에 더 풍부한 의미 창출의 동력을 제공하고 캐릭터의 다양화에 기여하고 있음을 알 수 있다.

개인 활동과 모둠 활동을 병행하는 이 과정에서는 문화콘텐츠의 재해석, 상황 재구성, 패러디 작업, 캐릭터 발굴 등이 이루어지며 이후 본격적인 글쓰기 과정에서 창작 모티프의 발굴로 이어질 수 있다. 학생들은 지역 문화해설사나 향토사학자의 도움을 얻어 지역 전설이나 민담에 대한 해설, 문화 상징 및 이미지의 형상화 방식에 대한 이해, 문화 원형으로서의 가능성 등을 파악하는 훈련을 할 수 있다. 이처럼 학생들은 현장에서 여러 가지 방식으로 문화콘텐츠의 실체를 접하면서 문화콘텐츠를 구성하는 핵심 모티프를 추출하고 상상력이 구체적으로 작품으로 형상화되는 일련의 과정을 체득할 수 있다.

이 과정은 교실과 달리 개방성을 띤 외부에서 이루어지는 과정이라는 점에서 학생들의 상상력과 창의력의 발산이 용이하다. 또한, 현장 탐방과정은 기

존의 텍스트와 달리 시각, 청각, 후각, 촉각, 미각 등 오감을 최대한으로 동원한다는 점에서 학생들의 정서 발현과 상상력의 자극 등에 실질적인 도움을 줄 수 있다. 참가자들은 현장 탐방과정에서 발생하는 우연성, 의외의 인물과의 조우, 사건의 시발점 찾기 등을 통하여 이후 창작과정에서 풍부하고 생동감 넘치는 글쓰기를 할 수 있는 동력을 확보하게 된다.

표현력 강화에 주안점을 둔 3단계에서는 지역의 문화콘텐츠를 배경으로 하는 다양한 문학 작품이나 문화자료 등을 패러디하거나 주요 요소를 해체·재구성하여 새로운 관점에서 접근하는 방식이 가능하다. 이러한 훈련을 거치면서 학생들은 서사의 특성을 문화콘텐츠와 결부시키거나 주요 인물의 대립과 갈등이 어떤 식으로 구현되고, 이야기 전개과정에서 영향을 미치는가에 대해 심도 있게 논의할 수 있다. 나아가 체험형 글쓰기는 오디오 텍스트, 비디오 텍스트, 문자 텍스트가 함께 결합되고 조율되는 멀티미디어 텍스트 글쓰기, 즉 다중적이지 않더라도 입체적이면서도 상호보완적인 미디어 글쓰기⁵⁾로도 발전이 가능하다는 점에서 충분한 논의가 필요하다.

이 단계에서 주목할 점은 학생들이 주도적으로 자신의 실제 탐방 체험을 토대로 새로운 문화콘텐츠 캐릭터를 발굴하고 구체적인 의미를 부여하는 작업을 진행한다는 사실이다. 이후 학생들은 지방자치단체의 광고 제작이나 다큐멘터리 작업에 참여하거나 각종 공모전 참가 등으로 자기 역량을 확산할 수 있다. 이 과정에서 지도 교사는 개인별 스토리보드 작업과 협업 작업을 병행하여 진행함으로써 개인의 창의역량 발휘와 공동체 작업이 상호 보완작용을 할 수 있도록 한다. 특히, 참가자들이 작성한 글을 상호 교차하여 검증한다면 개별 글쓰기의 한계를 보완하여 글의 완성도를 높이고 공동 작업이 갖는 즐거움을 깨닫게 하는 효과를 거둘 수 있다.

이 연구에서는 기존의 글쓰기 프로그램의 한계점을 보완하고자 오프라인과 온라인으로 할 수 있는 사후 점검 및 보완 방안을 제시함으로써 결과 중심 글쓰기의 한계를 극복하고자 하였다. 그 이유는 체험 대상이 고등학교 1~2학년이며, 이들이 체험 기간 이후에도 독자적인 형태의 글쓰기를 유지하기 위해서는 사후 관리와 지속적인 지원이 필요하다고 판단했기 때문이다.

5) 송팔성, 『디지털 문화콘텐츠의 창작교육을 위한 멀티미디어 글쓰기 교과과정』, 『디지털콘텐츠와 문화정책』 2권, 가톨릭대학교 문화비즈니스연구소, 2007, 114쪽.

사후 점검 및 보완 단계에서는 각 단계에 걸쳐 축적한 내용을 참가자가 자기 삶에 구체적으로 적용시켜 완성도를 높이는 형태로 진행이 가능하다. 이때 참가자들은 문화콘텐츠를 자신의 생활 이야기로 풀어내는 작업을 하거나 전문가와 협조하여 글쓰기를 활용한 각종 프로그램 개발을 진행하는 등 글쓰기 역량을 배가할 수 있다. 학생들은 자신만의 독자적인 시각을 반영한 창작 기행문 작성, 지역 문화 지킴 동호회 결성, 소규모 글쓰기 프로그램 제안, 지역 신문이나 잡지 투고, 도서관 프로그램 참여 등을 통하여 주도적인 글쓰기 주체로 거듭날 수 있을 것이다.

최종 성과물 제출로 종료되던 기존의 글쓰기 프로그램과 달리 체험형 글쓰기에서는 프로그램 종료 이후에도 지속적인 활동과 사후 관리가 필요하다. 체험형 글쓰기의 궁극적인 목적이 1회성의 글쓰기 강좌를 지양하고, 글쓰기의 단절을 막는 한편 지역 사회와 연계하여 자연스럽게 글쓰기의 생활화를 추진하기 위한 것이기 때문이다. 이외에도 학생들은 문화콘텐츠 관련 홍보 책자의 발간, 참여자 중심의 문화 동아리 결성, 지역 자치단체와 연계한 캐릭터 및 프로그램 개발 등의 활동을 통하여 생활 속 글쓰기의 실천과 보급에 적극적으로 동참할 수 있다.

이처럼 글쓰기의 사각지대에 놓여 있는 학생들이 문화콘텐츠라는 구체적인 매개를 통하여 자신들의 생각과 삶을 형상화하고 내재화할 수 있다면 그 잠재가치는 가시적 성과 이상의 의미를 지닌다. 만약 학생들이 자신의 경험을 토대로 다른 청소년들에게 멘토 역할을 수행하거나 자생적 글쓰기 문화 확산에 기여하게 된다면 우리 사회의 글쓰기 혁명이 가능할 것이다. 나아가 또래의 청소년, 결혼이주여성, 다문화가정 자녀, 실버세대 등을 위한 다양한 형태의 치유형 글쓰기 프로그램에 참여할 경우, 자신감과 함께 지역구성원으로서 자긍심 확보도 기대할 수 있다.

이 글에서 논의하고자 하는 체험형 글쓰기는 미래에 대한 꿈을 잃고 방황하는 우리 시대의 청소년들을 위한 하나의 제안이다. 이는 과도한 학업 부담과 미래의 꿈에 대해 언급할 여유조차 차단당해버린 우리 시대의 청소년들에게 자신의 삶을 돌아볼 수 있는 여유를 제공하고, 보다 윤택하고 행복한 삶에 대해 의미를 부여하게 하기 위한 시도이다. 그런 점에서 체험형 글쓰기는 개인 삶의 변화만이 아니라 우리 문화의 경쟁력을 확보하기 위한 또 다른 방안

이라 할 수 있다. 우리 문화의 잠재적인 생산자와 수요층인 청소년의 적극적인 참여를 유도하여 우리 문화의 자생력을 키우는 한편 우리 문화 산업 전체를 풍성하게 만드는 기대 효과를 거둘 수 있을 것이기 때문이다.

사전 점검 단계	문화콘텐츠 글쓰기 단계별 적용 방안 -멘토와의 상호교류			사후 점검 및 보완 단계		
	상상력과 창의성 발현	구조화하기	소통강화 전략	오프라인	온라인	
텍스트 사전 점검 ①기존 관련 텍스트 해체 읽기 ②우리 시대의 문화콘텐츠 위 상 점검 ③문화콘텐츠 핵심 요소 추 출작업 ④문화콘텐츠 구성 요소 확 인, 동력 파악 -시대 유형화 -공간 유형화 ⑤콘텐츠별 재 미 요소, 흥미 유발요인 점검 ⑥해당 지역별 문화콘텐츠 점 검, 확인 ⑦지역문화와 의 상관성 이 해하기	현장 탐방 지역 민 인터 뷰 지역 전문 가 인터 뷰	①문화콘텐 츠 구조화와 진행 단계과정 이해 하기 ②생산 모티프 추출하기(캐릭 터, 상황별, 사건 별 유형화) ③유형별 콘텐 츠 발생 원인 추출하기 ④문화콘텐츠를 배제한 지역문 화 위상 정립하 기 ⑤실제 탐방을 통해서 텍스트 行间 채워 넣기 ⑥문화콘텐츠 개별요소를 중 심으로 단문으 로 형상화 작업 ⑦지역실화에서 상징 및 이미지, 비유 찾기: 오늘 날에 투영시키기	①서사 특성 적용 하여 문화콘텐츠 재해석하기 ②대립과 갈등을 중심으로 상황 가 상 재구성하기 ③콘텐츠에 젊은 감성 접목시키기 -패러디 작업을 통 해 언어운용능력 키우기 ④새로운 캐릭터 발굴, 특성 부여 및 이유 제시 ⑤개인별 스토리 보드 작업 ⑥공동 협업용 주 제 설정하기 - 소 단위별 인물, 상황, 사건 재설정 작업 ⑦교차 검증을 통 해 최종 작업 완성 하기	①문화콘텐츠 요 소를 자신의 생활 속 이야기로 접맥, 완성하기 ②기존 콘텐츠의 관점 변화를 통한 새로운 문화콘텐 츠 창출 가능성 논 의 ③숨겨진 지역 문 화콘텐츠 발굴 및 캐릭터 만들기 ④전문가 참여를 통한 의미 구조화 작업과 완성도 높 이기 ⑤광고 제작, 다큐 멘터리 작업 참여 ⑥치유형 모델 개 발(실버세대, 결혼 이주여성, 다문화 가정 자녀 등) ⑦세대 간 스토리체 험 프로그램 개발	①체험기행 문 작성 ②지역 동호 회 만들기 ③학교 자생 프로그램 구 축 ④지역 신문 에 투고 ⑤도서관 참 가: 지식 확 산, 공유 ⑥관련 홍보 책자 발간 정기화 ⑦지역 차치 단체와 연계 하여 캐릭터, 프로그램 개 발 참여	①개인 블 로그 작업 ②페이스 북 작업 ③각종 포 털사이트 에 게재 ④지역별 네트워크 망 구축 ⑤온라인 오류 수정 상설시스 템화 ⑥지역별 DB자료화 ⑦온라인 상 문화콘 텐츠 활용 방안 간담 회 모색, 지원 방안 논의
◎ 자유연상, 핵심 의미 요 소 추출 훈련 ◎ 텍스트 역발 상 접근 훈련 ◎ 콘텐츠에 대 한 인식 전환	◎발상 전환, 이 미지화 등 상상 력 발현기법 익 히기 ◎서정성, 을 가 미한 상상력 확 장 방안 체득	◎서사구조의 전 개과정 체득하고 생활에 구현하기 ◎서사를 통한 형 상화 능력 키우기 ◎협업작업으로 공동체의식 배양	◎응용 강화훈련 을 통하여 문화 대 응능력 향상 ◎독자적인 문화 생산력 능력 확보 ◎사회와 소통 공 유하기	◎생활 글쓰기를 통한 자 신감 배양 ◎문화콘텐츠에 대한 재 해석 안무 형성하기 ◎상생과 치유의 글쓰기 경쟁력 확보		

〈단계별 체험형 글쓰기 학습 모형〉

4. 나오는 말

이 연구에서는 사회·문화 측면에서 활용도가 높은 문화콘텐츠와 글쓰기를 접목시켜 학교 현장에서 적용 가능한 체험형 글쓰기 학습-모형을 모색해보고자 하였다. 이를 위하여 ‘텍스트 해체와 접근 단계 → 현장 탐방과 글쓰기 기초 작업 → 협업 작업과 공동 창작물 완성’과 같이 문화콘텐츠에 대한 단계별 접근 방식을 취함으로써 기존에 이루어지던 현장 체험 보고서나 기행문 작성과의 차별화를 시도하였다.

특히, 체험형 글쓰기는 다양한 삶과 스토리가 녹아 있는 현장 탐방을 통한 오감을 활용한 글쓰기를 지향함으로써 학생들의 정서 발달과 상상력 확장에 도 도움을 줄 수 있다. 나아가 학생들은 현상의 다각적 접근, 현장 대응을 통한 문제 해결능력 향상, 표현력 개발 등으로 이어지는 단계별 프로그램에 참여하면서 글쓰기의 동기 부여와 함께 자생력을 키울 수 있다. 결국, 문화콘텐츠에 기반을 둔 3단계의 체험형 글쓰기 전략을 진행할 경우, 학생들의 글쓰기 실력 향상만이 아니라 정서적 변화와 함께 내적 성장까지 기대할 수 있다.

체험형 글쓰기를 통해 거둘 수 있는 기대 효과는 다음과 같다.

첫째, 문화콘텐츠를 활용한 체험형 글쓰기는 학생들에게 생생한 삶의 현장을 직시하는 계기를 제공할 수 있다. 학생들은 문화콘텐츠의 토대를 이루는 우리의 문화유산을 접하면서 과거와 현재, 그리고 미래가 공존하는 치열한 삶의 현장과 직면하게 된다. 따라서 체험형 글쓰기는 텍스트 위주의 학습이 초래할 수 있는 사고의 경직성과 정형화를 벗어나는 계기를 마련해줄 수 있으며, 창작과정에 필요한 발상 전환과 시야 확장에 긍정적으로 기여할 수 있다. 학생들은 현장을 답사하고 그들만의 상상력을 자유롭게 펼치는 과정에서 자신들의 언어역량을 점검하고, 지역민과 문화 공감대를 형성하며 문화콘텐츠의 의미와 가치, 그리고 활용 가능성을 다각적으로 점검할 수 있다.

둘째, 자연과 지역 문화콘텐츠를 대상으로 하는 체험형 글쓰기는 학생들의 상상력과 창의력 발현에 실질적인 기여가 가능하다. 지역에 소재한 문화콘텐츠는 우리의 소중한 문화자산일 뿐만 아니라 창작의 중요한 소재이자 창작의 원천이다. 학생들은 현장 탐방을 통하여 우리 문화의 산실을 직접 체감하고, 현장의 생생한 체험을 토대로 개인 및 집단 창작으로 확산할 수 있다. 이처럼

현장에 기반을 둔 체험형 프로그램은 학생들이 우연성의 체험과 발상 전환, 그리고 스토리텔링을 기반으로 하는 서사 개념 형성에 상당한 도움을 줄 수 있다. 만약 학생들이 현장 답사를 통해 축적한 작업 결과를 창작집 형태로 발간하고, 다른 장르와 연계하여 지역의 문화콘텐츠 활용으로 이끌어낸다면 지역 문화 활성화에도 크게 이바지할 것이다.

셋째, 학생들은 문화콘텐츠를 이용하는 과정에서 상생과 치유의 의미를 온몸으로 체득할 수 있다. 학생들은 지역 내 문화콘텐츠를 직접 접촉하고 체험하면서 컴퓨터와 스마트폰에 중독된 자신을 돌이켜 보고 우리 역사와 문화, 그리고 자연과 공감대 형성의 기회를 얻을 수 있다. 현행과 같이 성적 위주의 수업에서는 학생들이 자성의 기회를 가지거나 주위 사람들을 돌아보기가 쉽지 않은 것이 우리의 현실이다. 학생들은 지역 소재 문화콘텐츠와 자연 체험을 통하여 성적 위주의 스트레스와 강박관념에서 벗어나 외부로 시야를 확대하고 치유의 진정한 의미와 가치를 되새길 수 있다.

넷째, 프로그램의 적용 대상을 우리 사회의 사각지대에 있는 이들에게까지 확장할 수 있다. 이 기회를 통하여 참가 학생들은 글쓰기 능력의 신장만이 아니라 주변 사람들을 돕는 프로그램의 개발에 참여하거나 문화콘텐츠 탐방팀 운영 등 다양하게 활동 영역을 넓힐 수 있다. 학생들은 이 과정에서 글쓰기 역량의 강화만이 아니라 소통의 중요성, 더불어 살아가는 삶의 의미를 반추하는 기회를 획득하고, 나아가 사회구성원으로서 자신감을 확보할 수 있다.

다섯째, 글쓰기를 통한 지역 문화콘텐츠에 대한 다각적인 접근은 학생들에게 지역 문화에 대한 지역민의 자긍심을 촉발하는 계기를 마련할 수 있다. 참가 학생들이 소규모 형태로 진행되는 문화콘텐츠 모임이 활성화되고 안정적으로 정착된다면 지역 내의 활발한 교류가 가능해지고, 다른 계층과 연령층으로까지 점차 확대하여 시행할 수 있을 것이다. 학생들의 자발적인 열정과 의지를 기반으로 하는 문화콘텐츠 모임이 증가한다면 다른 유관기관과 연계하여 지역 문화 바로 알기와 문화콘텐츠 활용 방안 연구 등으로 확산할 수 있다.

이 연구에서는 지역에 소재한 문화콘텐츠를 대상으로 학생들의 상상력과 창의력을 확장할 수 있는 구체적인 방안들을 제시하고, 단계화하여 효용성과 실용성을 높이고자 하였다. 하지만 체험형 글쓰기의 특성상 학생들이 논리적인 글쓰기에 취약할 수 있기 때문에 토론 등을 보강하여 프로그램을 진행할

필요가 있다. 이후 프로그램의 완성도와 참가자들의 만족도를 높이기 위해 실천 적용을 통하여 발생하는 문제점을 보완하고 효율성을 높일 필요가 있다. 이를 위하여 후속 사업에서는 참가자들이 글쓰기 관련 프로그램 개발에 적극적으로 참여할 수 있는 통로를 제공하고 결과물 제작으로 이어지게 하는 것이 바람직하다. 나아가 이 방안을 좀 더 세분화하고 체계화하여 일선 현장과 접맥시킨다면 학생의 자기 능력 계발로 고심하고 있는 일선 학교나 대안학교, 다문화가정, 실버세대 등에 확대·적용할 수 있을 것이다.

〈참고문헌〉

- 강현구·김종태·장은석, 『문화콘텐츠와 인문학적 상상력』, 글누림, 2005.
- 권도경, 「고전서사문학, 디지털문화콘텐츠의 서사적 상관성과 고전서사원형의 디지털스토리텔링화 가능성」, 『동방학지』 155권, 연세대학교 국학연구원, 2011.
- 김미경, 「장흥군 문화관광 콘텐츠 개발을 위한 스토리텔링」, 『한국도서연구』 21권 2호, 한국도서(섭)학회, 2009.
- 김의숙·이창식, 『문학콘텐츠와 스토리텔링』, 역락, 2008.
- 김종균, 「이야기문화의 현재적 양상과 문화콘텐츠 활용 방안」, 『겨레어문학』 42집, 겨레어문학회, 2009.
- 김현예, 「이 사람의 집념…… 강릉 어촌을 커피1번지로 만들었다」, 중앙일보, 2014. 2. 11.
- 노계윤, 「『오세암』 설화의 심층의미와 아동문화콘텐츠로의 변용에 관한 연구」, 『어문논집』 61권, 민족어문학회, 2010.
- 류정아, 「문화콘텐츠 개발을 통한 문화산업 발전과 지역활성화」, 『유럽연구』 24권, 한국유럽학회, 2006.
- 박상환, 「문화콘텐츠와 인문학의 소통과 가능성」, 『인문과학』 41호, 성균관대학교 인문과학연구소, 2008.
- 박영민, 「쓰기 치료를 위한 개인적 서사문 중심의 자기표현적 글쓰기 활동」, 『한어문교육』 27권, 한국언어문학교육학회, 2012.
- 박인기, 「미래 핵심역량, 창의인성, 그리고 작문교육: 글쓰기의 미래적 가치 -글쓰기의 미래적 효능과 글쓰기 교육의 양태(mode)」, 『작문연구』 20집, 한국작문학회, 2014.
- 방지원, 「역사교육에서 ‘글쓰기 수업’의 실천과 연구 동향」, 『역사교육연구』 17호, 역사교육학회, 2013.
- 서동훈·김효정, 「문화콘텐츠 개발을 위한 스토리텔링 전략 ‘삼성현’을 중심으로」, 『민족문화논총』 43권, 영남대학교 민족문화연구소, 2009.
- 송명진, 「과정 중심적 글쓰기 교육과 상호텍스트성」, 『교양교육연구』 5권

- 2호, 한국교양교육학회, 2011.
- 송팔성, 『디지털 문화콘텐츠의 창작교육을 위한 멀티미디어 글쓰기 교과과정』, 『디지털콘텐츠와 문화정책』 2권, 가톨릭대학교 문화비즈니스연구소, 2007.
- 송현동, 『문화콘텐츠와 한국학』, 『종교연구』 44권, 한국종교학회, 2006.
- 신덕룡, 『환경위기와 생태학적 상상력』, 실천문학사, 1999.
- 신원선, 『한국고전소설의 영상콘텐츠화 성공방안 연구 -영화 <전우치>와 <방자전>을 중심으로-』, 『민족문화논총』 46집, 영남대학교 민족문화연구소, 2010.
- 오세정, 『이야기와 문화콘텐츠』, 『시학과 언어학』 11호, 시학과언어학회, 2006.
- 오장근, 『문화콘텐츠 분석을 위한 인문학적 분석 도구 -텍스트-기호학에 기반한 문화연구를 위하여-』, 『언어과학연구』 38권, 언어과학회, 2006.
- 이상진, 『문화콘텐츠 ‘김유정’, 다시 이야기하기 -캐릭터성과 스토리텔링을 중심으로』, 『현대소설연구』 48권, 한국현대소설학회, 2011.
- 이순영·김주환, 『미래 핵심역량, 창의인성, 그리고 작문교육: 대학글쓰기교육과 핵심역량에 대한 교수자들의 인식 연구』, 『작문연구』 20호, 한국작문학회, 2014.
- 임완혁, 『조선후기 서사산문의 문화콘텐츠화 방향 -벽초(碧初) 홍명희(洪命熹)를 통해 배우는』, 『한문학보』 24권, 우리한문학회, 2011.
- 임춘택, 『문화콘텐츠 개발을 위한 창의적 글쓰기 지도 -성경 구약의 『에스터』를 활용한 수업안을 중심으로』, 『신앙과 학문』 15권 3호, 기독교학문연구회, 2010.
- 장노현, 『인문학적 문화콘텐츠와 창의성』, 『한민족문화연구』 18권, 한민족문화학회, 2006.
- 장미영, 『소설의 문화원형 콘텐츠 활용 방안』, 『한국문화이론과 비평』 24호, 한국문화이론과 비평학회, 2004.
- 장창영 외, 『문화콘텐츠와 스토리텔링』, 신아출판사, 2006.
- 장창영, 『한국의 문화콘텐츠 현황과 활용 방안』, 『동아시아문화연구』 44집,

- 한양대학교 동아시아문화연구소(구 한양대학교 한국학연구소),
2008.
- 전방지·심상민, 『문화콘텐츠와 창의성』, 글누림, 2005.
- 한강희, 「문화유산콘텐츠와 스토리텔링 연구 시론: 효율적인 문화유산 안내
해설을 위한 방법론적 모색」, 『우리어문연구』 36권, 우리어문학회,
2010.
- 한희경, 「‘장소를 축매로 한’ 치유의 글쓰기와 지리교육적 함의: ‘나를 키운
장소’를 주제로 한 적용 사례」, 『대한지리학회지』 48권 4호, 대한지리
학회, 2013.

【국문초록】

이 연구는 텍스트 위주의 글쓰기 방식에서 벗어나 현장 체험형 글쓰기 모형을 개발하기 위한 것이다. 그동안 우리의 글쓰기 교육은 ‘교실’과 ‘텍스트’라는 한계를 극복하기 어려웠다. 이 연구에서는 지역에 소재한 문화콘텐츠를 중심으로 참가 학생들이 현장을 직접 보고 듣고 느끼는 등 오감을 활용한 글쓰기를 시도하고자 하였다.

그동안의 글쓰기 방식과 달리 현장 위주의 글쓰기는 현장 탐방 전, 실제 탐방, 탐방 이후 글쓰기 등으로 진행된다. 이 과정에서 학생들은 텍스트의 재해석, 현장의 직접 체험, 문화콘텐츠의 현대적 해석, 집단 창작 등을 경험할 수 있다. 참가 학생들은 개인과 집단 글쓰기 과정에서 감각을 활용하여 자신들의 상상력과 창의력을 발산하는 기회를 얻을 수 있다.

또한 참가 학생들은 글쓰기를 통하여 자신이 처한 문제와 직면하고 자성할 수 있다. 이것은 체험형 글쓰기가 내면 치유의 의미와 다른 이들과 상생하는 방법을 제시하기 때문에 가능하다. 그러므로 문화콘텐츠를 바탕으로 하는 체험형 글쓰기는 텍스트 위주의 글쓰기 문화의 근본적인 변화로 이어지는 계기가 될 것이다.

주제어: 체험형 글쓰기, 문화콘텐츠, 교육콘텐츠, 창의적 글쓰기 수업, 인물, 상상력, 창의성, 스토리보드, 스토리텔링

【Abstracts】

The experience-Based writing learning-model development utilizing the culture content

Jang Chang-young

The study is to develop a model-site hands-on writing off the writing style of the text-based. Meanwhile, our writing education is difficult to overcome the limits of 'class' and 'Text'. In this study, focusing on participation of students, based on local cultural content was to try writing utilizing the senses such as feel heard reports directly to the site.

Writing in the field, unlike oriented writing style will be conducted on-before the actual tour, during actual tour, and after actual tour. In the process, students will experience re-interpretation of the text, direct experience of the field, a modern interpretation of cultural content and collective writing. Participating students can get a chance to shed their imagination and creativity to take advantage of the sense of individual and collective in the writing process.

Also, participating students can be faced with a problem they are facing and reflect on themselves through the writing. This is possible because it provides a way to develop in a mutually reinforcing way and their inner healing hands-on writing. Therefore, based on the culture of hands-on writing content will be an opportunity leading to a fundamental change in

the culture of writing text-based.

Key words: An experience-Based writing, cultural contents, edu-contents, creative writing course, characters, imagination, creativity, storyboards, storytelling

이 논문은 2015년 7월 6일에 투고되었으며, 2015년 8월 4일에 심사 완료되어 2015년 8월 12일에 게재가 확정되었음.