

# 기독교 영화학 어떻게 할 것인가?<sup>1)</sup>

## 기독교 관점에서 살펴본 영화에 대한 학문적 접근

강진구

크리스천문화커뮤니케이션연구소장, 한동대 언론정보문화학부 겸임교수  
영상물등급위원회심의위원, 기학연영화분과위원장

### I. 서론-교회와 영화연구의 어려웠던 역사

현대인의 일상적인 삶의 세계로 깊이 들어 온 영화를 분석하고 이해하는 일은 대단히 복잡하고 끊임없이 변화하는 현대문화를 살피는 일과 같이 결코 간단치 않다. 영화는 세상에 출현한지 불과 백여 년의 세월이 지났을 뿐이지만 세계에서 가장 대중적인 문화활동인 동시에 정치활동이며 경제활동으로 자리잡았다. 인류 역사상 영화처럼 짧은 시간 안에 폭발적인 관심과 논쟁을 일으키며 급속히 온 세계로 전파된 매체나 문화도 없는 듯 하다. 20세기에 등장한 TV나 인터넷이 그 동안 오락과 정보전달의 기능을 수행해왔던 영화의 기능을 대신하고 있는 듯하지만 영화는 위축되지 않았고 오히려 이들 매체와 적극 공조하며 계속 발전하고 있는 추세라 할 수 있다.

흥미로운 사실은 영화가 가지고 있는 대중을 향한 영향력에 비해서 영화에 대한 깊이 있는 연구는 생각만큼 많이 행해지고 있지 않다는 사실이다. 그것은 영화가 탄생했을 무렵부터 영화를 바라보는 시각이 학문적 연구를 가능하도록 긍정적이지 않았기 때문이다. 영화가 탄생한 이후로도 오랜 기간 동안 식자층에서 바라볼 때 영화는 저급한 오락일 뿐이었으며 상업적 목적에만 관심을 쏟는 사람들이 만들어낸 장난감처럼 생각되었다. 대중문화를 다루는 일이 법이나 문학을 다루는 일 만큼 학문적으로 중요하다는 인식이 아직 싹트지 않았던 시기인 만큼 영화를 학문의 영역에 다르기까지는 상당기간의 시일이 필요했다.

기독교가 영화를 바라보는 시각은 더욱 부정적이었다. 청교도적인 성격의 미국의 개신교 인들은 절제와 검약 그리고 성경의 계명을 엄격히 준수하는 것을 미덕으로 삼고 있었지만, 극장은 돈과 시간을 낭비하게 만들며, 비도덕적인 묘사를 보여주는가 하면 심지어 안식일을 지키지 못하도록 유혹하는 대상으로 여겨지기도 했다. 특히 교회의 지도자들은 당시 일반 사람들이 인생의 교훈을 얻을 수 있는 유일한 통로로 생각하고 있는 예배와 설교를 영화가 대신 할 수 있다고 생각하면서 교회의 강력한 라이벌로 영화를 주목하기 시작했다. 영화가

---

1) 이 논문은 영화를 신앙과 학문의 조화된 시각으로 바라보려는 성경적 당위성과 실제적인 열망에 부응하기 위해 씌어졌으며, 아직까지 시도된 적이 없는 새로운 영역인 만큼 단순해 정상을 향해 치달기 보다는 전체를 조망하고 접근로를 열어 다음 기회나 혹은 뒤에 오는 이가 손쉽게 다가갈 수 있도록 기본적인 바탕이 되는 것들을 서술하고 가야할 방향을 제시하는 것에 일차적인 목적이 있음을 밝혀둔다.

인생을 조망할 수 있도록 도와주면서 동시에 오락적 재미를 더해준다는 사실은 관객에게는 큰 매력이었지만 설교자로서는 위기가 아닐 수 없었다. 따라서 흔히 복음주의자로 알려진 미국의 그리스도인들은 영화에 대해 긍정적인 생각을 갖기가 어려웠다. 개신교 단체들은 노골적으로 교회의 가치관에 대적하는 존재로 영화를 바라보았던 것이다.<sup>2)</sup>

미국 개신교의 절대적인 영향을 받은 한국 교회의 경우도 일반적으로 영화에 대해 가지고 있는 생각은 미국교회의 그것과 크게 다르지 않았다. 다만 미국의 경우 청교도적인 문화가 지배적인 상황에서 세속적인 영화가 개입되는 것에 대한 불만과 위기의식이 있었다면, 한국의 경우는 교회에서 행하는 신앙생활을 거룩하게 여기는 반면 교회 밖의 일상생활을 세속적으로 여기는 이분법적인 의식을 가지고 있는 상황에서 또 하나의 세속적 문화로 인식되었다고 볼 수 있다.

따라서 기독교적인 조망아래 영화를 학문으로 접근한다는 것은 불과 몇 년 전만 하더라도 생각조차 할 수 없는 일이었다. 그러나 1980년대부터 한국교회에 불어닥친 기독교 세계관 운동과 1990년대에 본격화된 문화사역에 대한 관심은 영화의 세계를 성경적이며 또한 체계적으로 이해하려는 욕구를 생성시키게 되었다. 창세기 1장 28절에 기록된 문화명령을 영화라는 영역 안에서 이루려는 이론적이고 실천적인 모색이 일어나고 있는 것이다.

## II. 영화의 가치 발견과 학문으로의 출발

영화의 가치를 일찌감치 간파한 사람들은 학자가 아니라 사업가들과 정치가들이었다. 1895년 프랑스에서 지금과 같은 형태의 영화가 처음 상영된지 불과 10년만에 미국의 피츠버그에는 유럽에서 이민 온 노동자들의 값싼 여흥을 위해서 5센트 극장이 문을 열었다. 그 이전까지 서커스단처럼 여기저기를 떠돌아다니며 영화를 보여주었던 흥행사들이 이제 한자리에 앉아 있어도 사람이 몰려 들거라는 확신이 선 까닭이다. 오늘날의 워너 브라더스사등 메이저급 영화사는 이 때부터 그 모습을 드러내기 시작했다. 20세기 초반 캘리포니아로 모여든 영화제작자들은 순식간에 많은 돈을 만질 수 있는 또 하나의 골드 러쉬로 여겼던 것이 분명하다.

학자가 아닌 영화에 관심을 기울인 사람들은 정치가들이었다. 영화가 어떤 기능을 수행할 수 있는지 알고 있는 정치가들치고 영화를 이용하지 않은 사람은 없었다(마크 페로, 1999: 17-25). 제2차 세계대전을 일으킨 히틀러와 나치의 선전장관인 괴벨스가 영화광인 동시에 영화를 자신의 정치선전 도구로 이용했다는 사실은 너무 잘 알려져 있다. 히틀러와 괴벨스는 배우이며 여성 감독인 레니 리펜슈탈(Leni Riefenstahl)을 등용하여 1935년 나치 영화의 전형인 <의지의 승리(Triumph des Wilens)>를 완성했다. 1934년에 있었던 뉘른베르그 당대회를 기록한 다큐멘터리 영화로서 <의지의 승리>는 대단한 선동 효과를 지녔으며, 독일

---

2) 미국의 극장역사가인 멘델 코한스키(Mendel Kohansky)는 20세기 초반까지 미국의 교회들은 극장을 기독교 신앙에 위협을 가하는 존재로 규정했다는 사실을 밝힌바 있다(윌리엄 D. 로마노프스키, 2001: 55).

은 이 영화를 계기로 당시 다큐멘터리 영화 분야에서 독보적인 발전을 이룰 수 있었다.<sup>3)</sup>

영화가 분명 문학이나 연극 그리고 미술과 음악, 무용 등의 다양한 예술들이 복합적으로 결합되어 있는 것은 누구나 다 아는 사실이지만 보편적인 예술로 인정을 받기까지는 영화 탄생으로부터 꽤 오랜 세월이 지난 후였다.

1960년대 프랑스의 누벨바그(Nouvelle Vague)의 영화인들은 영화를 상업적 오락물이라는 편견으로부터 건져내어 예술의 한 영역으로 인식시키는데 결정적인 공헌을 했었다. 이들은 천편일률적인 영화제작의 관행으로부터 벗어나 한 개인의 독창적인 의식이 침투할 수 있는 작품으로 영화를 평가했고, 이러한 영화를 만드는 감독들을 기술자가 아닌 작가의 반열로 끌어올리는 역할을 수행했다.

프랑스 누벨바그 감독들이 지적인 수준에서만 영화를 예술로 파악하고 평가했던 것만은 아니었다. 이들은 비평가인 동시에 감독이었다. 자신의 이론을 몸소 실천하고 의미를 생산하는 작업을 계속한 덕분에 60년대 중반 이후부터 영화연구는 진지한 관심을 얻을 수 있었다(G. 조엘 ·J린튼, 1994: 18-20).

미국 대학 최초로 영화학과가 개설된 시기와 장소는 1916년 뉴욕의 컬럼비아대학 안에서였다. 다양한 인종과 문화가 존재했던 뉴욕은 문화에 있어서도 개방적이었고 새로운 예술로서 영화를 대학의 울타리 안으로 받아들이는데 비교적 자유로웠다. 그러나 대학에 영화학과가 생기는 일이 영화에 대한 대중들의 관심만큼이나 폭발적 호응을 받는 것은 아니었다. 1960년대 초반만 하더라도 학문으로 영화를 연구하고 논문을 쓰며, 그것을 통해 사회와 문화를 분석하는 영화학과를 대학에 세우는 일은 여전히 획기적인 일로 받아들여졌었다.

영화연구의 짧은 역사에서 우리가 알 수 있는 중요한 사실 한 가지는 영화가 진지하게 고려할 가치가 있는 것으로 여겨질 때 비로소 영화연구가 이뤄진다는 사실이다. 커뮤니케이션 학자들은 영화가 대중들과의 의사소통에 대단히 큰 역할을 한다고 믿었고 다른 매체들 속에서 볼 수 없는 독특한 특징을 발견한 후부터 영화연구를 자신의 학문의 틀 속에서 시작했다. 사회학자들은 영화가 개인과 사회의 질서에 관여한다는 사실을 깨닫고는 영화에 대한 진지한 탐구를 시작했다. 모든 학문들이 그러하듯이 영화 또한 그것의 가치와 의미를 발견하는 엘리트층에 의해서 가치와 의미는 재해석되며 재생산되어 학문으로서의 넓이와 깊이가 더 해가게 마련이다. 그렇다면 기독교 안에서의 영화는 어떻게 인식되어 왔는가를 살펴보는 것은 기독교 영화학의 출발점이 아닐 수 없다.

### III. 영화연구에 관한 기독교의 변화된 시각

영화사 초창기에 미국의 기독교가 영화에 대해서 할 수 있는 일은 감시하고 비판하는 것이 전부였다. 훌륭한 그리스도인이 영화제작자나 감독이 된다는 것은 있을 수 없는 일이었

---

3) 영화 <의지의 승리> 촬영에는 36명의 카메라맨을 포함 모두 172명의 스태프가 참가했으며, 나치의 당대회를 기록하기 위한 영화라기보다는 영화를 찍기 위해 당대회가 열렸다고 보는 견해가 지배적이다(山田和夫 지음, 1998: 96-102).

다. 결론론 이긴 하지만 영화계에 종사하는 것을 좋아하지 않았던 미국의 교회 덕분에 할리우드는 유대인들 손에 넘어갈 수밖에 없었다. 돈만 아는 유대인들이 영화사 사장이 된다는 것은 미국 교회로서는 충분히 납득할 수 있는 일이었지만, 교회가 영화의 생산에 관여한다는 것은 꿈도 못 꿀 일이었기 때문이었다.

한국 교회의 경우 흥미로운 사실은 상업적 목적으로 만들어진 일반 영화들에 대해서는 그리 좋은 평가를 내리고 있지 않지만 선교의 목적으로 만든, 즉 소위 말하는 기독교 영화에 대해서만큼은 매우 높이 평가해왔다는 점이다. 극장에서 일반 영화를 관람하는 일은 계속적인데 비해 교회에서의 기독교 영화관람은 매우 의미있는 일로 평가받을 수 있었다. 영화라는 동일한 매체를 두고 이같이 세속적 영화와 기독교 영화를 분리하는 사고방식은 일반 영화시장에서 기독교 영화의 입지를 매우 좁히는 부정적 결과를 가지고 왔다고 할 수 있다. 즉 이윤을 추구하는 영화시장에서 기독교 영화는 그만큼 관객을 제한시키는 결과를 가져왔기 때문에 시장성이 없는 것으로 판단되었던 것이다.

교회가 영화에 대해서 조금이나마 진지한 태도를 갖게 된 것은 교회 안으로부터 일어난 자각에서 비롯된 것이 아니라 시대의 변화가 가져온 결과였다. 1992년 문민정부를 출범시킨 김영삼 대통령은 청와대에서 우리 영화인 <서편제>를 감상하고 영화가 <주라기 공원>이 벌어들이는 돈이 한국이 자동차를 150만대를 수출해야 벌 수 있는 돈과 맞먹는다는 유명한 발언을 통해 영화와 같은 문화산업의 중요성을 온 국민에게 알리기 시작했다. 그런가하면 ‘국민의 정부’를 대표하며 집권한 김대중 대통령은 스스로를 ‘문화 대통령’으로 칭하며 문화에 대한 각종 규제를 풀고 자유로운 문화생산활동이 되도록 보장하는 개혁을 진척시키기도 했다.<sup>4)</sup> 미래를 이끌어갈 신지식인 1호로 선정된 사람도 당시 영화 <용가리>를 제작하고 있었던 개그맨 출신의 심형래씨인 것은 결코 우연이 아니다.

문화에 대한 관심은 대폭 커졌지만 한국교회는 교인수의 증가가 멈추고 세상 문화에 젊은이들을 뺏긴다는 불안감이 팽배하기 시작했다. 대중문화가 삶의 핵심으로 자리잡은 청년들을 교회로 다시 불러모으기 위한 전략이 강구되었는데, CCM이나 영화와 같은 대중예술을 교회 행사에 적절히 활용하고 문화를 통해 복음을 전한다는 ‘문화선교’의 개념이 선교전략의 일환으로 사용되었던 것이다.<sup>5)</sup>

문화의 시대가 왔고 그 중에서도 영화가 중요하다는 생각은 한국의 대학이 개설한 전공영역을 살펴보면 금방 드러난다. 어느 대학이나 연극영화과가 그해 입시지원에서 최고의 경쟁율을 보여 왔지만 이제 그것은 소수의 대학이 누리는 특권이 아니라 많은 대학에서 벌어지는 흔한 일이 되고 말았다. 즉 90년대에 들어서 대학당국은 문화가 IT산업 못지않은 미래의 유망직종이라는 계산하에 앞다퉈 영화관련 학과를 개설했다. 2003학년도 대학입시현황에 따르면 4년제 대학 가운데 영화관련 학과가 개설된 대학은 39개교에 이르고, 2·3년제 대학

---

4) 저서에서 나타났듯이 김대중 대통령의 대중문화에 대한 관심은 매우 높았던 것으로 알려져있다(김대중, 1997).

5) 한국 교회에서 ‘문화선교’라는 낱말을 처음 사용한 사람은 서울대의 김문환 교수로 알려져 있다. 그는 1974년 이후로 한국의 전통문화를 예배형식에 적극 사용해왔던 경동교회에 출석하면서 예술적 형식을 빌어서 행한 교회의 여러 축제와 절기행사에 관여해왔는데, 1975년 10월경 자신의 이와 같은 사역을 지칭하는 말로 이 어휘를 사용하기 시작했다고 밝힌바 있다(김문환, 1994: 47-55).

의 경우는 24군데나 된다(씨네 21 179호, 2002).

한국 영화의 외적 성장 또한 그리스도인들을 포함해서 한국인들의 주목을 받았던 부분이다. 영화 <쉬리>와 <공동경비구역 JSA> 그리고 <친구>로 이어지는 영화들은 한국형 블록버스터를 지향하며 대규모 관객동원에 성공했고, 한국 영화 시장은 관객과 극장의 증가 및 영화제작의 대형화등 모든 면에서 외형적인 성장을 이루었다고 볼 수 있다.

영화진흥위원회가 집계한 통계에 따르면 2002년 한국 국내 영화관객 수는 1억7백여만 명으로 영화관람객수의 총계를 내기 시작한 1973년 이후 최대치를 기록했다. 관람객수 1억명 돌파의 기록은 단순히 숫자가 많다는 것을 뜻하는 것이 아니라 최근들어 관람객수의 증가와 이를 뒷받침하는 영화산업의 발전에 비추어 볼 때 앞으로 영화가 한국인과 한국 사회에 끼치는 영향은 날로 증가할 것으로 예측할 수 있다.

특히 젊은이들에게 영화의 역할은 매우 중요하다. 영화진흥위원회가 통계전문기관인 리서치 플러스(Research Plus)에 의뢰해 조사한 <2002년도 영화관객의 영화관람행동조사:서울편>에 따르면 만 19세에서 23세까지의 젊은 연령층의 연평균 영화관람회수는 무려 10.7편에 달한다(영화진흥위원회, 2002).

이제 한국 사회에서 영화는 단순한 오락이 아니라 시대를 반영하는 사회문화현상으로서 영화관람이 가지는 의미와 역할은 점차 증대하고 있는 형편이다. 이것은 한국교회가 과거 그나마 가지고 있었던 영화를 어떻게 소비할 것인가에 대한 단순한 생각을 넘어서서 심층적으로 영화를 연구해야 하며, 그것을 바탕으로 궁극적으로 기독교가 목표하는 바인 하나님나라와의 관계를 조명하는 일이 시급해진 현실이라 아니할 수 없다.

#### IV. 기독교 영화학의 기초를 위한 접근방법

1895년 12월 28일, 프랑스 파리의 유명한 레스토랑인 ‘그랑 카페(Grand Cafe)’에서 뤼미에르 형제(Louis & Auguste Lumiere)는 영화의 역사를 열기 시작했다. “뤼미에르 영화, 입장료 1프랑”이란 플래카드가 걸려있는 이 카페에서 최초의 영화를 감상한 관객의 숫자는 불과 33명에 지나지 않았다. 20세기 최고의 오락문화로 자리잡은 영화 역사의 첫 장 치고는 기대에 미치지 못하는 미미한 숫자에 불과했지만 그 충격은 대단했다. 불과 33명의 입을 통해서 나온 입소문 때문에 온 파리는 호기심과 경악으로 뒤덮였다. 불과 몇일이 지나지 않아서 33명의 관객 숫자는 하루 2천명으로 급격히 늘어났고 경찰이 동원되어 교통정리를 벌여야 하는 지경에까지 이르게 되었다. 물론 그 이전에도 에디슨과 같은 이들이 유사한 형태의 영화를 만들었지만 영화사가들은 뤼미에르가 그랑카페를 빌려 상영한 이 시점을 영화의 출발점으로 여기고 있다. 그 이유는 오늘날 우리가 이해하고 있는 영화의 독특한 특징이라 할 수 있는 내적 외적 형태가 고스란히 드러나고 있기 때문이다.<sup>6)</sup>

---

6) 일본의 영화평론가인 야마다 카즈오(山田和夫)에 따르면 뤼미에르가 영화를 상영한 1895년 12월 28일을 영화의 생일로 지정할만한 이유를 (1)하드웨어의 개발과 실현 (2)소프트 웨어의 시연 (3)입장료를 받는 상업적 행위의 개입 등 세가지로 설명하고 있다(山田和夫 지음, 1998: 27-32).

## 1. 기술문명사적 접근과 해석

뤼미에르의 영화 상영장에는 영화 탄생에 필요한 하드웨어들이 모두 이용되었고 공개되었다. 영화 제작에 필요한 가장 기본적인 세가지 도구들인데, 카메라와 필름 그리고 ‘시네마토그래프’라 불리우는 영사기는 오늘날 영화제작에도 여전히 작용되는 영화의 가장 기본적인 외적조건인 셈이다. 기독교 영화학의 출발점은 여기서부터 시작하는 것이 바람직하다. 역사의 흐름 가운데 영화가 처한 위치를 밝혀낼 수 있으며 미래를 내다볼 수 있기 때문이다.

영화의 하드웨어를 이루고 있는 카메라와 영사기 그리고 필름은 영화가 근대문명의 산물이란 사실을 명시하는 대목이다. 영화는 근본적으로 기계문명의 발달에 의존하고 있으며, 산업혁명 이후 기계문명이 추구하는 가치관인 효율성과 편리성 그리고 대중문화의 총아로 자리잡을 수 있는 대량의 복제성과 반복성을 지니고 있음을 뜻하는 것이다. 이 부분이 기독교 기술사가인 자끄 엘루(Jacques Ellul)가 늘 제시하는 기술의 변화가 정신세계의 어떤 변형을 가지고 왔는가에 대한 물음을 되짚어보게 만들 수 있다. 그에 따르면 기술사회에서는 인간 정신세계의 직접적인 표현 양식인 예술마저도 기술로부터 독립적일 수 없으며 따라서 기술의 중재나 통제를 받을 수밖에 없다고 말하고 있다(자끄 엘루 지음, 1996: 438-447). 영화가 여타의 다른 예술로부터 차별화하여 독자적인 행보를 걸을 수 있었던 것은 어디까지나 기존의 다른 예술들에게서는 발견될 수 없는 기술이 차용되고 있기 때문이다.

흥미로운 사실은 영화제작에 쓰여진 기술은 고정되어 있지 않으며 영화 외부의 기술의 변화에 따라서 영화도 함께 움직여간다는 점이다. 1927년 영화는 음성기술의 발전을 적극 도입하여 유성영화를 만들었고 흑백에서컬러화면으로 거듭 발전했다. 화면의 크기 역시 세로대 가로로 비율이 1:1.33인 표준화면(standard screen)에서 현재는 1:2.22의 파나비전(panavision)이나 비율이 무려 1:2.55에 이르는 초대형 화면인 시네마스코프(cinemascope)에 이르는 변화를 수용해왔다.

영화의 역사를 볼 때 영화가 이같이 적극적으로 현대의 기술을 수용하고 발전시켜온 이유는 현실성 획득이라는 오직 한 가지 목적 때문이었다. 영화는 기록의 예술인 동시에 허구의 예술일 뿐이지만 그 전달과정에 있어서만큼은 관객들에게 사실로 와 닿게 만드는 것이 가장 중요했다. 그리고 이에 대해서 영화는 독특한 촬영과 편집 기술, 그리고 대형 스크린 덕분에 상당부분 성공했다고 볼 수 있다. 이미 영화 초창기인 1903년 에드윈 포터(Edwin S. Potter)의 <대열차 강도(The Grate Train Robbery)>에서 은행 강도가 카메라를 정면으로 응시하고 총을 쏘는 장면이 스크린에 투영되었을 때 관객은 마치 자신에게 총을 발사하는 듯한 느낌을 받았고 객석은 소스라치게 놀란 관객들이 총을 피하기 위해 숨는 촌극이 벌어지기도 했다.

기독교 영화연구에 있어서 영화의 기술발달을 주목해야 하는 것은 미래의 영상 기술이 전자공학의 비약적인 발전을 수용하여 근본적인 허구의 영상세계를 현실세계와 전혀 구분되지 않는 또 하나의 세계를 창조해내려 하고 있기 때문이다. 미래 전자공학의 핵심적인 화두로 등장한 가상현실(Virtual Reality)은 흔히 비행사의 교육을 위한 시뮬레이션이나 핵원자로

청소를 하는 로봇을 움직이는 것과 같이 실제상황에서 인간이 직접 움직이는데 위험 부담이 큰 환경과 장애를 극복하기 위한 시도로 개발되어 온 것으로 알려져 있다. 그러나 이미 영화기술자들은 보다 현실감 넘치는 영화를 만들기 위해 1930년대부터 지금의 가상현실 개념과 유사한 입체영화와 인공현실(Artificial Reality)을 개발해왔다. 1937년 프레드 윌러는 3대의 카메라를 조금씩 다른 각도로 촬영하여 오목한 스크린에서 영상을 합성하는 시네라마(cinerama)를 만들었다. 사람의 눈이 볼 수 있는 수평각도가 185도, 수직각도가 155도라는 사실에 착안한 것이다(허두영, 1998: 210-221).

그후 1955년 사진작가이며 영화작가였던 모턴 하일리그(Morton Heilig)는 인간의 오감(五感)을 모두 사용할 수 있는 영화를 만들기 위해 입체적 영상과 움직이는 좌석이 결합된 '경험극장(experience theater)를 개발했는데 1962년에는 특수 마스크를 착용하여 지나가는 바람을 느낄 수 있고 여인의 향기를 맡게 해주는 '센서라마(sensorama)'라는 기계를 고안하기도 했다. 그러나 일반 극장에서 실용화되기에는 어려운 기술적 어려움 때문에 그의 개발품들은 곧 잊혀지고 말았다.

그러나 영화로부터 시작된 가상현실의 기술은 1960년대 컴퓨터 그래픽의 아버지라 불리는 MIT 이반 서덜랜드 박사가 발명한 종이에 연필로 그리듯 손쉽게 컴퓨터 그래픽을 제작할 수 있는 스케치 패드(Sketch Pad)나 화면을 안경 속에 설치한 장치(HMD: Head Mounted Display)로 이어졌는가 하면, 가상현실 이론의 선구자이며 비디오 아티스트인 크루거(Myron Krueger)는 1972년 '인공현실'이란 책을 발표하여 이론과 실제에 있어서 가상현실의 가치를 확대시켰다. 오늘날 가상현실이 실제적으로 활용되는 곳은 게임기 산업이다. 1991년에는 영국의 W. Industries 사는 'Virtuality'라 불리는 상업용 게임기를 시장에 출시하기도 했다. 앞으로도 게임산업에 가상현실이 대폭 적용될 것으로 예상되고 있지만, 영화로부터 출발한 가상현실의 새로운 영상엔터테인먼트가 미래의 영화에 큰 변화를 가져올 수 있다는 데에는 아무도 의심하고 있지 않다.

새로운 영화를 만들기 위해 사용되는 첨단 과학기술들은 지금과는 전혀 다른 영상미디어의 출현을 예고하고 있는 것이며 미디어 자체가 무엇보다도 영향력이 있다고 말하는 맥루한적인 사고를 도입한다면 가상현실이 사용된 영화란 영화연구에 있어서 가장 중요한 대목이 아닐 수 없는 것이다.

미디어 사상가로 불리는 마셜 맥루한(Marshall McLuhan)은 그의 저서 '미디어의 이해(Understanding Media)'에서 언표한 "미디어가 메시지다"라는 명제는 가상현실을 추구하는 미래의 세계와 또한 함께 연계될 수밖에 없는 영화의 미래에 대해서 그리스도인의 걱정스러운 상상과 창조적인 개입을 초래할 수밖에 없게 만든다. 왜냐하면 맥루한의 미디어 이해는 단순히 매스미디어에 국한하지 않을 뿐만 아니라 단지 내용을 전달하는 도구적 성격을 훨씬 뛰어넘고 있기 때문이다. 맥루한은 미디어를 인간의 확장, 즉 인간의 신체와 감각을 확장하는 모든 도구들을 미디어로 보았다. 전화와 휴대폰은 귀의 확장이고 자전거와 자동차는 발의 확장인 셈이다. 그렇다면 맥루한의 미디어 이해에 따르면 가상현실이 차용되는 미래의 영화란 인간의 무엇을 확장시킨 것일까? 지금까지의 미디어들이 인간 신체의 부분들과 연계

하여 해석되어졌다면 모든 감각이 사용될 수 있는 가상현실적인 영화는 또 다른 자신이 창조되고 실현되는 것을 의미하는 것은 아닐까? “미디어가 메시지다”라는 말은 그래서 가치를 발휘할 수 있다. 미래의 영화는 어떤 내용을 담을 것이냐 보다 가상현실을 이루는 미디어 기술자체가 이미 우리의 사상과 행동에 영향을 미칠수 있다는 사실을 맥루한의 이론을 빌려서 말하고 싶은 것이다.

고대 그리스의 철학자 플라톤은 ‘동굴의 비유’는 가상현실이 실현되는 미래의 영화와 기술사회에 대하여 의미있는 비유로 적절할 수 있다. 발목이 쇠사슬에 묶인 채 동굴에 갇혀 생활하는 인간들은 동굴 벽면에 비치는 그림자 세계를 실제 세계라고 생각하기 쉽다. 이 비유에서 플라톤은 물론 동굴 안의 허상(虛像)과 동굴 밖의 실상(實像)을 구별하고 있지만, 실상과 다른없는 허상의 세계가 일상적으로 주어지는 가상현실적인 영화의 시대가 온다면 미래의 인간은 플라톤의 동굴속 인간과 다를없어질 것이다.

## 2. 영화 창작의 가치와 실현

뤼미에르는 영사기만을 제작한 것이 아니라 그것을 통해 우리가 시각적으로 전달받을 수 있는 소프트웨어를 함께 만들었다. 그가 선보인 영화는 <열차의 도착>이나 <공장의 출구>와 같이 일상 생활을 단지 기록한 것에 불과했지만 궁극적으로 인간의 삶을 담아낼 수 있다는 점에서는 오늘날 영화의 본질과 역할을 간직하고 있다 할 수 있다. 즉 영화는 삶의 모습을 재현시키는 방식일 뿐만 아니라 자신의 모습을 발견하도록 돕는데 기여하는 영향력 있는 매체라 할 수 있다.

이 점은 영화가 단순한 신기한 영상 이미지의 연속이 아니라 일정한 주제와 시각을 가지고 의미를 함께 전달할 때 그 성격이 보다 분명해진다.

기독교 영화전문가가 소프트웨어를 영화학의 입장에서 접근하고 평가하려 할 때 크게 두 가지의 방법이 제시될 수 있다. 하나는 창조적 이해이며 다른 하나는 해석과 평가작업이다.

창조적 작업이라 함은 영화학이 수동적인 학문이 아니라 적극적으로 새로운 것을 만들어내는 창조적 예술임을 뜻하는 말이다. 기독교인들이 기대하는 영화학의 최종 목적은 비평에 있지 않다. 오히려 좋은 평가를 받을 만한 영화가 생산되도록 돕는 일에 있다. 이를 위해 좋은 영화에 관한 이론을 세워주고 실제 영화를 만드는 훈련을 통해 영화 생산자가 되도록 만들어야 하는 것이다. 디지털 기술은 영화세계에서 마이너리티에 속해 있던 사람들을 무대 중앙으로 끌어 올리는 역할을 할 것으로 기대하고 있다. 과거에는 소수의 선택받은 사람만이 영화 만드는 일을 할 수 있었지만 이제 디지털 시대의 간편한 영화제작 기술은 영화 창작의 문을 만인에게 활짝 열어놓은 결과를 가져왔다. 영화에 대한 창조적 입장에서의 접근은 영화가 선교나 교육의 훌륭한 도구가 될 수 있다는 점에서 크게 주목받는 사항이다.

영화의 역사를 되돌아 볼 때 이미 영화의 원리는 교회에서 훌륭히 사용된 적이 있었다. 1644년 독일의 예수회 수도사 아타나시우스 키르허(Athanasius Kircher)는 오늘날 영화의 효시라 할 수 있는 환등기의 원리를 개발하고 이것을 인류에게 허락하신 하나님께 감사의



기도를 드린 적이 있다. 이 환등의 이론은 이제는 예술가들의 고전이 된 ‘빛과 그림자의 위대한 예술(Ars magna lucis et umbrae)’이라는 책으로 출판되어 당시 유럽의 지식인들과 성직자들 사이에서 큰 관심을 모으기도 했었다(책 C.엘리스, 1996: 22). 말이나 문자로 표현하기 힘들었던 신앙과 교리들을 당시의 성직자들은 이 환등의 기법을 이용하여 선교와 설교의 보조자료로 이용했던 것이다. 그 당시 환등기의 제작자들은 모두 성직자들이었는데 이들은 성경 말씀을 전파하고 하나님 나라의 문화를 일구는 수단으로서 영화의 가치를 받아들였던 사람들이었다.

그렇다면 영화화에 대한 기독교의 창작적 접근은 흔히 말하는 선교영화와 같은 종교적 성격에 국한시켜야 하는가에 대한 물음으로 자연스럽게 넘어갈 수 있을 것이다. 대답을 하자면 꼭 그럴 필요는 없다.

기독교인이 지지하는 영화란 성경의 가치와 주장을 담은 영화들이라 할 수 있다. 그런데 복음주의적인 기독교가 밝히는 성경의 중심에는 예수 그리스도의 구속성이 있다. 구속(救贖)이란 용어를 사전적 의미로 밝히자면 예수 그리스도가 인간을 죄악으로부터 건져내시기 위하여 십자가에 달려 돌아가심으로써 자신의 생명을 많은 사람의 대속물로 주신 것을 말한다(마가복음10:45). 그것은 하나님께서 인간에게 베푸신 사랑과 은혜의 가장 뚜렷한 증거이다. 그리스도인의 영화창작활동은 이러한 그리스도의 구속성에 기초한다고 볼 수 있다. 즉 인간이 죄에서 돌이켜 회개하고 하나님께 돌아오듯이 영상문화 역시 그 죄된 모습으로부터 해방되어 참된 하나님 나라를 증거하는 형태를 지녀야 한다는 것이다.

따라서 기독교 영화란 인간 존재의 본질을 깨닫고 죄로부터 돌이켜 하나님 나라의 문화에 동참케 하도록 돕는데서 그 역할의 핵심을 찾을 수 있을 것이다. 흥미로운 사실은 기독교 영화는 한 가지가 아니란 점이다.

미국의 복음주의 커뮤니케이션 학자인 쿼틴 쉘츠(Quentin J. Schultze)의 책 <거듭난 텔레비전(Redeeming Television)>에서 아이디어를 빌리자면 기독교 영화는 크게 두가지 범주로 나누어 볼 수 있다.<sup>7)</sup> 첫째는 ‘구속 영화(redemption movie)’이며 둘째는 ‘구속적 영화(redemptive movie)’입니다. 구속 영화는 우리가 흔히 말하는 성서 영화를 비롯한 복음을 증거하는 영화들을 말한다고 할 수 있다. 세실 드밀 감독의 <십계>를 비롯해서 헨리 코스터 감독의 <성의> 그리고 콕스턴 감독의 우리나라 영화 <무거운 새>등은 비록 제작 의도에 있어서 상업적 성향을 전혀 배제시킬 수는 없지만 그 메시지가 궁극적으로 영화를 통한 복음전파의 역할을 감당한다고 생각할 수 있다. 결국 구속 영화는 교회 교육을 돕거나 선교 그리고 교화적 가치(edification)에 비중을 두고 있다 말할 수 있다.

이에 비해서 ‘구속적 영화’는 구속 영화에 비해서 좀 더 넓은 시야를 지니고 있다. 구속 영화가 궁극적으로 영화를 보는 관객에게 직접적인 영적 각성을 기대하고 있다면 구속적인 영화는 문화 가운데서 그리스도인들뿐만 아니라 일반인들도 함께 공감할수 있는 내용을 담고 있다. 쿼틴 쉘츠는 이렇게 말한 적이 있다.

(영화나 TV와 같은) 문화 창조행위가 구체적으로 예수 그리스도의 복음을 전파하는 것이 아니라 할지라도 인간 문화 가운데서 선을 지향하는 힘이 될 수 있다고 믿는 것이다(쿼틴

7) 쿼틴 쉘츠는 ‘구속’과 ‘구속적’이란 낱말을 TV에 대해서 썼지만 필자는 영화 역시 이를 적용하는데 무리가 없다고 보았다. 쿼틴 쉘츠, 김성웅 역, 『거듭난 텔레비전』, IVP, 1995, pp.185-191

술츠, 1995: 186).

따라서 구속 영화와 구속적인 영화를 비유하자면 구속 영화는 복음의 씨앗에 그리고 구속적인 영화는 복음의 씨앗 자라나는 토양에 비유할 수 있다.<sup>8)</sup> 풍성한 열매를 맺기 위해서는 좋은 씨앗과 좋은 토양 두 가지가 모두 필요한 것은 당연한 일이다. 지금까지 구속 영화들이 제 가치를 발휘하지 못하는 것은 상업주의 바탕 위에 너무 선정적이고 비인격적인 영화들로 가득찬 토양 위에 씨를 뿌렸기 때문이다. 가시덤불이 얽혀있고 척박한 땅 위에서는 그 씨앗의 가치를 제대로 평가받을 수 없는 것은 어쩌면 당연한 일인지도 모른다. 구속적인 영화들의 가치는 바로 토양을 바꾸는 역할에 있다. 관객들의 마음의밭을 갈아서 성경의 가치관에 친숙해지도록 만드는 일인 것이다.

### 3. 대중예술적 성격의 규명

창작된 영화를 평가하여 영화가 가지고있는 대중예술로서의 가치를 밝혀내는 일이야말로 영화연구에 있어서 기독교인이 놓쳐서는 안될 사항이다.

첫째는 영화의 예술적 가치를 조망하는 미학적 관점으로 접근을 할 수 있으며, 둘째는 영화와 그것을 둘러싼 사회와의 관계를 짚어보는 콘텍스트(Context)적인 방법이 있다.

일찍이 어거스틴(Augustin)은 예술 작품이 가진 형식의 미학에 대해서 매우 긍정적인 시각을 가졌던 것으로 알려져 있다. 즉 예술작품을 좋은 예술작품으로 만드는 것은 그 형식이며, 자연과 예술의 모든 형식은 창조의 근원이신 하나님께로부터 온다고 믿었다. 존재하는 모든 것은 하나님께 그 기원을 두고있으며, 그 형식과 질서는 하나님의 계획에 근거한다는 것이 그의 믿음이다(진 에드워드 비이스, 1994:62-64). 어거스틴의 생각이 옳다면 비기독교인이라 할지라도 형식상 아름다운 영화를 만들 수 있으며, 미적으로 아름다운 작품은 그가 설사 그리스도인이 아니더라도 그리스도인이 수용할 만한 뭔가 가치있는 것을 제시해줄 수 있다는 얘기가 된다.

또한 대중예술의 성격을 규명하는 일에 빠져서는 안되는 사항이 바로 영화와 사회, 영화와 대중간의 관계를 밝히는 일이다. 영화는 사회에서 만들어지고 사회에 사는 사람들은 그 영화를 보며 영향을 받곤 한다.

대중예술이지만 영화의 산업적 특징은 '원소스 멀티유스(One source Multi use)'형의 콘텐츠 비즈니스에 있다. 즉 영화 한편을 만들지만 그것의 쓰임새가 매우 다양하다는 뜻이다. 먼저 극장에서 개봉된 영화는 그것으로 생명을 다하지 않고 다른 매체를 통해 몇번씩 살아나곤 한다. 영화관 다음에는 비디오로 출시되고, TV방영권과, CATV, DBD, CD-ROM, 캐릭터상품판매, 소설화, OST음반판매에 이르면 영화는 거액의 로열티 수익을 가져갈 수 있다. 미국 영화 역사상 가장 많은 매출액을 올린 영화 <타이타닉> 2억 8천만 달러를 투자하여 미국내에서의 흥행수익 5억 7천만달러, 해외 배급수익 11억달러 등 전세계적으로 사상 최고액인 17억불의 매출액을 기록한 바있다.

---

8) 신약성경 마태복음 13장에 있는 '씨 부리는 자의 비유'를 차용해서 설명한 것이다.

그러나 어느 것을 통해서 영화를 보던지 영화가 자신을 움직일 수 있다는 사실을 잊어버려서는 곤란하다. 어둠 속에서 영화를 보는 행동은 마취를 당하는 것과 유사한 심리적 반응을 일깨우기도한다. 즉 의식의 전이가 영화를 통해 일어날 수 있는 것이다.

1907년 레닌은 핀란드에 망명해 있을 당시 다음과 같은 유명한 발언을 했다.

영화라는 것은 어리석은 투자가의 수중에 있으면 득보다 오히려 잃는 것이 많다. 각본의 혐오스런 내용으로 인해 대중이 그릇된 길로 빠지는 수가 많다. 물론 대중이 영화를 장악하게 되면, 그리하여 영화가 사회주의 문화의 진정한 활동가들의 수중으로 들어가게 되면, 대중 계몽의 가장 강력한 수단의 하나가 될 것이다(山田和夫, 1998: 51).

영화는 보기만 하는 것이 아니라 함께 듣는 일이 병행된다. 그리고 관객을 움직이게 할 수 있는 능력도 또한 있다는 사실을 스스로 검증할 필요가 있다.

레닌이 자신의 사회주의 혁명의 정당성을 농민과 노동자들에게 교육시키려는 목적으로 영화를 제작했다는 사실은 너무나 유명한 일이다. 그는 1920년 당시 세르게이 에이젠슈테인(Sergei M. Eisenstein)에게 혁명의 과업을 영화를 통해서 이루도록 지시하기도 했다. 그 결과로 에이젠슈테인은 몽타주 기법의 교과서라고 불리는 <파업Strike>(1925)전함포템킨 The Battleship Potemkin>(1925)등 러시아혁명사를 다룬 영화들을 완성했다. 이 영화들은 표면적으로 사회주의 사상을 담고 있다는데 의미가 있는 것이 아니라 극적 편집기법을 사용하여 관객들의 마음을 제작자가 의도한 방향으로 이끌어낼 수 있다는 것을 증명함으로써 영화가 얼마든지 정치선전물이 될 수 있음을 보여주었다. 이것은 앞으로 언급될 기독교의 영화연구가 진행될 방향을 제시하는 것으로 이해될 수 있다. 즉 영화란 제작자 혹은 감독의 세계관이 투영될 수 있으며, 어떤 영화의 경우에는 주장을 담아 관객을 설득하는 용도로 얼마든지 사용될 수 있음을 뜻하기 때문이다. 따라서 교회가 영화에 대해 1차적으로 주목해왔던 것은 영화를 통해 표현된 이미지와 내용이 기독교의 교리와 같은 점은 무엇이고 다른 점은 무엇인지를 밝히는 일이었다. 아울러 레닌이 그러했던 것처럼 영화가 영향력 있는 대중 계몽의 도구로 매우 효과적이라는 사실에 착안해서 영화를 통해 복음을 전파하려는 시도가 끊이지 않았던 것이다.

## V. 결론-한국 기독교 영화의 혁명을 꿈꾸며

현대 복음주의의 선교개념은 복음전도와 사회적 책임의 양면성을 포괄한다. 영화에 적용하자면 영화를 통한 선교도 필요하지만 영화계의 풍토를 건강하게 바꾸는 일도 함께 요구되고 있는 것이다.

선교를 가장 중요한 하나님의 명령으로 받아들이는 교회는 항상 시대적인 문화와 사회의 변화에 맞추어 선교전략을 모색해왔고, 영상문화의 시대를 맞으면서 ‘영화를 통한 선교’라는 방법은 당연히 나타날 수 있는 것이었다. 그리고 어느 정도 효과도 있었다. <나는 할렐루야

아줌마였다>(1981), <사랑의 원자탄>(1977)과 같은 70, 80년대의 기독교 영화는 교회의 주목을 받았고 지금도 선교용 필름으로 기억되고 있다.

이 영화들은 주로 교회의 절기와 부흥회, 새신자 초청잔치와 같은 주요행사 일정에 맞춰서 개교회별로 상영되는 특별한 교회문화로 인식되기도 했다. 극장용 극영화로 제작되었지만 일반 극장 상영시에는 별다른 반응을 끌지 못한 반면 교회에서 상영할 때는 매우 깊은 감흥을 끌어내는 매우 특이한 영화들로 신앙의 추억 속에 자리하고 있는 것이다.

80년대 후반에 들어서면서 각 가정마다 VTR이 보급되고 문화에 대한 수요와 공급 모두에서 놀라운 양적 발전을 이루는 가운데 기독교 영화는 상업영화와의 경쟁에서 힘겨운 싸움을 할 수 밖에 없었다. 영화가 흔한 것이 되면서 그나마 교회별로 상영되던 선교 영화에 대한 흥미도 줄어들었고 소비되지 않는 기독교 영화를 선뜻 만들려는 제작자가 나설 분위기가 아니었다. 그나마 일반 상영에 성공함으로써 한국 기독교 영화의 맥을 이은 작품들로는 현재 한국영화인선교회 회장직을 맡고 있는 이기원 감독의 <새벽을 깨우리로다>('89)와 <빛은 내 가슴에>('95)가 있고, 한국 영화계의 대부라고 알려진곽정환 감독의 영화 <무거운 새>('94)가 한편에 자리하고 있다. 이 영화들은 명실공히 90년대 한국 기독교 영화를 대표하는 작품들이라 할 수 있으며 현대적인 감각과 스타급 배우들을 기용한 역작들이었지만 그 영향력의 범주권이 교회에 한정되었다는 점에 있어서 큰 아쉬움을 남겼다. 왜냐하면 기독교 영화라고 해서 작품성이 떨어지거나 일반인들이 이해하기 어려운 것은 아니기 때문이다. 이장호 감독의 <낮은데로 임하소서>('81)와 같이 한국 기독교 영화사에 있어서 세상사람들에게 주목 받은 작품도 있는 까닭이다. 이 영화는 21회 대중상에서 작품상, 감독상, 미술상 등을 수상한 화려한 경력을 가지고 있다. 기독교인이나 그렇지 않은 세상사람들 모두 잘 만들었다고 칭찬한 영화란 점이다.

그러면 한국 기독교영화들의 침체와 침묵은 무엇을 의미하며 미래를 위한 대안은 어떤 것일 수 있을까? 가장 중요한 것은 어떤 한 문화의 성장과 변형에는 총체적인 변혁이 뒤따라야 한다는 점이다. 우리의 생각에 좋은 시나리오와 감독만 있으면 좋은 영화가 나올 것 같지만 현실은 그렇지 않다. 영화를 움직이는 핵심 사항은 자본이다. 헐리우드 영화는 기술이나 창작력 이전에 대규모의 자본을 바탕으로 하고 있으며 더 많은 자본을 확충하기 위해 또한 영화는 만들어진다. 이것은 문화개혁에 소명을 가진 기독교인 투자가가 반드시 나타나야 한다는 점이다. 물론 뛰어난 재능의 감독이나 시나리오가 있어서 일반 투자가들의 지원을 받을 수도 있지만, 영화가 지향하는 궁극적인 목적이 다르다는 점에서 영화 제작상 의견을 달리하는 점이 발생할 가능성이 높다. 그 때 영화를 최종적으로 움직이는 힘은 감독이 아닌 투자가가, 제작자의 손에 쥐어져 있기 때문에 기독교 영화가 목표로 하는 것을 온전히 이루기가 쉽지 않다.

이 같은 자본의 위력은 기독교인들의 영화소비성향에 의해 움직일 수도 있다는 점에서 새롭게 인식되는 부분이 있다. 즉 현대 경제의 움직임은 소비가 생산에 결정적 영향을 끼친다는 것이다. 즉 소비가 되는 곳에 생산이 이루어지기 때문에 현명한 기독교인의 선별된 영화 선택과 관람은 그리스도인을 위한 영화 제작과 연결될 수도 있다는 점이다. 문제는 내가 영화를 보고 비디오를 선택하는데 있어서 세상 사람과 전혀 구분되지 않는 것이다. 우리는 세상사람과 함께 의식을 공유하는 부분도 있지만 달리하는 영역이 반드시 있다. 그리스도인조차도 기독교 영화를 보지 않는 상황에서 세상 영화가 타락했다고 지적만 할 수는 없는 노릇이다. 기독교인들의 현명한 문화소비운동, 여기에 한국 기독교영화의 미래가 달려있는 것이다.

이를 위해서 앞에서 언급한 문제점과 보완점을 실행할 수 있는 제도적 교육과정이 필요하다. 기독교 학문으로서 영화학이 연구되어질 수 있는 구조가 기독교 대학 안에 만들어져야 한다. 그것이 독립된 전공영역이든 아니면 다른 학문과의 연계전공으로 이루어지든지 성경적 세계관으로 문화를 조망하고 창작하며 분석할 수 있는 교육 시스템을 갖추는 일이야말로 한국 영화의 세계를 변혁할 수 있는 가장 빠른 길인 것이다.

## 참고문헌

- 강진구(1999), “새로운 시대의 그리스도인의 영화비평”, 『신앙과 학문』 .4(4),
- 김문환(1994), 『문화선교와 갱신』, 도서출판 엠마오, pp.47-55
- 김형석(1999), 『영화 마케팅 비즈니스』, 문지사.
- 한국영화학교수협의회편(1992), 『영화란 무엇인가』, 지식산업사.
- 허두영(1998), 『신화에서 첨단까지1,2』, 참미디어.
- 山田和夫 지음, 박태욱 역, 『영화가 시대를 말하다』, 한울, 1998
- 마르크 페로, 주경철 역, 『역사와 영화』, 까치, 1999
- 앙마누엘 틀레, 김희균 역, 『영화의 탄생』, 시공디스커버리총서 39권, 시공사, 1996
- 윌리엄 D. 로마노프스키, 신국원 역, 『대중문화전쟁』, 예영커뮤니케이션, 2001
- 자크 엘루 지음, 박광덕 역, 『기술의 역사』, 한울, 1996
- 잭 C.엘리스, 변재란 역, 『세계 영화사』, 이론과 실천, 1996
- G.조엘 · J린튼, 김훈순 역, 『영화 커뮤니케이션』, 나남출판, 1994
- 조셉 보그스, 이용관 역, 『영화보기와 영화읽기』 (제3문학사,1992)
- 존버거 지음, 강명구역, 『영상커뮤니케이션과 사회』 나남출판, 1994
- 진 에드워드 비이스, 오현미역, 『그리스도인에게 예술의 역할은 무엇인가?』, 나침반, 1994
- 퀸틴 슐츠, 김성웅 역, 『거듭난 텔레비전』, IVP, 1995
- 팀 비워터 · 토마스 소빅, 이용관 역, 『영화비평의 이해』, 예건사.
- ‘2003년 영상학과 모집경향 최종분석’, 시네21 379호(2002년 11월 26-12월 3일자)
- 영화진흥위원회, 2002년 전국6대도시 영화관객 관람행동 분석, 영화진흥위원회,  
[http://www.kofic.or.kr/data/kofic\\_data\\_detail](http://www.kofic.or.kr/data/kofic_data_detail)  
<http://user.chollian.net/~ahzrael/vrgallery/vrmenu/introduce.htm>