다매체 시대의 일본문학 교육방법론*

이 정 희**
(e-mail : leejh@uu.ac.kr)

目 次

1. 들어가기
2. 문학교육과 언어교육이 가능한 형태의 미디어 텍스트
 2.1 드라마/영화 텍스트
 2.2 만화 텍스트
3. 단편소설 읽기에 있어서의 CD 텍스트
4. 맺음말-미디어 텍스트 교재화 방안

1. 들어가기

최근 EBS다큐멘터리 『최고의 교수』[1]를 읽었다. 늘 강의실이라는 공간에서 문학을 어떻게 하면 재미있게 가르칠 수 있을까 하고 끊임없이 생각한터라 이 책은 필자에게 가르침의 근본을 다시 한 번 생각하게 해주었다.

최고의 교수들의 강의 이야기를 읽다보면 공통적으로 나타나는 게 있는데 바로 교수들의 '열정'이었다. 즉 가르침에 대한 열정이었다. 그리고 또 한 가지는 바로 가르치는 '방법'(교수법)의 중요성이다. 최고의 교수들이 새로운 교육방법을 연구하고 고민한 흔적을 느낄 수 있어서 무엇보다도 공감대가 형성되어 좋았다.

교수들이 이구동성으로 이야기하고 있는 교육 방법 중에 우선 학습자들로

* 이 논문은 2008-2009학년도 위덕대학교 교내연구비 지원에 의하여 연구되었음.
** 위덕대학교 교수. 일본현대문학전공.
1) 『최고의 교수』 EBS<최고의 교수> 제작팀, 위즈덤하우스 예담, 2008.

www.kci.go.kr

하여금 교과목에 흥미를 느끼게 해야 한다는 것이었다. 이것이 교수들의 최우선의 의무라 지적했다[2]. 학생들이 스스로 책을 찾아 읽고 싶게 만들어야 한다는 것이다.

또, 교수법에 대해 고민하고 있다면 학생 시절로 돌아가 생각해 보라고 권유하면서, 자신이 학생시절에 어땠는지, 강의실에 앉아 있는 학생으로서 무엇이 재미있고 무엇이 지루했는지, 무엇에 마음이 움직였고 무엇 때문에 답답했는지 곰곰이 돌이켜 봐야한다고 했다.

그러고 보니 요즈음의 학생들은 문학은 어렵다느니, 재미없다느니 문학을 배워서 뭐하느니 하면서 문학을 기피하는 현상이 계속 지속되어 문학 교육의 어려움을 더해 주는 것 또한 사실이다. 20대에 문학에 인생을 걸었던 필자와 비교해 보면 격세지감을 느끼지 않을 수 없다.

이렇게 해서 문학 교육 특히 일본문학 교육에 대한 고민이 시작되었다. 문학은 담당 교수의 역량에 의해 수업이 진행되는 경우가 많다고 할 수 있다. “문학을 가르치는데 무슨 방법론이 있겠습니까. 그냥 감(感)으로 가르치죠” 이렇게 말하는 경우가 대부분일 것이다.

분명 문학도 강의실에서 문학을 교육함에 있어서 그 교수법이 있을 것이다. 게다가 지금과 같이 다매체시대에 있어서는 문학 교육 방법 역시 다양하게 진화해 가야 될 것이다. 이미 많은 교수들이 미디어 매체를 이용해서 다양한 수업을 진행해가고 있으리라 보지만, 좀 더 각종 미디어 텍스트를 이용해서 문학교육에 활기를 불어 넣고자 한다.

미디어라는 영역은 그 자체가 고유한 문학교육의 영역은 아니다. 하지만 미디어가 갖고 있는 언어적인 면, 사회적인 면, 문화적인 면을 고려해 볼 때 문학 교육과 접목 시킬 수 있는 연결 고리는 얼마든지 열려있다.

지난 해에 문학교육의 중요성에 대한 논문을 발표한 적이 있다[3]. 대학교육에 있어서 외국문학 교육의 의의에서부터 문학교육의 목표 등에 관한 내용이었다. 이어 이번에는 실제 강의실에서 실시했던 경험을 토대로 해서, 실천편이라는 명목 하에 각종 미디어 텍스트를 이용해서 문학작품을 어떻게 가르칠 것인가에 대한 한 예를 제시하고자 한다.

단, 이번 문학교육방법론 연구에 있어서 컴퓨터 인터넷을 통한 문학교육방법은 애써 다루지 않았다. 컴퓨터의 엄청난 검색 능력과 통신 속도의 발달로 인해 다양하고 자유로운 하이퍼링크가 가능해졌다는 사실에 놀라지 않을 수 없다. 이러한 진화해 가는 미디어매체를 이용한 문학교육방법에

2) 『최고의 교수』 p.126
3) 국제언어문화학회『국제언어문학』제20호, 2009.10

www.kci.go.kr

대해서는 향후 지면을 달리해 논하고자 한다.

2. 문학 교육과 언어 교육이 가능한 형태의 미디어 텍스트

2.1 드라마/영화 텍스트

최근에는 미디어의 발달, 정보화 시대의 도래로 문학에 대한 인식이나 문학 연구, 교육 등의 판도가 달라졌다. 작가나 작품에 대한 정보도 지식채널에 들어가면 쉽고 빠르게 그 정보를 얻을 수 있다. 게다가 쉽게 접하고 강한 영향을 받는 것으로 텔레비전 드라마를 뽑을 수 있다. 이젠 드라마도 텍스트가 되었다. 드라마 텍스트야 말로 움직이는 소설이라고 할 수 있을 정도로 인간이 살아가고 있는 모습을 소재로 해서 보여준다.

일본의 경우는 예를 들어 베스트셀러가 된 소설이 있으면, 반드시라고 해도 좋을 만큼 그 다음은 텔레비전 드라마로 제작한다. 그리고 인기를 얻고 시청률을 높인다. 그 다음은 영화로 제작한다. 대개는 흥행에 성공한다. 그리고 애니메이션, 만화, 연극, 게임 등으로 작종 장르로 재현을 한다. 그러는 사이에 남는 것은 관련 산업, 즉 캐릭터 산업에서부터 음반, 출판 산업이 활성화되며, 나아가서 테마파크로까지 이어지는 시장이 열리게 된다. 뿐만 아니라 여행상품 등 영역이 확대되어 다양한 부가가치를 창출할 수 있다.

게다가 드라마 텍스트는 일본어를 배우고자 하는 학습자들에게는 더 할 나위 없는 외국어 교재이다. 드라마는 우리의 일상생활과 관련된 실감나고 살아 움직이는 생생한 언어를 구사한다는 점은 일본어교육에도 큰 의의를 지닌다.

필자는 일본문학 교육에 있어서 15주라는 한 학기 정해진 시간 안에 일본문학을 어떻게 가르칠 것인가를 고민하면서 다양한 수업을 시도하며 진행하고 있다. 몇 년 전부터 <영상일본문학감상>이라는 교과목을 개설해서 드라마/영화 텍스트를 이용해서 수업을 진행하고 있다.

예전에 일본에서 반영한 <명작 드라마 시리즈>라는 게 있다[4]. 소위 일본문학 작품 중 명작을 선정해 2시간 분량의 영화로 제작해 텔레비전을 통해 드라마로 방영하였다. 이때 방영된 것을 토대로 해서, 한 학기 분량의 작품을 선

4) 1994년에 후지텔레비전에서 1년간 명작을 드라마한 <명작드라마>시리즈를 방영한 적이 있다. 그 당시 녹화해 둔 자료를 바탕으로 <영상일본문학감상> 수업교재로 사용하고 있다.

www.kci.go.kr

정하여 수업을 진행하였다.[5] 그동안 수업에 활용했던 작품은 다음과 같다.

■ 명작드라마 감상으로 이해하는 일본문학

	명작 드라마 작품명	감상 포인트(대표적인 예)
1	『다케토리모노가타리(竹取物語)』	-고대인의 우주관과 결혼관 -모노가타리라는 장르의 이해
2	무라사키 시키부(紫式部) 『겐지모노가타리(源氏物語)』	-헤이안 시대의 사회상, 결혼관, 궁중이야기 -겐지의 여성관
3	『샤라크(写楽)』	-에도 시대의 예인(芸人)들의 삶과 당시의 사회 문화
4	모리 오가이(森鴎外) 『무희(舞姫)』	-당시 지식인들의 고뇌 -주인공의 변모 : 사랑이냐 우정이냐
5	모리 오가이(森鴎外) 『기러기(雁)』	-메이지 시대의 여성의 사회적 위치와 사랑 -당시 학생이라는 신분과 사회적 위치
6	나쓰메 소세키(夏目漱石) 『문(門)』	-메이지 시대의 여성관 -세상 사람들로부터 고립된 <죄 많은 사랑>에 대해서
7	히구치 이치요(樋口一葉) 『흐린강(にごりえ)』	-메이지 시대의 여성의 삶과 사랑 -당시의 유곽의 모습
8	고이즈미 야쿠모(小泉八雲) 『설녀(雪女)』	-설화에 나타난 “금기” 이야기 -인간의 신뢰와 사랑
9	가와바타 야스나리(川端康成) 『이즈의 무희(伊豆の踊り子)』	-당시 방랑예인(旅芸人)들의 삶과 사랑 -당시의 시대상
10	가와바타 야스나리(川端康成) 『설국(雪国)』	-게이샤(芸者)들의 삶과 사랑 -일본 ‘눈 고장’ 풍경
11	나가하타 미치코(永畑道子) 『화란(華の乱)』	-당시의 시대 상황과 문단 풍조 -사회주의 사상에 대해서
12	이토 사치오(伊藤左千夫) 『들국화 무덤(野菊の墓)』	-당시 여성의 삶과 죽음에 대해서 -들국화의 의미
13	쓰보이 사카에(壷井栄) 『24개의 눈동자(二十四の瞳)』	-작품 속의 시대적, 공간적 배경 -전쟁과 아이들
14	미우라 아야코(三浦綾子) 『빙점(氷点)』	-원죄에 대해서 -트라우마에 대해서
15	마츠모토 세이쵸(松本清張) 『그림자 지대(影の地帯)』	-범죄와 사회 -추리소설의 특징
16	아베 고보(安部公房) 『모래의 여자(砂の女)』	-‘남자’와 ‘여자’가 처한 상황 -왜 남자 주인공은 탈출을 포기 했나
17	아베 고보(安部公房) 『타인의 얼굴(他人の顔)』	-얼굴 복제 및 클론에 대해서 -‘타인’이란
18	요시모토 바나나(吉本バナナ) 『키친(キッチン)』	-부엌이라는 공간이 지니는 의미 -새로운 가족 형태에 대해서

5) 개인 소장 자료를 토대로 작성하였다.

www.kci.go.kr

위 드라마 텍스트는 한국어 자막 번역이 없는 일본어로만 된 텍스트이며, 방영 시간은 대개 한 작품 당 120분정도다. 1주일에 3시간 수업을 기준으로 할 경우 그 중 2시간은 드라마 감상을 하고 나머지 한 시간은 감상한 작품을 놓고 토론 위주 수업을 진행한다.

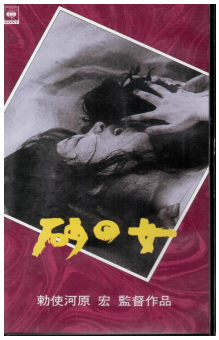
강의 전 주에는 다음에 감상할 작품을 번역서도 좋고 원서로도 좋고 원작을 읽어 오도록 장려한다. 원작을 읽어왔을 경우에는 원작과 드라마와의 차이점에 대한 비교도 할 수 있어서 더욱 활기찬 수업 진행을 할 수 있다. 매시간 드라마 감상 전에는 수업 자료를 배부하여, 작가에 대한 정보와 대략적인 작품 스토리, 그리고 등장인물에 대한 정보를 제공한다. 아울러 감상 포인트를 제시하여 자유로운 감상과 더불어 의도적인 감상을 유도한다.

학생들의 반응은 2시간이라는 짧은 시간에 일본명작을 감상할 수 있다는 데에 수업의 매력을 느낀다며 매시간 열심히 감상한다. 실제로 원작을 읽을 경우 두 시간에 한 작품을 다 읽어내기란 단편소설이 아닌 이상은 힘들 것이다.

그러나 텔레비전이라는 매체를 통해 드라마를 보는 것에 익숙한 세대들인 만큼 드라마를 통해서 등장인물의 성격 및 관계, 그리고 사건 전개, 작품의 배경 등에 대한 이해는 높은 편이다.

예를 들어 아베 고보의 『모래의 여자』를 보기로 한다.

남자 주인공 <남자>는 어느 날 해안가로 곤충채집을 하러 떠났다가 행방불명이 된다. 작품 첫머리에 "8월 어느 날, 한 남자가 행방불명이 되었다."로 시작되어 독자는 갑자기 이름도 성격도 모르는 한 남자의 실종 소식을 접하게 된다. <남자>는 모래 사구의 깊숙한 곳에 사는 모래의 집에 갇히게 되어 아무리 탈출을 시도해도 실패하고 만다. 이러한 <남자>의 모습을 냉담하게 바라보는 마을 사람들과 <남자>를 그곳에 머무르게 하려는 <여자>가 있다. 작품 후반부에는 <여자>가 자궁외임신으로 병원에 보내지고 되고, <남자>는 그 사이에 탈출 할 수 있었음에도 불구하고 <남자>는 그곳에 머물러 있는다.



영화 <모래의 여자>

우선 주의 깊게 봐야 할 것이 인물 읽기와 주제 파악일 것이다. 드라마 속 인물은 이미 개인적인 인물에서 벗어나 사회적인 인물로 봐야 할 것이며, 인물의 외모나 분장, 의상, 말 행동 또한 논의의 대상이 되고, 등장인물의 역할, 성격, 관계 등은 분석틀의 핵심이 된다.

감상 포인트로 다음과 같은 상황을 생각해 보았다. ①<남자> 주인공이 처한 상황은 어떠한가, ②제목 <모래의 여자>는 어떤 여자인가, ③<모래>의 의미는 무엇일까, ④마을 사람들은 어떠한 무리들인가, ⑤왜 <남자> 주

www.kci.go.kr

인공은 탈출을 포기 했나 등이다.

드라마 텍스트의 또 하나 장점은 장면을 극적으로 구성한다는 점이다. 도입부인 발단부분과 극적 긴장감이 높아지는 전개부분, 그리고 행복한 결말이냐, 아니냐, 그렇지 않으면 의문투성이의 결말이냐 하는 결말 부분은 원작의 결말 부분 보다 더 명쾌할 수 있다.

『모래의 여자』의 주제는 상당히 무거운 주제임에도 불구하고 학습자들은 의외로 진지하다. 새롭게 접해 보는 스토리 구성이나 독특한 전개 방식이 학습자들의 관심을 끌기에 충분하다.

감상 후 작업으로는 학생들의 질문을 토대로 스토리를 재정리하면서 작품을 면밀히 검토한다. 수업 마지막 작업으로 결말 부분 이후의 스토리를 작성하게 한다.

이러한 작업을 통해서 주제를 구체화 할 수도 있고, 학습자들의 감성을 자극할 수 있는 좋은 기회가 된다. 뿐만 아니라 <쓰기> 훈련을 동시에 진행 할 수 있어서 일본어 교육적인 면에서도 좋다고 본다.

위와 같은 드라마/영화 텍스트를 이용한 수업에 있어서 고민이 되는 부분은 작품분석에 있어서 소설이라는 장르의 원작에 충실할 것인가, 드라마/영화화한 영상텍스트에 초점을 맞출 것인가 하는 점이다. 대개는 원작에 충실하게 영상물을 제작한다고는 하지만, 각색하는 과정에서 원작이 훼손되는 경우도 있다. 이럴 경우에는 담당자가 충분히 원작과의 차이점을 설명해 주는 것이 바람직하다고 본다.

또 한가지, 영상텍스트일 경우는 누가 배역을 맡았는가, 감독이 누구인가에 따라 작품의 분위기가 다르므로 이점 역시 유의할 필요가 있다고 본다. 심지어는 주인공의 성격 등의 인물조형이 배우라는 인물에 겹쳐지는 경우가 발생하여, 자유로운 감상을 간섭하는 경우도 있다고 본다.

2.2 만화 텍스트

만화 왕국이라 불리는 일본인만큼 만화 텍스트는 간과 할 수 없을 것이다. 일본은 1990년대부터 공공도서관에도 만화가 다른 일반도서와 마찬가지로 자리를 잡고 있다. 이제 더 이상 만화는 저급한 매체가 아닌 것이다. 일본 <망가(漫畵)>는 일본문화를 대표하는 하나의 키워드이기도 하다.

만화는 신문을 비롯하여 잡지, 애니메이션, 벽보 등 대양한 형태로 진화되어 왔으며, 지금도 그 영역을 넓혀가고 있다고 하겠다.

만화는 글과 그림의 합성이라는 형식적인 특성으로 인해 언어만으로 표현에 의존하고 있는 문학작품 보다 다양한 측면에서 접근 할 수 있는 장점을 지녔

www.kci.go.kr

다. 즉 그림은 글에 비해 다의적이기 때문에 폭 넓은 해석이 가능한 여지가 존재한다.

이렇게 볼 때, 만화는 문학의 확장된 형태로 볼 수 있다. 소설이나 드라마, 만화는 그 본질적인 목적은 인간의 삶의 모습을 담고자 한 것이다.

만화 텍스트를 이용한 수업은 훨씬 더 학습자들의 상상력을 동원하게 된다. 압축과 생략으로 이루어진 만화를 읽을 때면, 컷과 컷 사이의 여백은 독자의 상상력이 개입되는 공간이라 할 수 있다. 물론, 드라마를 볼 때와 만화를 읽을 때는 그 발동하는 상상력이 다를 수 있겠지만, 근본적으로는 비슷하다고 생각한다.

일본문학을 가르칠 때 이용할 수 있는 만화 텍스트 역시 다양하다. 얼마 전에 히구치 이치히 기념관 방문시 구입한 히구치 이치요의 『키재기(たけくらべ)』[6]를 보고 감탄하지 않을 수 없었다.

만화 <키재기>

이번에 출판된 만화는 <문예만화시리즈>로 전 15권으로 되어있다. 수록된 작품을 보면, 나쓰메 소세키의 『도련님(ぼっちゃん)』『산시로(三四郎)』, 모리 오가이의 『산쇼다유(山椒太夫)・다카세부네(高瀬舟)』, 고이즈미 야쿠모(小泉八雲)의 『괴담(怪談)』, 이즈미 교카(泉鏡花) 『고야성인(高野聖)』,아쿠타가와 류노스케의『두자춘(杜子春)・라쇼몽(羅生門)・지옥변(地獄変)』,미야자와 겐지(宮澤賢治)의『은하철도의 밤(銀河鐵道の夜)』, 기쿠치 간(菊地寬)의 『은혜와 원수를 초월한 세계(恩讐の彼方へ)』, 무샤노코우지 사네네아츠(武者小路實篤)의『우정(友情)』, 나카지마 아츠시(中島敦)의『산월기(山月記)・이육(李陸)』, 다자이 오사무(太宰治)의『달려라 메로스(走れメロス)』, 가와바타 야스나리(川端康成)의『이즈의 무희(伊豆の踊り子)』, 쓰보이 사카에(壺井榮)의『24개의 눈동자(二十四の瞳)』이다.

시리즈 작품을 볼 때, 메이지(明治), 다이쇼(大正), 쇼와(昭和)시대의 걸작을 선정했다는 것을 알 수 있으며, 원작에 충실하면서 만화가 주는 재미가 곁들여져 있어 한 작품을 감상하는데 손색이 없는 텍스트다. 독자층을 청소년으로 했기 때문에 초등학생, 중학생들도 읽기 쉽게 제작했다고 하며 어려운 한자에는 요미가나가 달려있다. 원작의 질을 존중해서 만화화 했기 때문에 어른들이 감상해도 좋다는 지적도 있다.

어려운 용어에는 주를 달아 넣었으며, 전공자들에 의한 작품해설이 수록되어 원작의 입문편으로 최적의 텍스트이다. 필자가 읽어 보아도 재미를 느끼는데

6) 文芸まんがシリーズ『たけくらべ』ぎょうせい出版、2010

www.kci.go.kr

학생들은 문학 작품을 재미로 쉽게 감상 할 수 있게 된다.

만화 텍스트는 만화 기법이 갖고 있는 활자와 영상의 표현 수단을 이용해서 작품 세계의 표현 가능성을 더 확장해 주고 있음에는 틀림이 없다고 하겠다.

필자가 갖고 있는 자료 중에 일본 고전문학 만화 시리즈가 있다. 그 작품을 보면 다음과 같다.

■ 일본 고전문학 만화 시리즈

	제 목	내 용
1	『옛날이야기(今昔物語)』	-『옛날이야기(今昔物語)』卷22-第7을 비롯하여 13화 수록
2	『헤이케모노가타리 상・하(平家物語 上・下)』	-군기문학(軍記文学)의 대표작으로 헤이케(平家)가문의 흥망성쇠를 그렸다.
3	『가게로일기(蜻蛉日記)』	-저자 후지와라노미치츠나노하하(藤原道綱母)는 미치츠나의 어머니로 당대의 권력자인 남편 후지와라 가네이에(藤原兼家)와의 20여년간에 걸친 결혼생활을 그렸다. (최초의 여류 일기)
4	『이즈미시키부 일기 (和泉式部日記)』	-저자 이즈미시키부의 당대의 사랑과 사회상을 그린 일기로 와카(和歌)도 수록되어 있다.
5	『우게츠모노가타리 (雨月物語)』	-에도시대(江戸時代)의 대표적인 괴담집. 저자는 우에다 아키나리(上田秋成).
6	『신케이 가사네가후치 (真景累ヶ淵)』	-에도시대(江戸時代)의 환상문학의 진수로 간토(関東) 북부지역에 유포되어 있는 괴담이다.
7	『오오오카 정담(大岡政談)』	-일본판 암행어사 이야기(에도시대)
8	『치카마츠이야기 (近松物語)』	-인형극 죠루리(浄瑠璃)를 완성시킨 치카마츠 이야기.
9	『노 백번(能百番)』	-일본의 전통 가면극 노(能) 해설서
10	『가부키입문(歌舞伎入門)	-일본의 전통 무대극인 가부키 해설서
11	『백인일수(百人一首)』	-와카(和歌) 한 수 한 수에 대한 해설서
12	『다도입문(茶の湯入門)』	-일본 다도 입문서
13	『호쿠사이(北斎)』	-에도시대의 최고의 화가 가츠시카 호쿠사이 일대기를 그렸다
14	『교토(京都)(観光案内)』	-교토 관광 안내서

만화 속의 주인공들은 현실의 인물과 다름없이 말을 한다. 다소 어법에 어긋나는 말이나 은어, 유행어를 사용하여 웃음을 유발하기도 하지만, 본질적으로는 일상생활의 말을 그대로 사용함으로써 현실감을 유지하고 있다.

또한 만화에서는 의성어와 의태어 사용이 뛰어나 인간의 감정 표현이나, 그 밖의 영상효과를 훌륭하게 처리하고 있다. 이러한 의성어와 의태어는 단순히 소리와 모양을 표현하기 보다는 시각적 특징을 살린 문자로 제시되어 표현의 극대화를 꾀할 수 있다.

www.kci.go.kr

만화의 내용적인 면에 있어서도 예를 들어 동물의 세계를 나타낸다거나 황당무계한 이야기를 소재로 해서 그렸다고 해도 그 모습 역시 우리 인간들의 삶의 한 단면이며 인간의 삶을 풍자하여 웃음을 자아내고자 하는 의도에 불과한 것이다.

예를 들어 만화 <옛날이야기(今昔物語)>[7]를 보자. 옛날이야기는 그 자체가 재미있는 이야기다. 옛날이야기는 구술이야기로 시작되었기 때문에 다른 어떤 유형의 문학 장르보다 이해하기 쉽다.

만화 <옛날이야기>

"옛날 옛날 어느 마을에 할아버지와 할머니가 살았어요." 로 시작되는 옛날이야기는 어느 정도 비슷한 패턴을 유지하면서 이야기가 전개되고, 흔히 이야기가 길어지고 꾸밈이 많아지면 어려워지는 경향이 있다. 또한 근거 없는 낭설이나 속설로 알려진 이야기도 많이 등장한다. 동물이 등장하는 우화는 짧은 이야기일수록 도덕적인 교훈을 담고 있다.

이러한 옛날이야기는 충분히 재미있다는 사실 뿐만 아니라 다양한 수준의 학습자들에게 풍부한 자료를 제공해 줄 수 있으며, 언어 교육에 적절한 텍스트가 될 수 있다.

이 <옛날이야기>에는 13개의 이야기가 실려 있다. 이 <옛날이야기>의 매력은 "今は昔……"[8]라는 주문을 통해서 이야기 속으로 들어간다는 점이다.

이 점은 마치 우리가 잠을 자며 꾸는 꿈의 세계와 닮아있다. 꿈의 세계는 기상천외한 이야기에서부터 단순한 일상생활의 기억의 단편에 이르기까지 내용은 복잡해도 그 깊은 곳에는 생활인으로서의 의식이 숨겨져 있기 때문에 동경이나 공포, 그리고 에고이즘이 실로 솔직하게 드러나 있는 것이다.

<옛날이야기>는 어쩌면 헤이안시대(平安時代)의 밤하늘 아래서 수많은 헤이안(平安) 사람들이 꾸었던 꿈의 드라마일지도 모르겠다.

<옛날이야기>를 교재로 해서 수업을 진행 할 경우에는 옛날이야기 자체가 재미있듯이 수업도 재미있게 진행할 수 있다. 주로 대사로 이루어져 있기 때문에 나레이터와 등장인물을 정해서 때로는 라디오 드라마를 연상시킬 수 있는 연출도 가능하다.

지난 해에 발표한 논문에서 <읽는> 방법의 중요성에 대해서 언급하면서, 스토리를 예측하는 힘을 기를 수 있는 것에 중점을 두었다[9].

---

7) 『マンガ今昔物語』画こうのかなん, 平凡社, 1993.

8) "今は昔……"는 "지금으로서는 옛날이야기 이지만……" 또는 "지금은 옛날, 옛날이에요……"라는 말이 독자들로 하여금 타임머신을 타고 과거로 돌아가게 할 수 있는 하나의 주문 같은 기능을 한다고 볼 수 있다.

www.kci.go.kr

실제 수업 중에 만화를 읽어 내려가면서 결론 부분에 도달했을 때는 책을 덮고 그 이후의 이야기 전개에 대해서 각자 상상력을 발휘해서 완성하게 해 본 적이 있다. 어렸을 때부터 옛날이야기는 많이 접해왔기 때문에 스토리를 엮어가는 데에는 큰 무리가 없었다. 오히려 학습자들의 풍부한 상상력에 감탄하는 경우가 더 많다. 그림을 잘 그리는 학생이 있다면 콘티를 짜보게 한다.

수업 중에 실시한 부분을 인용해 보기로 한다.

> 옛날 옛날에 병든 어머니와 효자 아들이 살고 있었습니다. 어느 날 아들이 산에서 나무를 하고 있을 때 덤불 속에서 마귀할멈이 나타났습니다. 그리고 아들이 먹고 있던 도시락을 보며 말했습니다. 보리밥에 무나물만 있는 도시락이었습니다.
>
> 마귀할멈이 말했습니다. “병든 어머니에게도 이런 식사를 준비하느냐” 아들이 대답했습니다. “어머니께는 흰쌀밥을 지어드리고 있습니다.”
>
> 그러자 마귀할멈은 “열흘 뒤에 내가 너희 집을 찾아 갈테니 흰쌀밥을 지어놓고 기다려라” 라고 말하고 홀연히 덤불 속으로 사라졌습니다.
>
> 열흘 뒤에 아들은 흰쌀밥을 지어놓고 기다렸습니다. 그런데 갑자기 하늘에서 쿵하고 상자 하나가 떨어졌습니다. 상자를 열어보자,

위 내용을 읽고 후반부 스토리 전개를 예측하는 발표는 간단하게 일본어로 하도록 한다. 학생들 사이에서 나온 이야기를 정리하면 다음과 같다.

①가장 많이 나온 이야기로 상자에 금은보화가 가득 들어 있어서 부자가 되어 어머니 병도 고치고 행복하게 살았다는 이야기

②마귀할멈이 나타나 흰쌀밥을 다 먹고 나서 그 보답으로 돈을 주고 갔다는 이야기.

③상자에서 하얀 연기가 나오더니 훌륭한 집 한 채가 나타나 부자가 되어 행복하게 살았다는 이야기.

④상자에서 예쁜 여자가 약을 들고 나타나 어머니 병도 고치고 결혼해서 행복하게 살았다는 이야기.

위 이야기 중에서 가장 원 이야기에 가까운 것은 ④번 이야기다. 이러한 방법으로 <읽는> 방법의 주안점을 스토리를 예측해 나가는 힘을 배양하는 쪽에 목적을 두면 좋다. 각자가 상상한 스토리를 서로 발표를 한 다음, 일본어로 이야기 후속 편을 완성해서 제출하면 된다.

작품을 읽을 때에 다음 이야기를 추측해가며 읽는 연습을 하게 되면 짧은 시간에 문장의 대의를 파악하는데 큰 도움이 될 뿐만 아니라 독해 시험 등에 강해진다.

9)국제언어문화학회『국제언어문학』제20호, 2009.10

www.kci.go.kr

3. 단편소설 읽기에 있어서 CD 텍스트

좋은 교재는 학습자들의 학습동기를 유발시켜야 한다. 아무리 좋은 교재라도 학습자들의 학습 의욕을 자극시키지 못하면 그 가치가 삭감될 것이다. 그러므로 교수는 강의 내용과 더불어 좋은 교재 및 교구를 제공하고자 노력해야 한다. 이러한 면에서 위에서 기술한 드라마/영화 텍스트나 만화 텍스트는 학생들의 흥미를 유발시킬 수 있는 교구 중의 하나라고 생각한다.

그러면 강의실에서 문자로만 되어 있는 텍스트를 사용할 경우 어떻게 하면 재미있는 수업을 이끌어 갈 수 있을까.

우선 텍스트 선정에 신중의 기하였다. 한정된 강의 시간을 고려하였고, 그리고 한 학기에 보다 더 다양한 작품을 많이 접해 볼 수 있도록 하기위해 단편소설로 한정하기로 했다.

단편소설은 장편소설에 비해 내용 파악이 용이하며, 한 작품마다 작품별로 강한 메시지가 있어서 주제 도출에 있어서도 장편소설에 비해 쉽다.

또한 무엇보다도 매력적인 것은 CD나 카세트 테이프라고 하는 음성 텍스트가 존재한다는 점이다. 아니 CD나 카세트 테이프가 있는 단편소설을 선정한다고 하는 표현이 맞겠다. 좋은 작품인데 음성텍스트가 없는 경우에는 원어민교수를 이용해서 원문낭독 녹음을 부탁할 수도 있다.

CD로 된 『레몬』

지금까지 수업에 이용한 단편소설은 다음과 같다.

	작품명	작품 선정 이유
1	『옛날이야기(昔話)』	-내용이 쉽고 스토리텔링에 적합한 텍스트. <한치법사(一寸法師)>, <모모타로(桃太郎)>, <우라시마타로(浦島太郎)>, <가치까치산(カチカチ山) <혹부리영감(こぶ取りお爺さん)> 등.
2	나쓰메 소세키(夏目漱石) 『열흘밤의 꿈(夢十夜)』	-일본근대문학의 거장인 소세키의 대표작 선정. 주로 제1야, 제3야 사용.
3	아쿠타가와 류노스케(芥川竜之介) 『코(鼻)』	-단편소설의 귀재인 아쿠타가와 류노스케의 대표작 선정.
4	아쿠타가와 류노스케(芥川竜之介) 『거미줄(蜘蛛の糸)』	-위와 같은 이유로 선정하고, 3시간 수업 진행으로 감상 완료가 가능한 작품.
5	가지이 모토지로(梶井基次郎) 『레몬(檸檬)』	-CD자료가 있어서 선정. 신감각파의 작품 이해에 도움이 됨.

www.kci.go.kr

6	다자이 오사무(太宰治) 『달려라 메로스(走れメロス)』	-내용 접근성이 쉬운 작품으로 주제도출이 용이한 면이 있음.
7	미시마 유키오(三島由紀雄) 『신문지(新聞紙)』	-미시마 또 다른 면을 찾아볼 수 있는 작품으로 3시간 수업 진행으로 감상 완료 가능.
8	아베 고보(安部公房) 『붉은 누에고치(赤い繭)』	-일본 전후문학의 기수 아베 고보의 대표작. 픽션의 묘미가 넘치는 초현실주의 작품.
9	호시 신이치(星新一) 『덧없는 이야기(つねならぬ話)』	-호시 신이치의 위트 넘치는 단편집. 3시간 수업 진행으로 감상 완료 작품 다수 수록.

수업은 음성언어를 통해 <듣기>부터 시작한다. 새로운 작품 시작할 때마다 CD/테이프를 세 번 정도 들려준다. 한번 들려주고 내용 파악이 되었는지 스토리 요약 발표를 하게 한다. 두 번 들려주고, 좀 더 자세한 내용을 발표하게 한다. 이런 식으로 세 번 작품을 들려주면 대강의 스토리는 파악하게 된다.

이런 작업이 선행되면 <듣기>와 <말하기> 훈련이 동시에 가능해진다. 그 다음 단계로는 학습자들로 하여금 작품 본문을 한 단락씩 읽고 번역하는 발표를 하게 한다. 한 단락씩 발표를 하면, 발표자들에게도 크게 부담도 안 될 뿐만 아니라 수업 집중도도 높힐 수 있어서 일석이조다.

작품을 다 읽고 나면 먼저 손쉬운 방법으로 키워드를 도출해 내는 작업을 한다. 그리고 나서 작품을 읽고 난 소감 등을 발표한다. 마지막 단계로는 A4 용지 한 장 분량의 감상문을 쓰게 한다.

이러한 문학 교육의 최종적인 목표는 '말하기', '듣기', '읽기', '쓰기' 등의 능력을 키우는데 있다고 하겠다. 이러한 관계를 도식화 해 보았다.[10] 다음 쪽에 있는 <문학이 추구해야 할 구조>가 그것이다.

다양한 미디어 텍스트를 이용한 문학 교육은 교재로서의 가치가 높은 문학 작품을 이용하므로 말하기, 듣기, 쓰기, 읽기의 기본 언어 교육이 가능해 진다. 뿐만 아니라 작품 감상을 통해 생각하고, 느끼고 상상하는 힘으로 인해 이해하고 표현하는 힘이 길러지게 된다.

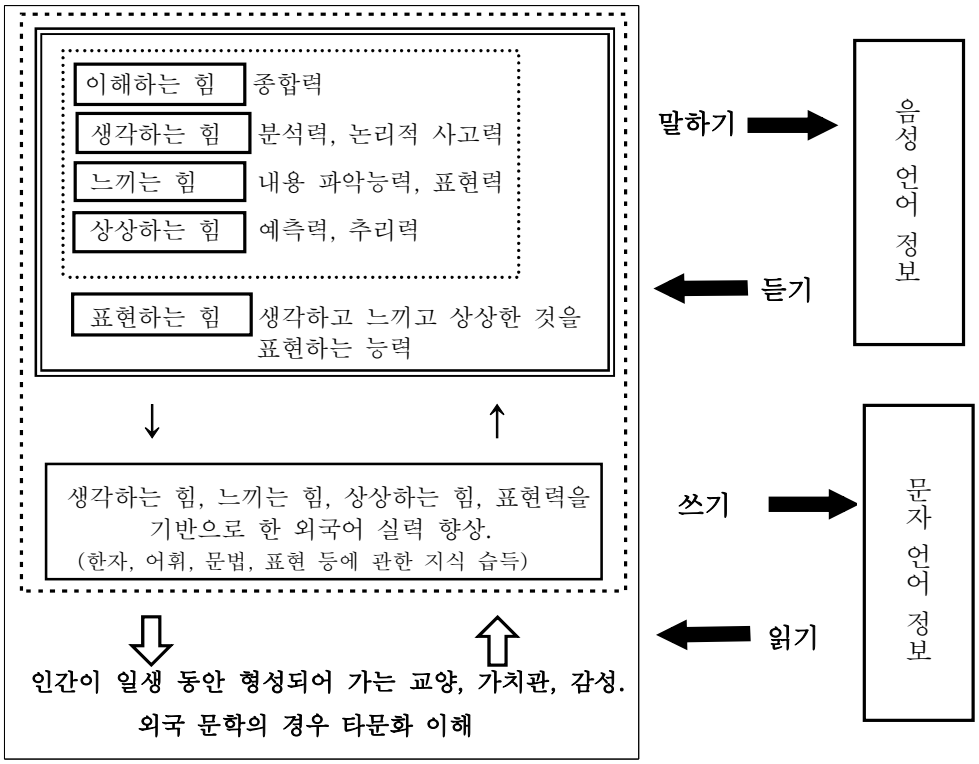
문학을 통한 일본어교육은 작품을 읽기만 해도 언어능력, 종합적 사고력이 배양된다. 물론 그 기초적인 능력은 의사소통 능력인 언어능력일 것이다. 문학을 통한 언어능력 배양은 어휘와 어휘의 결합상태를 파악하는 것 이외에도 언어 사용의 정확성을 몸에 익히게 된다. 그러므로 교재로서의 가치가 있는 문학 작품은 그 자체로 어떻게 활용하느냐에 따라 최적의 언어텍스트가 된다.[11]

10)田中実、須貝千里『これからの文学教育のゆくえ』右文書院, 2005. p.408

11) 졸고「일본문학 교육 방법론 1-문학교육의 의의를 중심으로-」(국제언어문학회『국제언어문학』 제20호, 2009.10)

www.kci.go.kr

■ 문학교육이 추구해야 할 구조



4. 맺음말

지금까지 그동안 교육현장에서 실시한 경험을 토대로 해서 일본문학 교육방법의 한 예시를 제시해 보았다. 대학교육 현장에서 외국문학을 교육할 경우 난관에 부딪치는 어려움 중의 하나가 좋은 교재 선택일 것이다.

이미 학습자들은 각종 미디어의 발달로 인해 독서 행위가 자체가 기존의 양상과는 많은 차이가 있을 정도로 변화해 왔다. 활자화된 책을 읽기보다는 모니터에 떠오른 문자를 읽는데 시간을 소비하고, 그 읽는 행위조차도 '보기'로 전화되어 가고 있다.

즉 교육환경에 변화가 온 것이다. 교육현장에서도 미디어 매체를 이용한 다양한 교수-학습 방법이 모색 중에 있으며, 강의실 환경에도 많은 변화가 초래되었다. 강의실에서 다매체를 이용해서 교육이 이루어지도록 시설을 완비하였고, 최근에는 전자교탁이 보급되어 분필로 칠판에 판서하는 모습은 이제 교육

www.kci.go.kr

현장에서 사라지게 될 날이 얼마 남지 않았다고 본다.

이러한 변화에 대처함에 있어서 교육 방법에도 한계가 있기 마련인데, 현 상황에서 시급한 것은 미디어 텍스트의 교재화 방안이라 하겠다. 물론 일부 CD나 카세트 테이프 교재는 시판되는 경우도 있지만, 작품 선택에 있어서 흔쾌히 선정하지 못하는 이유가 있기도 하다. 좋은 교재가 될 만한 문학 작품을 엄선해서 교재화 할 필요가 있다고 본다.

드라마/영화 텍스트 교재화 방안도 중요한 관건이라 하겠다. 아직까지는 교육현장에서 공인된 드라마 텍스트를 사용하는 경우는 없을 것이다.

미디어 매체 텍스트의 필요성이 전제된 상태에서 드라마/영화 텍스트, CD 텍스트를 일본문학 교육에서 끌어안을 경우를 상정해서, 그 내용을 교육하는 방법은 어떻게 할 것인가에 대한 방향제시와 함께 상세한 방법이 제시되어야 할 것이다.

필자는 현실적인 요청에 의해 일본문학 교육방법론 연구라는 테마에 도전을 하기에 이르렀다. 일본문학 교육방법론을 모색한다는 것이 생각만큼 쉬운 작업은 아니지만, 보편적인 일본문학 교육방법이 나올 때 까지 앞으로도 꾸준히 이 분야에 대한 연구가 지속될 것 같다.

【参考文献】

EBS다큐멘터리(2008)『최고의 교수』위즈덤하우스 예담.
강내희(2003)『문학의 힘, 문학의 가치』문화과학사.
류현주(2000)『하이퍼텍스트문학』김영사.
박인기, 곽지순 외(2000) 『국어교육과 미디어 텍스트』삼지원.
田中実、須貝千里(2005)『これからの文学教育のゆくえ』右文背書院.
田中実、須貝千里(1999)『<新しい作品論>へ、<新しい教材論>へ』右文書院.
飛田多喜雌(1984)『国語科教育方法論大系⑥文学教育の方法論』明治図書
山田伸代(2008)「文学教育の希望」(『日本文学』57-8)
山元隆春(2000)「<記憶>を伝え、受けつぎ、共有する営みとしての文学教育」(『日本文学』49-1).
府川源一郎(1999)「私は文学教育をどのように考えるか一学習方法をめぐる私的なメモー」(『日本文学』48-8).
竹村信治(1999)「教えられるが教えていいのか」(『日本文学』48-4)
鳥居明久(1999)「教室という読むことの場」(『日本文学』48-3).

www.kci.go.kr

要 旨

本論は、今まで教育現場で行われている日本文学の教育方法についての考察である。文学は特に誰が教えるのか、によって変数が大きい学問である。例えば、教材の選択も担当の先生によって違ったりする。また、学習者たちに文学は難しい、面白くない、文学を何のために研究するのか、と言われるようになってきた。文学は人文学の危機という雰囲気のなかでその立場が狭くなってきた。

筆者は20代に文学への情熱とともに文学に人生をかけた。今は大学の学習者から文学への情熱を見つけることができなかった。このような教育環境から、文学の重要性を学習者たちに伝えたいと思い、文学教育の方法を模索することになった。

たしかに、文学も講義室で文学を教えるとき、それに当たる教授法があるはずだろう。また、マルチメディア時代には文学教育方法も様々な形をもって進化していくだろう。多様なメディアテキストを利用して文学教育に活気を呼び起こしたい。

まず、文学教育と言語教育が同時に可能なドラマ／映画のテキストを利用する。筆者は日本の名作をドラマ化したドラマテキストを利用して、大学の＜映像日本文学鑑賞＞という授業を進行している。学習者たちの参加率も高いし、文学作品を、短い時間内に理解するのによい材料である。さらに、漫画やCDといったメディアテキストを利用して、より面白く、活気のある文学授業ができるようにする。

結論としては、このようなメディアテキストの教材化の方案を提起してみた。

キーワード：文学教育、文学教育方法、メディアテキスト、ドラマテキスト、
漫画テキスト、CDテキスト、短編小説

투　　고：2010. 5. 31
1차 심사：2010. 6. 12
2차 심사：2010. 6. 26

www.kci.go.kr