

영미문학과 문화교육의 두 방향: 통합과 분리를 넘어

김 수 연

한국외국어대학교

정 유 미

한국외국어대학교

[국문초록]

이 논문의 목적은 2000년 이후 본격화된 국내 영미문학 수업 속 ‘문화교육’에 대한 논의 및 강의사례를 살펴보고, 두 필자가 각각 개발한 문화 수업 사례를 통해 기존 문화교육의 폭을 넓히는 것이다. 논문의 전반부에서는 문학 수업에서의 영상매체 활용에 관한 지난 사반세기의 담론을 짚어본다. ‘영문학의 위기’에 맞서 영상 텍스트를 문화교육이란 이름 아래 영문과의 범주로 끌어들이자는 주장은 큰 호응을 얻었고 영미문학 교육의 새 패러다임을 열었다. 그러나 종합예술인 영화를 문학 이해의 수단으로만 여기거나 문학 교수면 별도 훈련 없이 으레 문화도 가르칠 수 있다는 생각은 일종의 문학우월주의를 함의한다. 따라서 영문과의 문화교육은 문학과 영화의 고유한 미학적 방식을 간과하고 두 장르를 사회문화적 산물로만 취급해 오히려 문학교육과 문화교육 모두에 실패하는 것을 경계해야 한다. 글의 후반부에서는 두 필자의 수업을 각각 ‘분리’와 ‘통합’이라는 용어로 소개한다. 김수연의 <영상문화연구>가 문학과 영화의 분리

* 이 연구는 2025학년도 한국외국어대학교 교원학술연구비의 지원을 받았음.

를 전제한다면, 정유미의 <영문학과 미디어내러티브>는 게임, 숏폼 콘텐츠 등 다양한 현대문화 및 미디어를 통해 문학 이해를 증진하는 동시에 창의적 역량으로 연결시키는 통합적 방식을 지향한다. 결론에서는 지난 학기 두 필자가 팀티칭으로 진행한 <문화예술산업>을 언급하며, 오늘날 문화산업 분야의 실무 인재까지 양성해야 하는 ‘극한 직업’으로서 문학 교수의 도전과 과제에 대해 성찰해 보고자 한다.

주제어: 영미문학교육, 문화교육, 문화연구, 영화연구, 문화산업, 멀티미디어 리터러시

I. 들어가는 글

두 필자가 이 논문을 구상하고 쓸 동안 한창 <케이팝 데몬 헌터스>가 화제였다. 걸그룹 ‘헌트릭스’가 그들의 음악을 통해 악령과 싸우며 악령들이 출입하는 ‘혼문’을 막기 위해 고군분투한다는 이 넷플릭스 영화는 수준 높은 음악과 케이팝에 대한 생생한 묘사로 한국문화의 초국적 인기를 실감하게 하였다. 한편 영화가 케이팝을 소재로 했지만 미국과 일본 자본, 한국계 캐나다인 감독과 한국계 미국인 음악 프로듀서들의 참여로 이루어진 영어 영화란 점은 <오징어게임> 같은 케이 문화의 국제적 성공에도 불구하고 막대한 재정적 이익은 넷플릭스가 독점하는 미국의 “플랫폼 제국주의”(Park et al. 85)를 다시 한번 확인해 주었다. ‘케데헌’ 열풍으로 미국문화의 경계가 확장되며 다음 학기 강의를 준비하던 필자들의 고민도 깊어졌다. 코로나19 팬데믹 동안 온라인 콘텐츠가 폭발적으로 증가하고 디지털 기술이 일상화됨에 따라 이제 영미문학 수업에서 다양한 매체를 활용하는 건 낯선 일이 아니다. 그러나 어떤 매체나 장르를(영화, 뮤지컬, 인스타 시, 인터랙티브 스토리텔링 등) 어떤 방식으로(강의, 프로젝트, 블렌디드 러닝 등) 얼마나 심도 있게(문학 텍스트와 동등하게 혹은 보조자료로) 사용할 것인지는 매우 어려운 문제다. 수강생의 기대와 영어 능력 차이란 현실적 조건을 고려해야

할 뿐 아니라 결국 ‘영미문학은 무엇이며 왜 공부하는가’라는 근원적 질문에 나름의 답을 갖지 않고는 결정하기 불가능한 문제기 때문이다.¹⁾

문학(교육)의 가치에 관한 고민은 아리스토텔레스부터 시작되었지만, 제도권 학문으로서의 영문학에 영화가 포함되어야 하는지에 대한 논의는 영미권에서도 영화학과가 생기기 시작한 1960년대에 시작된 현재진행형의 문제다. 물론 오늘날 세계 대부분 영문과에서 영화 텍스트를 문학 텍스트와 함께 가르치거나 영화만 오롯이 다루는 수업을 제공하고 있지만, 이는 문화연구나 학제 간 연구 같은 시류에 부응하며 학생을 끌어모으려는 이유로 급조된 면도 있다. 따라서 영화학과가 버젓이 존재함에도 영문과, 특히 영미문학 수업에서 영화를 가르쳐야 한다고 할 때 수업의 목적과 내용, 교강사가 갖추어야 할 자격을 논하는 것은 여전히 필요하다. 국내의 경우 관련 주제에 대한 논의는 『문학과 영상』의 2000년 창간 특집호를 계기로 본격적으로 시작되었다. 지난 사반세기 동안 형성된 담론을 한마디로 정리하기는 어려우나, 견해가 갈라지는 지점에는 결국 문학교육의 목표에 대한 상반된 태도가 존재한다. 일례로 김성곤 교수는 미국 문학의 연구 목적이 “궁극적으로 미국의 문화와 사회에 대한 이해를 높이는 데에 있다”(27)며, 문학과 영화는 둘 다 사회문화를 반영하는 유용한 미국학 텍스트로 사용되어야 한다고 본다. 반면 전인한 교수는 문학교육의 목적을 “활자언어에 의한 의미형성 방법의 체득”(145)으로 보기에, 의미 형성 방법이 아예 다른 영화를 문학교육에 끌어들이는 건 오히려 방해가 된다고 주장한다.

본 논문은 두 입장 중 어느 한쪽 편을 들기보다 문학과 영화가 공통으로 지닌 양면성, 즉 당대의 ‘정치적 무의식’을 반영하는 사회문화적 산물이자 고유한 미학적 의미 전달 방식을 지닌 예술이란 점에 주목하고자 한다. 리타 펠스키(Rita Felski)가 지적하듯 예술은 “사회적이고 사교적이고 연결되어 있고 세속적”인 동시에 “너무나 눈부시고 대단하고 숭고하고 완전 특별한” (11) 것이기에, 영미문학 수업에서 다양한 예술 장르를 다룰 때 작품의 고유한 미학과 이데올로기적 특성이 반드시 함께 교육되어야 한다. 이어지는 본문은 크게 두 부분으로 나뉜다. 첫 부분에서는 2000년 이후 논의의 흐름을 살펴봄과 대학마다 현실적 조건이 다르겠지만 문학 수업에서의 영화 활용이

오히려 두 장르 모두에 대한 이해의 폭을 좁혀서는 안 됨을 강조하겠다. 후반부는 강의사례로, 영미문학교육과 영상 텍스트에 대한 두 필자의 상반된 접근법을 ‘통합’과 ‘분리’라는 용어 아래 소개한다. 김수연이 맡은 <영상문화연구>가 문학과 영화를 분리해서 가르쳐야 함을 전제한다면, 정유미의 <영문학과 미디어내러티브>는 문학의 여러 현대적 변용을 통해 문학 이해의 폭을 넓히는 동시에 현대 미디어 환경에서 요구되는 창의적 역량 향상을 도모한다는 점에서 통합을 지향한다. 결론에서는 두 필자가 2025년 1학기 팀티칭으로 진행한 <문화예술산업> 사례를 간략히 언급한 후, 문학과 문화교육을 넘어 실무 인재 양성까지 해야 하는, 점점 ‘극한 직업’이 되어가는 영미문학 교수의 도전과 과제를 짚어보려 한다.

II. 영미문학과 영상 담론

앞서 언급했듯 국내에서의 관련 논의는 『문학과 영상』 창간호에서 시작되었다고 해도 과언이 아니다. 창간호 발제 논문인 「영상텍스트와 문학연구방법의 확장」에서 김성곤은 “텔레비전 세대인 학생들과 구텐베르크 세대인 교사들”(15)의 간극을 지적하며, 대세를 따라 문학교육을 ‘문화교육’으로 확대할 것을 제안한다. 저자는 텍스트 분석 위주인 영국 문화연구 대신 미국에서 시작된 미디어 문화연구를 모델로, 지배적 이데올로기를 대변하며 우리를 통제하는 미디어 문화에 대한 비판력 배양을 위해 영상교육이 필수임을 역설한다. 영화가 상상력과 사고력을 퇴화하고 각색 영화가 문학을 왜곡할 가능성이 있음을 인지하면서도, 논문은 “우리가 해야 할 가장 시급한 일은 젊은이들에게 좋은 영화를 골라주고 제대로 된 영화 읽는 법을 가르쳐주는 것”(42)이라 단언한다. 문학과 영화를 동등한 사회문화적 텍스트로 보고 미디어 교육을 통해 영미문학을 확장하자는 저자의 당시로서는 혁신적인 주장은 큰 호응을 얻었고, 영미문학 교육의 새 패러다임을 열었다. 그러나 논문은 ‘좋은 영화를 골라주고 제대로 된 영화 읽는 법을 가르쳐주는 것’을 영문학자가 당연히 할 수 있다고 전제함으로써 문학을 공부했으

면 문화는 으레 가르칠 수 있다는 일종의 문학우월주의를 엿보게 한다. 미디어커뮤니케이션학과 수업에서 셰익스피어를 다룬다고 하면 대부분 영문학자는 제대로 된 문학 교육이라 생각지 않을 것이다. 마찬가지로 영문학 수업에서 영상매체를 가르칠 때도 전문성이 요구된다.

영문학 교수의 자질에 관한 고민은 2002년 『안과 밖』에 실린 두 논문에도 직간접적으로 드러난다. 두 논문 다 영미문학의 위기와 그 타개책으로서 영화교육에 관한 제언을 담고 있는데, 이 중 심경석은 리비스나 울프식의 대중문화 편파를 경계하며, 이미 미국대학 영문과 커리큘럼에 영화가 자리 잡았음을 지적한다. 그러나 시의적절하고 잘 써진 글임에도 논문은 “‘문학’으로서 영화를 가르쳐야 될 충분한 증거”(124)가 있다거나, 서사가 “영화를 문학답게 만드는 결정적 요인”(126)임을 강조하며 영화를 문학의 범주로 끌어들이려 한다. 이같이 유사성을 강조하는 전략은 여전히 낯선 ‘영화’로서의 영화를 가르치기에는 역부족이라는 문학 교수의 자각을 암시하며, 저자 역시 영상매체의 효율적 사용과 강의의 질은 “교수 각자의 노력”에 달려있다고 글을 맺는다. 즉 심경석은 김성곤의 문화교육 패러다임에 맞춰 영문학 교육의 목적을 “영어권 문학(화) 텍스트에 대한 꼼꼼한 읽기·분석을 통해 인간과 삶에 대한 비판적 이해 및 인식과 영어 사용권 문화에 대한 이해를 함양시키는 것”(127)으로 규정하고, 몇몇 영화의 예를 들어 영화가 ‘문학처럼’ 해석되고 교육될 수 있음을 보인다. 그러나 이처럼 영화를 서사나 주제, 상징 등에만 초점을 맞춰 ‘문학처럼’ 읽는 것은 종합예술인 영화에 대한 협소한 이해일 뿐 아니라 문학중심주의에서 벗어나지 못하는 것이다.²⁾

반면 같은 호에 수록된 전인한의 논문은 문화교육(이라 쓰고 영문과의 생존이라 읽는) 열풍을 한 발짝 떨어져 바라보며, “영문과의 성격을 문학연구 중심에서 문화연구 중심으로 바꾸는 것”(138)에 근원적인 질문을 던진다. 우선 기존 영문과의 목표가 문학 연구와 교육이고, “문학작품을 문학의 방법으로 이해하지 않고서는 문학작품에 대한 온전한 이해에 도달할 수 없다”(137)면, 문학교육에 언어 체계 및 의미 형성 방식이 전혀 다른 영화를 활용한다는 건 음악을 통해 미술교육을 하자는 것만큼이나 어불성설이다. 그러나 문학교육의 목적이 “활자언어에 의한 의미형성 방법의 체득”에서

“문화와 사회의 역동적 관계를 교육하는 것”으로 바뀐다면 영문과에 문학교육과 영화 교육이 공존할 수 있다는 게 저자의 입장이다(145). 대신 영화교육, 나아가 문화교육이 제대로 이뤄지려면 영화뿐 아니라 드라마, 팝송, 컴퓨터게임 등까지 폭넓게 다뤄야 하며, 따라서 영화를 비롯한 이 모든 분야의 전공자를 영문과의 연구·교육진으로 확보해야 한다. 이는 현실적으로 쉽지 않기에 논문은 “영문과의 분화”(146)를 그려보며 끝나지만, 영화를 비롯한 문화교육을 전담할 전공자의 필요성은 다른 논문에 언급되지 않은 이 논문만의 중요한 지적이다.

이형식의 「영문과에서 학제적 프로그램으로서 영화학 활용 방안 연구」(2007) 역시 김성곤, 심경석의 논문과 비슷하게, 구조조정 대상이 되어버린 영문과의 안타까운 현실을 현대인이려면 마땅히 갖춰야 할 자질, 즉 “영상 문화를 이해하고 활용하는 지식과 능력”(86) 기르기를 영미문학 교육에 편입함으로써 극복하고자 한다. 그러나 왜 영상문화와 관련된 자질을 영문과에서 특히 잘 길러줄 수 있는지에 대한 설명은 없다. 논문의 독자가 주로 영문학계 내부자기에 굳이 정당화할 필요가 없어서겠지만, 논문은 오늘날 미국 “대부분의 학교에서 영문과 커리큘럼에 영화 과목들이 포함되어 있다”(88)는 빈약한 근거로 국내 대학 영문과에서도 영화를 가르쳐야 한다고 한다. 나아가 영화가 문학작품을 읽을 때 발휘되는 상상력을 제한한다는 견해를 두고 “인간의 상상력이 반드시 문학 작품을 통해서만 자극이 되고 발휘될 수 있다는 문학 우월적인 편견”(90)이라며 맹렬히 비난한다. 문학 교수가 영화를 경시하면 안 되겠지만, 그렇다고 영화에 구애하기 위해 문학에 대한 자부심을 엘리트 의식이라고 자아비판 하는 것 역시 의아하다. 저자는 논문의 후반부에 영화학과와 영문학과가 가칭 “영화와 콘텐츠 연합전공”을 개설할 수 있다며, 전공 로드맵으로 평론가 트랙, 콘텐츠 제작 트랙, 예술경영 트랙, 연기와 연출 트랙을 제시한다(96). 이는 요새 증가하는 콘텐츠 관련 전공 및 학교와 현장을 잇는 산학 연계 교육 모델을 떠올려볼 때 매우 선구적인 제안이다. 그러나 이러한 선견지명에도 불구하고 인문학의 정체성에 대한 충분한 성찰 없이 학생 유치를 위한 영화 과목 개설을 강조한 점은 아쉬움으로 남는다.³⁾

위와 같은 패러다임 전환으로 영미문학 수업에 영화를 이용한 사례 논문도 2000년

대에 여럿 출판되었다. 그러나 결론부터 말하자면 초기 수업 사례들은 두 가지 공통되는 문제점을 보여주었다. 첫째는 영화를 소설 이해의 한 수단으로만 취급한 나머지 주제나 서사를 제외한 영화의 다른 면모들, 즉 기술적, 미학적, 산업적, 수용적 측면을 다루지 않아 ‘영화’라는 매체 이해에는 실패했다는 점이다. 둘째는 영화와의 비교를 위해 소설의 인물이나 상징, 플롯에만 집중하다 보니 정작 언어 예술로서 소설의 고유하고도 강렬한, 때로는 고달픈 의미 형성 방식이 간과되며 문학교육에도 실패했다는 것이다. 예를 들어 황치복은 스타인벡의 『분노의 포도』와 존 포드가 감독한 동명의 영화를 비교하며 영화가 “원작의 정신을 크게 훼손시킨 점은 많지 않다”(111), “소설에서 시사된 폭력적인 갈등에 의해 만들어진 사회적 변화의 가능성이 영화에서는 암시조차 되지 않는다”(117), “소설과 영화 장면을 비교하는 것은 필요하지도 가능하지도 않다”(121)라고 하는데, 이는 서로 상충하는 평가일뿐더러 소설에 대한 새로운 해석도, 영화에 대한 심도 있는 분석도 제공하지 못한다. 영화에 대한 자세한 해설에도 불구하고 영화가 원작 소설의 사회 개혁 의지를 지워버렸다는 최종 평가는, 영화의 가치를 원전에 대한 “충실성”(fidelity, Corrigan 24)만으로 판단하며 영화 해석의 폭을 오히려 좁히고 있다.

『위대한 개츠비』에 대한 학생들의 흥미와 이해도를 높이기 위해 1974년, 2001년 나온 각색 영화를 사용한 최정선의 수업 역시 앞에 언급한 두 가지 문제점을 보여준다. 저자는 학기 중 “학생들의 발표와 토의 수준이 결코 만만치 않았음”(140)을 언급하며 소설과 영화의 비교를 통해 “인문학 교육의 최대 목표인 비판적 사고력의 신장”(146)이 이뤄졌다고 한다. 그러나 “학생들은 미야 패로우의 연기력이 뛰어나다고 평가했다”(136)거나, “미라 소르비노는 미야 패로우보다 훨씬 예쁘고 젊으나 1920년대의 분위기는 별로 느껴지지 않”(137)는다, “창문을 맨손으로 깨고 피가 난 손을 핥으며 우는 모습은 정열적인 머틀의 정확한 재현”(140)이라는 말은 비판적 사고라기보다 주관적 감상에 가까워 보인다. 알랭 바디우(Alain Badiou)는 영화에 대한 이런 의견을 “불명확한 판단”(indistinct judgement, 94)이라 부르며, 배우나 플롯에 대한 의견은 날씨에 관한 생각만큼 무의미한 평가라 일갈한다.⁴⁾ 논문의 저자는 힐리스 밀러를

인용하며 문학을 읽을 때 감지되는 “이중 의미”(131) 때문에 영화가 문학을 대체할 수 없음을 밝힌다. 이렇게 소설과 영화가 각기 다른 문법을 갖고 기능하는 예술 장르이자 대중문화상품임을 알고 있음에도 수업에서는 인물 묘사와 ‘미국의 꿈’이란 주제, ‘재의 계곡’이나 자동차 같은 상징적 요소가 어떻게 다르게 나타나는지를 피상적으로 비교함으로써 소설이란 장르에도 영화라는 매체에도 충분히 다가가지 못하였다.

물론 위의 두 사례 모두 애초부터 개별 장르에 대한 탐구가 아니라 영문학을 힘겨워하는 학부생을 위한 ‘문화교육’이었다고 하면 영화교육과 문학교육에 모두 실패했다는 평가는 가혹한 것일지 모른다. 그러나 문화연구란 단순히 문화를 주어진 것으로 감상하는 게 아니라 문화가 다양한 사회집단 및 권력구조와 상호작용 속에 이데올로기를 (재)생산하고 전복하는 방식을 연구하는 것이다. 그렇다면 문화교육 역시 소설과 영화를 감상하는 차원을 넘어 문학과 영화라는 개별 문화가 같은 소재를 다루는 다른 방식, 즉 매체 특수성(media specificity, Leitch 3) 정도는 가르쳐야 한다. 그래야 문화교육도 원작 소설과 각색 영화를 비교하며 인상비평을 남기는 수준을 넘어 영화와 문학이라는 상이한 문화 재현 방식에 대해 학생들이 비판적으로 접근하도록 돕는 교육적 가치를 지닐 수 있다. 정리하자면, 영미 문화교육이란 지루한 문학 수업의 인기를 높이고자 영미권 영화나 드라마를 보여주며 영미문화를 ‘전반적으로’ 이해하는 데 그쳐서는 안 된다. 대신 영화나 드라마 텍스트를 구체적인 사회·정치·경제 배경 속에서 특정 이데올로기를 재현하는 문화 현상으로 보고, 영화나 드라마란 개별 미디어에 대해 교육해야 한다.

2000년대 문화교육이 영화를 문학 강의실로 끌어들이었지만 조금 피상적인 비교에 머물렀다면, 2010년대에는 영상 텍스트가 다양화되고 영화에 대한 접근 또한 전문화되어갔다. 특히 현숙경의 논문이 적절한 예를 제시하는데, 저자는 영미문학을 통해 문화를 배우기에는 “학생들의 기본적인 독해능력이 부족”하고 따라서 “그저 부담스러운 학문”이 되어버린 영문학의 현실을 역시 문화교육으로의 확장을 통해 타개하고자 한다(341). “지방에 위치한 C 대학의 실용영어 위주의 교육을 목표로 하는 영어과의 2, 3학년 학생들”(345)을 대상으로 한 <영미문화의 이해: 문학과 영화>는 세 문학작품

(『로미오와 줄리엣』, 『엠마』, 『백설공주』)과 그에 기반한 아홉 편의 영화, 히치콕 감독 영화 <사이코>를 통한 영화의 촬영·편집 기법 이해, 각색 연구, 디즈니 만화와 미국문화 등 최대한 많은 매체와 쟁점을 소개하려는 강의자의 노력을 담고 있다. 현숙경의 사례는 매우 다채로운 문학과 영화 텍스트가 ‘다르지만 관련 있는’ 장르로 분리되어 고려되었다는 점에서 이전의 문학 중심 문화교육으로부터의 탈피를 어느 정도 보여준다.

영미문학 수업 속 영화를 주제로 한 논문은 2000년대보다 2010년대에 적고, 2020년대 들어서는 더욱 적다.⁵⁾ 이는 그만큼 영미문학 수업에 영상 텍스트를 포함하는 게 일반화되었으며 영문학 교육의 목적이 문학보다 문화교육이 되어야 한다는 선언을 정당화할 필요가 없어졌다는 뜻일 것이다. 이런 의미에서 작년에 출판된 이슬의 「생성형 이미지 AI를 활용한 영문학 교육: 다중모드 문해력 활동으로써의 영화 포스터 제작」은 각별한 시사점을 준다. 사반세기 전 위기에 처한 영미문학이 비슷하게 서사를 가진 영화를 흡수해 문화교육의 산실로 자신을 재포장했다면, AI 명령어가 “새로운 장르의 글쓰기”(133)가 되고 “이미지나 소리, 그리고 동영상과 같은 여러 모드를 통합적으로 이해하고 생산할 수 있는 능력”(133)인 다중모드 문해력 시대가 도래하며 영문학 교육은 또다시 목표를 수정해야 할 위기에 처했기 때문이다. 이슬의 강의는 이런 시류를 반영하며 사회문화적 텍스트로서 소설과 영화를 분석하되, 분석 내용을 AI 포스터로 제작함으로써 활자와 시각적 표현을 넘나드는 멀티미디어 리터러시를 기르고자 한다. AI가 영문학 연구에 열어준 ‘멋진 신세계’에 관해서는 생각이 많으나 본 논문의 주제와 거리가 있다. 다만 영문학 교육이 AI를 품으려 할 때 영문학의 정체성에 대한 고찰과 AI 분야에 대한 전문성을 갖춰야 하듯, 영미문학 수업에서 문화교육을 할 때도 영미문학 고유의 매력을 잊지 않는 동시에 문화연구에 대한 전문성을 가져야 한다는 게 본 절의 결론이다.

III. 강의사례

두 필자는 영문학 전공자지만 연극이나 뮤지컬 같은 비문학 공연 장르, 영화로 대표되는 영상매체, 숏폼, 게임 등의 콘텐츠 활용에 관심을 두고 영문학 수업에 활용해 온 공통점이 있다. 그러나 두 필자가 문학과 다양한 미디어 텍스트에 접근하는 방식에는 차이가 있는데, 이는 미디어 간의 ‘분리’와 ‘통합’으로 나누어진다. 본 절의 목적은 어느 한쪽이 더 옳거나 효율적임을 주장하기보다, 이렇게 상반되는 방식의 수업 사례를 소개함으로써 영미문학 교육이 제공할 수 있는 문화교육의 폭을 넓히려는 것이다.

III-1. <영상문화연구>: 문학과 영화의 분리

김수연은 영어영문학과에서 학사·석사·박사학위를 받고 현대영미소설 분야에 임용되었다. 임용 후 <영미문학입문>, <영문학개관>, <현대영국소설>, <현대미국소설> 등을 가르쳤으나, 2015년 학과명에 ‘문화’가 포함되며 영화를 전공수업에 본격적으로 활용하게 되었다. 할리우드의 변천사를 통해 미국 사회를 이해하는 <문화와 텍스트>, 1945년 이후 영국 영화를 보며 영국에 대해 배우는 <영미문화의 이해>, 『오만과 편견』 및 다섯 편의 각색 영화·드라마를 다루는 <영미문화와 영상>, ‘남성성’을 키워드로 『파이트 클럽』, <어바웃 어 보이>, 슈퍼볼 중간광고, 테드 영상과 힙합 가사, 사회학 논문을 두루 읽는 <영미소설주제연구> 등을 개발했으나, 독학하면 할수록 영화에 대해 잘 모르고 가르치고 있다는 자괴감이 들었다. 이에 K 예술대 대학원에 입학해 다섯 학기를 다니고, 1950년대 한국 여성영화에 관한 논문으로 영상이론과 예술전문사를 취득하였다. 석사학위 하나로 영화 전문가가 된 것은 아니지만 영상원에서의 수학은 적어도 두 가지 큰 깨달음을 주었다. 첫째, 영화는 문학과 완전히 다른 장르며 영화 연구도 일부 이론을 제외하면 문학 연구와 겹치는 부분이 거의 없다. 따라서 문학 교수라면 별도 훈련 없이도 영화를 가르칠 수 있다는 생각은 문제가 있다. 둘째, 영화를 공부하며 새삼 문학의 매력을 되새기게 되었다. 영화는 오감을 자극하는 대중적 장

르로 기술에 따라 완성도가 크게 갈리지만, 단지 언어만으로 인간의 지각과 사고를 뒤 흔드는 새 세상을 창조하는 건 문학 고유의 힘이기 때문이다.

이 같은 생각으로 문학과 영화는 분리해서 가르쳐야 한다는 결론에 이르렀고, <영상문화연구>란 수업을 새로 개설하였다. 대부분 문학 수업 속 문화교육이 문학과 영화를 사회문화적 산물로 보고 사회를 이해하기 위한 수단으로 접근한다면, 이 수업은 영화 연구(film studies)란 독립된 분야에 대해 학습하는 것을 목표로 한다[표1 참조]. 물론 사회문화적 텍스트로서의 영화와 미학적 텍스트로서의 영화가 항상 분리되는 건 아니기에 영화 기술이나 형식 못지않게 주제적 측면 역시 고려해야 한다. 다만 이 수업의 강조점은 문학이나 사회 이해의 보조자료가 아닌 ‘영화’로서의 영화이다. 보다 구체적으로 본 수업은 다음 두 가지에 중점을 둔다. 첫째, 영화를 영화로서 분석할 수 있도록 영화의 구성요소에 대해 배운다. 문학이 언어를 매개로 한다면 영화는 기술을 통해 메시지를 전달하기에 카메라의 원리부터 촬영, 편집, 조명, 음악, 연기, 미장센, 미술 등에 대해 어느 정도 알아야 한다. 문학을 분석할 때 작가와 시대에 대한 이해가 필수이듯, 영화 역시 영화의 제작 결정 단계부터 제작, 포스트 프로덕션(후작업, 배급, 홍보 등)에 관련한 주요 인물과 회사에 대해 배워야 한다. 둘째, 대중문화로서의 영화는 누구나 보고 이야기할 수 있지만 본 수업은 감상이나 해설 수준을 넘어 분석과 비평까지 나아갈 수 있도록 이론적 용어 익히기에도 힘쓴다. 소비에트 몽타주 이론이나 질 들뢰즈의 운동-이미지, 시간-이미지, 앙드레 바쟁의 딥 포커스나 로라 멀비의 관객, 동일시 개념 등을 통해 영화학도로서의 전문성을 키운다.

〈표1 - 강의계획서〉

주차	텍스트	과제 및 발표
1	수업 소개: 영화 연구란 무엇인가	
2	영화의 탄생과 초기 이론 - 『영화이론이란 무엇인가』 서문 - <휴고> (마틴 스콜세지, 2011)	

3	초기 이론 계속 - 루돌프 아른하임, 『영화와 현실』 - <전함 포템킨> (세르게이 에이젠슈타인, 1925)	
4	영화와 정신분석, 기호학 - 크리스티앙 메츠, 『영화의 현실효과에 관하여』, 『영화 - 랑그인가 랑가주인가?』 - 『스크린』 이론 소개	
5	영화적 시선과 여성주의 - 로라 멀비, 『시각적 쾌락과 내러티브 시네마』 - <현기증> (알프레드 히치콕, 1958)	팀발표1
6	영화 속 소수자 재현 1 - 로버트 스템, 『제국주의, 인종차별, 재현』 - <옴은 일을 해라> (스파이크 리, 1989)	팀발표2
7	영화 속 소수자 재현 2 - D. A. 밀러, 『브로크백의 보편성에 대하여』 - <브로크백 마운틴> (이안, 2005)	팀발표3
8	중간고사 주간	글쓰기 과제
9	질 들뢰즈와 영화 이미지 - 로버트 스템, 『적절한 시간: 들뢰즈의 영향력』 - <무방비 도시> (로베르토 로셀리니, 1945)	팀발표4
10	“영화적 이야기는 실패한 이야기” - 자끄 랑시에르, 『프롤로그: 엇갈린 우화』 - <공포분자> (에드워드 양, 1986)	
11	서사 영화 대 볼거리 영화 - 탐 거닝, 『아트렉션 시네마』	팀발표5
12	소설 대 영화 - 김수연, 『비윤리적 각색: <아가씨>의 현지화와 섹스』 - <아가씨> (박찬욱, 2016)	팀발표6
13	“정치의 미학화”인가, “미학의 정치화”인가? - 발터 벤야민, 『기술복제시대의 예술작품』 - <기생충> (봉준호, 2019)	팀발표7
14	글쓰기 워크숍	
15	기말고사	글쓰기 과제

위와 같은 목표를 염두에 두고, 한 학기 수업은 첫 주(오리엔테이션), 중간고사, 기말

고사 주간을 제외한 12주를 네 부분으로 나누어 3주를 한 유닛으로 구성하였다. 첫 유닛은 영화 연구의 출발과 초기 이론에 입문하는 기간이다. 우선 2주 차에 영화 기술의 탄생에 대한 오마주를 담은 마틴 스콜세지 감독의 <휴고>를 미리 봐오게 한 후, 교수가 준비한 발표 자료를 통해 영화 카메라/영사기의 발명, 1960년대 영화학과의 시작과 방향, 영화분석을 위해 필수로 알아야 할 핵심 영화 용어를 설명한다. 나머지 두 주 동안은 아른하임의 ‘부분 환영’ 이론을 발전시킨 영화 기호학자 크리스티앙 메츠의 ‘현실 효과,’ ‘랑그와 랑가주’ 개념을 학습하고, <전함 포템킨>을 보며 1920년대 소비에트 몽타주 이론, 1960년대 동명의 학술지를 중심으로 발전한 『스크린』 이론에 대해 배운다. 강의 위주의 첫 3주 수업을 마치면 학생들은 이미 상당한 영화 용어와 역사에 대해 익숙해진다. 다음 유닛은 세 편의 미국 영화와 논문을 차례로 다루며 여성주의 (<현기증>), 인종(<웁은 일을 해라>), 퀴어 연구(<브로크백 마운틴>) 관점에서 본격적인 영화 비평의 이론과 실재를 접한다. 이때부터 팀 발표도 시작되며, 각 영화에 관한 팀 토론도 시작되어 학생들은 서로의 생각을 나누고 영화 비평에 대한 이해를 심화한다. 중간고사 후 3주는 ‘월드 시네마’ 기간으로, 이탈리아 네오리얼리즘 영화 <무방비 도시>와 대만 뉴웨이브 영화 <공포분자>를 보며, 들뢰즈의 ‘시간-이미지’와 랑시에르의 ‘영화적 이야기’ 개념을 두 영화분석에 각각 적용해 본다. 마지막 유닛은 글로벌 K-시네마를 집중적으로 다룬다. 첫 주에는 교수의 강의를 통해 각색 연구의 주요 쟁점을 익힌 후 박찬욱 감독 <아가씨>의 한계를 파헤쳐 본다. 그다음 주에는 벤야민의 「기술복제시대의 예술작품」에 언급되는 ‘정치적 미학화’와 ‘미학의 정치화’를 활용해 <기생충>이 어떻게 신자유주의 시대 예술영화의 ‘기생’을 보여주며 정치적 이슈를 미학화하는데 머무르고 있는지 살펴본다.

마지막으로 본 수업은 영어와 글쓰기에도 노력을 기울였다. 아른하임과 메츠, 랑시에르와 벤야민의 글을 제외한 모든 논문은 영어이고, 비영어권 영화는 영어 자막을 넣은 비디오 파일을 제공했으며, 교수자의 모든 강의 자료와 기말시험 역시 영어로 진행했다. 수업 시간에 한 토론은 글로 정리해 온라인 게시판에 올리게 했고, 영화분석 글쓰기에 관한 워크숍을 하고 에세이 과제를 두 차례 내주었다. 필자도 처음 시도해 본

수업이라 앞으로 개선할 점이 많다. 그러나 한 학기 동안 스펀지처럼 강의 내용을 흡수하며 꼼꼼한 영화분석 에세이를 써낸 학생들을 보며, 영화에 관심 있는 학생뿐 아니라 영어 읽기와 토론, 글쓰기를 좋아하는 다른 영문과생에게도 유익한 수업이라 여겨졌다. 이 수업은 이론을 주로 읽고 워낙 유명한 영화와 그 영화에 관한 논문을 짝지어 읽기에 문학 교수도 어느 정도 가르칠 수 있다. 그러나 강의계획서에 상술하지 않은 영화사 및 기술에 관한 수업 자료나 학생들과의 심도 있는 토론을 고려한다면 영화 전공 교수가 맡는 게 이상적이다. 현실적으로 영화학 박사 교수를 갖춘 영문과는 전국에 몇 안 되므로 관련 과목을 맡은 문학 교수의 추가 공부가 필요하다. 디지털 인문학, 의료 인문학처럼 이미 문학 연구도 학제 간 연구의 일부처럼 된 시대에 문학과 영화를 분리해서 가르쳐야 한다는 말은 퇴보처럼 들린다. 그러나 김수연의 주장은 학제 간 연구를 하지 말자는 게 아니라, 그런 연구나 교육을 하려면 우선 각 분야를 최대한 전문적으로 알아야 한다는 것이다.

III-2. <영문학과 미디어내러티브>; 문학과 문화의 통합적 이해

르네상스부터 17세기까지의 영국 드라마 전공자인 정유미는 박사논문에서 희곡뿐 아니라 스크랩북, 팸플릿, 관객 기록 등 문화 텍스트로서 다양한 사료를 연구해 온 경력을 바탕으로 임용 후 본 전공인 영국 고전문학과 다양한 형태의 문화 텍스트에 대한 관심을 수업에 적용하려 노력하고 있다. 특히 공연과 게임 등에 대한 개인적인 열정과 팬심을 동력 삼아 문학 텍스트로서의 희곡에 국한되지 않는 폭넓은 공연 문화(연극, 뮤지컬 등)와 게임, 인터랙티브 픽션, 숏폼 콘텐츠 등을 문학과 연결하고자 한다. 이러한 배경을 바탕으로 정유미는 영문학과 공연, 게임 등 다양한 문화 텍스트를 유기적으로 연결하는 수업 설계에 주력하고 있다. 이는 단순히 개인적인 관심사를 교육과정에 반영하는 차원을 넘어, 영문학 교육의 새로운 돌파구를 찾으려는 시도이기도 하다. 정유미의 교육 철학은 영문학 전공 학부생들에게 두 가지 핵심 역량을 함양시키는 데 집중되어 있다. 첫째, 영문학의 기본기를 탄탄히 다지는 것이다. 이는 문학 텍스트에

대한 기본 요소 파악 능력과 정밀한 분석 능력, 즉 꼼꼼하게 읽기(close reading) 기법을 체득하여 문학작품의 언어적 뉘앙스나 문체적 특징, 역사적 맥락을 깊이 있게 이해할 수 있도록 하는 것을 의미한다. 둘째, 영문학을 현대문화 콘텐츠의 지식재산권(IP)으로 인식하고 분석, 활용하는 능력을 기르는 것이다. 이는 셰익스피어의 희곡이 게임이나 숏폼 콘텐츠로 각색되는 과정이나 고전 소설이 뮤지컬이나 웹툰으로 재탄생하는 양상 등을 분석하기도 하고, 문학 텍스트가 현재의 미디어 환경에서 어떻게 변용되고 소비되는지를 탐구하는 통합적 사고를 지향한다.

학부 2학년을 대상으로 하는 <영문학과 미디어내러티브> 수업은 고전을 포함한 영문학과 영화, 게임, 웹툰 등 현대문화 텍스트 사이의 연계점을 찾고자 하는 교육 모델로 설계되었다[표2 참조]. 그러나 이 수업은 기존의 문학과 문화 연계 수업들이 셰익스피어의 『로미오와 줄리엣』과 바즈 루어만의 각색 영화를 비교하는 식으로 직접적인 각색이나 변용 관계에 집중하는 것과는 다른 접근법을 취한다. 대신 문학 텍스트와 문화 텍스트의 매체적 특성의 차이를 이해하고 그 차이를 연결하는 방식으로 접근하며, 2024년에는 특히 게임과 영문학 사이의 연계점에 집중하였다. 이 수업의 핵심은 영문학 교육에서의 전통적 텍스트 분석 능력을 현대 디지털 미디어 환경에서 요구되는 창작 역량으로 확장하는 데 있다. 전반부에서 영문학 작품의 서사 구조, 캐릭터, 상징, 주제 의식 등 문학의 기본 구성요소를 체계적으로 학습한 후, 후반부에서는 이를 게임이라는 인터랙티브 미디어와 비교하여 두 매체 간의 서사적 특성과 차이점을 분석한다. 이후 파악한 인터랙티브 미디어의 서사 방식을 실제로 적용해 보는 과정을 통해 학생들은 문학적 상상력이 현대 문화 산업에서 어떻게 구현되는지를 직접 경험하게 된다. 특히 기말 과제인 게임 시나리오 변환 작업과 기획 발표는 단순한 매체 전환을 넘어 문학 텍스트의 선형적 서사를 비선형적, 참여형 내러티브로 재구성하는 창조적 해석 과정을 포함한다. 여기에 게임 시나리오 기획자의 실무자 특강이 더해져 학생들은 이론적 학습과 실제 업계의 요구사항을 연결하여 이해할 기회를 얻는다. 이는 영문학 전공자가 영미문학 텍스트의 깊이 있는 이해를 바탕으로 현대 콘텐츠 산업의 핵심 직무인 기획 영역으로 자연스럽게 진출할 가능성을 제시하며, 인문학적 소양이 디지

텔 스토리텔링 산업에서 갖는 실질적 가치를 입증하는 통합적 학습 경험을 제공한다.

〈표2 - 강의계획서〉

주차	텍스트	과제
1	수업 소개: 문학과 게임의 교차점	
2	게임 시나리오 구성요소와 문법, 매체에 따른 스토리텔링 장치	
3	윌리엄 셰익스피어, 『햄릿』 - 캐릭터와 대사	토론 보고서 1
4	셜리 잭슨, 『제비뽑기』 - 주제와 상징	토론 보고서 2
5	어슬라 르귄, 『오멜라스를 떠나는 사람들』 - 배경과 이미지	토론 보고서 3
6	켄 리우, 『퍼펙트 매치』 - 갈등과 구성	토론 보고서 4
7	유진 오닐, 『텔복숭이 원숭이』 - 성장과 관계성	토론 보고서 5
8	중간고사 주간	
9	인터랙티브 무비 <해비 레인>	토론 보고서 6
10	수집형 RPG <일곱개의 대죄>	토론 보고서 7
11	코옵 액션 플랫폼머 <잇 테이크 투>	토론 보고서 8
12	실무자 초청 강연: 게임 시나리오 작가	
13	게임 시나리오 작성법과 프로젝트 포트폴리오 구성	기획서 개요 제출
14	기획서 발표 및 평가	
15	기획서 발표 및 평가	기획서 최종 제출

게임 텍스트의 선정에 있어서는 게임의 다양한 서브 장르의 특성을 이해할 수 있도록 구성하였다. 먼저 소설이나 희곡과 같은 문학 작품이나 영화와 가장 유사한 형식인 인터랙티브 무비 <해비 레인>을 통해 게임이 플레이어의 선택을 내러티브의 핵심 요소로 구축하는 방식과 이를 통해 플레이어가 경험하는 행위성(agency)의 특성을 고찰하도록 하였다. 이어서 스마트폰의 대중화와 함께 발전하며 지속적인 인기를 얻고 있는

모바일 수집형 RPG 게임의 예시로 <일곱 개의 대죄>를 선정하여, 모바일 환경에 최적화된 게임 내러티브의 구조적 특성과 상업화된 게임의 수익 모델이 서사 구성에 미치는 영향을 분석하도록 하였다. 마지막으로 두 명의 플레이어가 지속적인 협동을 통해 미션을 달성해야 하는 <잇 테이크 투>를 통해, 플랫폼어 장르가 협동이라는 게임 메커니즘을 내러티브 구조로 통합하여 의미를 생성하는 방식을 탐구할 수 있도록 설계하였다. 이러한 게임 선정은 학생들이 각 서브 장르의 고유한 게임성(gameplay)과 서사적 특성을 이해하는 동시에, 게임이라는 매체가 지닌 다층적 내러티브 가능성을 폭넓게 경험할 수 있도록 하였다.

이러한 교육 접근법은 영어권 중등교육 현장에서 비디오 게임을 활용한 영어 관련 교육의 효과를 분석한 최근의 연구 결과를 통해 그 가능성을 확인할 수 있다. 게임 디자인 활동은 학생들로 하여금 내러티브, 캐릭터, 배경과 같은 전통적 문학 요소뿐만 아니라 독자/플레이어 반응까지 고려하는 복합적 창작 과정으로 작용할 수 있으며, 특히 멀티모달(multi-modal) 텍스트 디자인 역량이나 통상적으로 수리 문해력과 관련되는 공간 소양(spatial literacy) 개발에 효과적일 수 있다(Nash and Brady 970). 또한 게임 제작 과정에서 학생들이 인쇄 매체에서는 감정이나 내면적 사고와 같은 추상적 요소를 표현하기 용이한 반면, 게임에서는 외적 갈등이나 행동을 전달하는 데 장점이 있다는 점을 활용하면 문학과 게임을 함께 학습하는 것의 장점을 이해할 수 있다(McClay et al.). 이는 문학과 게임 각 매체 자체의 본질적인 특성과 고유성을 비판적으로 이해하고 문학적 내용을 새로운 미디어 형식으로 변환하여 창의적 역량을 기르는 과정이다. 더 나아가 이러한 수업은 학생들의 참여도를 높이고, 교실 내 권력 관계를 재편하여 학생들이 게임 관련 전문 지식과 역량을 바탕으로 주도적 역할을 할 수 있는 기회를 제공할 수도 있다(Nash and Brady 974). 특히 전통적인 문학 교육에서 소극적인 역할을 했던 학생들이 교실 내에서 다른 동료 학생들을 멘토링하거나 수업 논의를 주도하는 과정에서, 문해력에 대한 보다 확장된 개념을 경험할 수도 있다.

또한 이 수업은 전통적인 분석적 글쓰기 중심의 영문학 교육에서 벗어나 협동과 소통 능력 향상에 중점을 둔 참여형 학습 방식을 채택하였다. 매주 진행되는 그룹 토론

을 통해 학생들은 서로의 의견을 교환하며 토론 보고서를 작성하고, 개인별로 제출하는 프로젝트 포트폴리오 기획서를 구성한 후 발표와 상호 평가 과정을 거친다. 특히 기획서 발표와 평가에 두 주가량의 시간을 할애하여 실제 기획 관련 직무에서 경험할 만한 팀워크를 기를 수 있도록 설계하였다. 교수자는 기획서나 포트폴리오의 구성요소를 상세히 제시하고 명확한 평가 기준을 전달하는 역할에 집중한다. 이러한 접근법의 유효성은 수업에 초청된 게임 시나리오 기획자의 말을 통해서도 확인할 수 있었다. 실무자에 따르면, 실제 게임 개발 현장에서는 퀘스트 기획자, 엔지니어, 내러티브 기획자 등 다양한 전문성을 가진 인력들이 협업을 통해 프로젝트를 완성하는데, 이 과정에서 영미문학 전공자의 텍스트 분석력과 서사 구성 능력이 실질적으로 기여할 가능성이 충분하다는 것이다. 따라서 각자의 창의적 아이디어와 응용력을 기르는 동시에 자신의 생각을 효과적으로 표현하고 소통할 수 있는 방식을 경험하는 것이 이 수업의 핵심 목표다. 물론 영문학 교수자들이 문화 콘텐츠 전문가가 아니며 산업적 특성에 대한 이해가 부족할 수 있다는 한계는 존재한다. 그러나 다양한 분야의 전문가들이 협업을 통해 문화 텍스트를 제작하고 유통하는 것이 현대 문화 산업의 본질적 특성임을 고려할 때, 이러한 교육 접근법은 충분한 의미를 갖는다고 볼 수 있다.

IV. 나가는 글

위에 소개한 두 수업은 미디어 간의 분리와 통합을 각각 지향하지만, 동시에 강의 주제와 텍스트에 대해 최대한 내실 있고 흥미로운 교육 경험을 제공하려는 인문학 교수들의 깊은 고민을 담고 있다. 한편, 영문학과에도 산학 연계나 취업 교육의 압박이 커지며 소위 ‘졸업 후 바로 현장에 투입될 수 있는 실무형 인재 양성’에 대한 요구가 늘어나고 있다. 두 필자는 이런 요구에 부응하기 위해 2025년 봄 학기 처음으로 문화 산업의 핵심 분야인 공연과 영상 산업을 탐구하는 <문화예술산업> 수업을 개설해 팀티칭을 하였다. 디지털 기술의 발전과 미디어 환경의 변화, 글로벌 시장의 확대로 예술

산업의 지형도가 빠르게 재편되고 있는 시점에 공연과 영상이라는 두 대표적 예술산업을 다각도로 분석하고 문학 전공자의 산학 연계 가능성을 탐색해 보는 것이 이 수업의 목표였다. 우선 공연 산업을 담당한 정유미는 공연 비평의 역사와 이론 등을 학습하고 최근 공연 사업에서의 트렌드 등을 파악하는 동시에 실제로 비평을 작성하는 방법을 익히는 데 중점을 두었다. 후반부를 담당한 김수연은 영화산업의 역사, 각색 시장, 국가별 영화제작 및 수출입 지원 정책, 할리우드를 지배하는 기관투자자 및 사모펀드, 한국 드라마 제작 환경 변화사에 관한 영어 논문을 읽으며 산업계의 동향과 용어를 익혀나갔다. 영화 제작비 배분 같은 팀 활동이나 전문가 특강을 통해 현장 감각을 키우는 데도 노력하였다. 주목할 만한 점은 영문과 최초로 문화산업만을 본격적으로 다룬 수업임에도, 학기 중 면담에서 여러 학생이 더욱 실무 위주의 수업이면 좋겠다는 의견을 준 것이다. 이는 더 이상 영문과 문화교육이 ‘영상문화의 이해와 활용’이란 추상적인 목표를 넘어, 인공지능 시대 문화산업 인재와 그 역량 키우기란 구체적인 과제에 직면했음을 보여준다.

지금까지 2000년 이후 국내 영미문학 수업에서 나타난 문화교육의 양상과 필자들의 수업 사례를 살펴보았다. 초기에는 문학을 각색한 영화나 ‘미국적’ 혹은 ‘영국적’ 주제를 가진 영화의 해설이 주를 이루었으나, 점차 다양한 영상매체 및 인공지능 프로그램까지 적극 활용하는 추세다. 필자들의 수업 또한 영상 활용 방식에 대한 견해차에도 불구하고, 오늘날 영문과 교육에서 문화교육이 필수적이라는 공통된 인식의 결과다. 논문의 전반부에 기존 논의를 다루다 보니 문화교육이 영화로 대표되는 영상매체에 한정되었지만, 문화교육의 범위는 연극, 뮤지컬 같은 공연 장르, 게임, 웹툰과 같은 콘텐츠 산업까지 두루 포함한다. 그러나 문학 수업 속 영화에 대한 논의에 비해 공연 문화나 콘텐츠 산업과의 연계를 다루는 사례연구는 상당히 부족하다. 기존 수업은 주로 문학을 이해하기 위한 교육적 도구로 연극이나 게임을 활용하는데 머물러 있다. 셰익스피어의 희곡을 이해하기 위해 학생들에게 연기를 시켜보거나 소설의 내용을 단순한 게임 형태로 재구성해 보는 식이다. 하지만 이러한 접근법은 여전히 문학의 이해 증진이라는 전통적 목표에 제한되어 있다. 따라서 영미문학·문화 교육이 단순히 문학

적 소양을 기르는 것을 넘어 실제 문화산업과의 접점을 모색하려면, 영문학 전공자가 공연계나 콘텐츠 산업에서 어떤 역할을 할 수 있는지, 그들의 전문성이 해당 산업에서 어떤 가치를 창출할 수 있는지에 대한 고민이 절실하다.

물론 이러한 고민의 이면에는 수업 현장에서 다양한 교강사들이 직면한 불완전 고용과 시스템 부재라는 학계 노동 시장의 특성, 그리고 영문학을 비롯한 인문학 전공의 축소 및 대학 구조조정이라는 시대적 상황이 놓여 있다. 그러나 필자들이 제기하는 교육 현장의 문제의식과 영미문학·문화 교육 방안은 교육자 개인에게 전공을 넘어선 전문성 함양의 책임을 부과하는 것이라기보다는, 새로운 시대의 대학 교육 요구에 대응할 수 있는 방법을 모색해야 한다는 제안에 가깝다. 최근 디지털 인문학이나 문화연구 전공자의 영문과 임용이 증가하고 있는 현상 역시 이러한 고민의 결과로 해석할 수 있다. 고급 예술과 대중문화의 경계가 무너진 시대, 인공지능이 인문학을 재정의하고 있는 오늘, 여러 문화예술 매체와 기술에 대해 지속적으로 배우고 성찰해야 하는 문학 교수의 임무가 막중하다.

-
- 1) 영어로 영문학(English)은 어학, 문학, 작문, 영어교육을 포함하는 넓은 의미의 전공명이며, 국내 영어영문학과에도 다양한 전공의 교수가 있기에, 본 글에서는 ‘영미문학’이란 표현을 통해 문학 수업 속 문화교육에 초점을 두고자 한다.
 - 2) 심경석의 「영화 보기/읽기와 영문학 교육: 문학과 영상의 밀월을 다시 돌아봄」은 정규환의 「문학과 영상의 밀월을 돌아봄」(2001)이란 제목의, 문학의 우월성과 영화의 한계에 관한 다소 선언적 글을 그 출발점으로 삼는다.
 - 3) 영상 시대 문학 수업의 패러다임 변화를 서구 인문학이 전통적으로 도맡았던 “독립적, 사회 비판적 기능”(29)의 상실과 연결해 분석하고 있는 논문으로 김석, 「영상문화 시대의 영미문학교육의 패러다임 전환」(2008) 참조.
 - 4) 지면상 자세히 설명할 수는 없지만, 바디우에게 영화에 대해 제대로 말할 수 있는 유일한 길은 ‘불명확한 판단’과 ‘구별 짓는(diacritical) 판단’을 넘어 판단 대신 영화가 특정 이데아를 다루는 방식, 영화의 타고난 불순함을 포획하는 방식을 탐구하는 ‘자명한 태도’(axiomatic attitude, 96)이다.

- 5) 이는 영미문학 전공수업에 한한 것이며, 인문학 교양수업이나 영어교육 분야에서 영화 사용에 관한 논문은 매우 많다. 전자의 예로 손나경, 「시각매체와 소설읽기를 통한 교양교육: 『로빈슨 크루소』 읽고 보기」, 후자의 예로 박주은, 「영화를 이용한 대학의 교양 영어 교육」 참조. ESL 수업의 영화 활용에 관한 전형적인 연구로는 Raluca Sarghie, “The Effectiveness of Using Film Extracts in Literature Classes” 참조.

인 용 문 헌

- 김석. 「영상문화 시대의 영미문학교육의 패러다임 전환: 문학수업 시 영상자료 활용의 3가지 유형과 그 의미」. 『영미문학교육』, 12권 2호, 2008, 25-43쪽.
- 김성곤. 「영상텍스트와 문학연구방법의 확장」. 『문학과 영상』, 1권 1호, 2000, 13-46쪽.
- 박주은. 「영화를 이용한 대학의 교양 영어 교육」. 『영어영문학연구』, 37권 2호, 2011, 225-47쪽.
- 손나경. 「시각매체와 소설읽기를 통한 교양교육: 『로빈슨 크루소』 읽고 보기」. 『학습자중심교과교육연구』, 18권 15호, 2018, 283-308쪽.
- 심경석. 「영화 보기/읽기와 영문학 교육: 문학과 영상의 밀월을 다시 돌아봄」. 『안과 밖』, 13권, 2002, 120-32쪽.
- 이슬. 「생성형 이미지 AI를 활용한 영문학 교육: 다중모드 문해력 활동으로써의 영화 포스터 제작」. 『영미문학교육』, 28권 2호, 2024, 131-61쪽.
- 이형식. 「영문과에서 학제적 프로그램으로서 영화학 활용 방안 연구」. 『영미문학교육』, 11권 2호, 2007, 85-105쪽.
- 전인한. 「두 유혹 사이에서: 영화와 문학」. 『안과 밖』, 13권, 2002, 133-47쪽.
- 정규환. 「문학과 영상의 밀월을 돌아봄」. 『영미문학교육』, 5권, 2001, 221-26쪽.
- 최정신. 「원작과 영화의 비교를 통한 영미문학교육: 『위대한 개츠비』의 경우」. 『영미문학교육』, 11권 2호, 2007, 129-49쪽.
- 황치복. 「영화매체를 통한 영문학 교육: 존 스타인벡의 『분노의 포도』를 중심으로」. 『영어교육연구』, 30권, 2005, 109-32쪽.
- 현숙경. 「문화교육을 위한 문학작품과 영화의 활용: 강의사례」. 『영어영문학』, 19권 4호, 2014, 341-64쪽.
- Badiou, Alain. "Can a Film Be Spoken about?" *Cinema*. Translated by Susan Spitzer. Polity, 2013, pp. 94-99.

- Corrigan, Timothy. "Defining Adaptation." *The Oxford Handbook of Adaptation Studies*, edited by Thomas Leitch. Oxford UP, 2017, pp. 23-36.
- Felski, Rita. *The Limits of Critique*. Chicago: The U of Chicago P, 2015.
- Leitch, Thomas. "Introduction." *The Oxford Handbook of Adaptation Studies*, edited by Thomas Leitch. Oxford: Oxford UP, 2017, pp. 1-22.
- McClay, J. K., et al. "Adolescents Composing Fiction in Digital Game and Written Formats: Tacit, Explicit and Metacognitive Strategies." *E-Learning and Digital Media*, vol. 4, no. 3, 2007, pp. 273-84.
- Nash, Brady L, and Randi Beth Brady. "Video Games in the Secondary English Language Arts Classroom: A State-of-the-Art Review of the Literature." *Reading Research Quarterly*, vol. 57, no. 3, 2021, pp. 957-81.
- Nguyen, C. Thi. *Games: Agency as Art*. Oxford UP, 2020.
- Park, Ji Hoon, Kristin April Kim, and Yongsuk Lee. "Netflix and Platform Imperialism: How Netflix Alters the Ecology of the Korean TV Drama Industry." *International Journal of Communication*, vol. 17, 2003, pp. 72-91.
- Sarghie, Raluca. "The Effectiveness of Using Film Extracts in Literature Classes." *Humanising Language Teaching*, vol. 22, no.1, 2020, <https://www.hltmag.co.uk/feb2020/page/?title=The+Effectiveness+of+Using+Film+Extracts+in+Literature+Classes&pid=2843>

Abstract

Two Directions in English Literary and Cultural Education: Integration and Separation

Soo Yeon Kim

Hankuk University of Foreign Studies

Youmi Jung

Hankuk University of Foreign Studies

This article examines debates surrounding the use of film in college-level English literature courses, which gained momentum around 2000 under the umbrella term “cultural education,” and presents two examples of such “culture” courses taught by the authors. The first section traces how the turn toward cultural education and audiovisual materials opened new pedagogical possibilities but also tended to reduce film to a supplementary role for a better understanding of literary themes and history. Such subordinating practices risk impoverishing appreciation of both media by neglecting their medium-specific characteristics and unique aesthetics. This tendency persists despite the diversification of film texts. The second section reports on two college courses: a film studies course (Soo Yeon Kim) and an “English Literature and Media Narratives” course (Youmi Jung). While Kim advocates for the separate treatment of literature and film to teach film as “film,” Jung endorses an integrative approach that incorporates contemporary media such as interactive storytelling. In the final section, this article reflects on “Culture and Arts Industry” course co-taught by the two authors last semester, reflecting on the evolving challenges faced by literature

professors who must now train students not only in literary scholarship but also as practitioners ready for careers in the cultural industries.

Key words: English literary education, cultural education, cultural studies, film studies, culture industries, multimedia literacy

논문접수일: 2025.9.30

심사완료일: 2025.10.10

게재확정일: 2025.10.17

이름: 김수연

소속: 한국외국어대학교 영미문학·문화학과 교수

이메일: sooykim@hufs.ac.kr

이름: 정유미

소속: 한국외국어대학교 영미문학·문화학과 조교수

이메일: youmijung@hufs.ac.kr