

남북한 문화콘텐츠 교류와 정책적 접근 방안

The Cultural Contents Cooperation between South-North Korea and Its Political Assignment

이찬도(Chan-Do Lee)

중부대학교 인문사회과학대학

목 차

- | | |
|-------------------------|----------|
| I. 서 론 | V. 결 론 |
| II. 북한의 전통문화에 대한 이해와 정책 | 참고문헌 |
| III. 남북한 문화콘텐츠의 교류협력 현황 | Abstract |
| IV. 남북한 문화콘텐츠교류의 정책적 접근 | |

Abstract

Inter-Korean Economic Cooperation needs to a different strategy for developing synergy effects, suggesting they should be selected for role to the unification Korea. In the this paper, Three policy-strategies is suggested as follows.

Firstly, Economic Cooperation Driving Committee of Inter-Korean Digital Cultural Content is necessary the recovering of cultural consubstantiality and the operating of business partnership in the divided peninsular.

Secondly, To cultural contents cooperation between South-North Korea. the exchange of learning and information must be activated constantly. as the cultural contents is creative industrial, it needs for imagination and creative of human and understanding of a fine arts, a traditional arts

Thirdly, A policy and system is inevitable to construction of Inter Korean Cooperation Digital Contents. South-North Korea, including a North Korea having a excellent cultural heritage, must jointly recovery for cultural contents.

Under social-economic system, a consumers of digital contents pay to the format creator many royalty. Therefore, We must prepare to roll out a series of new creative contents, and have competitive advantages in the global market.

Key Words : Cultural Contents, Cultural Heritage, Entertainment Marketing

I. 서론

현재 물품으로만 제한되어 있는 남북한간 교역 대상이 용역과 영화, 드라마, 애니메이션, 게임 등 다양한 분야로 확대된다. 즉, 현행 '대외무역법'의 경우 무역 대상을 물품 외의 용역과 전자적 형태 등과 같은 무체물까지로 확대하고 있듯이 남북한 교역을 규정하고 있는 '남북교류협력법'도 이에 걸맞는 개정의 필요성이 제기되었던 것이다. 따라서 전자적 형태의 무체물에는 드라마·영화·게임 등 문화콘텐츠까지 포함됨으로써 남북교류 협력의 양적·질적 발전을 도모할 수 있을 것으로 전망된다.

교역대상품의 새로운 영역확대는 지난 1988년 남북교류가 시작된 이래 가장 큰 전환점이라 평가할 수 있다. 우선 시대에 부응할 수 있는 경제교류협력의 패턴을 들 수 있다. 물품중심의 교역에서 디지털화 된 콘텐츠를 교류한다는 것은 교역의 방식변화와 경제적 실익을 높일 수 있다는 점에서 남북간 교역에서 매우 긍정적인 결과를 안겨다 줄 것이다.

이런 측면에서 우리가 먼저 대비해야 할 것은 문화상품의 개발과 IT와 같은 기반산업에 대한 준비라는 점이다. 문화적 자산과 자원, 그리고 IT를 기반으로 하는 디지털문화콘텐츠는 오늘날 고부가가치상품으로서 각광받고 있으며, 전세계적으로 새로운 성장산업으로 부상하고 있다.

이러한 흐름에 대비하기 위해서는 남북한이 가지고 있는 풍부한 문화적 자산과 자원을 공유하고, 이를 부가가치화 할 수 있는 방안을 모색해야 할 것이다. 특히 실물제품의 교역에서 겪었던 운송, 원부자재확보, 대금결제와 같은 복잡한 절차가 상당부분 생략되기 때문에 교역패턴상의 애로점이 덜하며, 더욱이 부가가치성이 실물제품보다 높고, 산업연관 파급효과도 크다.

이와 같은 교역이점을 극대화하려면 무엇보다도 남북교역상의 정책 및 제도상의 문제점을 극복해야 할 것이며, 이로써 문화콘텐츠 이점도 기대할 수 있을 것이다. 즉, 문화원형에 대한 공동의 발굴과 고증 및 해석, 디지털콘텐츠화에 따른 기획, 제작, 유통에 이르기까지의 공동마케팅수행을 위한 위원회 신설, 인력양성프로그램 공동운영, 국제관련법에 대한 공동대응이 주요 선결과제로 제기될 가능성이 높으며, 이에 대한 대비책을 강구해야 할 것으로 본다.

II. 북한의 전통문화에 대한 이해와 정책

1. 전통문화의 이해

사회·문화적 측면에서 남북한의 특수성을 이야기할 때는 흔히 민족문화 유산을 공유한 '문화적 공동체'를 의미하는 경우가 많다. 실제 남북한은 반만년 역사의 민족문화유산을 공유하고 있으며, 북한

역시 사회주의 국가이면서도 민족문제를 강조하고 있다. 그러나 민족 문화유산에 대한 남북한의 개념과 접근 태도는 많은 차이가 있다.

북한 최고권력자의 교시나 연설 등의 문건에서도 문화유산과 유적·유물의 개념을 분명하게 구분하고 있다. 문화유산은 보다 상위의 개념으로 유적, 유물 등 유형문화재와 함께 제도 관습 등의 무형문화를 포함하는 개념이다. 무형문화재를 제외한 기타의 민족문화 유산을 의미할 때는 유적, 유물이라고 구분한다. 이렇게 구분하는 데는 유물론을 기저로 하는 북한에서 문화유산은 이를 증거할 수 있는 물적 증거가 있어야 하기 때문이다. 역사적 사건의 경우에도 역사기록만으로 실체를 인정하지 않으며, 반드시 실체를 뒷받침할 수 있는 물적 증거가 있어야만 이를 인정한다.

유적이나 유물은 보존의 대상이 된다. 반면 문화유산의 경우에는 현대화와 개량의 대상이 된다. 이 점은 민족문화유산을 대하는 남북한의 분명한 차이를 보이는 부분이기도 하다. 북한의 경우 김일성 주석의 지침대로 ‘민족문화’ 전승에서 형식과 내용은 분명하게 구분된다. 민족문화적 형식을 갖추되 내용은 어디까지나 사회주의적인 것, 주체사상에 맞는 것을 담아야 한다. 1970년대 사회주의 생활양식의 테두리 안에서 허용된 제사의 경우에도 김일성 주석이 제시한 사회주의 제사 방식의 핵심은 “음식을 많이 차려놓고 절을 하는 것은 아무런 의미가 없다. 제삿날에 무덤에다 꽃을 갖다 놓든가 가족들이 한 자리에 모여서 경건한 마음으로 죽은 사람의 지난날의 투쟁을 회상하면서, 그가 다하지 못한 일을 살은 사람들이 마저하기 위한 노력을 하지는 결의를 가지는 것이 좋을 것이다”는 것이다. 이처럼 북한의 민족문제 정책은 민족유산 자체에 초점이 맞추어진 것이 아니며, 북한의 민족정책은 주체 사상과 유일 지배 체제를 정당화하기 위한 과정에서 정책적으로 수용된 것이다.

1) 정권정통성 모색을 위한 민족 - 정권수립기

북한에서 민족문제에 관심을 두고서 전통문화의 응용과 현대화, 전통문화의 소재 발굴 등의 작업이 시작된 것은 북한 정권수립기부터였다. 일제 잔재청산과 북한정권의 정당성을 확보하기 위한 차원에서 민족문제를 부각하기 시작하였다. 1946년 4월 29일 임시인민위원회 위원장인 김일성(당시 서기장 강양욱)의 명의로 11조로 구성된 <보물, 고적 명승 천연기념물 보존령>과 동 시행규칙과 시행수속이 공포된다. 이 문건은 공식적 법령 체계로는 북한 최초로 공포된 법령으로서 1994년 <조선민주주의 인민공화국 문화유물보호법>이 제정되기까지 문화재보호 관련 기준이 되었다.

그러나 이렇게 시작된 민족문화 정책은 60-70년대를 거치면서 민족 정통성은 항일무장투쟁 혁명의 정통성으로 대체되었고, 항일혁명 전통은 다시 김일성 1인을 중심으로 한 주체 중심으로 전환되었다. 이에 따라서 민족문화에 대해서는 ‘봉건잔재’라는 명목으로 배척되었다. 특히 조선시대 문화유산에 대해서는 착취와 피착취 사회의 산물로 배척하였다. 양력설을 제외하고는 음력설, 단오, 한식, 추석 등의 명절이 미신적 요소와 낭비적 측면, 시대에 뒤떨어 졌다는 이유로 1967년 7월 공식으로 폐지되었다. 친족이 모여서 제사 지내는 것 역시 물자의 낭비, 봉건 잔재, 종파주의나 분파주의 조성 등의 이유로 규제되었다.¹⁾

2) 민족문화의 주체적 수용-70년대

60년대까지 배타적이었던 민족문화 정책이 70년대 들면서 민족문화 유산에 대한 수용으로 전환된다. 김일성 주석은 1970년 2월 17일 <민족문화유산계승에서 나서는 몇 가지 문제에 대하여>를 발표한다.²⁾ 민족문화유산 수용의 원칙은 민족문화를 무시하는 허무주의적 태도와 지나간 과거의 것을 모두 그대로 살리는 복고주의적 경향을 극복하고 과학적 사고에 따라서 계급적 입장에서 비판을 통해 문화유산을 보존, 계승하는 것이다. 전통문화유산의 가치를 구분하는 기준을 계급성에 두는 이유는 ‘참다운 자주적인 민족문화는 사회주의사회에서만 실현되어 왔다’고 보기 때문이다. 이렇게 됨으로써 이전까지 비판적으로 추진하였던 민족문화 정책을 주체사상의 틀 안에서 수용하게 되었고, 민족적 형식을 유지하면서 사회주의 내용을 담은 ‘우리식 민족문화’ 건설이 시작되었다.

김일성 주석의 교시 <민족문화유산계승에서 나서는 몇가지 문제에 대하여>는 같은해 3월 4일 발표된 김정일의 <민족문화유산을 옳은 관점과 입장을 가지고 바로 평가 처리할 데 대하여>를 통해 다시 한번 확인된다. <민족문화유산계승에서 나서는 몇가지 문제에 대하여>는 민족문화유산과 관련된 많지 않은 교시 가운데 드물게 김일성 주석의 교시가 나온지 한 달도 채 되지 않아 발표되었다는 점에서 주목된다.

내용적인 면에서 김일성 주석의 교시를 그대로 따르고 있어 문화유산 관리에 대한 새로운 지침이라기보다는 김정일의 정치적 위상을 강화시켰다는 정치적 의미가 더욱 크다고 할 수 있다. 민족문화 수용의 원칙을 분명히 한 김정일 국방위원장은 문화예술계의 혁명을 추진하여 혁명가극 <피바다>와 같은 전형적인 형식을 창조해 나갔다. 동시에 민족문화유산의 적극적인 수용 정책을 추진한다.³⁾

3) 국가이념으로서 조선민족제일주의 등장-80년대 후반 이후

민족문제가 다시 전면으로 부각되기 시작한 것은 1980년대 중반 이후 북한 국내외적인 변화에 직면하면서부터였다. 전세계적으로 동구 사회주의 국가의 몰락, 동서독의 통일, 구소련연방의 해체, 중국의

1) <http://www.nk-culture.re.kr/front/index.htm>

2) 민족문화 건설의 강령적 지침으로 알려진 이 교시에서 ‘허무주의’와 ‘복고주의’를 배격할 것과 함께 “로동계급의 새로운 문화는 결코 빈터우에서 생겨날수 없습니다. 사회주의적민족문화는 지난날의 문화가운데서 진보적이며 인민적인 것을 계승하여 새생활의 요구에 맞게 발전시키는 기초우에서만 성과적으로 건설될 수 있습니다.”고 하여 민족적 형식에 사회주의적 내용을 결합하라는 민족문화 수용의 원칙을 제시한다.

3) 이 가운데 두드러진 것이 민족악기 개량 사업이다. 민족악기 개량사업은 1950년대 후반부터 추진되어, 1963년에는 개량악기 150여점을 모아 ‘민족악기 전람회’를 개최하기도 하였다. 그러나 이후 한동안 추축하였다가 다시 1970년대 본격적으로 추진되기 시작하였던 것이다. 악기 개량 사업은 음악계의 차원을 넘어 ‘수령의 주체적인 문예 사상을 구현한 당의 방침’으로 인식되었다. 민족악기 개량사업은 민족 악기 고유한 특성을 보존하면서 현대적 성격에 맞게 하는 것으로서 ‘서양악기와 같이 앙상불을 할 수 있게끔 한다’는 원칙에 따라 전개되었다. 이에 따라 전통 국악기에 키와 밸브를 부착하고, 현을 늘리는 등의 방법을 통하여 관현악 연주가 가능하도록 개량되었다. 악기 개량과 함께 개량된 악기를 현장에 적용하기 위한 연주법이 개발이 추진되어서 개량 악기와 양악기를 배합시킨 배합관현악이 만수대에술단에서 창안되었다. 이 외에도 민요의 수집과 민요 창법을 현대화 한 창법 개발, 조선화 기법의 개발과 확대, 고구려 벽화의 원리를 응용한 조선보석화 개발, 수예의 현대화 등 민족적 특성을 문화예술에 접목시키면서 우리식 문화예술 형식 창조 작업이 진행되었고, 그 결과 1980년대 이르러 조선식 전자음악, 민족교예, 민족가극의 등으로 이어졌다.

개혁개방정책 추진 등의 변화를 겪게 되었고, 이는 폐쇄적 정책을 고집해온 북한에게 적지 않은 개방 압력으로 작용하였다. 동시에 대내적으로는 김일성 주석으로부터 김정일 국방위원장에 이르는 후계 구도의 확립이 현안 문제가 되었으며, 사회적으로도 혁명세력의 후퇴와 함께 전후 세대의 등장으로 인한 이념의 이완 문제에 직면하게 된다. 또한 70년대 이후 지속되어 온 주체사상은 경직된 이념 전달의 한계를 드러내기 시작하는 등 대내외적으로 위기에 처하게 되었다.

북한은 이 문제의 해결책을 민족에서 찾으면서, 이를 이념화 시켜 ‘조선민족제일주의’를 전면에 내세우게 된다. 북한의 사회주의는 우월한 민족적 전통성을 바탕으로 하고 있어 여타 사회주의 국가와는 다르다는 점을 강조한다. 이로써 대외적인 폐쇄정책을 계속하면서 독자성을 부각시켜 나갔다. 그리고 이를 선전하기 위하여 각 예술 분야에서 민족적인 요소를 도입한 이른바 민족예술을 강화하였다. 동시에 김일성에서 김정일로 이어지는 권력 승계를 민족적 차원의 문제로 확대함으로써 전통적 왕도 정치 구현의 방편으로 이용하였다.

1970년대 문화예술 분야에 집중되었던 민족문화 정책은 1980년대 중반 이후 조선민족제일주의로 확대되면서 국가 정책의 지표로 삼았으며 당면한 문제의 해결점을 ‘민족’에서 찾기 시작하였다. 먼저 추진된 것은 전통문화 발굴과 보존정책이었다. 1946년 4월 임시 인민위원회 위원장 김일성 명의의 <보물, 고적, 명승, 천연기념물보존령>이 발표된 이후 별다른 법률제정 작업이 없이 지속되다가 1985년 7월 11일에 조선민주주의 인민공화국 주석명령 제35호로 <문화유적보존관리사업을 더욱 강화할데 대하여>가 이례적으로 ‘교시’가 아닌 명령으로 공포되었다. 이 명령이 있는 이후 민족문화유산 복원사업이 추진되어 왕건릉의 복원, 동명왕릉의 개건, 단군유적 발굴 및 복원 사업이 전개되었다. 1992년에는 5월에는 발해유적에 대한 대대적인 발굴조사 사업이 전개되었고, 1993년 5월 14일에는 평양시 려포구역에 있는 <동명왕릉 개건> 보고서가 발표되었다. 이어 1993년 9월 28일 단군의 유골과 유물의 출토를 발표하게 되었다. 민족문화유산 사업은 1994년 4월 제9기 7차 최고 인민회의에서 <조선민주주의인민공화국 문화유물보호법> 채택함으로써 본격적인 의미에서의 최초로 문화유산 관련한 법령이 공포되기에 이르렀다.

1980년대 중반부터 폐지되었던 민속명절이 부활되기 시작하여, 1967년 7월 “봉건잔재를 뿌리뽑아야 한다”는 지시에 따라서 공식적으로 사라졌던 음력설, 단오, 한식, 추석 가운데 추석이 1988년부터 휴무일로 지정되었고, 음력설과 한식, 단오가 1989년부터 다시 휴무일로 지정되면서 민속명절이 다시 부활되었다.

문화예술 분야에도 민족성이 강조되면서 민족적 색채를 띤 공연단체들과 작품, 장르가 개발되었다. 북한은 1995년 전통 소재 발굴과 민족주의 작품 공연을 명목으로 ‘평양예술단’을 ‘국립민족예술단’으로 개칭하였으며, ‘반동적 부르주아 음악으로 사람들의 건전한 사상의식을 마비시키는 해독적 작용을 한다’고 비판하던 전자음악을 수용하여 민요의 현대화를 목표로 1983년 7월 22일 북한 최초의 경음악단인 왕재산 경음악단을 창단하였다.

이 외에도 미술 분야에서는 북한 고유의 미술 형식으로 개발된 조선회화를 유화를 비롯한 미술 전분

야로 확대 적용하였으며, 무용에서는 민속무용이 개발되어 전통적 소재를 현대화 한 <손복춤>, <목동과 처녀>, <오월단오>, <홍겨운 새납소리>, <복춤>, <무사춤>, <도라지>, <쟁강춤>, <상모춤>, <돈돌라리>, <달맞이> 등이 창작되었고, 가극에서는 80년대 말 평양예술단에 의해 새로운 형식의 민족가극 <춘향전>이 창작 공연되면서 민족가극의 전형이 만들어졌다. 평양예술단은 민족가극 <춘향전>의 창작성을 계기로 단체의 명칭도 국립민족예술단으로 바꾸면서 민족가극 <춘향전>을 비롯하여 민족가극 <박씨부인전> 등 민족적 색채의 작품 공연을 중심으로 하게 되었다.

교예에서도 민족적인 특성이 강조되면서 민속놀이인 널뛰기, 밧줄타기, 말타기를 교예종목으로 변형시킨 <공중날기>, <널뛰기교예>, <3인그네조형>, <2중그네>, <밧줄타기> 등의 사회주의적 민족교예 작품이 개발되었다.⁴⁾

2. 북한의 문화산업 조직체계

1) 문화산업조직

북한의 문화산업 조직체계에 대해서는 종합적으로 알려져 있는 것은 없다. 다만, 북한에서 가장 문화사업화가 되었다고 할 수 있고 앞으로도 유망한 분야인 애니메이션분야의 조직체계가 일부분 알려져 있다. 북한의 대표적인 영화제작소로는 (주)하나로 통신과 애니메이션을 제작한 바 있는 ‘조선 4.26 아동영화촬영소’ 등 7개소로서 이들 영화촬영소의 한 곳 당 수 백 명의 애니메이터가 근무하고 있는 것으로 알려져 있다.

또한 컴퓨터 그래픽 기술을 개발하고 있는 곳은 ‘5.18 시험소’가 대표적이다. 편집, 촬영, 녹음 등 영화제작에서 요구되는 과학기술적 문제를 해결하는 내각문화(예술)성 산하기관으로, 2001년 4월 개봉한 극영화 <살아있는 령혼들>의 폭파장면을 컴퓨터 그래픽으로 처리한 바 있다. 이외 조선컴퓨터센터, 김일성종합대학, 김책공업종합대학, 조선예술영화촬영소의 컴퓨터실 등이다.

한편, 남한 측의 민간 기획사나 단체, 기업이 문화교류 및 협력사업을 추진할 때 접촉하는 북측 창구는 조선아세아태평양평화위원회이다. 아태평화위원회는 조선로동당 통일전선부의 외곽기구로서 사회·문화교류사업을 포함한 대남 및 대외 교류협력창구이다. 당의 외곽기구로서 민간단체의 형식을 띠고 있으나 북한체제의 특성상 정부기관의 하나이다.⁵⁾

애니메이션의 경우 여전히 선군사상, 집단주의, 대서방 경계 등 정치사상성이 상당부분 포함되어 있는 것은 하나 다른 문화콘텐츠와는 달리 정치적 색채가 상대적으로 적은 것이 특징이다.⁶⁾ 북한의 애니메이션 산업은 러시아의 모스크바 영화학교와 중국의 상하이 애니메이션제작소와 같은 유아사상교육을 위한 사회주의 국가의 투자방식으로 진행되어 왔다. 무엇보다도 아동영화로서만 그 성격을 한정하는

4) <http://www.nk-culture.re.kr/front/index.htm>.

5) 한국문화콘텐츠진흥원, 「북한의 문화콘텐츠산업 실태와 교류협력방안」, 2003.3, pp.12-13.

6) 상계서, p.8.

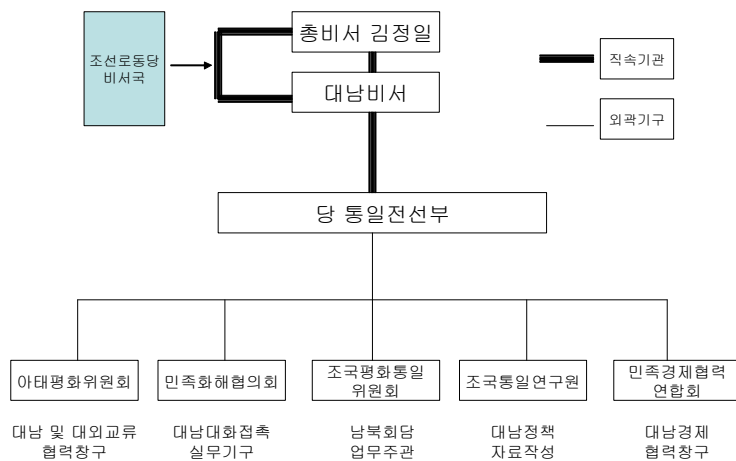
특성 때문에 정치적 사상적 메시지를 직접적으로 언급하지 않고 권선징악, 지덕체, 과학적 내용으로 극적 재미를 추구하며 동양화에 기본을 둔 사실적 묘사를 중시하고 있다.

최근 들어 내용상 흥미 위주로 다양화되는 경향을 나타내고 있다.⁷⁾ 기술상에 있어서도 컴퓨터 그래픽을 이용한 3차원의 화상처리 기술을 도입하는 등 국제적인 수준에 이르고 있다는 평가이다. 또한 소재 및 기법에 있어서는 정치사상의 우월성 강조를 위해 대체로 호랑이, 나비 등 동물의 의인화 기법을 도입하고 있고, 고구려의 역사인물, 전설 등을 통해 자주적 역사의식을 고취하고 있다는 평가이다.⁸⁾

2) 교류협력사업의 조직

남한 측 민간 기획사나 단체, 기업이 문화교류 및 협력사업을 추진할 때 접촉하는 북측 창구는 조선 아세아태평양평화위원회이다. 아태평화위원회는 조선로동당 통일전선부의 외곽기구로서 사회·문화교류사업을 포함한 대남 및 대외 교류협력 창구이다. 2002년 7월 경제관리 개선조치 이후에는 내각 무역성 산하 대외경제협력추진위원회(대경추)와 조선국제무역촉진위원회의 활동이 활성화되었다. 특히 대경추는 2002년 9월 발표한 신의주 특별행정구의 북한측 창구였고, 1991년 9월 선포된 나진·선봉 자유경제무역지대를 담당, 외자유치 및 설비수출입에 경험을 쌓아왔다.

아태평화위원회는 그 동안 남북문화교류·협력사업을 포함하여 현대 등 남한기업들과의 경제협력 사업에 주력해 왔으나 2002년 9월 평양에서 개최된 북·일 정상회담의 사전준비와 진행 및 후속조치를 담당함으로써 그 활동범위를 넓혀가고 있다.



[그림-1] 북한의 문화기관 및 조직 체계

7) 최근 북한은 「조선중앙TV」를 통해 선군사상의 대표적인 애니메이션 「소년장수」(11.17.), 「다람이와 고슴도치」(10.5.)를 비롯하여 전화예절, 교통질서, 과학중시 등 다양한 소재의 애니메이션(만화영화)을 방영하였다.
 8) 정병현, “민족의 전통성 확립으로 문화지향의 추 이동”(1999); ,<http://www.kcaf.or.kr/yearbook/1999/ilban/bukhan.htm>

Ⅲ. 남북한 문화콘텐츠의 교류협력 현황

1. 디지털 콘텐츠 및 관련 산업분야

문화산업은 문화콘텐츠의 유통배급, 방영 및 방송 등과 관련된 분야이다. 그러나 동 분야에 대한 정확한 자료가 없기 때문에, 남북한간 3D 제작장비 및 방송영상기자재 등이 포함된 전기전자 관련 분야의 교류실적을 토대로 북한의 문화산업에 대한 시사점을 얻고자 하였다.⁹⁾

<표-1>와 같이 남북한 총 교역규모는 2005년의 반입실적이 약 3억4천만달러로서 이중 전자전기제품이 약 1천4백만달러, 2006년에는 2천1백만달러로서 전년대비 52.1%로 성장하였고, 2007년의 1-6월간 실적도 1천5백만달러로서 1차산품 다음으로 높은 비중을 차지하고 있다. 반출의 경우에도 2006년도에 5천7백만달러의 실적을 보여 전년대비 63.1%로 성장추세를 보였고, 2007년 1-6월간의 실적도 이미 4천7백만달러를 달성하였다. 특히 반출의 경우 평균 증가세의 16.0%보다 높았고, 전체 남북교역 증가세 27.8%보다도 높은 증가세를 보였다. 이러한 추세는 위탁가공활성화의 따른 결과로서, 남북교역의 패턴이 점차 원료 및 원자재 중심산업에서 가공 및 고부가가치 산업으로의 이전과 나아가 남북한 문화산업교역을 위한 인프라가 형성되고 있다는 점을 시사하고 있다.

<표-1> 남북한 교역규모

(단위 : 천달러, %)

구분	품 목(Item)	2005(A)	2006(B)	증가율(B/A)	2007(1-6월)
반입	농림수산물	112,609	137,855	22.4	81,566
	광산물	29,238	59,733	104.3	55,002
	화학공업제품	544	1,868	243.5	2,585
	플라스틱고무및가죽제품	1,674	3,803	127.1	2,789
	섬유류	120,294	144,807	20.4	68,302
	생활용품	6,025	15,511	157.4	13,024
	철강금속제품	44,301	110,147	148.6	73,990
	기계류	10,438	22,702	117.5	11,570
	전자전기제품	14,460	21,997	52.1	15,729
	잡제품	698	1,118	60.1	903

9) 컴퓨터의 경우는 대공산권수출통계(COCOM)을 대체한 바세나르협정에 의해 486급 이상의 PC의 대북반출이 사실상 불가능하기 때문에 거래 실적이 없다.

	소 계(금 액)	340,281	519,539	52.7	325,459
반출	농림수산물	144,644	213,893	47.9	43,170
	광산물	31,740	36,873	16.2	13,855
	화학공업제품	202,655	184,821	-8.8	118,605
	플라스틱고무및가죽제품	10,973	9,883	-9.9	8,836
	섬유류	87,203	104,781	20.2	55,551
	생활용품	12,634	19,447	53.9	12,419
	철강금속제품	67,855	95,909	41.3	40,231
	기계류	114,888	102,395	-10.9	48,856
	전자전기제품	35,026	57,137	63.1	47,819
	잡제품	7,857	5,062	-35.6	3,368
	소 계(금 액)	715,472	830,200	16.0	392,709
합계		1,055,754	1,349,739	27.8	718,168

자료) 통일부

셀 방식 2D 애니메이션 제작은 노동집약적 산업인데다 북한의 애니메이션 제작기술 수준이 높아 북한의 유망한 수출품목으로 평가받고 있다. 그러나 애니메이션의 세계적인 추세가 컴퓨터에 의한 3D 애니메이션으로 전환됨에 따라 수출활로 개척에 애로점을 겪게 되었다. 이에 따라 북한은 남한과의 3D 애니메이션 합작방식을 통해 제작 장비와 제작 기술을 습득하고자 하였으며, 그 첫 결실이 (주)하나로 통신과의 애니메이션 제작의 합작사업이었다.

남북한간 가장 유력한 교류분야로서는 흔히 만화애니메이션 분야라고 하며¹⁰⁾ 사실 동 분야의 콘텐츠 구축 및 필요한 기자재와 장비 등 방송영상분야에서의 가시적인 교류협력이 있었다. 특히 북한의 만화애니메이션은 대부분의 TV방영용으로 제작된 탓에 상대적으로 극장용은 미미한 실정이다. 이에 따라 남한 측으로부터의 방송 및 장비분야의 반출실적이 높은 편이다. 2001년부터 2004년까지의 반출현황을 보면, 칼라TV(MTI 821154-821156), 칼라TV부품(MTI821170), 유선통신기기부품(MTI 811500), 컴포넌트(MTI 822490), 스피커(MTI822500) 등이 주요 품목이다.

반입의 경우에도 같은 품목군을 위주로 OEM방식으로 들여오기 시작하였다. 즉, 컬러TV(MTI 821154), 유선통신기기부품(MTI811500), CRTTV (MTI82112), 스피커(MTI822500) 등이 대표적이다. 즉, 방송영상장비 및 부품의 반출입 증가가 많다는 것은 단순조립 및 기술습득의 기회를 적극적으로 살리

10) 1999년 춘천 국제 애니타운 페스티벌에서 「낙랑공주와 호동왕자」, 「영리한 너구리」, 「소년장수」 등을 방영하였고 2001년 남북합작으로 제작한 「게으른 고양이 덩가」는 2001년 대한민국 영상만화대상에서 「캐릭터 디자인상」을 수상하였음. 이외 남북합작 TV 애니메이션 시리즈 「뽕뽕뽕 뽕로로」가 있음.

려는 북한의 정책을 엿볼 수 있는 것은 물론이고, 아울러 문화 콘텐츠 개발 및 관련 산업의 육성에 관심이 많다는 점을 시사하고 있다.¹¹⁾

<표-2> 남북한 방송영상장비 교류현황-만화애니메이션 관련기자재 중심

(단위 : 천 달러)

MTI	2001		2002		2003		2004	
	반출	반입	반출	반입	반출	반입	반출	반입
811500	80	1	259	64	112	58		9
812310	2				5		4	
812810	4				107		70	4
821111					1	3193		2782
821112					3300	2510	2591	3136
821154	3920	5336						
821156	95				303		29	
821170	555		730		1626		1742	
821500		5		36		3		2
822290	864	1144	1103	1433	1033	1251	790	1128
822490	24	2	38		247		49	
822500	24	6	275		41		243	
소계(%)	7,149	6,542	2,651	1,533	6,922	7,015	5,812	7,062
남북간 총교역	226787	176170	370155	271575	434965	289252	438995	258019

(주) 2000년도 반입의 경우 유선통신기기, 컬러TV, 컴포넌트 등을 중심으로 15,428천달러(전체교역대비 약 5.6%)이고, 반출의 경우 OEM방식의 완제품 컬러TV, 카테트라디오 등을 중심으로 4,806천달러(전체교역대비 약 3.1%) 상당의 실적을 보였다.

자료 : 이찬도, “남북한문화산업교류협력을 위한 동태적 마케팅 전략-문화콘텐츠를 중심으로-”, 「북한연구학회보」, 북한연구학회, 2005년 겨울호.

한편, 2006년부터 최근까지의 전자전기제품의 교역현황에서 방송관련제품의 교류현황을 평가해 볼 수 있다. 동 분야의 전체 반입은 2천2백만달러로서 전체 교역의 4.2%, 반출은 5천7백만달러로서 6.9%를 각각 차지하고 있고, 2007년의 경우도 반입이 4.8%, 반출은 12.2%로 성장추세를 보였다. 이중 방송장비 등과 같은 문화산업교류분야의 경우 유선전송장치, TV카메라, 무선통신기기부품, 컴퓨터 등 산업

11) 이찬도, “남북한문화산업교류협력을 위한 동태적 마케팅 전략-문화콘텐츠를 중심으로-”, 「북한연구학회보」, 북한연구학회, 2005년 겨울호, pp.200-201.

용전자제품이 주요 품목으로 나타나고 있다. 또한 방송프로그램 및 콘텐츠의 확산을 시사하고 있는 가정용전자제품의 경우에도 CRT TV (아날로그의 것), 캠코더, 라디오카세트 등이 주요 반출입 품목으로 나타나고 있다.

〈표-3〉 전자전기제품(방송영상관련제품)의 남북한교역 현황

품 목 (Items)	2006		2007(1-6월)	
	반입	반출	반입	반출
전자전기제품	21997(4.2)	57137(6.9)	15729(4.8)	47819(12.2)
산업용전자제품	2112(0.4)	10569(1.3)	6008(1.8)	14878(3.8)
기타유선전화기		1,909		
기타유선전송장치	21	436	11	110
방송용통신기기		39		
코드 분할식 전화기			30	
TV카메라				724
수상기				12
위성방송수신기	54	83		
레이더		186		84
기타무선통신기기부품	39	25	262	4,631
휴대용컴퓨터	486	766	196	256
개인용컴퓨터	82	211	22	221
기타컴퓨터	25	100		
기타계측기			5,238	
기타프린터		98		
데이터디스플레이장치	37	82	14	
기타컴퓨터 주변기기		196		
기타컴퓨터부품		14		7
소프트웨어	31	10		16
가정용전자제품	12879(2.5)	11649(1.4)	3044(0.9)	10431(2.7)
CRT TV (아날로그의 것)	3,304	560	345	1,321
PDP TV(디지털의 것)			59	13
CRT TV (디지털의 것)	5,714	4,514		
LCD TV (디지털의 것)	6	11		
칼라TV(25인치이상)		3		
칼라TV부품		1,736		
캠코더	212	488	601	677
기타비디오카메라			161	258

기타컴포넌트			214	241
기타라디오카세트		1,607	1,088	846
전자부품	890(0.2)	11029(1.3)	618(0.2)	3618(0.9)
기타집적회로반도체		147		
집적회로반도체부품		79		
변성기			200	124
기타개별소자반도체	268	897		
기타전자관부품		426	52	174
연결부품	209	9,036	160	2,813
합계(금액)	519,539	830,200	325,459	392,709
합계(건수)	421	697	337	659

주) 주요 교역 품목 중심.
자료) 통일부

2. 문화콘텐츠 공동 프로젝트분야

북한은 영화보다는 애니메이션 제작 프로젝트를 선호해 왔는데, 이는 영화제작 프로젝트는 배우보다는 현지로케 등의 장소지원이라는 부담과 특히 북한 측의 시장규모가 적기 때문에 사업적 수익성이 적었기 때문이다. 반면 애니메이션 제작프로젝트는 하청제작을 통한 인건비 수익을 올릴 수 있고, 2D 및 3D 디지털 컴퓨터 애니메이션 제작의 경우 기술을 전수 받을 수 있다는 이점이 작용한 것이다. 남북한 애니메이션 공동제작 프로젝트를 보면 다음과 같다.¹²⁾

1) 애니메이션 합작사업

하나의 문화권에 들어가 있는 콘텐츠가 다른 나라로 진입할 때는 문화장벽에 직면하게 된다. 이 문화장벽에 들어가 있는 것에는 언어도 있을 것이고, 사회적 관습차이, 그 나라의 국가관 같은 다양한 문화적 차이 등이다. 우리의 입장에서 볼 때 이 문화적 장벽이 가장 낮은 곳이 바로 북한으로서 최근 북한산 혹은 남북이 공동개발한 디지털콘텐츠가 속속 선보이면서 이에 대한 긍정적인 반응을 보인 것도 결국 문화적 장벽이 낮기 때문에 가능한 것이다.

<게으른 고양이 덩가>

최초의 남북 합작 애니메이션인 <게으른 고양이 덩가>는 3D 스폿 애니메이션(Spot Animation)으로서 품질 및 완성도 면에 있어서 국내 우수 3D애니메이션 제작업체의 작품과 손색이 없는 것으로 평가받았다. 이 작품은 일본 NHK의 엔터테인먼트 사업분야 자회사인 마이코사와 일본 내 공식 에이전트 계

12) 이찬도, 전게서, p.202.

약을 맺기까지 했다.

새침하고 깔끔함의 대명사 고양이 그러나 이런 고양이의 이미지를 확 떨어버린 고양이를 묘사하고 있다. 바로 남북한 합작 캐릭터로 평가받는 <게으른 고양이 덩가>는 디지털 3D 캐릭터로 지난 2001년에 태어나 그 해 대한민국 만화문화 대상 캐릭터 부문상을 수상했으며 2002년도에는 10대 캐릭터로 선정, 문화관광부장관상을 받기도 했다. 본 작품은 현재 봉제인형, 문구 및 팬시류, PC게임, 모바일 콘텐츠 등 약 150여 종류의 상품군을 형성하고 있으며, 홍콩, 태국, 대만, 싱가포르 등에서 큰 인기를 얻었다.¹³⁾

<아티와 필리>

콘텐츠 제작업체인 파라룩스는 북한의 백호만화영화제작소와 <아티와 필리>라는 만화영화를 제작하기로 계약체결하였다. 파라룩스 측에서는 시나리오 및 캐릭터를 제작하고, 재편집을 담당하고 백호 측이 그림을 담당하였으며, 주인공 아티와 필리가 모험을 하면서 환경을 보호하기 위해 악을 물리치는 시나리오로 구성되어 있다.¹⁴⁾

<뽀롱뽀롱 뽀로로>

2004년 11월 EBS TV에 방영되기 시작한 ‘뽀롱뽀롱 뽀로로’는 아이코닉스가 기획하고 남한의 오콘과 북한의 삼천리총회사, EBS 등이 함께 제작했다. 기획 당시 남과 북이 공동 투자해 제작하기로 하였으나 이후 북한은 제작에만 참여했으며, 전체 52편 중 22편이 북한 애니메이터들에 의해 완성되었다.

호기심 많은 꼬마 펭귄 뽀로로가 얼음숲 나라의 동물 친구들과 탐험과 발견의 과정을 담고 있는 이 작품은 이탈리아 <카툰 온더 비아>, 프랑스 <안시 페스티벌>, 서울 <SICAF 영화제> 등에서 경쟁작으로 선정되는 등 작품성을 인정받았으며 ‘올해의 주목해야 할 캐릭터’로 선정되기도 하였다.

<표-4> 남북한 애니메이션 공동제작 프로젝트 현황

업체명	프로젝트명	북한연관제작사	작품형태	공동제작규모
(주)에이콤	왕후심청	4.26아동영화촬영소 (SEK)	극장용 장편 1편	40만불
(주)하나로통신	게으른 고양이 덩가	삼천리총회사/ 삼천리 총기술회사	3D 웹애니메이션	19만불
	뽀롱뽀롱 뽀로로	삼천리총회사/ 삼천리 총기술회사	3D 웹애니메이션	-
민족네트워크/한신코퍼레이션	모디스	평양정보센터/SEK	TVTFLWM 104편, 극장용 장편 1편	300만불

자료 : 한국문화콘텐츠진흥원, 「북한의 문화콘텐츠산업 실태와 교류협력방안」, 2003.3, p.62.

13) 이외 게임 제작사인 일본 타이토사에서는 ‘덩가’ 인형의 자체개발을 통해 오락실용 게임기에 넣을 계획이다. 이외에도 캐나다에서는 케이블 TV를 통해 애니메이션이 방영 중이며 유럽에서도 사업을 진행 중이다.

14) <http://news.mk.co.kr/newsRead.php?year=2007&no=267845>.

2) 기타 콘텐츠 교류협력

이밖에 2005년 방영된 <왕후 심청>은 국내 애니메이션 제작사가 북한에 프로덕션을 두고 모든 원화·동화·음악 작업을 전량 북한에 수주, 제작한 극장용 애니메이션으로서 심청전을 디즈니 영화 풍으로 만든 작품으로 6년간 총제작비 65억원이 투입되어 완성된 작품이다.¹⁵⁾

애니메이션 이외에도 북한에서 제작되거나 남북이 공동으로 개발한 멀티미디어 콘텐츠가 속속 국내에 유입되고 있다. LG텔레콤은 북한 교류업체인 북남교역과 제휴, 북한 삼천리무역총회사의 모바일게임 <레성강의 장기전설>과 <프로 비치발리볼> 등 2종을 서비스한 바 있다. <레성강의 장기전설>은 아름다운 여인을 차지하기 위해 벌이는 장기 도사들의 운명을 건 장기게임이며, <프로 비치발리볼> 역시 북한 게임의 일반적 상상을 넘어 아름다운 미녀들을 선보이고 있다는 점에서 주목할 만하다.

한국과학기술정보연구원(KISTI)이 배포하고 있는 <백두산의 자연> CD롬은 KISTI가 북한 중앙과학기술통보사(CIAST)와 협력해 제작한 디지털콘텐츠다. 이는 동경의 세계인 백두산에 대한 방대한 정보를 DB화했다는 성과도 중요하지만, 단순한 학술대회 교류 수준에서 끝났던 과거와는 달리 북한에 한발 더 다가서는 계기를 만들었기 때문이다.

이렇게 남북 디지털콘텐츠 산업교류의 물꼬가 트이면서 북한의 IT환경에 관심이 쏠리고 있다. 제작 환경이 좋아야 시장성 있는 제품을 내놓을 수 있기 때문이다. 모바일게임 등이 진입장벽이 대체로 낮다고는 하지만 인터넷이나 휴대폰이 널리 쓰이지 않는 북한에서는 그만큼 테스트베드가 취약할 수밖에 없어 개발에 애로점이 많다. 내수시장이 전무하다시피 한 상태에서는 검증된 제품을 내놓을 수 없는 게 북한 디지털콘텐츠 산업의 한계로 지적되고 있는 것이다.

〈표-5〉 한국과학기술정보연구원의 남북사업 추진 현황

년/월	협력 내용
2001.08	북한과학기술정보 전용 웹사이트 구축, 운영 사업 착수
2001.12	남북 공동개발 CD롬 해외과기동향 500호 기념호 제작
2002.03	북한과학기술네트워크 웹사이트(www.nktech.net) 오픈
2002.04	남북 산업기술협력 유망분야 발굴 등 기반 구축 사업추진
2002.10	제일 총련 과학기술자협회와 MOU 교환
2003.01	중국 선양에서 남북과학기술정보 교류회 개최
2003.03	남북 협력사업자 승인 취득
2003.04	남북 과학기술정보 기관간 MOU 및 협정서 체결
2003.10	과학기술부문 첫 남북한 협력사업 승인

15) 세계적인 애니메이션 축제인 안시페스티벌 경쟁부문 특별상 수상, 최초의 동양계 할리우드 애니메이터인 벨슨 신(한국명 신능균) 감독의 지휘 등의 이유로 주목받았다.

3) 방송합작사업-드라마 : 사육신

KBS와 북한 조선중앙텔레비전이 공동 제작한 70분물 24부작 사극 <사육신>은 집현전 학사 성삼문, 박팽년, 하위지, 이개, 유성원, 유응부 등이 수양대군(세조)의 왕위찬탈에 반대하여 단종복위를 꾀하다 죽음을 맞이한 역사적 사건을 드라마화 한 것이다.¹⁶⁾

<사육신>은 2005년 7월, 평양 조선중앙텔레비전 세트장에서 북한 배우 170여 명이 참여한 가운데 첫 촬영을 시작해 2006년 하반기에 방영을 예정했었지만 북한 핵실험 여파로 해를 넘기면서 마침내 2007년 8월로 방영이 결정되었다.

이처럼 북한 최고의 스태프들과 배우들이 함께해 완성도를 높인 <사육신>을 통해 KBS는 "이념의 장벽을 넘어서 남과 북이 하나의 역사와 언어, 풍습을 가진 동질성을 확인하고, 남북의 가교 역할로써 신뢰를 바탕으로 앞으로의 남북 교류 발전에 이바지 할 것"이라고 기대하고 있다. 국내 언론 및 시청자들의 반응 또한 KBS가 방송장비와 제작 인프라를 제공하고 북한이 제작 전반을 맡아 진행하는 만큼 최초 시도라는 남다른 의미로 기대하고 있다.

더욱이 평양시(모란봉, 대성산, 동명왕릉, 조선예술영화 촬영소, 중앙식물원, 강동군, 룡악산, TV회관 실내 촬영장), 개성지구, 묘향산, 정방산성, 나진·선봉지구 등 북한 전역과 내몽골 자치구 등지에서 촬영된 <사육신>은 현 세대에게 무척 낯설기만 한 북한의 모습을 감상할 수 있는 기회로 인정 할 만 하다.

또 이번 작품은 대본부터 캐스팅 전반에 걸쳐 남북 양측 합의로 결정되었기 때문에 남북한 드라마의 중간적인 시각이 담겨있을 것이라는 예측도 있다.¹⁷⁾ 한편, KBS가 저작권을 가지고 있는 <사육신>은 조선중앙텔레비전에서도 방영권을 가지고 있어 북한에서 방영될 가능성이 높은 것으로 전해지고 있다.

IV. 남북한 문화콘텐츠교류의 정책적 접근

1. 문화정책상의 접근

문화콘텐츠는 문화를 내포한 산물이라는 점에서 남북교류 협력의 가능성과 한계를 동시에 안고 있다. 첫째, 문화는 생활양식, 가치관, 정서, 사상과 이념 등을 모두 총괄하고 있기 때문에 문화의 흐름은 문화정책상의 문제뿐만 아니라 체제의 지속성과 밀접한 관계를 가지고 있다. 독일 통일 이전의 동독이

16) 특히 국내에서 인지도가 높은 북한 만수대 예술단 소속 무용수 조명애가 주요 배역으로 출연했고, 성삼문 역에 북한 최고의 미남 배우 박성욱이, 성삼문과의 애절한 사랑을 그릴 가상인물 정소연 역에 김련화가 출연해 그들의 연기 색 같은 어떨지 주목을 받고 있다.

17) 사육신이 형장으로 끌려가는 장면과 저자거리, 단종 등극식 등 대규모 군중원에 1만여명이 동원된 점도 눈여겨 볼만 하다. 마천령 전투 장면에서는 300여명의 말이 동원됐다고 하니 '사육신'이 북한 드라마 역사상 기록에 남을 만한 작품임엔 틀림 없다.

나 현재 북한 등 사회주의 체제가 자본주의의 문화유입을 통제하려고 하는 것도 이러한 이유에서이다. 북한은 문화예술을 사회주의 체제 운영수단으로 인식하고, 적극적인 국가 개입을 통해 문화예술을 관리하고 있다.

이런 맥락에서 남북한간의 문화교류는 정치적, 군사적인 교류협력에 비해서는 용이한 측면이 있으나 한계점도 안고 있다. 특히 분단이후 상이한 체제로 인해 생활양식과 문화예술도 이질적으로 변화하였기 때문에, 두 문화의 만남은 상호 긴장과 충격을 줄 수 있다.

첫째, 폐쇄적인 북한사회에서는 이러한 충격이 더욱 크게 나타날 것이다. 따라서 남북 분단 이후의 문화산물에 대한 상호교류는 남북한간의 충분한 협의를 통해 조정되어야 할 것이다. 북한이 1980년대부터 프랑스 등 외국으로부터 애니메이션 하청제작을 수행해 왔지만, 외국의 애니메이션을 수입하여 국내에 방영한 경우는 없다는 점을 이해할 필요가 있다.

둘째, 남북공동협력으로 문화콘텐츠를 개발한 경우에도, 북한에서의 유통과 소비로까지 확대하는데는 한계가 많다. 따라서 남북공동으로 콘텐츠를 개발할 경우에도 가능한 이념적이고 정치적인 요소가 적은 부문을 우선적으로 협력대상으로 설정할 필요가 있다.

셋째, 이러한 관점에서 유선 전통문화유산을 바탕으로 한 공동협력 모델이 일차적으로 고려될 수 있다. 전통문화유산은 그 동안 이질화된 남북의 문화현실에서 한민족으로의 문화정체성을 확인하고, 재정립할 수 있는 요소라는 점에서 북한의 협력을 비교적 수월하게 유도할 수 있는 측면이 있기 때문이다. 또한 전통문화유산에 대해서는 콘텐츠개발에 들어가기 전에 사실에 바탕을 둔 고증작업이 이루어져야 하기 때문에 이념적이고 정치적인 요소가 배제될 가능성이 크다.

그러나 전통문화유산 역시 이념적, 정치적 목적을 달성하기 위해 새롭게 변형 혹은 부각될 수 있는 여지가 있다는 점을 고려해야 할 것이다. 박정희 정권이 전통문화유산에서 경제발전의 동인을 찾기 위해서 화랑정신, 세종대왕, 이순신 등 위인적, 향약 등을 강조했듯이, 북한 역시 사회주의 혁명을 위해 혁명설화와 신화개발 등 전통문화유산을 활용하고 있기 때문이다. 따라서 북한의 문화자원, 특히 문화유산을 문화콘텐츠 소재로 개발하기 위한 사업을 추진할 경우, 이러한 점을 충분히 고려하여 가능한 역사적인 사실에 바탕을 둔 소재를 개발, 활용해야 할 것이다.¹⁸⁾

2. 문화콘텐츠 교류를 위한 제도·정책적 과제

1) 문화원형 활용을 위한 추진체계

북한의 문화콘텐츠는 사상 교육적인 측면이 강하고, 오락성보다는 예술성을 표현하려는 경향이 짙기 때문에 리얼리즘의 성격이 두드러진다. 이런 특징을 잘 살리면서 남북한 문화콘텐츠교류와 공동제작을 원활하게 추진할 수 있는 분야가 바로 북한 문화원형의 디지털콘텐츠사업이다. 우선 중국의 고구려사

18) 한국문화콘텐츠진흥원, 「북한의 문화콘텐츠산업 실태와 교류협력 방안」, 2003.3, pp.2-3.

왜곡에 대응한다는 차원에서만 보더라도 인문, 역사학계의 꾸준한 학문적 노력과 함께 북한 문화원형을 창작소재로 활용하는 등 대중문화적 접근까지 동시에 추구한다면 그 효과는 배가될 수 있다. 또한 남북한 공동으로 북한 문화유산은 물론 중국과 연해주 지역에 산재해 있는 우리 문화원형에 관한 체계적인 분류체계와 디지털화 사업에 관심을 가져야 할 것이다.

문화관광부와 문화콘텐츠진흥원은 2002년부터 약 350억원의 예산을 투입하여 70여개의 남한지역 문화원형 콘텐츠를 개발하여 문화산업발전을 위한 창작인프라로 활용하고 있다. 특히 2003년에 수행한 북한, 중국 및 연해주 지역을 대상으로 실시한 우리문화원형에 관한 기초연구는 괄목할 성과로 주목을 받고 있다. 이 같은 일단의 디지털화 작업은 고구려와 발해의 역사연구에도 많은 기여를 할 뿐만 아니라 남북한간의 역사연구교류와 문화예술의 동질성 회복이라는 측면에서도 매우 바람직한 작업이다.

북한 문화원형의 디지털화와 더불어 추진되어야 할 사업은 북한 문화원형을 활용한 창작인프라 구축이다. 북한의 문화원형 중 애니메이션 <물란>과 영화 <영웅> <여인>과 같은 세계시장에 통할 수 있는 문화콘텐츠의 창작소재는 수없이 많을 것이다. 우리 문화원형을 디지털 콘텐츠화하여 이를 활용하여 만든 창작물을 세계시장에 선보인다면 이는 우리 문화콘텐츠산업 발전은 물론 우리 역사의 우수성까지 알리는 시너지 효과를 거둘 수가 있을 것이다.

하지만 이런 사업을 추진하기 위해서는 가장 문제가 되는 것은 추진체계 구성과 예산 확보이다. 북한 문화원형도 우리 민족의 훌륭한 정신 문화적 자산이다. 민족의 동질성 회복과 창작 인프라 확대를 위해 문화관광부를 주축으로 정보통신부와 통일부가 서둘러 추진체계를 구성해야 할 것이다.

이와 함께 우리 문화원형을 디지털 콘텐츠화하기 위한 구체적인 중장기 계획수립과 예산 확보에 적극 나서야 할 것이다. 뿐만 아니라 인문, 민속학자들의 참여 유도는 물론 북한 역사학자와 북한 관련 기관과의 채널 확보와 유지에도 노력해야 할 것이다.

2) 정책적·제도적 해결과제

2004년도 한국문화콘텐츠진흥원에서 발간된 「북한지역의 우리문화원형 기초연구」에 따르면 북한의 문화유산이 잘 보존되어 있으며 앞으로 활용 가능한 것으로 파악¹⁹⁾되고 있다.

특히 고구려, 고려시대 등의 문화원형 디지털화를 통한 남북한간의 문화 동질성 확보 노력이 시급한 과제로서 이에 대한 정책적·제도적 뒷받침이 있어야 할 것이다.

첫째, 디지털문화콘텐츠 교류협력 추진위원회의 구성이다.

최근 북한이 외화획득을 중요한 정책목표로 설정하고 사회 각 부문에 대해 자체적인 재정계획을 세

19) 북한은 공산혁명의 와중에서도 민족사와 문화가 생산한 중요한 유산들이 보전하였던 바, 남북 공동 문화원형의 디지털화 사업추진시 민족문화의 순수원형이 복원될 수 있을 것이며, 그것은 민족적 문화유산의 총량을 확충하고 콘텐츠 창작의 기반을 넓히는데 기여할 수 있을 것이며, 북한이 재구성하여 제시하고 있는 역사서술내용과 문화유산들은 그 자체 콘텐츠개발에 좋은 창작소재가 되어줄 수 있을 것이며, 북한에 남아있고 보존·재구성되어 온 민족문화유산들은 문화콘텐츠 창작에 필요한 상상력과 소재를 보장하여 관련 산업을 활성화시키는데 기여할 수 있을 것임(자료 : 한국문화콘텐츠진흥원, 「북한지역의 우리문화원형 기초연구」, 2004, 341~342면 참조).

을 것을 요구하는 분위기가 고조되고 있어 향후 문화유산부문, 문화콘텐츠부문에서의 남북협력에 유리하게 작용할 것으로 예상된다. 특히 민족문화유산 부문은 북한이 그 성과를 자부하고 있고, 게다가 정치적 성격이 상대적으로 약한 부문으로서, 남북간 교류와 협력이 추진될 경우 어느 부문보다 성사가능성이 크다 할 수 있다.

따라서 이러한 점을 고려해 볼 때, 향후 예상되는 콘텐츠 개발관련 전문노동력 수급이 중요한 현안이 될 것이다. 현재 북한 측의 경우 IT 기술기반 쌍방향 콘텐츠 전송에 필요한 디지털콘텐츠의 수행능력은 미흡하다는 평가로서 인력훈련센터, 통신인프라 구축 등이 선결과제로 보인다. 따라서 문화콘텐츠의 공동 제작 등에 남북한이 협조하고 교류를 담당하는 가칭 「남북한디지털문화콘텐츠 교류협력추진위원회」의 구성이 필요한 듯하다.²⁰⁾

둘째, 남북한의 해외전시회 공동참가 및 해외마케팅 수행이다.

북한의 문화유산을 디지털화 하고 이를 유통할 수 있도록 상호 협력이 필요하며, 향후 발생할 수 있는 저작권 문제도 이러한 위원회에서 해결할 수 있어야 할 것이다. 예를 들어, 2006 국제디지털전시회(DICON) 등 유명 전시회에 북한의 애니메이션작품 등 문화콘텐츠를 소개하는 것은 물론이고 남북한 공동으로 부스를 운영하는 방안이다. 더욱이 이를 통해 남북한 합작 콘텐츠를 해외시장에 수출하고, 해외마케팅의 공동협력 및 재정지원방안도 검토해 볼 수 있다.

셋째, 온라인 체제구축 및 인력수급의 문제이다.

현재 북한과의 공동제작 작업시 중간점검 등을 위해서 「북한→중국→한국」의 절차를 거치고 있다. 따라서 인터넷을 통한 콘텐츠의 전송으로 편리하게 검수 및 보완작업이 이루어질 수 있는 환경 구축이 필요하다. 이를 위해서는 우선 남북한 간의 개방형 및 폐쇄형 on-line구축체계가 필요하며, 당장 인터넷이 어렵다면, 공동작업 업체 간의 폐쇄형 송수신체계를 갖추어야 할 것이다.

마지막으로, 문화콘텐츠 제작에 필요한 물자가 바세나르협정²¹⁾에 의하여 전략물자로 분류분류될 수 있다는 점이다. 이를 경우 미국 등의 제재 가능성이 높으며, 북한전역은 물론이고 개성공단에서의 문화콘텐츠 공동사업 수행에도 상당한 차질이 예상되는데 이에 대한 정부차차원의 통상협상력이 요구된다.

20) 남측: 문화부, 한국문화콘텐츠진흥원, 국사편찬위원회 등 문화교류 관련 유관기관

북측: 문화성, 조선426아동영화촬영소, 북한사회과학원, 문화유산총국 등

21) 「바세나르 협정」 개요

- 1996년 체결된 전략물자수출 통제 협정으로 1994년 3월 폐지된 냉전시대의 대공산권수출통제위원회(코콤)를 대신해 러시아연방 및 구동구권과 개발도상국까지 참가하는 국제적 수출관리체제
- 미국, 영국, 프랑스, 독일 등 33개국으로 구성됐으며 북한, 이라크, 리비아 등 불량국가에 재래식 무기와 전략물자 및 기술의 반입을 막기 위한 것으로 무기 및 군사적으로 전용가능한 110여 품목을 규제대상(소프트웨어, 컴퓨터, CPU 등 포함)
- 법적 구속력은 없으나 수출 통제 실적을 연2회 또는 개별 거래시 소회원국에 통보

V. 결 론

문화콘텐츠 산업은 국가 경제를 이끌어갈 차세대 핵심 성장동력산업이며 새로운 경제 패러다임인 콘텐츠기반경제를 이끌어갈 주력산업이다. 이처럼 미래 성장동력 산업이라는 측면에서 문화콘텐츠산업은 남북한 교류협력 차원에서도 재조명할 필요가 있으며 이러한 측면에서 몇 가지 정책적 대안을 제시해 보았다.²²⁾

첫째, 남북한디지털문화콘텐츠교류협력추진위원회(가칭)의 구성운영이다.

남북한간의 이질성을 극복하기 위한 방법으로서 문화콘텐츠가 지목되고 있는데는 이미 문화의 흐름이라는 사회문화적 특성과 경제적 파급효과에서 잘 나타났기 때문이다. 우선 남한의 기획력과 자본력, 북한의 인적자원을 결합하여 공동제작을 할 수 있는 비교우위전략이 필요하다. 북한의 영화산업과 애니메이션산업 분야는 어느 정도 기반형성이 되어있기 때문에 공동제작과 하청 등을 통한 협력교류사업은 당장 가능한 분야이다. 이를 위해 문화콘텐츠산업의 북한 진출을 위한 민관협의회를 구성하고 정부는 민간업체의 북한 진출에 장애가 되는 여러 요인들을 제거해 주어야 하며 관련규제를 완화할 필요가 있다.

둘째, 남북한간 문화콘텐츠 교류를 위한 학술교류이다.

문화콘텐츠산업은 소위 창조산업으로서 인간의 상상력과 창의력을 생명으로 삼고 있다. 여기에는 순수예술, 전통문화, 인문학에 대한 이해가 필요로 하며, 따라서 이들분야에 대한 폭넓은 인적교류 및 학술교류는 남북 문화콘텐츠산업의 발전을 위한 중요한 시금석이 될 것이다.

셋째, 북한문화유산의 남북공동 디지털 콘텐츠화할 수 있는 제도적 뒷받침이 절실하다.

북한이 보유한 우수한 문화유산을 남북한이 공동으로 디지털화함으로써 북한의 문화유산을 복원하고 콘텐츠산업의 창조소재로 활용될 수 있는 방안을 마련해야 한다. 특히 발해와 고구려 문화유산의 디지털 복원과 보존을 위한 정기적인 연구활동 및 정보교류가 선행되어야 할 것이다.

이와 더불어 정부는 민간업체의 북한진출에 장애가 되는 요인을 제거해 주며, 관련 규제를 완화시킬 필요가 있다. 이외에도 남북한 방송프로그램의 교류확대를 통해, 역사, 문화, 자연생태, 과학 등 다큐멘터리를 중심으로 민간차원의 프로그램 교류 및 공동제작을 추진하여 방송교류를 위한 여건조성을 할 필요가 있다. 특히, 전망있는 합작프로젝트를 선별하여 정부가 적극 지원함으로써 단기적으로 남북한 문화산업의 교류협력에 따른 경제적 실익은 물론이고 궁극적으로 민족 동질성 회복과 이질성을 극복하는데도 기여할 것이다.

22) 현재 북한에서 애니메이션을 만들고 있는 영화제작소는 '조선만화제작단' '조선아동영화제작소' '조선과학교육영화촬영소' 등 7군데이며 각 제작소에는 200~300명 가량의 애니메이터가 있는 것으로 알려졌다.

참 고 문 헌

- 김재범, 『문화산업의 이해』, 도서출판 서울경제경영, 2005.
- 손대현, 『문화를 비즈니스로 승화시킨 엔터테인먼트 산업』, 김영사, 2004.
- 이찬도, “남북한문화산업교류협력을 위한 동태적 마케팅 전략-문화콘텐츠를 중심으로-”, 「북한연구학회보」, 북한연구학회, 2005년 겨울호
- 이찬도, “한민족 문화콘텐츠 개발과 FTA 글로벌 비즈니스의 전략모색”, 「2007 FTA와 남북경협 정책 포럼 및 국제학술발표논문집」, 2007.1.
- 정병현, 「민족의 전통성 확립으로 문화지향의 추 이동」, 1999.
- 허순란, 『엔터테인먼트 마케팅으로 승부한다』, 도서출판 아진, 2005.
- 문화관광부, 「2004 문화산업백서」, 2005.
- 문화관광부, 「2004 문화산업통계」, 2005.
- 문화관광부, 「2005 문화산업백서」, 2006.
- 문화관광부, 「2005 문화산업통계」, 2006.
- 문화관광부, 「2005문화산업통계」, 2006.
- 영화진흥위원회, 「2005년통계」 (<http://www.kofic.or.kr>)
- 한국문화콘텐츠진흥원, 「북한의 문화콘텐츠산업 실태와 교류협력방안」, 2003.3
- 한국문화콘텐츠진흥원, 「북한의 문화콘텐츠산업 실태와 교류협력방안」, 2003.3.
- 한국문화콘텐츠진흥원, 「엔터테인먼트 콘텐츠의 유통배급실무」, 2007.3.
- 한국문화콘텐츠진흥원, 「북한지역의 우리문화원형 기초연구」, 2004.
- Chong, D, *Arts Management*, New York, Routledge, 2002.
- Colbert, F. *Marketing Culture and the Arts (2nd ed.)*, Montreal : Press HEC, 2001.
- Fitgibbon, M. & Kelly, A. *From Maestro to Manager : Critical Issues in Arts and Cultural Management*, Dublin : Oak Tree Press, 1997.
- Kolb, B. M, *Marketing Cultural Organisations : New Strategies for Attracting Audiences to Classical Music, Dance, Museums, Theatre, and Opera*, Dublin : Oak Tree Press, 2000.
- Rentschler, R, *Innovative Arts Marketing*, St. Leonards, N.S.W : Allen & Unwin, 1999.
- <http://www.nk-culture.re.kr/front/index.htm>
- <http://www.kcaf.or.kr/yearbook/1999/ilban/bukhan.htm>
- <http://news.mk.co.kr/newsRead.php?year=2007&no=267845>
- <http://www.unikorea.go.kr/index.jsp>