

일본문학수업 방법론 연구

- 흥미유발을 위한 일본문화 도입방법을 중심으로 -

윤혜영*

(e-mail: yun1971@cnu.ac.kr)

目次

1. 시작하며
 2. 영상매체의 모티브가 되는 일본문학
 3. 지역특성화에 활용되는 일본문학
 4. 일본지폐 속의 일본문학
 5. 마치며
-

1. 시작하며

일문학개론을 수강하는 학습자들에게 일본문학하면 떠오르는 것이 무엇인지 물어보면 히가시노 게이고(東野圭吾), 미야메 미유키(宮部みゆき) 등의 추리소설 작가나 그들의 작품을 주로 언급한다. 무라카미 하루키(村上春樹), 요시모토 바나나(よしもとばなな)의 경우도 일본은 물론 세계적으로 유명하고 작품을 접할 수 있는 기회가 많으며 젊은이들이 공감할 수 있는 테마이기 때문에 친숙한 느낌을 준다. 그러나 고전 및 근·현대문학에 대해서는 ‘잘 모른다’ ‘어렵다’ ‘어둡다’는 선입견을 갖고 있다.

문학은 시대를 반영하는 대표적인 산물이고 문학작품이 인간의 삶을 변화시키며 개개인의 상상력을 풍부히 할 수 있다는 것은 주지의 사실이다. 문학을 통해 전문지식 습득, 일본사회와 일본인에 대한 이해, 감동과 삶의 성찰, 창의적인 아이디어 창출이라는 원소스 멀티유즈의 효과를 거두기 위해서는 고전부

* 충남대학교 부교수, 일본근현대문학 전공

터 근·현대에 이르는 문학의 전반적인 흐름을 익힐 필요가 있는데 현재는 몇몇 작가와 작품에 정보와 관심이 편중되어 있다.

대학에서 문학교육을 실시할 때 교수자들의 목표설정 및 수업내용은 다양하지만 일반적으로 텍스트 분석 및 주제 도출이나 문학사 수업으로 대별(大別)될 것이다. 본 연구의 초점은 고전에서 근·현대에 걸친 문학의 흐름을 이해하는 문학사수업을 하는데 있어서 흥미유발을 위한 효과적인 수업방법을 제시하고자 하는데 있다. 2학년 1학기에 실시하는 ‘일문학개론’은 일주일에 3시간의 수업시간이 주어진다. 이 수업은 문학전반에 걸친 흐름과 특징을 학습하는 것이 목적이기 때문에 작품의 줄거리와 명구감상은 가능하지만 작품전체를 읽거나 주제 분석을 하기에는 시간적으로 매우 힘들다. 기본적으로 시대의 흐름에 따라 작가 및 작품설명을 해야 되는데 익숙하지 않은 용어와 내용에 학생들이 어려움을 느끼고 일본문학을 기피할 우려까지 있다. 따라서 흥미를 유발시켜 학업을 지속하게 하고 스스로 작품을 읽도록 유도하기 위한 일본문학교육방법론이 절실히 요구되는 시점에 놓여있다고 할 수 있다.

지금까지 초·중·고를 중심으로 한 문학교육의 중요성과 방법에 대해서는 계속해서 논의되어 왔고¹⁾ 일본어교육에 문학수업을 도입하는 방법도 다각도로 연구되고 있다.²⁾ 그러나 대학생을 대상으로 한 일본문학교육에 대한 연구는 아직 미흡하다. 이러한 시점에서 2011년 두 차례에 걸친 심포지엄이 개최된 이후 그 방법론에 대한 모색이 몇몇 연구자들에 의해 이루어지고 있는 것은 대학에서의 일본문학교육 발전에 있어서 매우 바람직한 현상이라고 할 수 있다.³⁾ 대표적으로 한국의 일본문학 연구의 성과에 비해 일본문학교육 연구가 상대적으로 열악한 것에 착안하여 전국의 일어일문학과를 중심으로 하여 그 실태와 개선방안에 대해 제안한 연구⁴⁾와 텍스트를 중심으로 한 문학교육방법론에 대한 연구⁵⁾가 진행되고 있다.

- 1) 임중빈(2001) 「고등학교 일본문학교육의 변천」 『일본문화연구』 4 동아시아일본학회 pp. 439~460, 김정우(2010) 「기획 논문: 고등학교 문학 과목 교육과정의 내용과 구조」 『국어교육』 한국어교육학회 pp.193~229, 김중신(2011) 「2011, 문학교육의 현황과 과제」 『한국어문교육』 고려대학교 한국어문교육연구소 pp.237~259 등
- 2) 이경옥(2004) 「고등학교 일본어교육에 있어서의 문학수업 방법론 -나쓰메 소세키(夏目漱石)의 「봇짱(坊っちゃん)」을 중심으로」 『일본연구』 고려대학교 일본학연구센터 pp.215~233, 문정희(2013) 「일본문학을 매개로 한 일본어·일본문화연구」 『人文科学研究』 40 대구대학교 인문과학연구소 pp.83~107 등
- 3) 2011년에 ‘한국대학에 있어서의 일본문학교육’(한국일본문화학회 제39회 국제학술대회, 4월 23일 백석대학교)과 ‘글로벌시대의 디지털자료 활용과 일본학 연구’(한국일본학연합회 제9회 국제학술대회, 6월 30일 계명대학교)라는 주제로 심포지엄이 개최되었다.
- 4) 권혁건(2011) 「한국의 일본근현대문학 교육의 과거·현재·미래 조명 -대학의 일어일문학과를 중심으로-」, 『일본어교육』 55, 한국일본어교육학회. pp.175~186
- 5) 이정희(2011) 「일본문학 교육 방법Ⅱ 아베 고보의 『붉은 누에고치(赤い繭)』 읽기」

바람직한 문학교육방법론에 대한 다양한 모색과 어렵다고 느낄 수 있는 문학텍스트를 효과적으로 읽는 방법에 대한 연구는 필요하지만 본 연구의 초점은 앞서도 언급했듯이 학습자의 흥미를 유발시켜 일본문학사의 이해를 도모하고 스스로 작품을 읽게 하도록 유도하는 데 있다. 그러기 위해서는 현대 젊은이들의 트렌드를 도입할 필요가 있다. 이에 텍스트보다는 영상매체에 익숙하고 시각적인 효과에 민감한 현대 젊은이들의 특성에 착안하여 인터넷이나 만화텍스트를 도입한 수업방법론에 대해 제안한 논도 있다.⁶⁾

“일본어의 학습동기가 학점이나 취업을 위한 목적보다는 일본 문화에 관심이 있어서 선택한 경우가 가장 많았다”⁷⁾는 지적과도 같이 현대 학생들은 일본 문화에 관심이 많다. 일본어든 일본문학이든 일본문화를 이해하지 않고는 불가능하며 문화를 활용하는 것이 학습에 있어서도 매우 효과적이다. 따라서 본 연구에서는 기존에 제시되었던 수업방법론을 보완·확대함과 동시에 일본어 수업에서도 문화교육의 중요성이 대두되고 있는 현 시점에서 문학교육과 관련지어 아직 그 방법론이 언급되지 않은 일본문화를 도입하는 수업방법론에 대해 고찰하고자 한다.

2. 영상매체의 모티브가 되는 일본문학

현대 젊은이들은 디지털 문화에 친숙하다. 기존 논에서는 이러한 점에 착안하여 일본문학교육 시 문학작품을 영화나 드라마로 제작한 자료를 활용하는 방법과 구체적인 수업자료에 대해 소개하고 있다.

고전작품의 경우 『다케토리모노가타리(竹取物語)』나 「잇스보시(一寸法師)」, 「모모타로(桃太郎)」 등은 20분 내외의 짧은 동화로 만들어져 있고 원작과 거의 비슷하게 제작되어 있기 때문에 수업시간에 효과적으로 사용할 수 있다. 단 저학년 문학사 수업에서는 한국어자막 작업이 필요한 경우가 있다.

그러나 고대 장편소설이나 근·현대 작품을 영상매체로 만든 경우는 그 길

『일본문화학보』 48 한국일본문화학회 pp.209~224, 임태균(2012) 「일본문학 교육방법론 -이즈미 교카의 「고야산 스님(高野聖)」 수업사례를 중심으로-」 『日本學報』 91 한국일본학회 pp.307~321 등

6) 이정희(2010) 「다매체 시대의 일본문학 교육방법론」 『일본문화학보』 46 한국일본문화학회 pp.313~327, 임태균(2011) 「일본근현대문학 수업 사례 연구 -일본근대문학사 수업 사례를 중심으로-」 『일본문화학보』 51 한국일본문화학회 pp.321~337 등

7) 김활란(2005) 「일본어 수업에 있어서의 문화교육의 필요성 -대학의 교양일본어 수업의 실태조사를 중심으로-」, 『日語日文學研究』 54, 韓國日語日文學會. p.216

이가 길기 때문에 자칫하면 수업의 흐름을 저해하거나 문학자체에 대한 흥미를 저하시키고 작품에 대한 오해가 생길 수 있다. 왜냐하면 영상 시청시간이 보통 1시간 30분에서 2시간가량 필요하고 흑백으로 만들어진 것이 많고 내용 전개에 지루한 면이 있으며 원작과 다른 장면이 많기 때문이다. 이를 개선하기 위해 수업담당자가 “충분히 원작과의 차이점을 설명해 주는 것이 바람직하다”⁸⁾고 언급하고 있지만 소설을 직접 읽지 않은 학습자들에게 서로 다른 부분을 이해시키는 것은 한계가 있고 그러다보면 수업의 초점이 흐려질 수 있다.

따라서 작품을 그대로 영상화한 것이 아니라 일본문학에서 모티브를 따오거나 일본문학이 언급되고 있는 현대 일본의 영화, 드라마, 애니메이션 등의 일부를 사용하는 것이 시간적으로나 활용도에 있어서 효과적이라고 할 수 있다. 일본의 각종 영상매체에는 문학작품에서 모티브를 딴 장면이나 작가 및 작품이 소개되는 예가 의외로 많다. 수업도입부터 바로 작가와 작품, 문학사조에 대한 설명을 하는 것보다 자연스럽게 작가와 작품에 관심을 갖게 할 수 있는 흥미유발을 위한 교수법이 필요하다. 2학년을 대상으로 한 ‘일문학개론’이라는 문학사 수업을 진행하면서 효과적으로 사용했던 실례를 몇 가지 들고자 한다.

먼저 〈센과 치히로의 행방불명(千と千尋の神隠し)〉으로 유명한 미야자키 하야오(宮崎駿) 감독은 현대 젊은이들이라면 누구나 알고 있을 것이다. 2013년 미야자키 하야오는 5년 만에 〈바람이 분다(風立ちぬ)〉를 발표하였는데 이후 애니메이션의 모티브가 된 호리 다쓰오(堀辰雄)의 작품이 그 인기에 힘입어 일본은 물론 한국에서도 주목을 받았다. 이 애니메이션의 포스터에는 ‘호리코시 지로(堀越二郎)와 호리 다쓰오에게 경의를 표하며 살아가야 한다(生きねば)’라고 쓰여 있다.

애니메이션의 주인공인 호리코시 지로는 실존인물을 모델로 하고 있고, 호리 다쓰오는 호리코시 지로와 동시대를 살던 작가이다. 미야자키 하야오는 호리 다쓰오가 쓴 소설의 제목과 두 남녀의 사랑을 중심으로 한 내용의 일부만 애니메이션에 도입하였다. 소설은 ‘나(私)’와 폐결핵에 걸려 요양을 하다 죽은 세쓰코(節子)의 사랑과 이별이 주요내용인데, 두 작품이 전달하고자 하는 테마가 힘든 시대와 상황 속에서 살아가는 사람들, 그리고 살아남은 자들의 삶의 가치를 그리고 있다는 점에서는 일치한다.

구체적으로 수업진행 방법을 제시하면 다음과 같다. 먼저 애니메이션 〈바람이 분다〉의 제작배경과 작품에 대해 설명하고(1) 포스터를 보여준다(2). 이어

8) 이정희(2010) 「다매체 시대의 일본문학 교육방법론」, 『일본문화학보』 46, 한국일본문화학회. p.318

포스터에 적혀있는 호리코시 지로와 호리 다쓰오가 누구인지에 대해 물어본 뒤 학습자들의 의견을 듣고 그들에 대해 설명한다. 그리고 ‘살아가야 한다’라는 문구를 확대하여 애니메이션의 주제에 대해 이야기를 나눈 뒤(3) 4분 분량의 애니메이션 홍보동영상을 보여준다(4). 여기까지가 문학도입을 위한 문화 활용 단계인데 이 시점에서 문학작품에 대한 학생들의 관심이 높아진 것을 확인할 수 있었다. 이어서 애니메이션의 모티브가 되어 다시 주목받게 된 소설관련 영상을 보여주고(5) 본격적으로 작가와 작품에 대한 설명을 한다(6).



<그림1> 영상매체를 활용한 수업사례

신심리주의를 비롯하여 작가와 작품을 설명한 경우와 위의 방법을 도입하여 수업을 진행한 경우를 비교해 봤을 때 학생들의 관심과 집중력, 그리고 시험 후의 기억력이 매우 다른 것을 확인할 수 있었다. 1930년대의 소설을 현실감 있는 작품으로 느껴지도록 유도할 수 있는 것이다. 시간과 학습자들의 능력을 고려하여 소설 속의 명구를 같이 감상하면 더욱 효과적이다.

그리고 2008년에 제작된 영화 <미래를 걷는 소녀(東京少女)>는 젊은이들의 공감대를 형성할 수 있는 환타지 로맨스 영화다. SF작가를 꿈꾸는 여고생 미호(未歩)는 우연히 지진으로 인해 핸드폰을 분실한다. 그리고 1912년을 살고 있는 소설가 지망생인 도키지로(時次郎)가 그 핸드폰을 주우면서 두 사람은 우여곡절 끝에 통화를 하게 된다. 이 영화는 1912년이라는 시대를 그려내고 있어 현대 젊은이들에게 신선한 느낌을 주는데 도키지로가 나쓰메 소세키(夏目

漱石)의 문하생으로 등장하는 것이 주목된다. 영화 속 두 사람의 대화 중 일부를 발췌하면 다음과 같다.

도키지로: 하지만 이렇게 작고 전선이 없는 전화가 있다니 놀라워.

미호: 아 그래. 그 시대에도 전화가 있구나.

도키지로: 우리 집에는 없지만 **나쓰메** 선생님 집에는 있어.

미호: **나쓰메** 선생님?

도키지로: 도쿄대 출신 소설가 **나쓰메 소세키** 선생님이지.

미호: **나쓰메 소세키**!

도키지로: **나쓰메** 선생님은 자신이 걸고 싶어서 전화를 놓은 것이지 걸려오는 전화는 필요 없다고 이불로 감싸 벨소리가 들리지 않게 해둬.

미호: 정말?

도키지로: 소설을 쓸 때 벨소리에 방해를 받고 싶지 않아 하는 것 같아.

미호: 에... 하지만 **나쓰메 소세키**도 전화를 썼구나.

도키지로: **나쓰메** 선생님 알고 있어?

미호: 당연하지. 엄청난 소설가야. 『나는 고양이로소이다』 읽었어.

도키지로: 어? 그 소설 알고 있어?

미호: 응, 그리고 『산시로』 라든지 『그 후』 라든지...

도키지로: 응응

미호: 아, 『마음』은 교과서에도 나와.

(중략)

미호: 근데 **나쓰메 소세키**가 선생님이라면 도키지로 씨도 소설가라는 거네.

도키지로: 나는 **나쓰메** 선생님의 문하생이야.

이 짧은 대화 속에 소세키의 이름이 아홉 번 반복되고 그의 작품도 네 개가 언급되고 있다. 그리고 실제 전화소리를 매우 싫어했던 소세키의 에피소드나 『마음』이 교과서에 실려 있는 것 등이 삽입되어 있어 작가의 성격과 교과서에 대한 이해를 도모할 수 있다. 위의 인용문을 통해 알 수 있듯이 본 영상은 나쓰메 소세키에 대한 궁금증을 유발시키면서 이름이나 작품명에 익숙해져 부지불식간에 저절로 기억되는 효과를 발휘한다. 이후 미호가 소세키의 문하생 중 도키지로라는 사람이 있었는지를 조사하는데 이런 과정 속에서 소세키 문학연구가나 관련 서적이 영상을 통해 소개되기도 한다.

동시에 휴대폰을 이용한 거리의 데이트 장면이 있는데 여기에는 1903년에 문을 열어 현재까지 영업을 하고 있는 카레라이스 가게가 등장한다. 이를 통해 변화된 도쿄거리 및 일본의 음식문화는 물론 일본의 장인정신까지 엿볼 수 있다.

따라서 수업 중에 관련영상을 보여주면 나쓰메 소세키에 대한 호기심이 생기면서 영상을 통해 자연스럽게 소세키가 살았던 시대를 이해하게 된다. 이어 나쓰메 소세키의 생애 및 작품, 그리고 메이지(明治), 다이쇼(大正)라는 시대에 대한 설명을 하는 방법으로 수업을 진행할 수 있다. 특히 작가 이름이나 작품명 등을 어렵다고 생각하는 학생들이 많기 때문에 위의 방법은 학생들의 기억력 향상에 매우 효과적이다.

소세키의 단편소설인 『열흘 밤의 꿈(夢十夜)』 또한 수업시간에 활용하기 매우 좋다. 서로 다른 짧은 열 개의 꿈 이야기로 구성되어 있어 수업시간에 직접 읽어볼 수도 있고, 현재 일본고등학교 국어교과서에 실려 있고, 소설발표 후 백년이 되는 2007년에 영화로 만들어졌기 때문이다. 영화 제목은 〈유메주야(ユメ十夜)〉로 열 명의 감독이 각각의 개성을 살려 움니버스형식으로 만들었다. 환상(幻想)문학에 속하는 이 작품은 열 개의 꿈속에 각각 다른 장소, 시대 배경, 등장인물이 등장하고 상징적인 단어가 많아 주제론이 가능하다. 물론 도입은 일본교과서나 영화가 된다. 국어교과서를 직접 보여주면서 현대 일본교과서의 특징 및 작품성향에 대해 설명하거나 영화의 예고편 등을 활용할 수 있다.

그밖에 각종 게임에 등장하는 일본신화 및 고전소설 속의 영웅들, 애니메이션 〈원피스(ワンピース)〉나 〈명탐정 코난(名探偵コナン)〉 속에 투영된 일본 건국신화이야기, 그리고 현재까지 베스트셀러로 읽혀지는 만화가 원작인 애니메이션 〈유리가면(ガラスの仮面)〉 속의 『키 재기(たけくらべ)』 연습부분, 편집에 많은 시간과 노력이 필요하지만 『나는 고양이로소이다(吾輩は猫である)』를 모티브로 한 드라마 〈나는 주부로소이다(吾輩は主婦である)〉, 수업시간에 보여주기 적합하지 않은 애로틱한 장면이 많아 편집할 필요가 있지만 드라마 〈망상자매-문학이란 이름 아래(妄想姉妹-文学という名のもとに)〉⁹⁾ 등도 매우 효과적이다.

9) 〈망상자매-문학이란 이름 아래〉는 총 12부작으로 된 심야드라마이다(일본 NTV 2009.1.16~3.28). 20년 전 갑자기 죽은 문학가였던 아버지로부터 “20년 후의 나의 딸들에게. 이것이 나의 비밀. 나의 사랑. 부디 이런 나를 용서해다오”라는 글귀가 적힌 편지와 금고열쇠가 든 봉투가 세 자매에게 도착하면서 이야기는 시작된다. 현모양처의 면모를 가진 장녀, 자유분방한 차녀, 병약한 막내 등 성격이 확연히 다른 세 자매는 편지내용에 따라 11권의 책을 순서대로 읽으면서 아버지가 자신들에게 말하고 싶었던 메시지를 풀어간다. 11권의 일본 근대소설의 핵심부분이 이야기의 흐름에 따라 유기적으로 연결되어 있어 작품에 대한 흥미를 유발시키기에 충분하다.

〈표1 망상자매의 각 편에 모티브로 쓰인 문학작품〉

1화	요사노 아키코(与謝野晶子) 『헝크러진 머리(みだれ髪)』
2화	나쓰메 소세키(夏目漱石) 『우미인초(虞美人草)』
3화	호리 다쓰오(堀辰雄) 『바람이 분다(風立ちぬ)』
4화	이즈미 교카(泉鏡花) 『외과실(外科室)』
5화	다카무라 고타로(高村光太郎) 『치에코쇼(智恵子抄)』
6화	사카구치 안고(坂口安吾) 『백치(白痴)』
7화	에도가와 란포(江戸川乱歩) 『오세이의 등장(お勢登場)』
8화	다자이 오사무(太宰治) 『여학생(女生徒)』
9화	히구치 이치요(樋口一葉) 『호린 강(にごりえ)』
10화	아쿠타가와 류노스케(芥川龍之介) 『덤불숲(藪の中)』
11화	유메노 규사쿠(夢野久作) 『병조림의 지옥(瓶詰地獄)』

3. 지역특성화에 활용되는 일본문학

현대사회는 다른 사람과 차별화전략을 피하지 않으면 진로설계에 있어 성공하기 힘들다. 자기특성화를 하지 않으면 살아남기 힘든 것이다. 그러기 위해서는 자신의 장점과 단점을 최대한 살릴 수 있는 창의적인 생각이 매우 중요한데 지역발전에 적극적으로 활용되고 있는 일본문학을 통해서 그 아이디어를 찾을 수 있다.

일본의 마을 만들기 프로젝트에는 지역과 관련된 문학가 및 문학작품을 활용한 사례가 매우 많다. 그리고 이것은 지역의 특색을 살리고 지역경제의 활성화에도 기여한다. 많은 지역이 문학을 중심으로 한 스토리텔링의 콘텐츠를 구축하고 있는데, 유명한 관광명소나 여행 중 그냥 지나칠 수 있는 곳이 일본문학과 관련되어 있다는 것을 알게 되면 일본문학에 대한 흥미를 유발시킬 수 있을 뿐만 아니라 여행의 즐거움도 만끽할 수 있다. 그리고 특성화를 위한 그들의 노력과정을 엿볼 수 있는 것이다.

그 예는 무수히 많지만 대표적으로 가구야히메(かぐや姫)가 남기고 간 불로초를 태운 곳으로 알려져 있는 후지산(富士山)¹⁰⁾, 헤이케(平家)의 한이 서린 단노우라(壇ノ浦), 『소네자키신주(曾根崎心中)』에 등장하는 오하쓰(お初)의 동상이 있는 오사카(大阪)의 오하쓰텐진(天神), 지붕 없는 문학도시를 지향하는

10) 대학생들이 마쓰리에도 관심이 높기 때문에 『다케토리모노가타리』의 배경이 된 후지시의 ‘후지가구야마쓰리(富士かぐや祭り)’를 비롯하여 기타 문학과 관련된 마쓰리를 소개하는 것도 좋은 방법이다.

마쓰야마(松山), 모모타로의 동상이 있는 오카야마(岡山), 간이치·오미야(貫一・お宮)의 동상이 있는 아타미(熱海), 모리 오가이(森鷗外)가 좌천되어 1년 6개월 동안 기거하며 문학작품을 남긴 고쿠라(小倉) 지역 등이다. 수업시간에 먼저 지역의 위치와 명소를 소개하고 작가와 작품에 대한 설명을 하면 문학뿐만 아니라 일본 도시문화를 이해할 수 있어 매우 효과적이다.

구체적으로 『모모타로』를 설명할 경우 전체적인 내용을 알 수 있는 10분 내외의 짧은 동영상 보여준다. 그리고 영상 속에 있던 개, 원숭이, 꿩과 함께 원숭이를 이마 위에 얹고 먼 곳을 바라보는 모모타로 동상 이미지를 보여준다. 이어서 이것이 설치되어 있는 오카야마와 작품에 대해 설명한다.

그리고 『소네자키신주』의 경우, 남자가 다정하게 앉아있는 작은 동상을 보여준다. 이미지와 함께 짧은 동영상을 보여주는 것도 좋다. 학습자들에게 왜 그러한 동상이 이 신사에 만들어져 있는지를 생각하게 한 뒤 의견을 공유한다. 그리고 작품과 시대에 대해 설명하는 것이다. 이에 덧붙여 동상제작의 배경에 대해 소개를 하는 것이 중요하다. 이 동상은 이루어질 수 없는 사랑에 좌절하여 동반자살을 한 두 사람의 넋을 기려 신자 중 한 사람이 ‘오하쓰 씨를 위하여’라며 100만 엔(円)을 기부한 것이 계기가 되었고 이에 상가 사람들도 동참하여 만들어진 것이다. 이것은 오하쓰의 넋을 위로하고자 하는 마음도 있지만, 지역특성화 또는 지역경제 활성화를 위한 주민들의 노력의 일환이기도 하다.

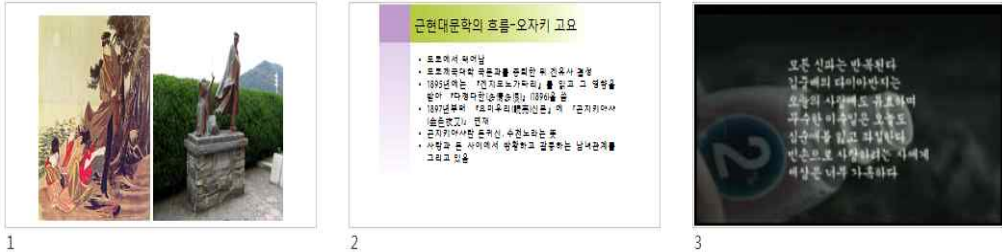
『겐지모노가타리(源氏物語)』의 배경이 되었던 우지시(宇治市)의 경우도 마찬가지이다. 이곳에서는 ‘겐지모노가타리 산책길’을 만들어 “지역문화 향상, 관광 진흥, 정감이 있는 마을 만들기 등 지역진흥에 큰 성과를 거두고 있”¹¹⁾과 관련 이벤트에 시민들이 적극적으로 참가하고 있다.

간이치·오미야 동상은 한 남자가 여자를 발로 차는 모습을 형상화 한 것으로 동상만 보아도 의문을 자아내게 한다. 이것은 의고전주의(擬古典主義)를 대표하는 오자키 고요(尾崎紅葉)의 『금색야차(金色夜叉)』에 등장하는 남녀주인공의 모습인데 두 사람이 헤어질 때의 배경이 된 곳이 아타미이기 때문에 이곳에 동상이 설치되어 있는 것이다. 구체적으로 수업방법을 제시하면 다음과 같다.

먼저 수업 중에 이 동상의 이미지를 보여주고 어떤 상황인지 생각하는 시간을 부여한 뒤 개개인의 의견을 듣는다(1). 그리고 의고전주의, 오자키 고요, 『금색야차』에 대한 설명을 한다(2). 또한 이 소설의 영향을 받은 한국의 신파극인 「이수일과 심순애」의 설명을 곁들이고 이를 모티브로 한 CF를 보여준다(3). CF는 일반 음료수 광고인데 유명 배우가 모델이기 때문에 집중도도 높다. 여기에는 사랑과 돈 사이에서 갈등하는 청춘남녀가 등장하는데, 김중배,

11) <http://www.ashita.or.jp/publish/furu/f93/23.htm>(검색일: 2015.5.10.)

이수일, 심순애 등의 이름이 거론된다. 이 테마는 현대에도 위화감을 느끼지 않기 때문에 시대와 국경을 초월한 문학의 힘에 대해 느낄 수 있다.



〈그림2〉 지역과 문학을 연계하는 수업사례

마쓰야마의 경우는 ‘문학의 도시 마쓰야마’라는 도시이미지를 강조하고 있다. 이곳은 유서 깊은 도고(道後)온천으로도 유명하지만 나쓰메 소세키가 체재한 적이 있고 그의 친구인 마사오카 시키(正岡子規)의 고향이기도 하다. 소세키의 초기 인기소설인 『도련님(坊つちやん)』은 이곳을 배경으로 하고 있고, 소세키와 시키는 많은 하이쿠(俳句)를 남겼다. 또한 마쓰야마는 시바 료타로(司馬遼太郎)의 소설이자 드라마로 제작되어 화제가 된 『언덕 위의 구름(坂の上の雲)』에 등장하는 주인공 세 명의 출신지라는 점을 활용하여 “도시 전체를 지붕 없는 박물관으로 하는 『언덕 위의 구름』 필드 뮤지엄 정비를 진행함과 동시에 『언덕 위의 구름』 마을 만들기 시민강좌의 개최나 라디오 프로그램 등을 통해 시민에게 이념의 침투와 참가 촉진을 꾀하고 있”¹²⁾기도 하다. 이와 같이 마쓰야마는 문학도시를 지향한 마을 만들기에 성공하여 지역주민을 하나로 단결시키며 해마다 많은 관광수입을 걷어 올리고 있다.

특히 논자는 2년마다 대학원생들과 함께 문학기행을 실시하고 있는데, 직접 찍어온 사진이나 동영상, 그리고 에피소드를 이야기하면서 수업을 진행하고 있다. 마쓰야마의 경우도 문학기행을 했던 곳인데, 시키기념박물관에서 발걸음을 멈추고 한동안 감상에 젖었던 사진이 있다. 푸른 정원이 내다보이는 방 안에 ‘ㄷ자’로 잘린 책상이 있는 사진이었는데, 이것은 척추카리에스(spinal caries: 결핵성척추염)로 오랫동안 누워 있던 시키가 앉기 편하게 잘라놓은 것이라고 한다. 죽음 앞에서도 필사적으로 자신의 일에 전념했던 시키의 모습이 연상되고 자연이 너무나도 푸르고 아름답기에 삶의 가치가 강하게 느껴져 깊은 감동을 받았다. 이러한 실제경험을 학생들에게 전달하는 것이다. “교수자가 직접 강좌 내용에 등장하는 작가와 작품에 관련된 곳을 방문하여 사진과 동영상으로 촬영하는 것이 필요”¹³⁾하다는 말처럼 인터넷에서 찾은 영상과 이미지를 제

12) <http://www.mlit.go.jp/hakusyo/mlit/h15/hakusho/h16/html/F1012130.html>(검색일: 2015. 5.15.)

시하는 것보다 직접 찍은 사진과 문학관련 자료를 보여주고 에피소드를 이야기할 때 학습자들의 집중도가 높아지는 것을 확인할 수 있었다.

그리고 마쓰야마에는 시민들이 자유롭게 하이쿠를 지어 곳곳에 설치된 응모함에 넣을 수 있는데, 이것을 보여주면서 학습자들에게도 하이쿠를 짓게 하고 있다. 추가적으로 일본 3대 절경으로 꼽히는 마쓰시마(松島)의 사진을 보여주고 이것을 마쓰오 바쇼(松尾芭蕉)와 연결시킨다. 이어 『오쿠노호소미치(おくのほそ道)』의 길을 따라 도시를 소개하고 하이쿠에 대해 설명한다. 그리고 자신이 지은 하이쿠와 그에 어울리는 이미지를 제출하게 한다. 하이쿠대회는 보통 마지막 수업시간에 실시하는데 자신의 하이쿠를 읽고 해석한 다음 시를 짓게 된 배경과 이미지의 의미에 대해 설명을 하게 한다.

이와 같이 도시와 문학을 연결시키는 방법은 일본문학뿐만 아니라 도시 및 지리에 대한 이해와 함께 테마가 있는 여행을 할 수 있도록 유도할 수 있다. 그리고 지역특화에 성공한 사례를 통해 어떤 점을 느꼈는지, 그리고 이것을 자신이 살고 있는 지역에 적용시킬 수 있는 방법은 없는지, 자신의 장점과 단점을 살려 자기특성화를 할 수 있는 전략은 없는지 등에 대해 생각하도록 유도하고 그것을 학습자와 교수자가 공유하는 것이 매우 중요하다.

4. 일본지폐 속의 일본문학

영상과 도시문화 이외에도 일본문화 속에 일본문학의 영향은 도처에서 찾아볼 수 있다. 그중 대표적인 것이 지폐이다. 일본지폐인물은 일본사회에 대한 이해뿐만 아니라 일본문학에 대한 흥미를 끌기에 충분하다.

수업시간에 일본지폐를 보여주면서 지폐인물이 누구인지를 물어보았는데 의외로 많은 학생들이 잘 모르고 있었다. 따라서 지폐를 보여주고 인물에 대한 소개와 그 인물이 선정된 취지 등을 설명하면서 일본사회의 방침을 포함한 일본사회와 문화에 대해 먼저 이해를 시킨다. 그리고 무라사키 시키부(紫式部), 후쿠자와 유키치(福沢諭吉), 히구치 이치요(樋口一葉) 등의 작가와 작품, 사조 등에 대해 설명을 하는 것이다.

최근 지폐인물이 채택된 배경에 대해 살펴보면 다음과 같다. 먼저 1984년, 일본에서 지폐인물에 대한 설문조사를 하였는데 그 결과 37%의 사람들이 문화인을 선택하였다. 이에 일본은 기존 정치가에 편중되어 있던 지폐인물을 문화인으로 바꾸며 세계의 통화 'YEN'에 어울리는 국제성이 있는 인물을 채택

13) 권혁건(2011) 「한국의 일본근현대문학 교육의 과거·현재·미래 조명 -대학의 일어일본학과를 중심으로-」, 『일본어교육』 55, 한국일본어교육학회. p.184

하였다. 이것이 해외사정을 일본에 소개한 후쿠자와 유키치, 국제교류에 힘쓴 니토베 이나조(新渡戸稻造), 런던유학경험이 있는 나쓰메 소세키였던 것이다. 후쿠자와 유키치와 나쓰메 소세키는 모두 일본문학가이다.

그리고 2004년 새 지폐를 발행하면서 위조방지와 함께 일본정부가 가장 신경을 쓴 것은 디자인이었다. 화폐에 쓰이는 인물과 배경은 그 나라의 문화와 국민정서를 알 수 있는 척도가 되기 때문이다. 현재 쓰고 있는 지폐 개정에 앞서 고이즈미(小泉) 내각은 “지폐가 그 기능을 하기 위해서는 지폐에 대한 신뢰와 함께 지폐가 한 나라의 역사, 문화나 전통을 반영하고 국민에게 사랑 받고 친숙해지는 것이 중요하다”¹⁴⁾고 밝히고 있다. 5천 엔과 천 엔의 인물이 바뀌었는데, 천 엔의 지폐인물로는 지속적인 과학기술의 발전과 세계 공헌을 목표로 하여 세균학자인 노구치 히데오(野口英世)가 채택되었고, 5천 엔 권은 여성의 사회진출을 확대하기 위한 일환으로 근대소설가인 히구치 이치요가 선택되었다.

먼저, 21세기의 일본사회의 모습을 생각할 때, 여성의 활력이 충분히 발휘되고 진정한 의미에서 남녀공동참여사회가 실현되는 것이 중요합니다. 그래서 새 5천 엔 권의 겉에는 전후 처음으로 여성의 초상으로서 히구치 이치요를 채택했습니다. 히구치 이치요는 여자 혼자의 힘으로 한 집안의 생계를 책임져야 될 정도로 가난했지만 가족의 화목을 이루면서 메이지를 대표하는 여류문인으로서 수많은 명작을 남겼습니다. 유감스럽게도 요절하였지만 짧지만 빛나는 일생을 보낸 히구치 이치요는 여성의 사회진출의 선구자로서 21세기의 일본사회의 방향성을 제시하는데 어울리는 인물이라고 생각하고 있습니다.¹⁵⁾

그리고 2000년에 개최된 오키나와정상회담을 기념하여 2천 엔 권이 발행되었는데 그 뒷면에 『겐지모노가타리』의 에마키(繪卷)와 작가인 무라사키 시키부의 초상이 있는 것은 주지의 사실이다. 즉 4종류의 지폐 중 3종류에 일본문학과 관련된 인물들이 삽입되어 있는 것이다. 따라서 수업도입부분에 지폐를 이용하여 일본문학수업에 접근할 수 있다. 이에 대한 구체적인 예를 들면 다음과 같다.

먼저 5천 엔 권 지폐를 보여주고 누구인지 질문한다(1). 실제 지폐를 보여주면 더욱 효과가 있다. 그리고 이 인물을 선택한 일본정부의 취지를 알려주고(2) 작가와 작품에 대한 소개를 한다(3). 지폐모델이 되어서인지 이치요기념관은 2007년 리모델링을 하였는데 그에 대한 이미지(4)와 관련 상품을 보여주는 것도 효과적이다. 이 기념관 역시 주민들의 손으로 만들어진 것이기 때문에 그

14) <http://www.mmz.kantei.go.jp/k/mm/063go/honne.html>(검색일: 2015.5.10.)

15) 상계주, 고이즈미 내각메일매거진 제63호

배경에 대해 설명을 한다. 이어서 작품과 작가에 대한 소개가 담긴 짧은 영상을 보여주는데 여기에는 히구치 이치요가 남긴 작가로서의 사명감이 담긴 문장이거나 그녀의 묘가 소개되고 있어 깊은 여운을 남긴다(5). 그리고 대표작인 『키재기』에 대해 설명한다(6). 덧붙여 만화로 제작되어 현재까지 베스트셀러인 『유리가면』은 1984년에 애니메이션으로 제작되었는데 이 영상에는 『키재기』라는 작품으로 연극을 하는 장면이 있다. 짧지만 작품에 대한 소개도 하고 있고 소셜내용 중 일부 연습을 하는 장면이 있는데 이 영상을 시청한 뒤 히구치 이치요와 작품에 대한 학생들의 관심이 매우 높아지는 것을 확인할 수 있었다.



〈그림3〉 지폐와 문학을 연계하는 수업사례

5. 마치며

이상으로 본 연구에서는 대학생들을 대상으로 한 일본문학사 수업을 실시할 때 문화를 도입하여 흥미를 제고할 수 있는 방법에 대해 고찰해 보았다. 수업을 하면서 경험한 효과적인 방법을 세 가지 제시하였는데 첫 번째는 일본문학이 모티브가 되거나 일부 사용되고 있는 영화, 드라마, 애니메이션 등의 영상매체를 이용하는 방법, 두 번째는 문학을 살려 지역특성화에 성공한 사례를 이용하는 방법, 세 번째는 문학가들이 모델이 되고 있는 일본의 지폐를 사용하는 방법이었다. 바로 문학사를 설명하는 것보다 위의 방법을 도입한 뒤 설명하는 것이 학생들의 관심과 집중도, 그리고 학업유지능력이 향상되는 것을 확인할 수 있었다.

미디어 시대를 맞이한 현 시점에서 문학교육의 역할은 “언어 및 문학 능력이 문화 능력에 기여하고 동시에 문화 능력이 문학 능력신장에 기여하는 선순환적 소통 관계를 정립하는 것”¹⁶⁾이라는 말이 시사하고 있듯이 일본문학교육에 있어서 문화를 매개로 하는 다양한 수업방법론은 계속해서 모색되어야 한다고 생각한다. 이를 통해 문학에 대한 흥미를 유발하고 전문지식을 습득하는 것뿐만 아니라 일본사회와 문화에 대한 전반적인 이해를 촉진시키고 생각하는 힘과 창의적인 사고력을 기를 수 있는 멀티교육이 가능하기 때문이다.

그러나 위의 수업방법은 일본문학에 대한 흥미는 유발할 수 있지만 문학작품에 대한 깊은 이해와 성찰은 힘들다. “기술문명의 이기를 최대한 활용하되, 문학의 본질에 대한 깊이 있는 자기조명이 함께 보조를 맞춰 나가야 할 것”¹⁷⁾이라는 지적처럼 문학작품을 읽고 주제를 분석하는 교육방법론에 대한 연구는 또 다른 의미에서 생각하고 고민하는 힘을 기를 수 있기 때문에 중요하다고 할 수 있다. 따라서 이에 대해서는 향후 연구과제로 남기고자 한다.

【참고문헌】

- 권혁건(2011) 「한국의 일본근현대문학 교육의 과거·현재·미래 조명 -대학의 일어일문학과를 중심으로-」, 『일본어교육』 55, 한국일본어교육학회. p.184
- 김활란(2005) 「일본어 수업에 있어서의 문화교육의 필요성 -대학의 교양일본어 수업의 실태조사를 중심으로-」, 『日語日文学研究』 54, 韓国日語日文学會. p.216
- 이정희(2010) 「다매체 시대의 일본문학 교육방법론」, 『일본문화학보』 46, 한국일본문화학회. p.318
- 임태균(2011) 「일본근현대문학 수업 사례 연구 -일본근대문학사 수업 사례를 중심으로-」, 『일본문화학보』 51, 한국일본문화학회. p.335
- 정재찬(2009) 「미디어 시대의 문학교육」, 『문학교육학』 28, 한국문학교육학회. p.327
<http://www.mmz.kantei.go.jp/k/mm/063go/honne.html>(검색일: 2015.5.10.)
<http://www.ashita.or.jp/publish/furu/f93/23.htm>(검색일: 2015.5.10.)
<http://www.mlit.go.jp/hakusyo/mlit/h15/hakusho/h16/html/F1012130.html>(검색일: 2015.5.15.)

16) 정재찬(2009) 「미디어 시대의 문학교육」, 『문학교육학』 28, 한국문학교육학회. p.327

17) 임태균(2011) 「일본근현대문학 수업 사례 연구 -일본근대문학사 수업 사례를 중심으로-」, 『일본문화학보』 51, 한국일본문화학회. p.335

要 旨

本研究では、大学生を対象にした日本文学史の授業を行う時、日本文化を導入して日本文学への興味・関心を高める方法について考察してみた。これは文学作品を映像化したものを活用したり、文学作品の中に描かれている日本文化を理解する今までの授業方法論とは視点が違う独創的な研究であると言える。

ここでは長年に渡る様々な試行錯誤を経て体得した効果的な方法を三つ提案した。その一つ目は日本文学作品を映像化したものではなく日本文学がモチーフになったり一部使われている現代の映画、ドラマ、アニメーションなどのメディアを利用する方法である。そして二つ目は文学を生かして地域の特性を図ることに成功した事例を利用する方法であり、三つ目は文学者たちがモデルになっている日本紙幣を利用する方法である。

古典や近代文学作品が古い時代のものではなく、現代の日本社会と文化に生き続けている例を確認させることによって、文学に対する親近感を感じさせると同時に、専門知識の習得、日本社会と日本人に対する理解、感動と生の省察、創意的なアイデア創出というワンソースマルチユースの効果を得ることができる。

キーワード：日本文学教育、日本文化、メディア、地域特性、日本紙幣、
ワンソースマルチユース

투 고 일 : 2015. 5. 31
심 사 일 : 2015. 6. 13
게재확정일 : 2015. 7. 4