문헌정보학 연구방법으로서의 이야기*

- 내러티브 탐구를 중심으로 -

Narrative Inquiry, As a Research Methodology for Library and Information Science

이 호 신 (Hosin Lee)**

목 차

1. 여는 말
2. 세상을 이해하는 방법으로서의 이야기
   2.1 이야기의 가능성과 힘
   2.2 내러티브적 지식과 패러다임적 지식: 서구 사회과학의 내러티브적 전환
   2.3 내러티브적 지식의 인식론적 구조
3. 내러티브 탐구의 이해
   3.1 내러티브 탐구의 기반
   3.2 내러티브 탐구: 연구의 대상과 방법으로서의 내러티브
   3.3 내러티브 탐구와 다른 질적 연구의 비교
4. 문헌정보학 연구에의 적용 가능성
5. 닫는 말

초 록

이 연구는 문헌정보학 연구방법의 하나로 이야기의 가능성을 제안하기 위한 것이다. 이를 위해서 먼저 사회과학적인 인식의 방법으로서 이야기의 가능성과 힘을 논의하고, 서구 사회과학의 해석학적인, 내러티브적인 전환에 대하여 살펴보았다. 아울러 연구의 대상이면서 방법인 내러티브 탐구의 특징과 수행 절차를 소개하고, 문화기술적 연구와 현상학적 연구 등과 비교하여 제시하였다. 또한 미국에서의 선행연구 사례를 소개하면서 문헌정보학 분야에서의 내러티브 탐구의 적용 가능성을 살펴보았다.

ABSTRACT

This study is to propose the possibility of narrative or story as a research methodology in the field of library and information science. To do this, I discuss the power and possibility of storytelling as a epistemological method of social science. Later, I look into turn to narrative in western scholarly traditions. And then, I introduced the process and the characteristic of the narrative inquiry as a subject and a methodology of research. I compare to another research methodology, ethnography and phenomenological research. At last, I reviewed the literature which is conducted by the methodology of narrative inquiry in the field of library and information science. I consider the possibility of adaptation of narrative inquiry in the field.

키워드: 내러티브 탐구, 스토리텔링 해석학, 질적 연구, 문헌정보학
Narrative Inquiry, Storytelling, Hermeneutics, Qualitative Research, Library & Information Science

---

* 이 연구는 한성대학교 교내 학술연구비 지원 과제임.
** 한성대학교 지식정보학부 조교수(leehs@hansung.ac.kr)
논문접수일자: 2015년 1월 27일 최초심사일자: 2015년 2월 5일 게재확정일자: 2015년 2월 16일
한국문헌정보학회지, 49(1): 149-172, 2015. 〔http://dx.doi.org/10.4275/KSLIS.2015.49.1.149〕

1. 여는 말

8월의 뜨거운 주말 오후였다. 작은 아들 녀석과 동네 어귀의 공공도서관을 방문했을 때, 그곳은 이미 사람들로 넘쳐 나고 있었다. 민소매 차림으로 연신 부채질을 해 대는 여학생, 아이와 함께 도서관을 찾은 엄마와 아빠, 홀로 천천히 신문을 뒤적이고 있는 구부정한 할아버지, 잔뜩 만화책을 쌓아놓고는 엎드려 자고 있는 중학생, 두툼한 법전을 펼쳐 놓고 시험 준비에 몰두하고 있는 청년, 달콤한 연애에 넋이 나간 커플들. 도서관 안에는 나른한 여름 오후를 보내려는 실로 다양한 사람들이 함께 어우러지고 있었다. 그들뿐만 아니라 주말 오후를 근무로 보내야 하는 것이 조금은 마땅찮은 사서 직원, 서가에 책 꽂아 넣기에 몹시도 바쁜 자원봉사자, 이 눈치 저 눈치 보느라 지친 실습생 등이 뒤섞여서 도서관 열람실에는 묘한 열기와 땀 냄새가 뿜어 지고 있었다.

지금 이 시간은 이들에게 어떤 꿈과 희망으로 자리매김 되고 있을까? 도서관이란 제도와 장소는 이들의 삶에 구체적으로 어떤 영향을 미치고 있을까? 도서관은 이들의 삶에 과연 어떤 의미와 맥락으로 자리 잡고 있을까? 문득 나는 이런 의문에 사로 잡혔다.

내 기억 속의 첫 도서관은 내가 살던 동네 동사무소에 자리하고 있었다. 동사무소의 2층에 마련된 조그만 방 한 칸이 도서관, 아니 좀 더 정확하게 이야기하자면, 마을문고로 운영이 되고 있었다. 아마도 내가 초등학교 3학년이나 4학년이 될 무렵이었을 것이다. 학교가 끝나고 빈집으로 돌아가는 것이 싫었던 나는 적어도 일주일에 2-3번은 도서관에 들러서 그곳에 비치된 책들을 읽곤 했다. 열람실 한켠에 쭈그리고 앉아서 신밧드가 마법의 융단을 타고 하늘을 날아다니는 이야기를 신이 나서 읽었던 기억이 난다. 그리 많은 책이 소장되어 있지는 않았지만, 집안에 변변한 읽을거리가 없었던 터라 도서관에서 마주할 수 있었던 책들은 내게 새로운 세상을 열어주는 마법과 같은 것이었다. 이솝우화, 안데르센 동화, 아라비안나이트, 파브르곤충기. 이런 책들을 읽으면서 나는 지금껏 경험하지 못한 세계에 대한 막연한 동경을 품었다. 그때 도서관은 나를 미지의 세상으로 인도하는 열린 창문이었다. 한편 대학을 졸업하고 나서 도서관은 줄곧 나의 생계와 생활의 공간이었다. 그곳은 내가 힘써 갈고 닦아야 할 불모의 개간지였고, 홀로 감당하기에는 너무도 버겁고 무거운 짐이었다. 그렇지만 그곳은 나와 세상을 연결시켜 주는 아슬아슬한 다리였고, 학문적인 논의와 담론의 대상으로 지금도 나는 여전히 그 주변을 맴돌고 있다.

이렇게 도서관은 단지 외형적인 공간과 자리만이 아니라, 그곳을 이용하거나 운영하는 사람들의 다차원적인 이야기가 발아하고 교차하는 삶의 실제 공간이다. 때로는 치열한 자기 탐구와 모색의 현장이고, 때로는 내밀한 욕망이 형성되고 자라나는 성장의 공간이고, 때로는 사람과 사람이 만나는 숨결 더운 소통의 공간이다. 지금 이곳을 가득 채우고 있는 저 많은 사람들은 과연 어떤 이야기의 주인공이 되고 있을까?

윤성희(2004)의 소설 “그 남자의 책, 194쪽”, 곽인근(2010)의 웹툰 “당신과 당신의 도서관”, 김도연(2005)의 소설 “십오야월”, 은승완(2013)의 소설 “도서관 노마드”는 오늘날의 도서관을

운영하거나 이용하는 사람들의 일상과 애환을 만날 수 있는 작품들이다. 주인공이 사서로 등장하는 윤성희의 소설을 제외한 다른 작품들 속에서의 도서관은 취직자리가 없어 오갈 데 없는 청춘이나 변변한 작업실을 마련할 수 없는 무명 작가들이 머무는 공간이다. 등장인물들은 대개 제대로 된 일자리를 찾지 못해서 도서관에서 하루 종일을 보내면서 소일한다. 그래서인지 이 작품들 속의 도서관은 어딘지 모르게 음습하다. 이 사회의 비주류들의 팍팍한 삶의 애환이 그대로 녹아 있어서 그렇게 느껴지는 것인지도 모르겠다. 은승완(2013)은 보르헤스의 주장과는 달리 우리나라의 도서관은 전혀 천국과 닮지 않았고, 지적이고 신비한 공간과는 거리가 멀다고 주장한다. 오히려 '이 시대 떨거지들의 피난처, 우리 시대 무소속들의 안식처, 대한민국 비주류들의 교두보'가 바로 이들이 바라보는 도서관이다. 그래서 경쟁에서 밀려난 자들의 탄식과 원망과 한숨과 나태가 버무려진 곳이고... 더 가혹한 곳으로 밀려나지 않기 위해서 아등바등 대는 조용하지만 치열한 전쟁터라는 것이 도서관에 대한 작가의 인식이다.

도서관은 이렇게 다양한 삶의 군상들이 모이고 소통하며 생활하는 삶의 실제 공간이고, 보다 나은 미래를 꿈꾸는 현재의 공간이다. 이 공간 속에서의 시간이 각자의 삶에 남겨 놓은 무늬들에 대한 관심이 높아지는 것은 그만큼 우리 사회에서도 도서관의 대중화가 이루어진 까닭일 것이다. 소설이나 만화와 같은 문화콘텐츠 영역에서 도서관에 대한 관심이 이렇게 조금씩 증가하고 있는 것과는 달리 문헌정보학 영역에서의 이러한 관심은 아직까지 매우 빈곤하다. 지금껏 문헌정보학 연구에서 다루어지는 도서관과 사서는 특정한 배경과 맥락을 지닌 개별적인 공간과 그 속에서의 구체적인 사람의 형상이 아니라 보편적인 개념으로서의 도서관과 사서에 대한 것이었을 뿐이었다. 구체적인 현장을 삶의 무대로 살아가는 피와 살을 가진 인간에게 초점을 맞추지 못한 채 보편적인 담론으로써만 도서관과 사서를 다루고 있었다. 도서관과 관련 있는 사람을 사서와 이용자로 나누고, 개별적인 자아가 소거된 보편적인 담론의 대상으로서만 이들을 다루었을 뿐이다. '사서'는 도서관의 장서구성과 서비스를 책임지는 전문적인 직업인의 보편적인 초상으로 다루어질 뿐이었다. 그 보편적인 초상 속으로 가족과 함께 단란한 시간을 보내고 싶은 주말 오후에 도서관에 나와 앉아서 근무를 해야 하는 비정규직의 고달픔이나 애환이 파고들 수 있는 여지는 없었다. 이용자는 정보를 검색하고 이용하는 방법을 알려주어야 하는 계몽의 대상이고, 서비스 제공의 대상으로 객체화되었을 뿐이었다. 책읽기의 재미에 흠뻑 빠져서 집으로 돌아갈 시간마저 잊어버린 어린 여학생과 도서관에서의 책읽기가 그녀의 삶에 남겨 놓은 흔적 따위에는 지금껏 아무런 관심도 기울이지 않았다.

문헌정보학이 이렇게 보편자로서의 사서와 이용자에게만 관심을 가지고 있었던 까닭에, 우리네 삶에 실재하는 공간으로서 도서관과 그 안에서 살아가는 사람들의 경험이 가진 풍부한 디테일들은 학문적인 논의에서는 모두 그 자취를 감추어 버렸다. 도서관은 단지 제도와 개념으로써만 존재할 뿐이었고, 그 안에서 발생하는 무수한 상호작용들과 그 사회적인 의미와 가치는 아무런 주목을 받지 못한 채 사라져버렸다.

삶의 실제적인 공간인 도서관이 품고 있는

다양한 사람들의 실존하는 이야기를 문헌정보학의 연구 방법으로 활용할 수 있을까? 그 이야기를 통해서 우리 세상과 도서관을 깊이 있게 이해하고 새로운 통찰을 얻어 낼 수는 없을까? 이 연구는 이런 의문점에서 시작한다. 그리고 이야기를 문헌정보학 연구방법의 하나로써 소개하고 제안하기 위한 것이다. 이를 위해서 먼저 사회과학적인 인식의 방법으로서 이야기의 가능성과 힘을 간략하게 언급하고, 서구 사회과학에서의 내러티브적인 전환을 살펴보려고 한다. 이어서 캐나다의 교육학자 Clandinin과 Connelly(2002)가 제안하는 연구방법이자 대상인 내러티브 탐구(Narrative Inquiry)의 방법과 수행절차, 그리고 그 의미를 소개한다. 아울러 이러한 연구 방법의 문헌정보학에의 적용 가능성을 타진해 보려고 한다.

2. 세상을 이해하는 방법으로서의 이야기

2.1 이야기의 가능성과 힘

한 케이블 TV에서 방영이 되었던 "미생"이라는 드라마가 요즘 세간에 화제가 되고 있다. 계약직으로 근무하는 장그래라는 젊은이에 대한 안타까움과 동정이 입에서 입으로 오르락내리락하는 사이에 비정규직들의 애환과 고충이 사회적 관심사로 새삼 주목을 받게 되었다. 국회에서는 비정규직을 보호하기 위한 소위 '장그래법'을 만들겠다고 야단이다. 이렇게 법률의 개정과 같은 실질적인 조치가 이루어질 수 있는 근본적인 바탕은 바로 이야기가 가지는 소통과 공감의 힘일 것이다. 드라마는 장그래라는 청년의 기업 내에서의 생활을 구체적으로 이야기함으로써, 우리 사회에서 비정규직이 얼마나 억울하고 부당한 처우를 받고 있는지를 여실히 보여준다. 그 고단한 삶에 대한 아쉬움과 동정 더 나아가서는 공분이 결국 사람들의 마음을 움직이면서 그들을 실천에 나서도록 만들게 되는 것이다. 논리적이고 개념적으로 비정규직 처우의 부당함을 주장하는 것보다 훨씬 더 강력한 전파력과 호소력을 지니고 있다. 이렇게 이야기에는 사람들의 마음을 움직이는 힘이 간직 되어 있다.

호모 나랜스(Homo Narrans)는 '이야기하는 인간'이라는 뜻을 가진 라틴어 낱말이다. 이 말은 인간은 이야기하려는 본능을 지니고 있으며, 그 이야기를 통해서 세상을 이해한다는 주장을 담고 있다. 인간은 이야기와 더불어 살아가는 존재이다. 우리는 일상적으로 이야기를 만들고 소비하면서 살아간다. 이야기는 일상의 도처에 널려 있다. 소설, 만화, 영화, 드라마, 게임과 같은 문화콘텐츠에서뿐만 아니라 인간이 숨 쉬며 살아가는 그 자체가 숱한 이야기들을 만들어내는 시간이고 공간이다. 사람들은 이야기를 통해서 스스로의 욕망을 드러내고, 다른 사람들과 소통하고 공감한다. 때로는 스스로를 되돌아보고 반성하는 도구가 되고, 때로는 새로운 삶에 대한 실천의 의지를 다지는 계기가 되기도 한다. 이야기는 인간의 욕망, 소통과 공감, 반성과 성찰 그리고 실천으로 가는 길목을 연결시켜 주는 다리이다.

Ricouer(1983)에 따르면 이야기는 인간의 경험을 언어로 진술하는 방식이고, 경험에 형태를 부여하는 양식이다. 경험은 사람의 정신과 육체가 외부의 사물과 만나는 과정이고, 사람은 그

경험을 통해서 비로소 세상을 인식하고 삶의 방향을 설정할 수 있게 된다. 경험은 줄거리로 엮여서 이야기로 만들어지면서 비로소 형태를 지니게 된다. 존재의 경험이 담겨 있는 이야기는 삶의 의미를 새롭게 하는 것이다. 이야기는 경험을 통해서 존재를 체험하고 존재의 뜻을 찾아 삶의 뜻을 세우는 과정 바로 그 자체이다. 그렇지만 경험한 모든 것들을 전부 다 이야기할 수는 결코 없다. 이런 까닭에 그 여백에 무한한 뜻이 남겨진다. 그리고 그 해석이 우리들의 과업으로 남겨지고, 해석학의 영역이 된다. 이야기에 담긴 뜻을 풀어 삶을 다시 그려 보고 삶의 의미를 되찾게 되는 것이다. 이런 해석학적인 입장에 따르면 사람은 이야기를 통해서 경험을 반성적으로 성찰할 수 있게 되고, 경험은 의미를 지니게 된다. 그래서 이야기되지 않은 경험은 그저 혼돈일 뿐이고, 그 자체로는 아무런 의미도 지니지 못한다. 경험이 말로 이야기됨으로써 반성적인 성찰이 가능해지고, 그것이 다시 은유가 되고 상징이 되면서 하나의 의미체계를 형성하게 된다. 이야기는 경험에 의미를 부여하는 방법이고, 삶의 정체성을 확인하고 재구성하는 방법이다. 인간은 이야기를 통해서 자신의 삶을 이해하고, 의미를 부여할 수 있게 된다.

Polkinghorne(1988)은 인간은 물질의 영역, 유기체의 영역, 의미의 영역 이렇게 세 가지 영역 속에서 존재하며, 그 가운데에서도 의미의 영역은 언어적 형식에 따라 구조화되고, 인간 존재 속에 의미를 생성하기 위한 가장 중요한 형식 가운데 하나가 바로 내러티브라고 주장한다. 내러티브는 인간 존재의 시간적인 차원을 수반하고 사건들을 하나의 통일체로 배열한다. 사건들은 내러티브의 주제나 관점과의 관계 속에서 의미 있게 된다. 내러티브는 사건을 시작, 중반, 종결을 갖춘 총체로써 조직한다.

이야기는 우리의 경험을 의미 있는 것으로 만들어주고, 그 경험의 의미를 다른 사람들과 소통하고 공감하는 도구이자 방법으로 활용이 된다.

2.2 내러티브적 지식과 패러다임적 지식: 서구 사회과학의 내러티브적 전환

> 사람이 습지에서 자면, 허리가 아프고 반신불수가 되겠지. 미꾸라지도 그럴까? 사람이 나무 위에서 산다면 겁이 나서 떨 수밖에 없을 것일세. 원숭이도 그럴까? 이 셋 중에서 어느 쪽이 거처에 대해 바르게 안 것일까? 사람은 고기를 먹고, 사슴은 풀을 먹고, 지네는 뱀을 달게 먹고, 올빼미는 쥐를 좋다고 먹지. 이 넷 중에서 어느 쪽이 맛을 바르게 안다고 할 수 있겠는가? 원숭이는 비슷한 원숭이와 짝을 맺고, 순록은 사슴과 사귀고, 미꾸라지는 물고기와 놀지 않는가.
>
> 〈장자〉 齊物論 중에서(오강남 1999)

〈논어〉, 〈맹자〉, 〈장자〉와 같은 동양철학의 고전들은 모두 이야기로 구성되어 있다는 공통점을 지니고 있다. 개념적인 사고를 바탕으로 학문적인 논의가 이루어지는 서양의 학문적인 전통과는 달리 오래전부터 동양에서의 학문은 이야기와 에피소드를 바탕으로 해서 논의되었다. 〈장자〉 "제물론"에 수록된 이야기는 동양의 지식이 이야기를 통해서 논의되고 있음을 보여주는 사례 가운데 하나이다. 사람과 미꾸라지에게 습지가 같은 의미의 공간일 수 없고, 사람과 원숭이가 나무 위에서 생활하는 것은

다를 수밖에 없다는 것을 우화적으로 보여주면서 이야기는 보편적인 진리의 가능성에 대한 회의적인 시각을 보여준다. 화자는 보편적인 진리보다는 개별적인 개체 앞에 놓인 특수한 상황에 따라서 서로 다른 처방이 필요하다는 점을 조용히 설득하고 있다. 동양에서의 학문은 이처럼 이야기를 통해서 그 학문적인 주장과 통찰을 전달하는 것이 오랜 전통이다. 그렇지만 서양에서의 학문적인 전통은 이런 이야기적인 전통보다는 논리적이고 개념적인 것을 선호하는 경향을 보여 왔다.

Bruner(1986)는 인간이 세계를 바라보고 이해하는 방식은 패러다임적인 방법과 내러티브적인 방법으로 크게 구별된다고 설명한다. 패러다임적인 지식은 개념이나 원리를 바탕으로 한 논리적이고 과학적인 추론을 통해서 얻어진 지식을, 내러티브적인 지식은 이야기를 통해서 드러나는 지식을 지칭하는 것이다. 서구 지성사에서는 패러다임적 지식에 비해서 내러티브적인 지식이 상대적으로 그 가치를 인정받지 못하고 홀대를 받아 온 것이 사실이지만, 그렇다고 해서 패러다임적인 지식에 비해서 본래적으로 가치가 덜하거나 수준이 낮은 것이라고 볼 수는 없다. 내러티브적인 지식은 인간의 사고에서 중심적인 형식으로 기능하며 자아와 정체성을 구성하는 핵심적인 원리로 작용한다고 Bruner는 주장한다

내러티브적인 지식도 패러다임적 지식과 마찬가지로 세계를 인식하는 방식의 하나로 오랜 연원을 가지고 있다. 그렇지만 서양의 학문적인 전통에서는 패러다임적인 지식에 비해서 상대적으로 소홀히 다루어졌다. 이렇게 내러티브적 지식이 정당한 대우를 받지 못한 까닭에는 경험에 대한 서양의 전통적 홀대가 연결되어 있다. 행위주체는 자신과 마주하는 대상을 특정한 방식으로 구성한다. 다시 말해서 행위주체는 자신의 대상을 특정한 의미와의 연관 속에 배치한다. 경험은 행위주체의 독특한 세계관을 반영하는 것이고, 경험을 만들어내는 인간의 감각과 지각은 대상을 객관적으로 묘사하는 것이 아니라 특정한 의미와의 연관 속에 배치한다. 따라서 경험은 대상에 대한 객관적, 보편적 서술일 수가 없다. 따라서 보편화될 수 없는 경험의 영역은 학문의 세계에서 배제되거나 지극히 제한적인 방식으로 수용되었던 것이다(정대성 2014).

세계에 대한 인식론적인 이해의 방법으로 내러티브적인 지식이 다시 주목을 받기 시작한 것은 비교적 최근의 일이다. 서구 사회과학의 해석학적 전환은 이렇게 내러티브적 지식이 다시금 주목을 받도록 만든 계기 가운데 하나이다.

실증주의와 실재주의는 근대 학문의 지배담론으로 오랜 동안 자리를 지켜왔다. 지식과 관련한 근대적인 현상은 수학적 지식모형을 인간과 관련되는 현상을 탐구하는 인문, 사회과학에도 적용하고자한 것이다. 수학적 지식을 모형으로 하는 객관주의가 근대와 현대의 주도적 지식이념이 되었다. 이러한 객관주의는 과학적 지식에 인격적, 개인적, 주관적 요소를 배제해야 한다는 믿음을 가지고 있으며, 학문은 연구자의 세계관과는 무관한 연구대상만의 문제가 된다. 이러한 패러다임을 대표하는 것이 바로 실증주의와 실재주의이다. 이러한 경향은 형식화된 지식을 선호하고, 모든 것을 수학적인 기호로 환원하려는 경향을 보이고, 지식의 가치중립성을 주장하며, 관찰을 통해서 검증할 수 있는 것만

을 대상으로 하는 특징을 드러낸다.

구조주의 혹은 해석학적 패러다임으로의 전환은 이러한 전통에 대한 반발의 일환으로 일어난 것이다. 미국의 사회과학자들에게서 비롯되어서 Michel Foucault, Roland Bartes, Ricouer와 같은 프랑스 철학자들의 이론에 힘입어서 보다 확고한 입지를 다지게 되었다(Rissemann 1993). 이들은 객관적이고 보편적인 진리의 가능성을 기대하기 보다는 어떤 사실의 사회적인 구성 과정에 초점을 맞추고 그 해석과 해석의 맥락 속에서 진리의 가능성을 확인하려고 한다. 이들의 관심이 패러다임적인 지식보다는 내러티브적인 지식과 담론으로 더욱 기울여져 있는 까닭에 이를 달리 표현해서 내러티브적 전환이라고 부르기도 한다.

해석학적 전환은 이후 생산된 지식의 모습을 이전과는 사뭇 다른 양상으로 변화시킨다. 이러한 모습은 먼저 연구자와 연구대상과의 관계에서 찾아볼 수 있다. 실증주의적 연구에서 연구자와 연구대상은 엄격하게 분리되어야 했고, 연구자는 어떤 개입이나 관여도 없이 철저하게 객관적인 관찰자로서의 입장을 유지해야만 했다. 그렇지만 내러티브적인 관점에서는 연구자와 연구대상은 오히려 서로 친밀한 상호작용으로 연구에 영향을 주고받는 것을 전제로 하는 관계이다. 연구자는 전지적이고 관찰자적인 시점에서 벗어나서 자신이 연구 문제에 관심을 가지게 된 내적인 동기에서부터 연구를 시작하고, 경우에 따라서는 연구참여자와의 상호작용 속에서 스스로가 연구의 도구가 되기도 한다.

해석학적인 전환이 가져온 눈에 띄는 변화 가운데 또 하나는 연구에서 사용하는 자료의 종류가 달라진 것이다. 실증주의 연구에서 주로 활용한 데이터는 숫자인 반면에 해석학적 전환 이후에 사회과학에서 주로 사용하는 데이터는 이야기이다. 경험을 수리적인 코드로만 해석하였을 경우에는 특정한 경험 속에 담긴 뉘앙스와 디테일이 모두 사라져 버리거나 탈맥락화할 수 있음에 우려를 표하며, 시작과 중간 그리고 끝맺음이 있는 입체적인 이야기에 관심을 기울인다. 수리적인 코드만으로 인간을 심층적으로 이해하기는 어렵고, 인간의 경험에 담긴 다차원적이고 복합적인 의미와 맥락을 파악하기 위해서 이야기가 활용이 된다.

한편 연구 결과의 일반화와 관련해서도 커다란 변화가 일어났다. 내러티브는 특정한 사람의 특정한 경험과 관련된 가치와 의미를 표현하기 위한 것이다. 실제로 그 자체를 일반화하거나 보편적인 것이라고 주장하기는 매우 어렵다. 내러티브는 보편타당하게 제시할 수 있는 거대담론, 즉 특정한 상황과 무관하게 보편적으로 적용될 수 있는 이론을 구성하는 데에 관심을 기울이지 않는다. 오히려 특정한 상황에서 벌어지는 사건과 경험을 보다 다층적이고 복합적으로 이해할 수 있는 심층적인 모습으로 그려내는 데에 관심을 기울인다. 이는 특수한 장면을 깊이 이해함으로써 도달할 수 있는 통찰력에 대한 믿음을 바탕으로 하는 것이다.

마지막으로 사회과학의 해석학적 전환이 불러온 주요한 변화에는 세계를 인식하는 방식이 다양할 수 있다는 믿음의 확산도 포함이 된다. 실증주의적 세계관에서는 세계를 인식하는 방식은 유일하고, 객관적인 실재로서의 보편타당한 진리가 존재한다는 믿음이 지배했다. 그렇지만 해석학적 전환은 세계를 인식하는 방법의 다양성에 대한 인정을 기본 전제로 한다. 내러

티브적인 관점은 세계를 인식하는 방식이 유일하다는 전제에서 벗어나 인간의 경험을 이해하는 방식에는 여러 가지가 존재할 수 있다는 점을 수긍하고, 그 결과를 진정성 있고 공감할 수 있는 이야기로 들려주기 위해서 진력한다(Clandinin et al. 2007).

그리고 그 이야기를 통해서 현실의 모순을 개혁하는 데에 실천적으로 동참하고자 한다. 그래서 내러티브는 이론과 실천의 합일을 도모하는 실천적이고 실사구시적인 방법이 된다.

2.3 내러티브적 지식의 인식론적 구조

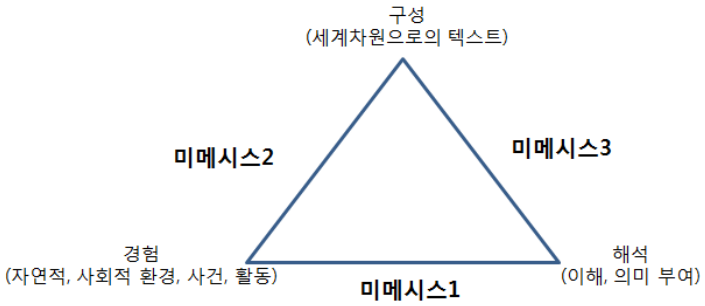
Ricouer(1983)의 미메시스(mimesis) 이론은 경험과 지식의 관계, 내러티브적 지식의 가능성을 인식론적으로 이해하는 데 커다란 도움을 제공한다.

모방이라는 뜻의 그리스어 '미메시스'는 고대 그리스에서 예술을 이해하는 방식과 연결이 된 개념이다. Platon과 Aristoteles는 모두 예술을 현실의 모방, 즉 미메시스로 바라보았다. 그렇지만 이들이 미메시스를 바라보는 시각은 매우 상이하다. Platon은 감성계의 개별적 사물은 참된 실재인 이데아의 모방으로, 이데아 보다 낮은 차원의 것이라고 생각하였다. Platon은 예술을 이데아의 영상에 불과한 미메시스의 한 형태로 바라보았고 거기에 아무런 가치도 인정하려 하지 않았다. 이와는 달리 Aristoteles는 예술은 인간의 마음의 내부를 모방하는 것이고, 보편적인 것을 구체화해서 보여주는 것으로써 그 가치를 존중하였다. Aristoteles에게 예술은 필연성과 개연성을 간직한 개별적인 사례를 통하여 보편성을 구체적으로 표현해주는 것으로 의미를 지니고 있다(임석진 외 2009).

미메시스는 자연의 세계를 상징적인 세계로 변화시키는 것으로, 자연이나 사회에서의 관계성을 문학이나 텍스트 안에서 또는 연극의 무대 위에서 표현하는 것이다. 여기에서의 상징적인 세계는 이론과 실제를 모두 포함하는 것이고, 미메시스란 바로 현실을 상징적인 세계로 변화시키는 행위이다. 미메시스는 본래 문학이나 예술의 영역에서 비롯된 개념이지만, 오늘날에는 인간과 세계 그리고 텍스트 간의 이해를 표현하는 일반적인 원리로써 사회과학의 다양한 분야에서도 함께 사용되고 있다. 특히 사회과학 연구에서의 '인식으로서의 이해'에도 적용할 수 있다(Flick 2002).

Ricouer(1983)는 미메시스를 3단계로 나누어서 경험이 어떻게 지식으로 수용되고 이해되는가를 설명한다. 본래 Ricouer의 미메시스 이론은 문학적 텍스트를 염두에 둔 것이지만, 미메시스적인 과정에서의 경험의 구성과 해석의 상호작용을 사회과학적 이해에도 적용할 수 있다. 미메시스는 선행이해에서 출발해서 텍스트를 해석하고 이해하는 순환적인 과정을 의미한다. 그 과정은 구성과 해석 그리고 이해의 행위 속에서 이루어지고, 다시 새로운 경험과 이어지면서 순환하게 된다(Flick 2002).

미메시스1은 선행이해를 의미하는 것으로, 어떤 경험이나 텍스트에 접하기 이전에 미리부터 인간이 가지고 있는 세계에 대한 인식 그 자체를 일컫는다. 미메시스2는 사회적 또는 자연적 세계의 경험이 텍스트로 가공되는 과정으로 경험이나 행위에 형태를 부여하는 과정이다. 선행 요소와 후속 요소 사이에 존재하는 텍스트 그 자체를 의미하기도 한다. 미메시스3은 텍



〈그림 1〉 미메시스의 순환 과정

스트에 대한 해석과 이해의 과정을 지칭한다. 텍스트의 세계와 독자 세계 사이의 접점이 형성되고, 텍스트에 대한 이해라는 미메시스적 전환이 일어나는 단계이다(Ricoeur 1983).

〈그림 1〉(Flick, 2002)은 미메시스적인 순환 과정에 대한 설명이다. 미메시스적인 순환은 경험의 구성과 해석을 통해서 어떻게 새로운 이해가 형성되고, 그것이 새로운 지식으로 받아들여지는 과정으로 순환할 수 있는가를 설명해준다. 미메시스1은 자연적·사회적 환경 또는 사건이나 활동이 이야기를 통해서 경험으로서의 형태를 부여받는 과정을 의미한다. 인간의 경험은 말로 이야기됨으로써 경험으로서의 형태를 부여받게 되고, 비로소 무의미의 영역에서 벗어날 수 있게 된다. 미메시스2는 이렇게 미메시스1의 과정에서 형태를 부여받은 경험이 텍스트라는 독자적인 형식으로 구성되는 과정을 의미한다. 그리고 미메시스3은 이렇게 구성된 텍스트가 독자와 만나면서 해석되고 이해되는 과정을 뜻한다. 미메시스3의 과정에서 새롭게 형성된 이해 혹은 지식은 다시 새로운 이야기와 결합이 되면서 미메시스1로 전환되는 과정을 반복하면서 순환한다.

여기에서 '이해'란 세계를 해석하는 능동적인 구성의 과정이고, 이해하는 사람까지를 포함하는 것이다. 따라서 동일한 경험에서 비롯된 동일한 텍스트를 가지고 해석된 것이더라도 수용자의 입장과 시선에 따라서 달리 해석될 수 있다. 그래서 지식은 세계 속에 내재한 보편적인 원리에 대한 발견이 아니고 만들어지고(invented), 구성된 결과로써 세계를 인식하는 수용으로써의 의미가 보다 강하다. 그래서 이해는 창조적인 행위이며, 세계를 만드는 적극적인 방식이 된다.

이러한 '이해'에 대한 이해는 해석의 자의성에 대한 문제를 제기한다. 자의적인 해석에 대한 우려에 대하여 Gadamer는 '지평'과 '선이해'라는 개념을 사용해서 대응한다. 우리에게 주어진 현실은 언제나 특정한 상황 안에서 존재하는 것이다. 이것은 우리로 하여금 특정한 관점을 갖도록 강제하는 지평 속에 우리가 존재한다는 것을 의미한다. 한편 모든 이해는 필연적으로 선이해로서 어떤 선입견을 내포하고 있으며, 그 존재가 처한 상황의 역사적인 내력에 따르는 선입견 속에서 이해의 과정이 시작된다. 이해의 과정은 언제나 주어진 역사적인 상황에 의존하면서 그 안에서 활동하고 있다. 이렇게 함께 공유하는 역사의식 속에서 확보된 동일성을 통해서 '이해'가 자의적인 해석이라는 혐의로부터

비로소 자유로울 수 있게 된다(곽영순 2009). 따라서 누구의 관점에서, 누구의 목소리로 이야기하고 해석하는가가 핵심으로 부각이 된다.

3. 내러티브 탐구의 이해

3.1 내러티브 탐구의 기반

실증주의적 전통 하에서는 인간의 마음이나 사회를 다루는 학문도 자연과학의 정확성에 근거한 방법론으로 다루어졌다. 계량화되고 표준화된 데이터만이 과학적인 것으로 인식되었으며, 무엇보다 연구의 절차가 강조되었다. 연구자들의 관심은 연구의 결과를 어떻게 일반화하고 보편적인 법칙으로 환원할 것인가에 집중되었다. 질적 연구(Qualitative Research)는 이러한 실증주의의 양적 연구 패러다임의 한계에 대한 반성에서 출발한 것으로 인식론적・존재론적 관점에 따라서 다양한 스펙트럼으로 확장되었다. 특히 그것이 기반으로 하는 학문적인 영역에 따라서 서로 다른 전통으로 발전되기도 하였다. 질적 연구는 다양한 입장과 방법을 포함하고 있어서 범위가 대단히 넓지만, 연구 대상에 대한 자연적이고, 사실적인, 그리고 해석적 접근을 취한다는 점과 기존의 주류 담론을 차지하던 실증주의적 관점과 방법에 대해서 비판적인 입장을 취한다는 점에서는 모두 공통점을 지니고 있다(Denzin and Lincoln 2002). 또한 현상이나 사건에 대한 심층적인 이해를 목표하고, 개별 사례를 일관성을 가지고 재구성하고, 사례를 재구성하는 과정에서 실증적 분석의 대상이 되는 텍스트가 생산된다는 공통점이 있다. 이때 생산된 텍스트는 의미 구조를 재구성하는 도구가 되며, 해석의 기초가 된다(Flick 2002).

질적 연구는 어떤 사회현상을 그 현상과 직접 관련을 맺고 있는 사람의 시각으로 이해하려고 할 때, 그 사람들의 특정한 사회적, 문화적, 정치적 환경에서 이슈들을 맥락화하고자 할 때, 사회적인 조건을 변용하거나 바꾸고자 할 때 주로 사용이 된다. 연구자는 특정한 사회적 장소 안의 다양한 참여자들이 어떻게 그들의 세상을 구성하는지를 이해하고 해석하려고 노력한다. 이런 해석을 위해서 연구자는 참여자들의 다양한 견해에 접근해야만 한다. 그리고 그들의 관점에서 주어진 현상의 사회적, 역사적 맥락을 파악하려고 시도한다. 이런 까닭에 그 연구의 과정은 매우 유연하며, 연구의 결과보다는 연구대상 혹은 참여자와 맺게 되는 상호작용과 관계를 비롯한 연구 과정 그 자체를 중시하는 경향을 보인다.

연구의 방법이자 대상으로 이야기(내러티브)가 학문적으로 주목을 받기 시작한 것은 앞서 살펴본 것처럼 그리 오래된 일이 아니다. 이렇게 이야기가 연구의 방법으로 관심을 받기 시작하고, 해석학적인, 내러티브적인 전회가 가능했던 데에는 20세기 후반 서구 지성계를 강타하였던 포스트모더니즘의 영향이 적지 않다. 포스트모더니즘은 실증주의와 실재주의에 동반하는 이성과 보편적 진리에 대한 절대적 지지에 대해서 강한 의혹의 눈길을 보낸다. 이런 포스트모더니즘적 경향은 보편적인 진리보다는 특정한 상황이나 맥락 속에서의 진실에 관심을 기울이고, 국가나 민족과 같은 거시적인 담론보다는 생활 세계 속의 미시적인 담론에 주목하고, 수많은 이야기를 포함하고 있는 개인과

특정한 공간 속에서의 사람들의 삶에 관심을 갖도록 만드는 질적 연구가 약진하도록 만드는 배경이 되었다.

질적 연구의 전통 속에서 이야기 또는 내러티브에 주목하는 흐름도 매우 다양하게 포진되어 있다. 연구 방법 속에서 내러티브가 차지하는 위치에 따라서 이러한 흐름은 크게 두 가지로 나누어서 설명할 수 있다. 내러티브를 단지 연구대상으로만 바라보려는 '내러티브 분석(Narrative Analysis)'과 연구의 대상이자 방법으로 내러티브를 활용하는 '내러티브 탐구(Narrative Inquiry)'가 그것이다. 내러티브 분석은 이야기가 '어떻게' 구성이 되는가에 관심을 기울인다면, 내러티브 탐구는 '누가, 무엇에 대해서 이야기하고, 내러티브의 무엇을 보는가'에 관심을 갖는다(이정은 2014).

내러티브 탐구는 해석학적 전통에 기반을 둔 질적 연구 방법으로, 자연과학의 실재론적 가정으로부터 벗어나서 인간의 사회적 활동을 이해하려는 시도에서 비롯되었다(Riessmann 2001). 내러티브 탐구는 John Dewey의 경험이론에 기반하여 캐나다의 교육학자 Clandinin과 Connelly가 제안한 것으로 이야기를 활용해서 인간의 경험에 의미를 부여하는 방식을 다룬다(Clandinin and Connelly 2002).

Dewey에 따르면 인간의 삶은 곧 경험이다. 경험은 사람이 살아온(과거), 살아내는(현재), 살아갈(미래) 삶의 이야기이다. 경험은 과거, 현재, 미래의 시간적인 차원 속에서 연속성을 지닌 것이다. 모든 경험은 이후의 경험 속에서 생명을 이어나간다. 경험은 다른 경험으로부터 생겨나며, 또 다른 경험을 이끌어낸다. 현재의 경험은 과거의 경험이 축적된 결과이며 미래 경험을 이끌어내는 원동력이자 기반이 된다. 한편 경험은 개인적인 측면과 더불어 사회적인 측면을 함께 지닌 것이다. 경험을 온전히 이해하기 위해서는 그 경험을 둘러싼 객관적인 여건과 그것을 직접 겪어내는 사람의 내적 여건의 상호작용을 종합적이고, 입체적으로 고려할 필요가 있다(Dewey 1938). Dewey는 경험의 특징을 이렇게 연속성과 상호작용이라는 특성으로 파악하였다. 과거와 현재 그리고 미래라는 시간적인 연속성과 개인적이면서 동시에 사회적인 측면을 지닌 사람살이의 구체적인 경험을 연구의 대상으로 한다. Dewey에 따르면 경험은 인간의 삶을 입체적으로 이해하고, 앞으로의 나아갈 방향을 살필 수 있는 가장 핵심적인 열쇠가 된다. 그래서 경험에 대한 연구는 인간의 삶과 사회를 총체적으로 이해하려는 시도인 것이다.

Clandinin과 Connelly는 Dewey의 경험이론을 바탕으로 해서, 경험에 대한 연구방법으로 내러티브 탐구를 체계화하였다. 내러티브 탐구는 경험을 연구하는 방법의 일종이다. 내러티브 탐구는 경험을 '3차원적 탐구 공간(three dimensional narrative inquiry space)' 속으로 옮겨 놓는 것으로부터 시작된다. 3차원적 탐구공간은 내러티브가 발생하는 현장을 은유적으로 표현한 것으로, 과거에서 현재로 그리고 미래로 열린 시간의 연속성 속에 존재하는, 개인적인 측면과 사회적인 측면의 상호작용이 동시에 이루어지는, 물리적이고 심리적인 느낌을 반영하는 특정한 장소이다. 이는 듀이의 경험이론 가운데 경험의 상호작용과 연속성을 확장시킨 것으로, 탐구가 이루어지는 현장을 연속성과 상호작용이 함께 공존하는 입체적인 공간으로 파악하려는 것이다. 이 가운데 상호작용은 내적 지향(inward),

외적 지향(outward), 과거지향(backward), 미래지향(forward)의 네 가지 방향에서 일어나는 것으로 규정한다. 내적 지향은 느낌, 희망, 미적 반응, 도덕적 기질과 같은 내면의 상태를 의미한다. 외적 지향은 실존적 상황, 즉 환경을 의미한다. 과거지향과 미래지향은 과거, 현재, 미래라는 시간성을 의미한다. 따라서 경험에 대한 탐구는 이 네 가지 방향에서 동시에 그것을 경험하는 것이며, 각 방향을 향해 질문을 던지는 것이다(염지숙 2003).

Clandinin과 Connelly의 내러티브 탐구는 학교와 교실이라는 3차원적 탐구 공간에서의 교사의 전문 지식, 교육과정의 개발과 운영에 관한 사항, 다문화와 교사의 정체성 등을 연구하는 데 활발하게 활용되고 있다. 특히 그 가운데에서도 교과과정 분야에서 가장 활발하게 활용되고 있다. 교과과정은 교사의 수업 경험과 밀접한 관련을 맺고 있는 것이기 때문에 구체적인 수업 현장에서 교사가 학생들과 어떻게 상호작용을 하면서 전문직업인으로서 성장하는가에 초점을 맞춘 내러티브를 통해서 교사의 직업적인 경험의 의미를 심층적으로 이해하려는 까닭인 것이라고 짐작할 수 있다.

내러티브 탐구의 3차원적 탐구 공간은 다채로운 경험이 연속적으로 이루어지고, 끊임없는 상호작용이 발생하는 삶의 실제 공간을 은유적으로 표현한 것이다. 그래서 구체적인 생활 현장에서의 인간의 삶에 관심을 가진 다양한 학문 분야에서 내러티브 탐구가 광범위하게 활용되고 있다. 비단 교육학의 영역에서 뿐만 아니라 사회학, 심리학을 비롯하여 특히 특정한 장소 또는 공간과 깊은 관련을 맺는 학문 분야에서 해당 직업과 관련되는 경험에 관한 연구에서 폭넓게 활용되고 있다. 경영학 분야에서는 기업에서의 직업과 관련되는 측면에서, 사회복지학에서는 사회복지현장에서의 다양한 경험에 관하여, 간호학과 의학 분야에서는 병원의 의사와 간호사, 환자의 경험 속에서 발생하는 이야기들을 다루고 있다. 국내에서는 염지숙(2003)에 의해서 처음으로 소개된 이래로 교육학을 비롯한 다양한 분야에서 폭넓게 확산・활용되고 있다.

3.2 내러티브 탐구: 연구의 대상과 방법으로서의 내러티브

내러티브 탐구는 참여자의 이야기를 수집하고, 수집된 이야기를 다시 이야기하는 것에 초점을 맞추는 질적 연구방법이다(Creswell 2012). 내러티브 탐구는 이야기 형식으로 이루어진 다양한 종류의 텍스트에 접근하는 방법으로 인간은 이야기를 통해 자신들의 삶을 이해한다는 개념에 근거하고 있다. 내러티브 탐구는 개인의 경험뿐만 아니라 개인의 경험들이 구성되고, 형성되며, 표현되고, 실행되는 범위 내에서의 사회적, 문화적, 제도적 내러티브들에 초점을 맞추는 것이다(Creswell 2007).

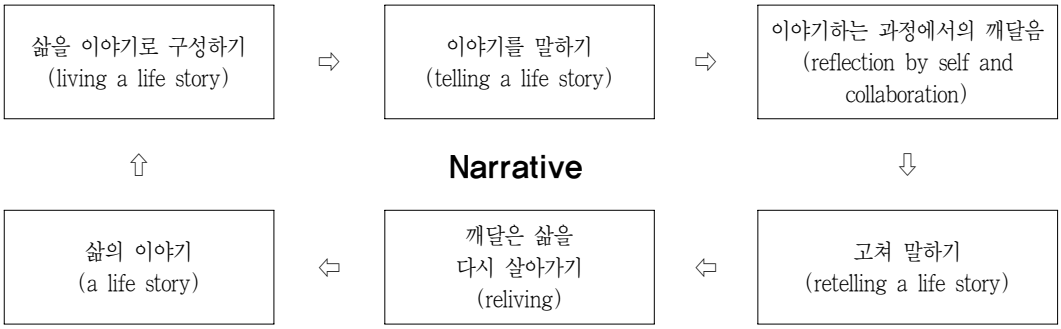
Clandinin과 Connelly(2000)가 관심을 갖는 내러티브는 연구의 대상(phenomena)이면서 동시에 연구의 방법(method)이다.

연구의 대상 또는 현상으로서의 내러티브는 이야기를 하는 사람이나 듣는 사람의 삶에 커다란 영향을 미치는 생애이야기(a life story)를 뜻한다. 일반적인 '이야기'가 구체적인 상황에서 벌어지는 특정한 사건에 대한 것이라고 한다면, 생애이야기 즉 내러티브는 상당한 기간에 걸쳐

서 벌어지는 인생에 커다란 의미를 가져다주는 사건을 의미한다. Clandinin과 Connelly는 이렇게 '이야기'와 '내러티브'를 서로 다른 의미로 사용한다[1]. 따라서 연구의 대상으로서의 내러티브는 어떤 사람에게 일어난 특정한 사건이나 일에 대한 이야기로 그 사람의 인생에 상당한 영향을 미친 이야기라고 이해할 수 있다(이호신 2012).

한편 연구방법으로서의 내러티브는 내러티브 탐구를 통해서 연구를 수행하는 과정과 그 절차를 포함하는 것이다. 내러티브 탐구의 연구과정은 삶의 이야기를 살아가고(living a life story), 이야기를 말하고(telling a story), 이야기를 하는 과정에서 깨달음을 얻고(reflection by self and collaboration), 이야기를 다시 고쳐서 말하고(retelling a life story), 삶의 이야기를 다시 살아가는(reliving a life story) 순환적 진보의 과정을 통해서 이루어진다. 내러티브 탐구는 경험에 대한 이야기이며, 동시에 경험을 해석하고 재해석하는 방법까지를 포함하는 것이다. 내러티브 탐구에서 이야기는 끊임없이 순환이 된다. 이야기는 단순하게 반복되는 것이 아니라 순환과 되풀이의 과정에서 반성과 성찰을 통해서 성숙된다. 그래서 내러티브 탐구는 인간의 경험에 대하여 이야기하는 것이며, 동시에 그러한 경험을 해석하고 재해석하는 방법까지를 포함하는 것이다. 또한 내러티브 탐구는 이야기를 하는 사람과 듣는 사람의 삶 자체를 변화시키는 과정까지를 포함하는 것이다(염지숙 1999). 〈그림 2〉는 내러티브 탐구의 이러한 순환적 진보의 과정을 도식화한 것이다(김대현 2006, 115).

내러티브 탐구는 이야기의 반복되는 순환의 과정을 통해서 인간의 경험을 이해하려고 한다. 내러티브 탐구는 과거, 현재, 미래의 시간적 연속성 속에서, 개인적인 측면과 사회적인 측면이 함께 상호작용하는 심리적이면서도 물리적인 공간인 3차원적 탐구공간에서 이루어진다.



〈그림 2〉 내러티브 탐구의 개념

1) Clandinin과 Connelly와는 달리 이 글에서는 내러티브와 이야기를 구별하지 않고 사용하였다. 이야기와 내러티브의 구분은 학자들마다 서로 다른 견해를 나타내고 있다. Clandinin과 Connelly는 이야기와 내러티브를 서로 구별되는 상이한 개념으로서 사용하지만, 폴킹혼은 이야기를 일반적으로 모든 내러티브 산물로 규정하며, '이야기'를 내러티브와 동일한 의미로 사용한다. 사회복지학자 Wells의 경우에도 내러티브와 이야기를 동일한 의미로 사용하기도 한다.

연구자가 이러한 3차원적 탐구 공간 속으로 들어가면서 내러티브 탐구는 비로소 시작된다. 이것은 이 공간 속에서의 사람들의 개인적이고 사회적인 삶을 구성하는 경험에 대한 이야기를 살아가고, 말하고, 다시 살아가고, 다시 말하는 순환적인 과정이다. 탐구의 과정은 내・외부적인 환경과의 상호작용 일뿐만 아니라 연구자와 연구참여자 사이에서의 상호작용까지를 포함하는 것이다. 연구자와 연구참여자의 상호작용에 따라서 이야기의 구성과 내용이 달라지기도 한다. 그래서 내러티브 탐구는 연구자와 연구참여자의 협동연구이다.

Clandinin과 Connelly가 제시하는 3차원적 탐구공간은 달리 이야기하면 우리들의 삶의 실제 공간을 의미한다. 시간의 흐름과 실존적인 측면이 내재되어 있는 물리적인 일상의 생활 공간인 것이다. 연구자는 그 평범한 일상 속에서 참여자의 삶을 관찰하고 함께 참여하면서 생활하게 된다. 연구자와 참여자가 함께 생활하는 동안에 이루어지는 비형식적인 만남과 구조화되지 않은 일상의 대화, 메모, 관련 사진, 기타 기록물, 저널 쓰기 등을 통해서 데이터가 수집이 된다. 경우에 따라서 구조화된 또는 반구조화된 인터뷰가 진행되기도 하지만, 일상적인 생활의 공간과 시간 속에서 자연스러운 이야기들이 수집되는 것이 보다 바람직하다. 그리고 그렇게 수집된 데이터를 바탕으로 새로운 이야기를 만들어내는 과정이 내러티브 탐구의 진행 절차이다. 연구자가 재구성한 이야기는 연구자의 이야기이면서 동시에 참여자의 이야기가 된다. 이야기는 단순한 이야기가 아니라 연구자가 바라보는 세상에 대한 해석이고, 참여자의 해석이다. 또한 경험 그 자체에 의미를 부여하는 과정이기도 하다. 그리고 우리는 이 이야기를 통해서 현장의 심층적이고, 다차원적인 모습을 확인하면서 실천적 함의를 발견하게 된다. 이야기 속에는 화자의 정체성, 내면의 풍경과 같이 계량화된 수치를 통해서는 결코 얻을 수 없는 것들이 담겨 있으며, 삶의 현장에서의 세밀하고 아주 깊이 있는 전경이 입체적이고 연속적으로 담겨 있다. 내러티브 탐구의 목적은 현상에 대한 이론적인 분석과 이론을 도출하려는 것이 아니라, 이야기의 궁극적인 의미와 맥락을 해석하고, 대상이 되는 경험과 삶을 다차원적이고 연속적으로 파악하려는 데에 있다.

내러티브 탐구는 개인의 삶에서 비롯되는 이야기를 통해서 경험의 의미를 밝히려는 것이다. 개인이 처한 사회적인・문화적인・경제적인・제도적인 환경에 따라서 그 경험의 내용과 맥락은 달라질 수밖에 없다. 이야기 속에는 각자가 처한 특별한 사정과 정황이 담겨 있다. 이런 사정과 맥락을 특정한 이론이나 형식적인 프레임으로 분석하기는 실제로 불가능하다. 보편적인 이론이나 법칙으로 환원하기는 더더욱 어렵다. 내러티브 탐구의 이런 측면은 기성 학계로부터 잦은 비판을 받는 부분이다. 보편화될 수 없는 경험에 대한 연구가 과연 어떤 의의를 지닐 수 있을 것인가에 대한 비판이다.

이런 비판에 대하여 Clandinin과 Connelly는 내러티브 탐구는 연구의 결과를 일반화하는 대신에 이야기를 통한 여백의 공간을 제공하는 데에서 의의를 찾을 수 있다고 주장한다. 문학적 또는 예술적으로 형상화된 이야기를 통해서 사람들로 하여금 자신의 삶을 되돌아보고 반성할 수 있는 여백의 공간을 제공하는 데 이야기의 궁극적인 목적이 있다는 것이다. 연구 결과

의 일반화는 개념적이고 보편적인 법칙으로 환원되어 제시되는 것이 아니라, 이야기에 대한 독자의 공감과 그로 인한 삶의 변화를 통해서 비로소 가능해진다는 주장이다. 그리고 이야기는 이야기 그 자체로 머물지 않고 궁극적으로 사람의 행동과 삶의 변화를 이끌어내는 것을 목적으로 한다. 그래서 내러티브 탐구는 근본적으로 실천적인 지향을 지니고 있는 연구 방법이다.

내러티브 탐구의 목적은 지식을 덧붙이기 위한 것이 아니라 연구주제와 관련된 새로운 의미를 창출하려는 데 있다. 그래서 다른 사람들에 의해서 쉽고 널리 읽힐 수 있는 예술적이고, 문학적인 텍스트가 될 때 더욱 중요한 것으로 간주가 된다. 연구는 그 안에 담겨진 지식 때문이 아니라 그것이 독자들에게 있음직한 삶을 대신 검증해 준다는 점에서 읽혀진다. 내러티브 탐구는 일반적인 적용이나 활용을 위한 처방이 아니라 자신의 삶과 비교하고 상상하는 자리(place)를 마련하려는 데에 궁극적인 목적이 있다(Clandinin and Connelly 2007).

3.3 내러티브 탐구와 다른 질적 연구의 비교

양적 연구가 연구의 재료로 숫자를 사용하는 것과는 달리 질적 연구에서는 텍스트를 재료로 사용한다. 텍스트를 연구 재료로 사용한다는 측면에서 모든 질적 연구는 넓은 의미에서 이야기를 활용하고 있다고 볼 수 있다. 그렇지만 대개 일반적인 의미에서의 질적 연구와 내러티브를 활용한 연구는 구분해서 이해할 필요가 있다. 내러티브 탐구를 보다 명확하게 이해하기 위해서는 다른 질적 연구들과 어떻게 차별화 되는 것인가를 파악할 필요가 있다. 이 절에서는 내러티브 탐구와 외형적 유사한 특징을 지니면서 가장 활발하게 활용되는 질적 연구 방법인 문화기술지와 현상학적 연구가 내러티브 탐구와는 어떤 차별 지점을 갖는지에 대해서 논의하려고 한다.

문화기술지(ethnography) 또는 문화기술적 연구(ethnographic research)는 문화인류학에서의 타 문화연구에서 기원을 두고 있는 연구 방법으로 집단의 고유하고 독특한 문화적인 주제를 연구하는 데 주로 활용이 된다. 특정한 문화를 공유하는 사회적 집단이나 공동체를 대상으로 현장에서의 장기간의 참여 관찰과 그 과정에서 이루어지는 개별 면담과 심층인터뷰를 바탕으로 연구가 이루어진다. 연구자는 이런 과정을 통해서 공동체 구성원들이 함께 공유하는 행동, 신념, 상호작용, 생활방식의 패턴을 검토하게 된다. 해당 공동체 내에서 고유하게 발생하는 사건 그 자체에 관심을 가지게 되며, 그 사건을 이해하는 핵심 고리로 공동체의 고유한 문화를 발견하기 위해서 노력한다. 그리고 이러한 귀납적인 관찰의 결과가 이론으로 도출된다(Creswell 2007).

문화기술지는 참여관찰과 심층면담을 통해서 수집된 데이터를 바탕으로 연구자가 참여자(제보자)들의 이야기를 작성한다. 문화기술지와 내러티브 탐구 모두 참여관찰을 필요로 하고, 연구의 결과를 이야기로 제시한다는 점에서 유사한 측면이 있다. 그렇지만 문화기술지의 이야기와 내러티브 탐구의 이야기는 그 서술방식이나 초점이 상당히 다르다. 문화기술지는 현실의 모습을 가능한 그대로, 자연과학의 방법을 언어로 대체하는 형식으로, 새로운 문

화를 그 문화를 처음으로 접하는 사람들에게 설명하는 형식으로 작성된다. 문화기술지는 이야기를 통해서 문화적인 사실 자체를 설명하는 데 목적이 있는 것이지, 이야기 자체를 만들어 내는 데 관심이 있는 것이 아니다. 여기에 사용된 언어는 단일한 의미를 지니고 있는 매체로 인식해야만 한다. 반면에 내러티브 탐구에서 언어는 단순히 의미를 전달하는 수단에 머무는 것이 아니라, 현실의 심층을 구성하는 것으로 간주할 수 있다. 조사와 기술의 궁극적인 목적은 사실 자체를 설명하는 데에 있는 것이 아니라 이야기 그 자체를 만들어내는 데에 있다. 이야기는 외부에 실재하는 세계에 대한 반영이 아니고, 구성되고, 꾸며지고, 해석된 것일 뿐이다(Riessman 1993).

현상학적 연구(phenomenological Research)는 Edmund Husserl의 철학으로서의 현상학을 바탕으로 한다. 현상학은 주어진 현상의 발생적, 구성적 근원을 탐구하는 학문으로, 인식주체가 경험하는 의식작용을 탐구하는 철학적 방법론을 일컫는다. 현상학적 연구는 인간 경험의 기술(description)에 대한 분석을 통해서 경험의 본질적인 의미를 밝히는 귀납적인 연구를 지향한다(신경림 외 2004). 현상학적 연구는 어떤 사회 현상을 함께 경험한 사람들이 가지는 공통된 인식의 발견을 통해서 현상의 본질에 다가서려는 노력이다. 개별적인 경험이라는 현상 속에서 보편적으로 환원될 수 있는 본질을 찾는 과정이다(Creswell 2007).

현상학적 연구는 인간의 경험에 관심을 가지고 연구참여자의 생활세계에서의 세부적이고 미시적인 경험을 관찰의 대상으로 삼는다는 점에서 내러티브 탐구와 유사한 것처럼 보인다. 그렇지만 내러티브 탐구는 경험을 개인의 입장에서 입체적으로 이해하기 위한 것인 반면에 현상학적 연구는 경험 속에 공통적으로 내재하고 있는 본질을 추출하기 위한 것이라는 점에서 서로 구별이 된다. 다시 말해서 현상학적 연구에서 수집된 개인의 이야기는 경험의 본질적인 의미를 추출하기 위한 수단에 지나지 않는다. 그것은 본질에 다가설 수 있는 이론의 도출과 함께 탈맥락화되고 해체되어 버린다. 반면에 내러티브 탐구는 경험의 의미를 도출하기 위한 개인의 이야기 그 자체에 초점을 맞춘다. 경험이 가진 사회적인 의미나 본질로 환원되지 않은 경험 그 자체가 개인들의 삶에 제공하는 의미와 그것을 통해서 구성되는 이야기에 초점을 맞춘다.

문화기술적 연구와 현상학적 연구뿐만 아니라 최근에 자기문화기술지, 생애사(life history)를 연구방법으로 하는 새로운 질적 연구들도 속속 등장하고 있다. 이러한 연구들은 연구자 자신의 이야기나 참여자의 생애사 이야기에 관심을 기울인다는 점에서 내러티브 탐구와 유사한 성격을 지니고 있다. 특정한 의도나 맥락에 따라서 내러티브 탐구와 이러한 연구 방법의 조합도 가능할 수 있지만, 내러티브 탐구는 교실이나 학교와 같은 특정한 공간과 시간 속에서의 내·외적인 상호작용을 문학적인, 예술적인 이야기로 접근하고 있다는 점에서 차이가 있다.

4. 문헌정보학 연구에의 적용 가능성

내러티브 탐구는 본래 교육학에서 출발한 연

구 방법이다. 과거와 현재 그리고 미래로 흘러가는 시간 속의 학교와 교실이라는 실제 삶의 공간에서 이루어지는 교사와 학생의 여러 가지 교육적 경험에 관한 연구에 그 기원을 두고 있다. Clandinin과 Connelly가 표현하는 3차원적 탐구 공간은 경험이 발생하는 구체적인 장소로써 학교와 교실을 표현하기에 매우 적절한 프레임이다. 그리고 그 탐구 공간은 실제 우리 삶의 모든 공간으로 확장할 수도 있다. 실제로 우리가 살아가는 모든 공간은 시간적인 축과 더불어 실존적이면서 사회적인 맥락을 동시에 지니고 있기 때문이다. 이런 까닭에 내러티브 탐구는 비단 교육 현장에서의 경험에 대한 연구뿐만 아니라 특정한 공간이나 장소를 배경으로 해서 이루어지는 학문 예컨대 병원을 기반으로 하는 의학과 간호학, 법원이라는 장소와 매개가 되는 법학, 사회복지시설과의 연관 속에서 이해할 수 있는 사회복지학, 기업 현장을 기반으로 하는 경영학 등에서 광범위하게 활용되고 있다.

학교 교실이라는 실질적인 삶과 교육의 공간에 실존하는 교사의 경험에서 비롯되는 이야기를 찾아가는 내러티브 탐구의 이러한 구조는 도서관이라는 공간을 배경으로 하는 문헌정보학에도 적용해 볼 수 있을 것이다. 교육학이 교실이라는 공간과 교사와 학생의 상호작용에 초점을 맞춘다면, 문헌정보학은 도서관이라는 사회적인 공간과 그 안에 머무는 사람들 사이의 상호작용에 초점을 맞출 수 있을 것이다. 또한 문헌정보학이 교육되는 대학 강의실이라는 공간과 교수와 학생 사이의 상호작용으로도 그 범위를 확장할 수 있을 것이다.

도서관은 Clandinin과 Connelly가 제안하는 3차원적 탐구공간으로서의 요건을 모두 갖추고 있다. 도서관은 과거와 현재 그리고 미래라는 시간적인 연속성 속에 자리한 공간이고, 그곳에서 숨 쉬는 사람들의 개인적인 측면과 도서관을 둘러싼 사회적 환경이 교차하면서 만들어지는 삶의 공간이다. 도서관은 이제 막 새롭게 부임해온 신임 관장의 포부와 의욕으로 가득 찬 희망의 공간일 수도 있고, 풋내기 사서가 서투르게 대학에서 배우고 익혔던 것을 적용해 가는 공간일 수도 있고, 비정규직 사서의 팍팍한 일상이 고달프게 전개되는 공간일 수도 있다. 다른 한편으로 도서관은 독서삼매경으로 하루하루를 지내는 작가지망생의 습작의 공간이고, 정년퇴직한 늙은 남편들이 긴 하루를 소일하는 공간일 수도 있다. 도서관은 그 안에 머무는 사람들 각자의 처한 입장과 상태에 따라서 서로 다른 의미와 경험으로 자리를 잡을 것이다. 함께 사용하고 머무는 공간이지만, 도서관은 각자가 처한 상황과 환경적인 영향에 따라서 아주 상이한 경험과 의미의 공간이 될 수 있다. 도서관은 이렇게 그들 각자의 삶의 연속성 속에 자리를 잡고 있으며, 개인적이면서 동시에 사회적인 환경 속에 존재하는 물리적이면서도 심리적인 측면을 함께 지닌 3차원적 탐구의 공간이다.

내러티브 탐구는 그 각자의 입장과 상태에 대한 충실하고 입체적인 이해를 도모하면서 개별 자아의 경험이 가지는 의미를 밝혀내는 과정이다. 지금껏 주목받지 못했던 경험들이 이야기를 통해서 비로소 형태를 부여받고, 상징이 되고 의미가 된다. 3차원적인 탐구 공간에서의 내러티브 탐구는 경험이 가지는 의미를 밝혀내는 과정이고, 경험에 형태를 부여하는 방

법이다. 문헌정보학 영역에서의 내러티브 탐구는 지금껏 이야기되지 않았던 도서관 사서의 직업적인 경험과 도서관을 이용하는 사람들의 경험에 형태를 부여하고, 의미를 찾아보려는 시도이다. 도서관에서의 경험을 함께 이야기함으로써 사서라는 직업으로 살아가는 일의 의미를 되새기고, 도서관을 이용하는 일의 의미를 되새기도록 만드는 것이 바로 내러티브 탐구를 문헌정보학에 적용하려는 목적이다.

내러티브 탐구는 도서관 운영에서의 미비점을 파악해서 보고하기 위한 평가의 도구(Farmer 2004)로 문헌정보학 분야에 처음으로 소개되었다. 이후 도서관 현장, 특히 학교 도서관 사서교사의 직업적인 경험을 파악하는 데 주로 활용이 되고 있다(Farmer 2005; Jones 2010; Sandford 2014; Kimmel 2014). 내러티브 탐구가 주로 사서교사에게 초점이 맞추어지고 있는 까닭은 내러티브 탐구가 교육학에서 비롯된 연구방법이라는 점과 무관하지 않은 듯하다. 학교도서관이라는 교실과 유사한 환경에서 연구가 시작되었고, 차츰 다른 영역으로 확장되어 가고 있는 것이라고 파악할 수 있다.

내러티브 탐구는 구체적인 환경 속에서 벌어지는 실제적인 경험에 근거하는 것이기 때문에 하나의 현상에 대한 심층적이고 입체적인 이해가 가능하다는 강점을 지니고 있다. 예컨대 사서교사가 되기 위해서 대학원에 입학한 학생들의 지원 동기를 분석한 Jones(2010)의 연구에서는 사서교사가 되고자 결심하게 된 이유를 부모의 권유, 직업적인 적성, 전직에 대한 희망, 도서관에서의 근무경험, 독서에 대한 선호와 도서관 이용 경험, 도서관을 통한 사회 봉사에의 희망, 그리고 아이들과 함께 일하고 싶은 마음, 안정적인 직업을 찾고 싶어서라는 앞선 연구들의 결과와 유사한 결론을 얻어내었다. 이와 더불어 '학생들과의 감정적인 거리를 유지하고 싶어서'라는 독특한 항목도 함께 결론으로 제시되었다. 학생들을 너무나 사랑해서 함께 하고 싶은 마음이지만, 학생들과의 생활로 인해서 겪게 되는 스트레스 또한 적지 않기 때문에 학교 현장에 남아 있으되, 학생들과의 직접적인 접촉을 최소화할 수 있는 사서교사가 되기를 희망한다는 결과를 도출한 것이다. 이러한 연구결과는 개인의 내면에 심층적으로 담겨 있는 것으로 내러티브 탐구와 같은 개별 사례에 대한 심층적이고 입체적인 접근을 통하지 않고서는 도출하기 어려운 것들이다.

이런 사례들은 다른 선행연구에서도 쉽사리 발견이 된다. Sandford(2013)는 미국 남동부 지역에서 새내기 사서의 직업정체성을 연구하였다. 이들의 직업정체성은 사서가 되기 전에 참여했던 예비프로그램과 함께 첫 부임지의 전임자가 동료 교사와 행정부서, 학생들에게 남겨 놓은 인상에 커다란 영향을 받는다고 이야기한다. 또 다른 새내기 사서교사들의 직업적인 정체성에 관한 경험에 대한 내러티브 탐구에서 Frye(2014)는 미처 준비가 되지 못한 상태로 사서교사가 되었고, 업무 수행에 있어서는 주변으로부터 아무런 도움도 받지 못한 어려움을 이야기한다. 이와 함께 도서관 업무의 사무적인 요소들이 주는 이미지로 말미암아 교사로서의 이미지를 확보하는 데 어려움을 겪었음을 이야기한다. 사서교사는 복사점의 점원도 아니고, 인테리어 업체의 장식전문가도 아니고, 더 나아가서 중학교 1학년 학생들의 여자 친구도 아니라고 이야기한다. 이런 이야기들을 통

해서 우리는 사서교사가 교사로서 자리 잡는 과정에서의 어려움을 하나의 실제 경험을 통해서 확인해 볼 수 있다. 이것은 분명히 한 사람의 경험에 불과하지만 유사한 환경에 처한 사람에게서도 얼마든지 나타날 수 있는 개연성을 지니고 있는 사실들이다. 그리고 그 속에서 우리는 사서교사가 처한 현실의 어려움과 문제점을 통찰할 수 있게 된다. 내러티브 탐구는 이처럼 구체적인 상황 안에서의 경험을 통해서 귀납적으로 진실에 다가선다. 연구의 결과를 섣불리 일반화하려 하지 않고 직관적으로 파악할 수 있는 이야기와 비유를 통해서 독자들에게 전달하려고 시도할 뿐이다. 이 연구에서 들려주는 이야기를 통해서 우리는 사서교사가 처한 직업적인 현실의 맨얼굴을 보다 명확하게 그리고 직관적으로 인식할 수 있게 된다. 그것이 바로 이야기가 가지고 있는 힘이다. 내러티브 탐구는 이렇게 결코 패러다임적 접근 방법, 즉 보편성을 뼈대와 골격으로 하는 연구를 통해서는 결코 다가설 수 없는 깊이와 디테일을 확보해서 우리로 하여금 도서관이라는 현장을 입체적이고 연속적으로 파악하도록 도움을 준다. 그것이 바로 문헌정보학 영역에서의 내러티브 탐구의 적용과 확장 가능성을 발견할 수 있는 부분이기도 하다.

은유를 통해서 연구의 결과를 제시한다는 점도 내러티브 탐구의 매우 커다란 특징 가운데 하나이다. 은유를 통해서 저자가 전달하고자 하는 바는 보다 명확하고 인상 깊게 사람들의 머릿속에 각인이 되기도 한다. 학교도서관 사서교사의 업무에 대한 Kimmel(2014)의 내러티브 탐구에서는 학교도서관 사서교사의 직업적인 역할을 돌멩이 수프(Stone Soup)[2]라는 은유로 표현하였다. 사서교사의 업무는 지식과 자원 등 도서관의 다양한 요소가 복합적으로 작용해서 이루어지고, 강제적인 조치가 아니라 자발적인 협력에 의해서 이루어진다는 점을 비유를 통해서 보다 명확하게 전달하고, 사서교사의 성공적인 업무 수행을 위한 화두로 협력(Collaboration)을 제시하고 있다.

국내 문헌정보학에서 내러티브 탐구를 연구방법이나 대상으로 다룬 사례는 거의 없다. 법학전문 사서의 직업정체성에 대한 이호신(2012)의 연구가 거의 유일한 사례가 아닐까 싶다. 이 연구는 법학도서관에 근무하는 세 명의 사서를 대상으로 그들의 직업적인 경험에 대한 이야기를 수집해서 새로운 이야기로 재구성한 것이다. 세 명의 이야기는 각각 편지, 소설, 자서전의 형식으로 작성되었고, 참여자들의 직업 경험의 의미는 '지식의 중개자로서 헌신하는 삶', '학자로서의 삶에 대한 지향', '조력자로서의 삶의 애환'이라고 해석되었다. 사서들의 업무와 지식과의 관계를 관찰하면서 사서들은 스스로 통제할 수 없는 지식을 다루어야만 하는 업무구조로 인해서 지식 그 자체로부터 소외되는 현상이 발생하고 있음을 전달하고 있다.

2) 서양 전래 동화 가운데 하나로 배고픈 이방인들이 돌멩이 수프를 끓이면서 벌어지는 에피소드를 담고 있다. 귀향길에 오른 세 사람의 수도승들이 한 작은 마을에 당도하면서 이야기는 시작된다. 전쟁통에 이미 수많은 사람들에게 피해를 입은 마을 사람들은 이들에게 아무런 호의도 베풀어주지 않는다. 마을 사람들의 이런 마음을 간파한 세 명의 수도승은 돌멩이를 커다란 솥에 넣고 수프를 끓이기 시작하고, 궁금한 마을 사람들에게 고기와 야채 등이 돌멩이 수프에 첨가되면 더 맛있는 수프가 될 것이라고 이야기하면서 마을 사람들의 참여를 이끌어낸다는 이야기이다.

내러티브 탐구는 아직까지 문헌정보학 분야에서 그리 활발하게 활용되고 있는 연구방법론은 아니다. 그렇지만 도서관이라는 구체적인 현장, 즉 Clandinin과 Connelly가 이야기하는 3차원적 탐구공간 속에서 살아가는 사람들의 이야기를 세밀하게 살피는 방법으로써 매우 유용하리라 생각된다. 도서관 운영 주체인 사서들의 직업적인 경험을 이해하고 그 의미를 세밀하게 탐색하기에 적합하다. 특히 직업사회학적인 관점에서 자신들의 직업적인 가치와 소명을 구체적인 현장 경험을 통해서 반추하고, 그것이 어떻게 내면화되고, 자신들의 삶에 어떤 의미로 남겨지는가를 탐구하는 데 활용하기에 매우 적절한 수단이다. 비단 사서들뿐만 아니라 도서관 현장에 머물고 있는 다양한 사람들 - 도서관 이용자, 자원봉사자, 사서실습생, 아르바이트생 등등 - 의 이야기로 확대해 나갈 수도 있을 것이다. 그리고 그들의 이야기를 통해서 도서관이라는 구체적인 공간 속에서 사람들이 꿈꾸는 것과 그 꿈에 도서관이 어떻게 기여하고 작용하는가를 경험자의 시선에서 살펴볼 수 있을 것이다. 특히 도서관을 이용하는 사람들의 구체적인 경험담을 통해서 도서관이 자신들의 삶에 미친 영향과 의미를 세밀하게 고찰함으로써 도서관의 사회적 기능과 가치를 보다 명확하게 밝히는 적절한 수단이 될 수 있을 것으로 기대한다.

내러티브 탐구는 개인의 경험에 초점을 맞추고, 경험이 개인의 삶에 남겨 놓은 흔적과 무늬 그리고 그 궁극적인 의미를 규명하는 연구 방법이다. Ricouer에 따르면 이야기되지 않은 경험은 무의미의 영역 속에 남겨 지는 것이다. 이야기는 우리네 삶에 의미를 부여해주는 가장 구체적인 방법이다. 그래서 도서관과 그 안에서 살아가는 사람들의 이야기는 우리들에게 도서관이라고 하는 사회제도가 가진 의미를 성찰하게 하는 가장 강력한 수단이 될 수 있다. 사서들이 처한 구체적인 현실은 그것이 누군가를 통해서 이야기되고, 그렇게 형태를 부여받고, 의미를 형성할 필요가 있다. 기존의 문헌정보학 연구에서 도외시 되었던 한 사람의 실존하는 인간으로서 '사서'와 '이용자'의 목소리에 주목할 필요가 있는 것은 바로 이런 까닭이다. 지금껏 무의미의 영역 속에 방치되었던 이들의 목소리를 이야기로 만들면서 새로운 의미를 부여할 필요가 있을 것이다. 이들 각각이 가진 경험과 목소리에 주목함으로써 새로운 의미를 발견할 수 있으리라 기대한다. 그래서 실체는 존재하지 않는 개념적인 존재로서의 '도서관', '사서', '이용자'가 아니라 피와 살을 가진 사람으로서 사서와 이용자에 집중할 필요가 있고, 그것을 세상 사람들과 적극적으로 소통할 필요가 있을 것이다. 그것이 바로 문헌정보학이 내러티브 탐구와 만나면서 만들어낼 수 있는 새로운 가능성이다.

5. 닫는 말

매일 밤 왕에게 새로운 이야기를 들려주던 세헤라자데에게 이야기는 삶을 이어가기 위한 절박한 수단이었고 무기였다. 이야기 속에는 이렇게 완고해진 마음을 되돌리고, 호기심으로 귀기울이게 만드는 묘한 매력이 숨어 있다. 그리고 그 안에는 죽음으로부터 인간을 구원하는 근원적인 힘이 내재 되어 있다. 이야기는 경험

에 형태를 부여하고 의미를 새롭게 하는 과정이다. 거기에는 죽음(무의미)에 저항하려는 강력한 의지가 담겨 있고, 우리의 경험은 이야기를 통해서 비로소 새로운 생명을 얻게 된다.

지금껏 아무런 형태를 부여받지 못했던 장그래의 직장생활이 갑자기 주목을 받을 수 있었던 것은 그것이 이야기가 되었고, 경험으로서 형태를 부여받았기 때문이다. 비정규직의 고단한 삶과 경험이 이야기를 통해서 비로소 형태를 부여받고 의미를 지니게 되었기 때문이다. 그 안쓰러운 이야기에 사람들은 함께 울고 공감하면서 세상살이의 모순을 깨닫게 된다. 그것은 결코 드러내고 싶지 않은 우리네 부끄러운 속살이고 자화상이다. 이야기는 이렇게 우리로 하여금 모순으로 가득찬 세상을 이해하고 성찰하도록 만드는 강력한 도구가 된다. 그리고 한걸음 더 나아가서 그로 말미암아 우리의 삶과 행동을 변화시킬 수 있는 강력한 동기를 제공해준다.

우리는 이야기 속에서, 일상적으로 이야기를 소비하면서 살아가고 있다. 우리가 겪는 모든 경험에는 이야기가 담겨 있다. 이야기는 그 자체로 우리네 삶이다. 이야기에 대한 연구, 이야기를 활용한 연구는 그래서 우리 삶에 대한 연구이기도 하다.

문헌정보학은 도서관이라는 구체적인 현장을 품고 있는 학문이다. 또한 사서를 양성하고 재교육시키는 일을 소명으로 하는 학문이다. 도서관이라는 현장과 학교라는 또 다른 현장은 문헌정보학이 주의를 기울이고 관심을 기울여야 하는 삶의 현장 한 가운데이다. 그렇지만 개념적이고, 패러다임적인 사고의 지배 속에서, 삶의 현장에서의 개별적이고 특수한 상황들은 간과되었다. 그 안에서 살아가는 사람들의 구체적인 이야기는 아무런 주목도 받지 못하고 사라졌다. 이렇게 피와 살을 발라낸 개념만으로는 현장에서의 다채로운 경험과 삶을 온전히 표현할 수 있는 방법은 존재하지 않는다. 우리가 이야기에 주목해야 하는 까닭은 바로 그것이 현장의 풍부함을 온전히 이해하기 위한 수단이고, 세상과 소통할 수 있는 유일한 방법인 까닭이다.

비정규직 이야기가 새삼 사회적인 관심사가 된 것은 '장그래'라는 청년의 삶이 사람들에게 제공하는 울림 때문일 것이다. 안타깝게도 내러티브와 관련된 몇 가지 문헌정보학의 선행연구들이 들려주는 암울하고 비극적인 이야기는 도서관 현장이 또 다른 '장그래'가 살아가고 있는 현장일 수도 있음을 알려준다. 그렇지만 우리는 이 이야기를 세상 사람들에게 알리고, 소통하려고 노력하지 않았다. 어쩌면 고통에 대한 우리의 불감증이고, 직무유기일 지도 모르겠다.

내러티브 탐구는 현장을 살아가는 구체적인 개인의 경험에 집중하는 것이고, 그 경험 속에서의 의미를 도출하는 과정이다. 그리고 그 이야기를 사람들에게 전달하고, 그 이야기를 통해서 삶을 변화시키는 과정까지를 포함하는 것이다. 그래서 문헌정보학 연구에 내러티브 탐구의 적용은 도서관이라는 삶의 현장에 대한 지난(至難)한 변화의 지향을 품고 있는 것이다.

참 고 문 헌

[1] 곽영순. 2009.『질적 연구: 철학과 예술 그리고 교육』. 경기도: 교육과학사.

[2] 곽인근. 2010. "당신과 당신의 도서관." [online] [cited. 2014. 12. 31.] 〈http://cartoon.media.daum.net/webtoon/view/yourlibrary〉

[3] 김도연. 2005.『십오야월』. 경기도: 문학동네.

[4] 김대현. 2006. 내러티브 탐구의 이론적 기반 탐색.『교육과정연구』, 24(2): 111-134.

[5] 신경림. 2004.『질적 연구 방법론』. 서울: 이화여자대학교 출판부.

[6] 염지숙. 2003. 교육 연구에서 내러티브 탐구(Narrative Inquiry)의 개념, 절차, 그리고 딜레마.『교육인류학연구』, 6: 119-140.

[7] 오강남. 1999.『장자』. 서울: 현암사.

[8] 윤성희. 2004.『거기, 당신』. 경기도: 문학동네.

[9] 은승완. 2013.『도서관 노마드』. 서울: 문학사상.

[10] 이호신. 2012.『주제전문사서의 직업정체성에 관한 내러티브 탐구: 법학전문사서를 중심으로』. 박사학위논문, 성균관대학교 대학원 문헌정보학과.

[11] 이정은. 2014. 내러티브 분석의 이론과 동향: 영미권 사회언어학, 담화 연구의 주요 논의를 중심으로.『내러티브 연구의 현황과 전망』. 연세대학교 언어정보연구원 엮음. 서울: 박이정, 15-41.

[12] 임석진 외. 2009.『철학사전』. 서울: 중원문화.

[13] 정대성. 2014. 인문-사회과학의 핵심 주제로서의 '서사'의 의미와 독일철학에서의 연구동향.『내러티브 연구의 현황과 전망』. 연세대학교 언어정보연구원 엮음. 서울: 박이정, 65-89.

[14] Bruner, J. 1986. *Actual minds, possible worlds*. Cambridge, MA: Havard University Press.

[15] Clandinin, D. J. et al. 2007. *Handbook of narrative inquiry: mapping a methodology*. Thousand Oaks, Calif., Sage Publications.

[16] Clandinin, D. J. and Connelly, F. M. 2000. *Narrative inquiry: experience and story in qualitative research*. San Francisco, Jossey-Bass Publishers.

[17] Connelly, F. M. and Clandinin, D. J. 1999. *Shaping a professional identity: stories of educational practice*. New York, Teachers College Press.

[18] Creswell, J. W. 2007. *Qualitative Inquiry & Research Design: Choosing Among Five Approaches*. Thousand Oak, CA: Sage Publication, Inc. 2nd ed.

[19] Denzin, N. K. 1989. *Interpretive biography*. Newbury Park, CA: Sage.

[20] Denzin, N. K. and Lincoln Y. S. 2002. *Collecting and interpreting qualitative materials*. Thousand Oaks, Calif., Sage Publications. 2nd ed.

[21] Dewey, J. 1938. *Experience and Education*. New York: Collier Books. 강윤중 옮김. 1995. 『경험과 교육』. 서울: 배영사.

[22] Farmer, L. S. J. 2004. "Narrative Inquiry as a assessment tool: A Course case study." *Journal for Library and Information Science Education*, 45(4): 340-51.

[23] Flick, U. 2002. *Qualitative Sozialforsching*. Hamburg: Rowohlt Taschenbuch. 임은미 외 역. 2009. 『질적 연구방법』. 서울: 한울아카데미.

[24] Frye, Julie Marie. 2014. *Occupational Vulnerability: A Study of Novice School Librarians*. Doctoral Dissertation, Indiana University.

[25] Kimmel Su. 2013. "Stone Soup: A story about using story for research." *School Libraries Worldwide*, 19(2): 1-11.

[26] Jones, S. A. 2010. "The Occupational Choice of School Librarians." *Library Trends*, 59: 21.

[27] MacIntyre, A. 1981. *After Virtue: A study in Moral Theory*. Notre Dame: University of Notre Dame Press.

[28] Polkinghorne, D. E. 1988. *Narrative Knowing and the Human Sciences*. Albany: The State University of New York Press. 강현석 외 역. 2009. 『내러티브, 인문과학을 만나다』. 서울: 학지사.

[29] Ricouer, P. 1984. *Time and Narrative*. London: University of Chicago. 김한식. 이경래 역. 1999. 『시간과 이야기』 1, 2. 서울: 문학과지성사.

[30] Riessmann, C. K. 1993. *Narrative Analysis*. London: Sage. 김원옥 외 역. 2005. 『내러티브 분석』. 서울: 군자출판사.

[31] Sandford, Deborah W. 2013. *Construction of Professional Identity in Novice Library Media Specialists*. Doctoral Dissertations, Georgia State University.

[32] Stephanie, A. J. 2010. "The Occupational Choice Of School Librarians." *Library Trends*, 59: 166-187.

• 국문 참고자료의 영어 표기
(English translation / romanization of references originally written in Korean)

[1] Kwak, Youngsun. 2009. *Qualitative Research: Philosophy, Arts and Education*. Gyonggido: Gyoyoukgwahaksa.

[2] Kwak, Inkeun. 2010. You and Your Library. [online] [cited. 2014. 12. 31.] 〈http://cartoon.media.daum.net/webtoon/view/yourlibrary〉

[3] Kim, Doyeon. 2005. *Siboyawol*. Gyonggido: Munhakdongne.

[4] Kim, Dae Hyun. 2006. "The Study on the Epistemological and Ontological Background of

Narrative Inquiry." *The Journal of Curriculum Studies*, 24(2): 111-134.

[5] Sin, Gyongrim. 2004. *Qualitative Research*. Seoul: Ewha Woman's University Press.

[6] Yeom, Ji Sook. 2003. "The Concept, Procedure, and Dilemmas - Narrative Inquiry in Educational Research." *Anthropology of Education*, 6: 119-140.

[7] Oh, Kangnam. 1999. *Zhuangzi*. Seoul: Hyunamsa.

[8] Yoon, Sung Hee. 2004. *There, You*. Gyonggido: Munhakdongne.

[9] Eun, Seung Wan. 2013. *Nomad in Library*. Seoul: Munhaksasang.

[10] Lee, Hosin. 2012. *Narrative inquiry on the professional identity of subject specialist: focusing on law librarians*. Doctoral Dissertation, Seongkyunkwan University Graduate School.

[11] Lee, Jung Eun. 2014. "Theory and Trend in Narrative analysis: Focusing on Sociolingustics and Discourse research in America and England." *Trends and prospect in Narrative Research*. Yonsei University Language and Information Institute. Seoul: Bakijeong, 15-41.

[12] Lim, Seok Jin et al. 2009. *Dictionary of Philosophy*. Seoul: Joongwonmunhwa.

[13] Jung, Dae Sung. 2014. "The meaning of Narrative in Humanities and Social Science and research trend in deutsch philosophy." *Trends and prospect in Narrative Research*. Yonsei University Language and Information Institute. Seoul: Bakijeong, 65-89.