

대북정책 기조변화와 남북 애니메이션 협력사업의 상관성 연구

- I. 서론
 - 1. 연구배경
 - 2. 연구범위와 목적
 - II. 남한 정부의 대북정책 기조 변화 - 기능주의와 실용주의적 접근
 - 1. 기능주의적 대북정책 기조
 - 2. 실용주의적 대북정책 기조
 - III. 남북 애니메이션 협력사업 현황
 - 1. '국민의 정부'에서 '참여 정부'까지
 - 2. 이명박 정부의 대북 협력 현황
 - IV. 결론
- 참고문헌
ABSTRACT

박기복

초 록

과거 1998년 '국민의 정부'의 일명 '햇볕정책'이라는 대북정책에서 시작된 남북 간의 평화적 무드는 '참여 정부'까지 큰 변화 없이 진행되었다. 그러나 중도 보수 실용주의 기조의 이명박 정부 대북정책은 과거 정부들과 다르게 무조건적 지원 정책을 벗어나서 차별화되고 원칙주의적인 실용적 노선의 대북정책을 펼쳤다. 이러한 남북 간의 정책 기조 변화는 남북의 애니메이션 산업에 대하여 큰 영향력을 주어 사업의 성공과 침체의 상관관계를 형성하였다. 이 연구는 이러한 대북정책 기조 변화에서 남북 애니메이션 산업 협력의 위상에 나타나는 문제점을 도출하여 2013년도 새 정부의 새로운 패러다임 구축에 하나의 방안을 제시하고자 한다. 북한은 세습 정권의 특성상 민주주의 체제의 남한 정부와 달리 비교적 정책적 변화 요소가 적기 때문에, 이 연구에서는 중점적으로 남한 정부에서 집행된 전반적 대북정책 프레임들을 비교한 후, 그에 따라서 남한의 대북 애니메이션 협력사업의 정책 변화에 따른 성과를 분석하고 도출된 개선 방향을 연구하고자 한다. 또한 도출된 문제점을 점검해 앞으로의 대북 애니메이션 협력사업 개선 방향과 나아가 대북정책과 그리고 그에 따르는 대체 방안을 제시, 애니메이션 대북 협력사업의 전환점을 만들고자 한다.

주제어: 남북 애니메이션 협력, 기능주의, 실용주의, 경험, 정책 기조 변화, 통합

I. 서론

1. 연구 배경

최근 일련의 북한 측의 군사 도발과 위협 등에 의해 여러 분야에서 냉기류가 형성되었고 급기야 과거 냉전시대 같은 유사한 상황이 전개되고 있다. 이런 시대적 배경 속에 2013년 새로운 정부의 출범이 있었으며 따라서 전환적인 대북정책 수립이 모든 관련 분야에서 중요한 화두가 되고 있다. 과거 1998년 '국민의 정부'의 일명 '햇볕정책'부터 '참여 정부' 까지 남북정책 기조는 큰 변화 없이 지속되었으나 중도 보수 성향의 실용주의 정책을 표방한 이명박 정부의 대북정책에 와서 많은 변화를 보였다. 즉 이명박 정부는 이전 10 년의 대북정책과 다르게 무조건적 지원을 지양하였으며 차별화된 원칙에 입각하여 실용적 노선의 대북정책을 펼쳤다. 이러한 변화 속에서도 남북 간의 경험에 대한 국민들의 기대는 매우 높은 수준임을 통계로 아래와 같이 나타나고 있다.

(단위 : %)

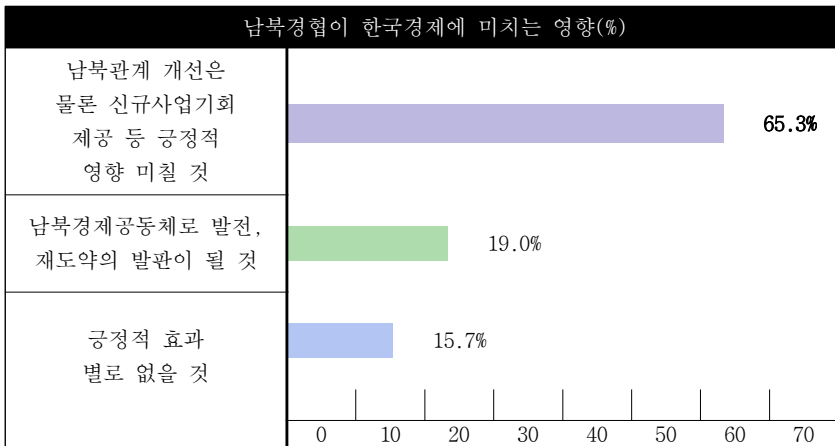


표 1. 남북경협이 한국경제에 미치는 영향¹⁾

* 이 논문은 2011학년도 강원대학교 연구지원을 받아 연구되었음.

1) 조사대상은 전국 500개 기업(매출액 1000대 기업 중 300 개사 남북경협기업

즉 남북의 경제협력 관계는 남한 경제의 제도약과 긍정적인 영향을 미칠 것이라는 기대 수치가 85%가 넘는 것은 애니메이션 협력사업의 필요성을 읽을 수 있는 지표로 삼을 수 있을 것이다. 이 과정 속에서 대북 경험 차원의 남과 북 측의 애니메이션 기업들도 다양한 사업들을 수행하게 되었다. 이것은 구조적으로 거시적 관점에서 집행된 대북 경험정책과 세부적으로 수행된 애니메이션 협력사업의 상관관계 속에서 분석해 볼 필요가 있다. 왜냐하면 애니메이션 협력사업의 하나의 사례로써 제작된 <뽀롱 뽀롱 뽀로로(이하 뽀로로)>등이 글로벌 콘텐츠로써 부가가치를 창출하는 모범적 성공사례였으나 그럼에도 불구하고 남북 간의 지속적인 애니메이션 협력 관계로써 발전 계승하지 못하였기 때문이다. 이러한 지속적 관계 형성의 실패는 남북 간의 정치 군사적 갈등 그리고 주변 국가들의 국제적 관계 등으로 인한 변수의 영향이 매우 지대했다. 이런 점들이 남북 애니메이션 협력사업을 비롯한 모든 경험사업이 답보 상태에 놓여 있게 하는 요인임을 밝히고자 한다.

애니메이션은 장르적 속성상 다른 문화예술 분야에 비하여 문화적 차이에서 오는 이질감과 이데올로기적 장벽을 넘는 문화적 할인율(Cultural Discount Rate)에서 강점이 있으며 또한 경제적으로 사업적 성공을 통한 성공적 남북관계 개선의 시금석으로 활용할 수 있는 장점도 있다. 그러나 앞에서 언급한 남북관계의 변수로 인하여 이러한 시너지 효과를 극대화시킬 수 없었던 사례라고 할 수 있다. 따라서 현재의 남북관계 경색 국면에서 비롯된 남북 애니메이션 협력사업의 침체는 전환적으로 새로운 돌파구를 마련해야 하며 이러한 노력은 나아가서 남북 간의 우호적 협력관계를 구축할 수 있는 원동력임이 된다는 인식을 분명히 해야 한다. 따라서 정부의 대북정책의 일관성 있는 관점에서 남북 애니

200개사)으로, 조사기간은 2008. 1. 14 ~ 1. 18, 조사방법으로 전화 및 FAX 조사로 하여 실시함, "남북 경험에 대한 우리 기업의 인식과 애로실태조사", 『통일 한국』, 2008년 3월, p.62.

메이션 협력정책 수립을 재정립을 할 시점이다.

특히 최근 남한 청소년들의 통일과 남북 관계 인식에 관하여 통일교육협의회가 실시한 <청소년 통일 의식 조사>²⁾에 의하면, 불미스러운 북한의 도발 사건들이 돌발함에도 불구하고 통일이 필요하다는 응답이 70.3%로써 예년의 응답률보다 오히려 더 5~10% 정도 높게 나왔으며, 또한 통일의 필요성에 대한 이유를 묻는 설문에서 국력강화(28.4%)가 제일 높은 수치로 나타난 점을 보면 청소년들이 실리적이고 현실적인 필요에서 통일을 인식하고 있음을 분석할 수 있다. 주목할 만한 것은 통일의 장애 요인으로 남한과 북한의 문화적 차이와 갈등(34.7%)이 군사적 위협(25.7%)보다도 높게 나타난 것이다. 이는 반세기 이상의 분단된 상황에서 야기되는 문화적 이질감을 정확하고 심각하게 인식하고 있음을 말한다. 정리하자면 청소년들은 미래지향적인 남북관계를 지향하며, 남북의 갈등 해소를 위하여 선결적으로 개선해야 하는 과제가 남북의 문화적 갈등임을 분명히 직시하고 있고 통일은 국가의 경쟁력을 위해 필요하며 무엇보다도 애니메이션과 같은 문화예술 장르를 전략적으로 선택하여 남북 간의 갈등을 해소하는 효과적 접근을 할 필요가 있다. 또한 애니메이션은 디지털 문화 콘텐츠의 핵심 산업이고 IT와 콘텐츠 융합의 집합체로써 미래의 젊은 세대에게 필요한 핵심 산업임으로 남북 애니메이션 협력을 통해 지속적으로 성장 및 확대 재생산 되어야만 한다.

또한 협력 사업으로 개발된 글로벌 콘텐츠 <뽀로로>같은 성공적 결과물을 제작한 북한 애니메이션 산업의 인프라와 인력들이 안타깝게도 남한과의 단절된 경험 활동으로 인하여 북한이 교역 상대를 중국으로 방향을 전환하고 있다. 이러한 현재의 북한 애니메이션 산업 흐름을 빠른 시일에 남북 협력관계 협상으로 불러들여 새로운 전기를 만들어야 한다는 것이 연구의 또 다른 연구 배경이다.

2) <청소년 통일의식 조사>는 2009년 11월 13일부터 12월 4일 조사대상을 전국 중·고등학교 재학생 1,083명으로, 표본오차는 95% 신뢰수준 $\pm 2.98\%P$, 조사방법은 지역별 비례할당, 우편설문조사(21개 항목)이었으며 조사기관은 통일교육협의회/(주)리서치 앤 리서치.

2. 연구 범위와 목적

1) 기존 연구 분석

이 연구는 문헌조사와 사례 연구 발표집, 세미나 그리고 인터넷 리서치를 중심으로 하였으나 북한 애니메이션 관련 정보 접근의 제약과 한계가 많았다. 대부분의 남북문제 연구는 정치학, 사회학 등의 이데올로기 분석과 사회구조 분석 및 실태 연구 등의 인문·사회과학 계열에 중점을 두고 있었으며 문화예술 특히 북한 애니메이션 연구는 극히 제한되어 있었다. 심지어 연구자가 방문 조사한 캐나다 밴쿠버의 한국학 연구소(CKR)³⁾조차 소장 자료가 한정된 분야에 집중되어 애니메이션의 북한 현황을 파악하기에 어려움이 많았다. 또한 기존의 남북한 애니메이션 협력 현황 및 제작 사례에 관한 실증적 접근에서 애니메이션 협력사업에 참여한 남한 측 사업체들이 현재 대부분 존재하지 않거나 사업 실적이 미미한 경우가 많았고, 참여 업체 측에서도 정보 제공을 꺼리는 상황이어서 사례 분석의 심도를 기하는데 한계가 있었다. 이런 점에서 북한 애니메이션의 학술적 연구 및 데이터베이스 구축이 시급하며 국제적으로 긴밀한 협력 관계에서 심도 있는 연구가 절실하다고 판단된다.

실무적 남북 협력사업 전개를 위한 정보는 찾기 힘들었으며 현 시점의 북한 애니메이션 제작 수준과 환경 등의 상황을 파악할 수 있는 자료가 충분하지 않았다. 그러나 최근 보도⁴⁾에 의하면 북한은 IT산업과 특히 컴퓨터 애니메이션 산업을 중점 육성하고 있으며, 프랑스 이탈리아 그리고 네덜란드와 합작하여 성과를 보이고 있는 것으로 밝히고 있다. 특히 북한 사회의 폐쇄적 특성에도 불구하고 북한의 IT와 애니메이션 관계자에게 해외 협력을

3) 캐나다 밴쿠버 소재한 브리티시 콜롬비아 대학(UBC)의 아시아 연구소 소속 한국학 연구소(CKR, Center of Korean Research)

4) Kim, se-jeong, "North Korea emerges as animation producer", 『코리아 타임스 인터넷판』, 2010년 11월1일자 http://www.koreatimes.co.kr/www/news/nation/2010/11/113_75584.html

관대하게 독려하고 있다. 이것으로 북한 제작기술이 국제적 협업이 가능한 수준임을 추측할 수 있다. 이런 간접적인 정보 수집을 하는 가운데 북한 애니메이션의 구체적 경험에 근거한 백서와 몇 연구 논문들에서 많은 도움을 얻을 수 있었다.⁵⁾ 특히 제작자인명과 북한의 애니메이션 프로덕션 시스템, 정책, 인력 양성 등의 정보는 유용하였다. 이런 정보와 연구들도 10여 년 전 북한측의 자료에 머물러 있는 점이다. 정보 부족의 이유는 북한체제의 원천적인 폐쇄성에서 기인함에서 우선하고 있다. 그러나 무엇보다도 북한 애니메이션 산업의 현황을 파악할 수 있는 고급 정보가 남한으로 유입되지 않는 시점이 거의 남한과 북한 간의 애니메이션 협력사업이 중단된 시점과 같음에 주목할 필요가 있다. 즉 지속적으로 새로운 정보가 보충되지 않는 것은 실제로 인적교류와 협력사업이 실무적으로 활발하게 협업하여 얻어지는 소통이 부재했음을 의미하는 것으로서 상호 직접교류의 중요성을 반증하는 사례라고 볼 수 있다. 대북 애니메이션 협력사업의 중단으로 부정확한 정보나 루머가 난무하게 되고, 사업 교류의 의사결정에 부정적 영향을 주었으며 결국에는 대북 애니메이션 협력사업에 악영향을 주는 결과를 초래하게 되는 것이다.

특히 기존의 남북 애니메이션 협력사업의 경제적 가치를 분석하는 논문은 있었으나 현재의 애니메이션 협력사업 중단 상황이 만들어낸 경제적 타격과 그 원인을 분석하는 사례는 찾기 힘들었다. 이 관점에서 선행 연구의 사례가 부족한 것은 앞으로 다방면에서 사례연구 및 이론 연구가 필요하며 이 연구에서는 대북 경제협정책에서 사회문화 협력 사업으로써 애니메이션 협력사업이 정부의 정책 기조의 변화에서 상관성을 기본적으로 분석하고자 했다.

5) 이용배, 「북한 애니메이션의 현황과 남북 협력 가능성에 대한 고찰」, 『만화애니메이션연구』, 통권 제6호(2002), p.221, 이정·이상구, 『1999-2004 남북 애니메이션 협력 백서』, 영화진흥위원회(2004), 배성인, 「북한 애니메이션을 활용한 남북한 문화협력 협력 방안」, 『문화정책논총』, 제17집(2005), p.263.

2) 연구목적

북한과의 협력은 애니메이션만 아니라 모든 경협 사업이 경제적 이익 창출 목적에 대한 기본적 입장은 유사하다. 특히 개성공단의 제조업 중심의 입지 조건을 보면 중국과 동남아시아 교역 상대 국가들과 비교해서 우월하게 싼 노동 임금과 지대 등이 유리하고 지리적 접근성의 용이함에서 발생하는 물류비용의 절감 등에서 오는 이점이 사회적 인프라의 열악함에도 불구하고 경협 참여의 경제적 장점이었다. 애니메이션 협력 사업은 지리적 입지 조건과는 무관하게 사업들이 시작되었지만 나머지 사업 환경과 조건은 유사한 상황이었다. 이러한 장점에도 불구하고 다른 경협 사업과 애니메이션 협력사업이 모두 침체의 결과를 낳은 것은 양쪽 정부에서 야기된 갈등과 남한 정부의 정책 기조 변화에서 그 원인을 찾아 볼 수가 있다. 남북 애니메이션 협력사업이 이런 문제적 국면에서도 다른 사업과 다르게 침체의 국면을 벗어나야 하는 더 중요한 점은 궁극적으로 남북의 갈등 문제를 해소하고 나아가 남북 통합의 시작을 여는 대중문화적인 속성이 있다는 점이 있기 때문이다. 즉 기존의 국제적 교역에서 추구하는 통상의 실리적인 이익 창출을 우선하는 사업 진행을 하기보다 애니메이션 협력사업은 상호 대중문화적 존중에 의한 민족, 역사적 동질성을 추구함을 바탕으로 접근되어야 하는 것이다.

따라서 이 연구는 논문과 문헌자료를 통하여 남북한의 애니메이션 협력 현황을 파악하고 남북한의 지속가능한 애니메이션 산업의 협력을 위해 남한 정부의 대북정책 기조 변화 양상을 중심으로 문제점을 찾고자 한다. 다시 말해서 이 연구는 지난 남한 정부들이 펼친 대북정책의 프레임을 비교하고 남북한의 애니메이션 협력사업에 대한 현황을 분석하며, 문제의 개선 방향을 도출하여 애니메이션 대북 협력사업의 전환점을 위한 연구다.

II. 남한 정부의 대북정책 기조 변화 ; 기능주의와 실용주의적 접근

남한과 북한 경협 활동의 침체와는 다르게 중국 훈춘(琿春) 지역에서 2020년까지 물류단지 개발 계획을 수립하는 등 최근 북한과 중국의 경협 활성화가 급속도로 진전되는 양상을 보이고 있다. 특히 이명박 정부의 소극적 대북 경협사업 수행 이후 북한의 중국 교역량의 증가 추세는 중요한 면을 보인다.⁶⁾ 이런 국면을 김근식은 '2009년 이후 중국이 중앙정부 차원에서 전략적, 장기적인 관점에서 북·중 관계를 넓혀가고 있으며 이에 따라 북한은 경제, 안보뿐만 아니라 정치까지 중국에 의존하는 구조로 변모하고 있다'고 분석하고 있다.⁷⁾ 이러한 북·중 간의 경협 활성화는 단순히 예전의 통상적으로 진행되어 온 상황으로 받아들여서는 안 된다. 왜냐하면 남한의 동북아 지역 및 국제적 위상이 정치·경제적 국면에서 고립을 자초하는 상황에 이르게 될 가능성이 있기 때문이다. 즉 인위적인 남북 경협 중단 정책이 북한의 내부적 체제 변화를 유발시키는 촉매 효과가 가능하다는 전략이었으나 북한의 경제적 고립화를 통하여 소기의 목적을 이루는 장점보다 오히려 남한 경제의 걸림돌로 돌아오는 부메랑 효과를 유발할 가능성이 있기 때문이다.

이렇게 대북 관계 악화는 애니메이션 남북 협력사업에 불이익을 주고 있다. 중국이 '세계의 굴뚝'이라는 값싼 제조업 국가에서 소비 중심 국가로 변모하고 있는 경향이 애니메이션 콘텐츠 산업 분야에서도 마찬가지로 나타나고 있다. 중국이 기존의 OEM 재하청의 제작국 위상에서 벗어나서 이제는 자국 내에서 수용할 애니메이션 콘텐츠를 확보하기 위하여 북한의 애니메이션 제작 기반을 적극적으로 흡수하고 있는 실정이다. 중국과 북한 애니메

6) 장정규, 「“북중경협 시대의 남북 경협 상생의 관점과 준가 필요하다.” 특집 <북 경제 개선과 특구 개발 그리고 남북경협>」, 『민족 21』, 2012년 10월호, p.43.

7) 김근식, 「이명박 정부 4년의 남북관계」, <이명박 정부 4년의 평가와 과제>, 민주정책연구원 싱크탱크 네트워크 토론회, 2012. 03. 28. 국회도서관, 서울, p.37.

이선 교역이 매우 급증하고 있는 것을 보면 남북 애니메이션 협력 관계에서 남한 측의 입장이 '닭 쫓던 개'의 모양이 될 수 있기에 예의주시하며 분석해야 한다. 국제적으로 애니메이션 제작 능력과 그의 질적인 수준을 직·간접적으로 인정받고 있던 남과 북의 산업이 우호적인 애니메이션 협업⁸⁾을 통하여 상호 경제적 수익뿐만 아니라 문화적 이질감 해소 등의 시너지 효과를 얻을 수 있는 기회가 남북 경협정책의 단절로 인하여 쇠퇴하는 시점에 있다. 따라서 정부의 대북정책 기조의 변화는 경협에 관련된 기업체와 각각의 참여 사업 분야에 지대한 영향을 주고 있음을 주목하면서 새 정부의 새로운 패러다임으로 대북정책 프레임을 구축해야만 한다. 따라서 그 정책 기조의 상관관계를 도출하기 위한 대북정책 기조 이론을 기능주의적 측면과 실용주의적 측면으로 나누어 분석하고자 한다.

1. 기능주의적 대북정책 기조

참여 정부 정세현 전 통일부 장관에 의하면 '이명박 정부는 지난 10년간의 남북한 교류사업의 성과를 계승 발전시키는 자세가 필요하며 나아가서 기존 기능주의적 대북정책의 입장은 박정희 정권부터 접근해 온 정통적인 대북정책 기조로써 중요하다'고 강조했다⁹⁾. 정세현의 언급에는 이명박 정부 이전과 이후의 대북정책 기조를 분명하게 구분하는 타당성이 있다. 따라서 대북정책의 특성을 기능주의적 대북정책 프레임과 중도 보수의 실용주의 기조로 분류하였다. 이 두 가지 이론적 배경으로 정책 기조를 보고자 한다. 먼저 기능주의는 국제정치에서 이상주의적 전통에 입각한 미트라니(David Mitranny)가 평화체제 구축을 위해 상호간 파트너십의 유효성을 기반으로 제시한 통합이론을 의미하며

8) 남북 간의 협업은 애니메이션 산업에 상호 win-win전략 구성이 가능하다. 동일의 언어, 물리적 거리상의 이득, 애니메이션 프로덕션 구성상 상호간의 약한 고리의 보완, 그리고 인건비 등의 제작비용의 절감에 유리하기 때문이다.

9) 정세현, 연합뉴스 인터넷 2009년 2월 5일자 인터뷰, <http://www.yonhapnews.co.kr/bulletin/2009/02/05>, 2013, 01.14.

이 기조는 ‘국민의 정부’에서 ‘참여정부’까지 지속된다. 두 번째로 실용주의는 남북관계의 현실과 실정에 맞추어 대북사업을 추진하는 이명박 정부의 입장에서 사용한 정책 기조를 의미하며, 주어진 대북 정책의 목표 달성을 최우선 순위를 두며 목표달성을 위해서는 모든 정치경제적 방법과 외교적 대화 설득 등을 동시에 활용할 수도 있는 대북정책의 프래그마티즘(Pragmatism)을 의미한다. 이 분류를 기준으로 현재의 남북 간 형성된 애니메이션 협력사업 부진의 원인을 분석하며 앞으로의 효율적인 남북 애니메이션 협력사업의 활성화를 위한 정책 기조 마련의 준거점을 마련할 수 있다고 판단한다.

먼저 이명박 정부 이전 정부들의 기능주의적 대북정책 노선은 북한 정치체제의 변화에는 성과가 미약한 것으로 평가¹⁰⁾함에도 불구하고 남북 간의 긴장 완화를 우선한 바 있으며 방법적으로 경협과 사회문화 협력을 장려함으로써 구체적인 실적을 구축해왔다. 또한 기능주의적 대북정책이 남북 간의 갈등구조를 해결하는 만병통치 효과를 기대하는 것은 과장된 것이라고 보는 비판적 연구도 다수 있다. 예를 들어 김병연의 연구에서 기능주의적 대북정책 수립은 오랜 시간 소요와 지속적인 지원을 야기한다는 점에서 고비용 저효율 정책이라고 분석하는 점을 들 수 있다.¹¹⁾

그러나 과거 정부의 10년 동안 2회의 정상회담, 경협 확대 및 활성화 등이 한반도 정세의 긴장 완화라는 긍정적 변화에 일조를 했다. 특히 패쇄적인 북한 체제의 내부적 실상을 경제협력과 인적 왕래 등으로 분명하게 외부에 노출시킴으로써 북한 현실의 명과 암을 구별할 수 있는 단초를 마련하여 민간 차원의 대북관을 형성, 인식하게 하는 점도 평가해야 한다. 특히 문화예술 차원의 애니메이션 남북 협력에서 공동 제작한 <왕후 심청>작품을 동시 개봉한 사례는 남북한의 수용자가 문화적, 사회적 상호 공통점과 차이를 이해하는 중요한 경우였다. 특히 기능주의적 접근 기조에

10) 김병연, 「통일, 평화, 그리고 실용주의 : 이명박 정부 대북정책의 비전과 쟁점」, 서울대학교 통일연구소 창립2주년기념 학술대회, 2008.5.20. 서울대학교, 서울.

11) 김병연, 같은 곳.

따른 애니메이션 협력사업의 성과는 다른 제조업 분야의 교류보다 분명하게 “낙수효과(落水效果, trickle down effect)”¹²⁾가 있었다. 즉 비정치인 문화예술 분야의 통합 노력은 점층적으로 파급효과가 증대되어 궁극적으로 정치적·제도적 통합을 만들 수 있다는 기능주의적 방법론의 효과가 분명하다. 즉 정치적 제도의 통합보다 경제, 문화적 통합이 우선 된다면 통일이 실현될 수 있다는 기능주의적 입장이 반세기가 넘는 분단된 시간이 만든 민족간의 동질감이 악화되는 것을 상쇄시키는데 효과적인 것도 사실이며 이런 기조는 문화, 경제적 협력들을 증대시키고 이를 통해 남북 상호간의 통합 문제까지 순차적으로 발전시키는 전략적 접근이었다.

2. 실용주의적 대북정책 기조

이명박 정부의 중도 보수 실용주의 대북정책은 긍정적 효과가 분명하게 가지적일 경우에 한하여 대북사업을 진행하는 전략으로써 우선적으로 북한의 개방과 개혁을 전제하고 있다. 과거 기능주의적 대북정책에서 보여 준 선(先)지원은 단순 '퍼주기'식으로 판단하고 북한 정권의 선(先)변화에 따른 후(後)지원의 원칙에 근거하고 있다. 이 정부의 대북정책 기조 변화는 외부적으로 보수적 성향의 이명박 정부 수립부터 대립각을 세운 북한의 일방적이고 적대적인 대화창구 단절과 군사적 도발 등의 원인과 이명박 정부의 원칙주의적인 외교 정책기조 등의 내부적 요인에서 기인한다.

이명박 정부의 선제적 요구 조건인 북한 체제의 스스로의 '변화'요구는 단어 자체의 모호성으로 인하여 그 범위가 명확하지 않았고, 이명박 정부 대북정책의 중심 구상인 '비핵·개방·3000'¹³⁾의 입장에서 실용적 원칙주의 입장만 강조된 것을 제외하고는

12) '낙수 효과(落水效果)'는 한곳에서 떨어진 물이 아래로 흐르며 결국 그 범위가 커진다는 의미로써 시작된 하나의 사건이 적용 받는 범위가 점차 확대된다는 뜻으로 사용된다.

실질적인 남북관계가 소강상태에 머물러서 대북정책의 긴장완화 수행에 문제가 있었다. 결국 이전의 정부들이 보여 온 기능주의적 대북 수용정책을 포기도 계승도 하지 않았다는 우려가 섞인 분석 또한 주목할 필요가 있다.¹⁴⁾ 그럼에도 이명박 정부는 이전의 10년에 걸친 대북정책이 북한 체제의 변화 유도에 실패했다는 판단하고 대북정책을 대폭 수정을 하였다. 결국, 실제 남북의 경제 및 문화 협력 환경이 어려운 상황에 이르게 되었다. 다시 말해 이명박 정부의 대북정책의 실용주의적 방안은 상호 간의 우호적 관계 개선을 우선 과제로 하지 않았으며, 나아가 남북한의 경협 창구를 통제하게 되었고 활발한 협력 활동이 있었던 남북 애니메이션 협력사업은 경직된 상황으로 고착되고 말았다. 월간 <남북교류 협력 동향>¹⁵⁾의 표2를 통하여 보면 2010년 이후 남북 간의 교역 수치는 급격하게 줄어 교역 근거를 찾기 보기가 힘들며 사회문화 교류 승인 현황 통계에서도 2003년도부터 2007년도까지는 두 자릿수의 활발한 협력과 승인이 있었으나 그 이후에는 전무한 통계 수치가 더욱 분명하게 그 어려운 실상을 분석할 수 있다. 또한 이것은 이명박 정부의 대북정책 변화로 인한 남북 애니메이션 협력사업의 표류로써 분석할 수 있다.

물론 이러한 급작스러운 교류의 쇠퇴 원인을 북한 체제 특성인 '계획경제'를 붕괴시킬 수 있는 외부의 통상 교섭을 철저히 거부하는 북한의 선천적인 폐쇄성에서 비롯된 북한 내부적 원인에서 찾을 수 있다. 왜냐하면 북한의 경제 활동은 철저하게 정치 체제를 수호하는 필수적인 '체제 유지 시스템'이기 때문에 타율적으로 변화를 강요하는 것은 자칫 체제 도전으로 받아들여지기 때문

13) 북한이 비핵화와 개방에 나선다면 10년 안에 북한주민의 1인당 국민소득을 3000달러까지 끌어올리겠다는 포괄적 대북지원 패키지 구상.

14) 이상현 "북핵, 북미, 6자회담 속에서의 한국-실용주의적 대안, 서울대학교 통일연구소 창립2주년 기념 학술대회 '통일, 평화, 그리고 실용주의 : 이명박 정부 대북정책의 비전과 쟁점 (2008.5.20) 발표 자료집 참조.

15) 경제와 사회문화 분야의 사업 승인과 사업자 승인내역은 통계지표가 발표되기 시작한 1996년 이후로 꾸준히 증가의 현상을 보이다가 2008년 이후 2010년 현재 급락함을 볼 수 있음. 또 협력 사업자 승인에서는 2009년과 2010년에 전무하게 나타남을 볼 수 있음.

이다. 즉 이명박 정부의 의지가 북한 측 내부 영역에 인위적 영향을 주려는 압박정책 이었다면 이것은 북한 체제에 관한 내정 간섭으로 북측이 판단 내릴 수 있기 때문에 신중함을 기했어야만 했다. 이 점에서 이명박 정부의 대북정책 기조는 실용주의를 표방함에 있어 그 효율성이 낮았다고 볼 수 있다.

(단위 : 건)

구분	'91~'97	'98	'99	'00	'01	'02	'03	'04	'05	'06	'07	'08	'09	'10	'11	'12	계	
경제	민간 경협	3	6	0	2	5	1	2	6	10	4	6	9	1	19	-	-	74
	승인 개성공단	-	-	-	-	-	-	-	17	26	15	163	53	10	6	1	-	291
	신고	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	12	11	18	1	-	42
사회문화	3	5	5	4	6	7	13	16	47	26	19	3	-	1	1	-	156	
계	6	11	5	6	11	8	15	39	83	45	188	65	23	37	20	-	563	

표 2. 연도별 협력사업 승인현황¹⁶⁾

Ⅲ. 남북 애니메이션 협력사업 현황

1. 국민의 정부에서 참여 정부까지

반세기를 넘는 오랜 분단 상황으로 인하여 정치적·군사적 요인들이 남북정책 방향 설정에서 중요한 '상수(常數)'였으며 반면에 사회문화·경제적 협력은 상대적으로 덜 중요한 '변수(變數)'사항이었다. 이러한 환경에서 남북 애니메이션 협력사업은 불과 20여년 동안 여러 난관을 극복하며 전개되었다. 이러한 협력의 원동력은 남북 문화예술 협력이 남북 통합을 성취하기 위한 시금석을 수립하는 당위성과 또 한 편으로는 실리적으로 남북 간의 경제적

16) 월간 『남북협력 협력 동향』, 민주정책연구원, 2012년 1월호 참조.

상생이 가능한 부분이 있었기 때문이다. 이러한 노력은 민간 기업 주도의 자생적 통상관계에서 비롯되기 보다는 관주도의 정책적 목적에 입각하여 추진되었다.

1990년대 전후 남한의 애니메이션 산업은 기존의 OEM방식 제조업 기반에서 벗어나지 못하고 있었으며, 설상가상으로 지속적으로 해외 수주가 감소하는 위기 국면에 당면하여 새로운 산업구조 변화를 구축하는 패러다임 전환을 모색해야만 했다. 그래서 정부는 애니메이션 프로덕션 시스템을 제조업 중심에서 기획력을 갖춘 창작 애니메이션 시스템으로 대대적 전환 노력을 기울이고 있었다. 반면 북한은 유럽의 프랑스 이탈리아 등의 국가, 그리고 미국의 디즈니 등과 애니메이션 제작을 하는 성과가 있음으로서 기술수준을 간접적으로 판단할 수 있었다.

이러한 상황에서 '국민의 정부'의 기능주의적 대북 경험정책을 통한 협력사업은 남한 애니메이션 기업의 통상 대상 국가의 다각화를 통한 경제성 확보와 남북 간의 장기적 비전에서 한반도 통합의 물꼬를 트는데 있어서 중요한 일조를 할 수 있었다. 남북 애니메이션 협력사업은 남북 교류 중에 대표적 사례로 아래 표3과 같은 사업이 진행되었다.

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

표 3. 이명박 정부이전 남북한 애니메이션 공동제작 프로젝트 현황(2003)¹⁷⁾

남북 애니메이션 협력은 먼저 북한 김정일 위원장의 애니메이션 남북 협력에 대한 발언¹⁷⁾과 ‘국민의 정부’의 문화콘텐츠 산업 전략적 육성 입장의 조우로 시작되었다. 이는 남북 애니메이션 산업에서 중요한 전환점이었으며 다른 사회문화 협력사업에도 영향력을 주는 주목할 만한 사업이었다. 2000년 11월 (주)민족 네트워크가 북한 민족 화해 협의회(민화협)의 초청으로 남측 방북단의 협력이 시작 되었고, 북한 애니메이션과 영화가 남한에서 방송이 되었다. 또한 북한의 영상 작품들이 정식 수입되면서 점층적으로 단순 협력을 넘어서 남북 공동 제작을 추진하는 진척을 보이게 되었다. 이러한 남북 문화예술 협력은 패러다임을 전환하려는 남한의 애니메이션 산업에게는 교역 대상의 다양화, 제작비 경감 등의 경제성 확보의 기회였으며 북한 역시 외화벌이 기회를 확장하는 상호간의 기회였다.

남북의 애니메이션 협력은 남측의 프리프로덕션 능력과 북측의 메인 프로덕션 제작의 효율적 역할 분담, 제작 방법상의 기술 이전 등의 다양한 협업 관계를 구축하는 형태로 발전 모색을 강구했다. 남북 협력사업의 참여한 남북의 양측 업체들은 나름대로 제기된 문제점 - 전문적 애니메이션 제작기술 수준 차이, 언어의 상이함으로 인한 원활한 의사소통의 어려움, 교통과 통신 기반의 부족에서 비롯되는 커뮤니케이션의 불편함, 디지털 제작 환경의 호환성 문제 등-에도 불구하고 적극적인 관계 성립과 성과를 나타내고자 노력을 했다.

이러한 난항을 딛고서 드러낸 협력사업의 성과 사례를 요약하면 첫째, 2001년 (주)하나로 통신이 삼천리 총회사와 함께 3D 애니메이션 <게으른 고양이 덩가> 총 33편 중 17편을 제작했으며 둘째로 남한의 (주)아이코닉스 엔터테인먼트, (주)오콘, 교육방

17) 한국문화콘텐츠진흥원, 『북한의 문화콘텐츠산업 실태와 교류협력방안』, 2003.3, p.62

18) 2000년 북한을 방문한 언론사 대표들과의 대담 중에 “북남이 함께 영화나 제작물을 만들면 남쪽이 50을 가져가고 북측이 50을 가져가고, 돈도 다 우리 땅에 떨어집니다. 그런데 우리가 무엇 때문에 다른 나라와 만들어야 합니까” 라는 언급이 법령보다 김정일의 어록이 우선하는 체제상 중요한 전기를 마련하는 계기라고 판단해도 무리가 없다고 본다.

송(EBS)이 참여하여 <뽀로로>를 북한 삼천리 총회사와 공동 제작한 것을 들 수 있다. <뽀로로>는 국내외에서 많은 수상을 하였으며¹⁹⁾ <뽀로로> 1기 52편 중 22편을 북한에서 제작했다. 이후 북한이 참여하지 못했으나 <뽀로로> 2~3기 시리즈 및 극장판 애니메이션 제작하여 세계 110여 국가에 수출됐고, 특히 프랑스에서는 시청률이 47%에 이르는 인기를 얻었다. 서울산업통상진흥원의 발표에 따르면 2003년에서 2010년 사이 <뽀로로>의 상품 수익은 약 8300억 원, 연간 약 2500억 원대 시장 창출효과를 냈다고 발표했다. 이렇게 남북 협업을 통한 사례의 문화적 파급효과와 무형의 가치가 실질적으로 경제적 가치로써 동반하여 지속적으로 성장 사례가 발생되었다면 지금의 남북 애니메이션의 협력사업은 현재와 다른 상황에 있었을 것이다.

셋째로 주목할 남북 애니메이션 협업으로는 (주) 코아 필름 서울이 2001년부터 북한 4.26 아동영화촬영소(SEK)와 극장용 장편애니메이션 <왕후 심청>을 제작 기간 6년, 제작비 70여 억 원을 투입해 공동 제작한 것이다. 이 작품도 국내외 주목을 받으며 많은 성과를 올렸고²⁰⁾ 또한 남북한 동시 개봉되는 그 역사적, 사회적 의미가 있다. 반세기 이상의 분단은 남북의 구성원의 사고 체계에 많은 차이를 만들었으며, 문화적 이질감 문제는 민족적 동질성을 찾기 어렵게 만들었다. 다른 어떠한 분야보다 시지각적 인식에서 나타나는 괴리감은 상호 의사소통에 매우 심각한 단점에 대한 조치가 필요했다. 대중적 시각예술인 애니메이션에서 이런 심각성을 상쇄시키고 인식의 공유 체계를 구축하는 공동 제작과 동시 개봉은 소통의 단초를 구축하는 긍정적 효과를 평가해야 한다.

또한 10여 년의 기간 속에서 이루어진 협력사업은 기본적인 애

19) 2003년 이탈리아 카툰스 온 더 베이(Cartoons on the Bay) 프랑스 안시(Annecy) 페스티벌, 브라질 애니마 문디(Anima Mundi).페스티벌, 서울 SICAF에서 경쟁작 선정되었고 2003 디지털콘텐츠 대상과 2003년 대한민국 만화"애니메이션"캐릭터 대상에서 각각 국무총리상과 문화관광부장관상 수상함.

20) 2003년 프랑스 안시 페스티벌 프로젝트 경쟁부문 특별공로상 수상, 2004년 서울 SICAF 장편부문 그랑프리 수상.

니메이션 대북 협력사업의 여러 가지의 내재된 문제점을 찾아낼 수 있었다. 앞으로 펼쳐질 남북 애니메이션 협력사업의 수행에서 시행착오를 감소시킬 수 있는 기준점을 마련할 수 있다.

첫째, 정책 차원의 문제로서 문화콘텐츠 산업 가운데 애니메이션을 황금을 낚는 산업으로 판단하고 많은 기업을 창업, 육성, 장려하는 정책을 펼쳐서 산술적으로 기업체의 증가에 비하여 그 질적인 성장은 미흡했던 시점이었다. 또한 애니메이션 사업의 운영 체계를 확보하거나 실행하는 능력을 갖추기에 물리적 시간이 부족했다. 남한 애니메이션 기업들은 기획 능력이 취약했으며 경험 부족 등의 문제로 애니메이션 사업의 독자적 전략 구성 능력을 갖춘 사업체로서 안정적 기반을 구축한 애니메이션 기업은 많지 않았다. 이렇게 정부의 재정적, 행정적 지원에도 불구하고 대북 애니메이션 협력사업에 참여한 기업들도 마찬가지로 대북 협력 사업의 SWOT 분석 등의 타당성 검토와 철저한 사업구상에 의한 진행에 미흡함이 있었다. 특히 남북 간 경제, 사회적 체제에 대한 사전 정보 준비 및 분석, 민간기업과 정부 사이의 공유체제 등을 통하여 사업 환경의 생소함이나 이질감을 최소화하는 노력 또한 더욱 완벽을 기하여야만 했었다.

둘째, 참여 기업 측면에서 문제를 보면 경험에 참여했던 남한 애니메이션 기업체의 접근 방법에서 북한 애니메이션 제작 인력의 낮은 인건비용에서 오는 경상이익에 치우친 면²¹⁾과 북측의 지나친 제작비용의 요구, 결과물 미완성, 계약 조건 불이행 등에 의한 제작 사업의 변경 요소가 돌출되어 능동적 대처를 할 수 없었던 면이 실패의 요인으로 나타난다. 결과적으로 일부의 당시 참여 업체들은 찾아보기 힘들 정도로 현재는 영업성과를 파악할 수 없거나 사업을 변경한 상황이다. 결국 북한 애니메이션 산업 구조의 특수성에 대한 대처 능력이 부족한 시행착오를 거듭한 결

21)북한의 단체들은 영화 협력 목적보다는 외화벌이 수단이 된다. ...국제적 거래 관행을 외면하고 상식 밖의 거액을 요구하여 협력사업에 지장을 초래 (중략)...다만 너무 경제적 이익에 집착한 나머지 협력이 수단으로 전락되는 ...점은 차후 개선해야 할 점이다. 이정 외, 『1999-2004 남북 애니메이션 협력 백서』, 영화진흥위원회, 2004, p.16.

과로 사업의 실패를 하게 된 점을 지적할 수 있다. 반면에 예외적으로 <뽀로로>나 <왕후 심청>을 제작한 기업들은 당시 규모가 큰 대기업이거나 현재도 제작 사업을 하고 있는 애니메이션 기업이다. 즉 이러한 참여 기업들은 자본과 기술력 그리고 사업 추진력에서 월등한 경쟁력을 갖출 수 있었기에 가능한 사업 성과였다.

다시 말해서 정부의 기능주의적 입장에서 활성화시킨 대북 경제협력 정책 기조에서도 협력사업을 단시간에 성과를 내려는 무리한 톱다운(Top-down)방식의 수행이 문제였으며 참여 업체 자체도 신중하지 못한 사업성 검토와 정보 수집 능력을 수동적으로 접근하였고 사업 진행에서도 무리수를 두는 문제가 있었다고 판단되어진다.

2. 이명박 정부의 대북 애니메이션 협력 전략

경색 일로였던 남북관계 상황에서 벗어나는 남북 경제협력은 1988년 노태우 정권의 7.7 선언으로 부터 공식적이고 본격적인 출발을 하였으며 '국민의 정부' 이후 확대 발전 국면으로 이어 나갔다. 나아가서 현시점은 발전적으로 문화예술 같은 사회문화적 상호협력을 통하여 전향적인 확대 접근이 요구되는 시점이라고 볼 수 있다. 이명박 정부 출범 직후 월간 <통일한국>에서 남북경제협에 대한 설문 조사한 결과를 보면 당시 이명박 정부의 실용주의 대북 노선에 대한 기대가 매우 높았으며 특히 남북경제협에 대하여 현상 유지(48.7%) 혹은 다소 확대(30.7%)될 것이라는 응답(79.4%)이 위축(17.7%)될 것이라는 응답 보다 많았다.²²⁾ 그러나 국민들의 기대와 다르게 보수적 성향의 이명박 정부는 북핵 문제와 잦은 북한의 군사 도발이 일관된 대북 강경대응의 원칙적 입장을 고수하게 되어 남북경제협은 위기 선상에 있게 되었다. 2011년 12월 한국 관광문화연구원의 문화예술관광 동향분석²³⁾에서 이

22) 『월간 통일 한국』, 2008년 3월호, p.62.

23) "북한 정세 변화와 문화 관광 분야 정책 대응" <문화예술 관광 동향 분석>.

명박 정권의 대북정책 분석에 의하면 북한의 천안함 사건과 연평도 포격사건에 대한 진향적인 조치가 없이 5. 24 조치²⁴⁾ 해제는 어렵고 따라서 문화협력 정책의 복원 활성화는 희박하다는 입장을 언급하고 있다. 특히 이명박 정부의 대북정책의 형성배경과 정책 목표 수립의 총론을 보면 과거 지난 10년 동안의 지속적인 대북지원과 경험은 경제난 속에서도 자구책을 마련하는 방안으로 개혁·개방을 추진하지 않고 오히려 북한 정권과 체제의 유지에 기여한 측면이 있다고 판단²⁵⁾하고 있다. 따라서 대북협력과 경험 활동 자체를 완전히 부인하는 정책을 선택 수행하는 것을 알 수 있고 5.24 조치는 남북경협 교역 중에서도 애니메이션의 교역과 위탁가공 생산이 완전히 중단되어 피해 문제가 심각했다.

통계청이 발표한 < 2011년 북한의 주요 통계 지표 >에 의하면 이명박 정부의 경험 금지 조치에도 불구하고 북한이 오히려 3년 만에 플러스 성장을 하면서 남북한 국민총소득 (GNI)²⁶⁾ 격차가 좁혀졌음을 알 수 있는데, 이러한 상황은 북한의 대외 거래에서 중국 의존도가 높아진 이유에서 비롯된다. 북한의 대외 교역에서 중국 비중은 2011 전년도 대비 56.9%에서 70.1%에 이르게 되었으나, 반면에 경색된 남북의 교역 비중은 2009년 33.0%에서 2010년 31.4% 그리고 2011년에 이르러서 21.3%로 지속적인 하락하게 된다. 아래의 표4를 보면 북중 그리고 남북 간의 교역량이 2007년 이후로 급격하게 격차를 보이고 있음을 확인할 수 있다.

특히 남북 간의 애니메이션 협력사업은 그동안의 노력 결과가 수포로 변했다. 중국은 남북 경험의 단절로 반사 이득을 보고 있으며 북한은 단순히 통상 교역국의 하나였던 남한을 배제시킨 것 일 뿐으로써 정부가 내세운 5.24 조치의 경제적 압박을 만들어

KCTI, 2011.12.26.(제2011-26호).

24) 5.24조치는 2010년 5월24일 천안함 사건으로 남북교역경협 전면 중단, 방북 불허, 제3국 북한주민 접촉 제한, 대북 신규투자 불허, 개성공단 체류인원 제한, 북한 선박의 우리 해역 운항 금지 등의 조치를 말함

25) 서재진, "이명박 정부 대북정책의 형성배경과 정책목표" <이명박 정부 대북 정책 비전 및 추진방향>, 건국60주년기념 통일 심포지움, 통일 연구원 p.8

26) 국민 총소득 GNI (Gross National Income)는 한 국가의 국민이 생산 활동에 참여한 대가로 받는 소득의 합계를 말함

내는 효과는 없고 오히려 심각한 대치 상황으로 되돌아 간 결과만 초래한 것이다. 이러한 중단 조치는 북한 변화를 촉구하기보다 남한 애니메이션 기업의 피해를 주었고 오히려 북한은 중국을 통하여 그 대체방안을 구축하게 만들었다. 더욱이 그동안의 남북 애니메이션 협력을 통해 축적된 북한의 우수한 제작 인력이 북중 협력사업 쪽으로 선회한 것으로 나타났다. 코트라(KOTRA) 상해 무역관의 정보 보고서에 의하면, 2012년 북한은 중국의 동북 3성²⁷⁾과 저장성(浙江省)에 진출해 중국과 협력하고 있다. 2008년 중국 항저우(杭州) 문화 창의 산업 포럼에서 저장성 항저우 국가 애니메이션 공공 서비스 플랫폼, 랴오닝성 단둥(丹東)시 인민정부, 관톈(寬甸)시 인민정부들 사이에 북한과 중국 애니메이션 아웃소싱 기지 설립을 위한 MOU를 체결했다고 보고했다. 북한 애니메이션 기술 인력을 유치해서 중국 애니메이션 총생산의 80%를 담당할 계획이라고 전하고 있다.

(단위: 억달러)

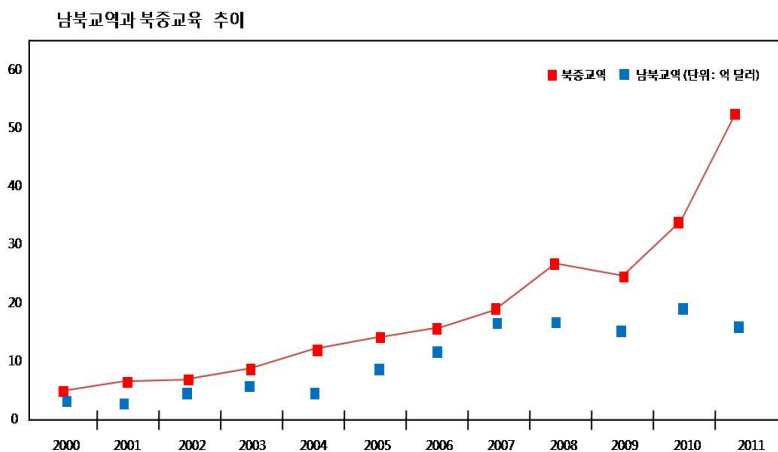


표 4. 남북 간과 북중 간의 교역 추이 ²⁸⁾

27) 중국의 동북 3성은 랴오닝성(遼寧省), 지린성(吉林省), 헤이룽장성(黑龍江省)을 말함.

28) 『월간 민족21』, 2012년 10월호, p.41.

<뽀로로>나 <왕후 심청>의 제작에 참여한 북한 인력과 노하우 축적이 중국과 협업을 통하여 유출되고, 이것이 북한보다 남한 애니메이션 기업의 경제 손실 규모가 더 심각하게 악영향을 줄 수 있음을 유추할 수 있다. <뽀로로>와 <왕후 심청>제작 사례처럼 북한과 경험으로 얻어진 중요 성공 사례를 남한과 북한만의 지속적인 협력 방안을 모색하여 글로벌 콘텐츠로 경쟁력을 갖추는 것이 시급하다. 민족통합의 기틀을 구축하는 남북 애니메이션 협력사업의 시너지 효과를 언급하기 이전에, 이명박 정부의 경험 활동 단절로 인한 실질적 피해는 개성공단만이 아니며 남한 애니메이션 기업의 보이지 않는 부담으로 작용할 수 있음을 정확하게 분석할 필요가 있다.

(단위 : 백만원, %)

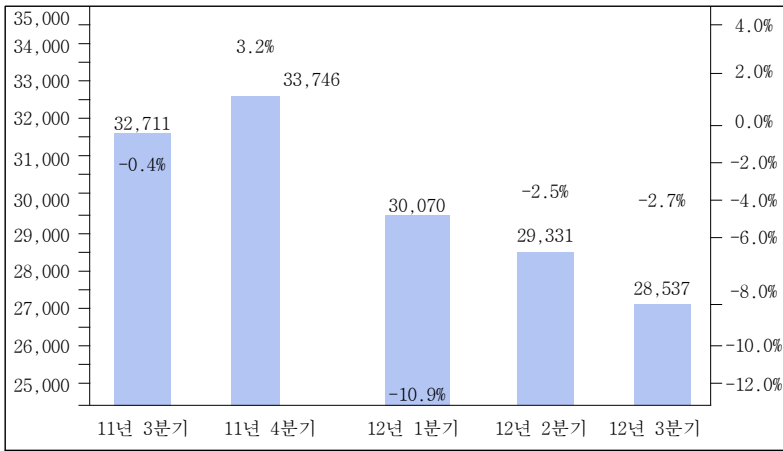


표5. 2011년 3분기~12년 3분기 애니메이션산업 수출액 규모(예측치)²⁹⁾

특히 최근 남한의 애니메이션산업 해외 수출액이 2011년 4분기까지 증가하다가 2012년 1분기에 큰 폭으로 감소 후 하락세를 보이고 있음을 위의 표5에서 알 수 있으며 2012년 3분기 수출액이 285억 원으로 전년 동기대비 약 12.8% 감소, 전 분기 대비 2.7% 하락하고 있다. 이러한 상황에서 애니메이션 산업의 남북 간의

29) 「2012년 3분기 콘텐츠산업 동향분석보고서」, 한국콘텐츠진흥원, 2012, p.19.

협력은 전환점을 만들어야만 하며 따라서 새로운 정부는 대북 정책의 패러다임을 다시 재정비하여 대북 애니메이션 경협을 활성화하기 위한 체계적인 지원과 그 여건을 만들 필요가 있다. 중국은 더 이상 남한 애니메이션 기업의 재하청을 담당하던 과거의 위상이 아니라 글로벌 콘텐츠 시장의 강력한 경쟁자이며, 그들에게 북한의 애니메이션 산업을 복속시키는 결과를 낳는 경협의 단절은 남한 애니메이션 산업에 있어서 결코 이득이 되지 않는다는 것을 깨달아야 한다. 이러한 측면에서 이명박 정부의 대북 애니메이션 경협은 실용적이지 못하였으며 그 결과의 분석을 충실하게 할 필요가 있다.

V. 결론

대북 애니메이션 협력사업에 참여한 여러 남한 애니메이션 기업체의 결과물이 미진함이 단지 참여 업체 경영 전략의 실패만으로 원인을 찾는 것은 충분한 설명이 되기 어렵다. 이는 대북 애니메이션 협력사업이 정부 차원의 남북협력 정책 기조와 밀접한 상관관계에서 수행되었기 때문에 정부의 의지가 반영된 정책의 기조와 변화에서 그 요인을 찾는 것이 더 타당성이 있다. 그리고 많은 남북 간의 예기치 않은 정치·군사적 갈등과 한반도 주변의 국제 정세 등의 변수로 인해 대북 애니메이션 협력사업은 좌지우지(左之右之)되었고 결국에는 그 목적을 상실해 왔음을 알 수 있었다. 특히 각 남한 정부의 정체성에 따라서 대북정책 기조가 변화함으로 인해 남북 애니메이션 협력사업은 롤러코스터같이 상승과 하강의 뚜렷한 곡선으로 나타났음을 확인하였다. 따라서 남북 애니메이션 협력은 '사업' 이전에 그 대중 문화예술적 속성을 내포하고 있는 특수한 협력사업이므로 장기적이고 체계적 접근을 통해 정책이 수립, 수행되어야만 했으나 공통적으로 각 정부마다 집권 기한 내에 가시적 성과를 내자는 입장에서 연목구어(緣

木求魚)식의 정책을 운용했다. 설상가상으로 참여 기업체는 남북 양측의 애니메이션 산업 자체의 장점을 살리지 못하였다. 따라서 지난 남북 애니메이션 협력사업의 접근 방식을 재정립, 분석하여 새로운 정부의 정책 방향 설정에 타산지석(他山之石)으로 삼아야 한다.

남북 애니메이션 협력사업의 기능주의적 정책은 미시적으로 남북 간의 통상을 활성화시키고 나아가 한반도의 긴장 완화를 확립하는 동질성을 회복하며, 거시적으로 민족적 통합의 기반을 구축할 수 있는 확고부동한 신념에서 출발했다. '퍼주기'식, 혹은 무한정의 시간과 소요 비용의 부담, 그리고 북한 체제 변화 유도의 효율성 부재 등의 많은 비판이 있었으나 실제 오랜 분단으로 인한 민족문화적인 이질감의 해소, 상호 협력을 통한 경제적 이득과 문화적 공감대 형성 등은 긍정적 효과로 분석할 수 있다. 이명박 정부의 실용주의적 대북관계는 기존 대북 경협외의 기능주의적 근간을 달리 하였고 결과적으로 남북의 경색된 국면과 남북 애니메이션 협력사업의 중단이라는 상황을 만들었다. 대북정책의 원칙만 고수한 이명박 정부는 실리적이고 구체적인 전략 수립에는 미진했고 활발했던 경협 활동의 침체는 많은 참여 산업 분야에 경제적 손실을 주었다.

이러한 관점에서 방안을 보면 첫째, 먼저 국가적 차원의 강력한 협력사업 정책을 수립하고 안정적으로 참여 기업에게 고급 정보 제공 등을 지원하여 경제 활동을 보장시켜야만 한다. 그리고 무리한 사업 진행은 조정하고, 상호 호혜적인 사업성이 있는 사업에 대하여는 장려하는 선택과 집중의 지원을 해야만 한다. 이런 지원을 위해 남북 애니메이션 협력사업의 상설협의체 시스템을 구축 운영할 필요가 있다. 즉 남북 협력사업 상에서 나타나는 변수를 해결하는 지원이 중앙 행정부의 헤드쿼터 정도의 위상에서 상설로 운영되어야 한다.

둘째, 애니메이션 협력사업은 지속성이 보장되어야 한다. 남북 애니메이션 협력사업이 정권적 차원에서 중단되는 돌발적 상황이 곧바로 중국이나 다른 주변 국가에게 반사 이익을 주어 정작 남

한 애니메이션 산업은 타격을 받게 되기 때문이다. 애니메이션 협력사업은 다른 제조업과 다르게 많은 준비 기간을 필요로 하며 제작 기간 또한 다른 콘텐츠 산업에 비하여 장시간을 요구하는 특수성이 있다. 공장의 컨베이어 벨트 같은 단순 프로세스가 아닌 창의적 산업이기 때문에 참여한 많은 제작진들의 교감이 매우 중요하기 때문에 돌발적인 중단은 사업 원점으로의 회귀가 아니라 퇴보를 의미하기에 사업의 지속성과 안정성은 보장되어야 한다.

위와 같은 애니메이션 남북 교류 협력의 방안은 보다 합리적이고 현명한 대북정책 방향 모색의 자세에서 정책 전략이 구축되어야 한다. 현재의 경색된 남북관계를 연락주시키기 위해서 과거 경협 및 협력 형성에 노력을 했던 정부들의 대북정책 흐름과 기조를 무조건 배척하기 보다는 그 성과와 한계를 명확히 구분하여 대체 방안을 신중하게 모색해야 한다. 즉 정부의 대북 정책 기조의 변화가 기능주의적 입장 그리고 실용주의적 입장으로 양분되어 조성되는 것은 올바른 방향이라고 할 수 없다. 새롭게 구성되는 정부는 이런 상반된 기조의 단점과 장점을 모두 면밀하게 분석하여 대자적이고 현명한 입장에서 판단된 정책을 구축해야만 한다. 특히 애니메이션 협력은 사회문화적 협력방식으로 접근하는 특성을 충분히 검토하여 남북관계를 점층적으로 발전시키는 전략에서 고찰되어야 바람직하다.

참고문헌

- KCTI 보고서, 「<문화예술 관광 동향 분석>북한 정세 변화와 문화 관광 분야 정책 대응」, KCTI, 2011.12.26. (제2011-26호).
- 김근식, 「이명박 정부 4년의 남북관계」, <이명박 정부 4년의 평가와 과제>, 민주정책연구원 네트워크 토론 자료집.
- 김병연, 「통일, 평화, 그리고 실용주의: 이명박정부대 북정책의 비전과 쟁점」, 서울대학교 통일연구소 창립2주년기념 학술 대회(2008.5.20) 발표 자료집.

- 배성인, 「북한 애니메이션을 활용한 남북한 문화협력 협력 방안」 『문화 정책 총론』 제6호(2002), pp.263-285.
- 서재진, 「이명박 정부 대북정책의 형성배경과 정책목표」, 건국60주년기념 통일 심포지엄 자료집.
- 『월간 남북협력 협력 동향』, 민주정책연구원, 2012년 1월호.
- 『월간 통일한국』, 평화문제 연구소, 2008년 3월호.
- 이상현, 「북핵, 북미, 6자회담 속에서의 한국-실용주의적 대안」, 서울대학교 통일연구소 창립 2주년 기념 학술 대회, 2008.5.20., 발표 자료집.
- 이용배, 「북한 애니메이션의 현황과 남북 협력 가능성에 대한 고찰」, 『만화애니메이션연구』, 통권 제6호(2002), pp.221-250.
- 이정 · 이상구 · 영화진흥위원회, 「남북 애니메이션 교류 백서. 1999-2004」, 문화체육관광부, 2004.
- 장정규, 「북중경협 시대의 남북 경협 상생의 관점과 준가 필요하다, 특집<북 경제 개선과 특구 개발 그리고 남북 경협>」, 『월간 민족21』, 2012. 10월호, pp.
- 한국문화콘텐츠진흥원, 「북한의 문화콘텐츠산업 실태와 교류협력방안」, 2003, pp.18-26.
- 한국콘텐츠진흥원, 『2012년 3분기 콘텐츠산업 동향분석보고서』, 한국콘텐츠진흥원, 2012.
- <http://www.koreatimes.co.kr>
- <http://www.yonhapnews.co.kr>

ABSTRACT

Study on the Correlation between the shift of paradigms toward North Korea and South-North Korea Animation Exchange Industr

Park, Kibog

The effort to make the peaceful mood between South and North Korea that had started from so-called 'Sunshine Policy' of the People's Government since 1998, lasted until Rho Mu-hyun government. On the other hand, Lee Myung-bak government changed the policy toward North Korea to more practical and principle-oriented one than the previous two governments. By the shift of the policies, the industry of animation of South and North Korea has been influenced so much. The purpose of his study is to point out the crisis of the status of the animation industry of the Korean Peninsula through the change of the policies, and to propose one method of the new paradigm to the next government in order to build a turning point of South and North Korea animation exchange. First, the paradigms toward North Korea through the past governments are compared. Second, the result and situation of animation industry of South and North Korea are analyzed. Finally, by examining deducted problems, the forward policy toward North Korea and, by extension, the improvement direction and practical tasks of South and North Korea animation exchange policy are considered.

Key Word : south and north Korea animation exchange cooperation, functionalism, practicalism, economic cooperation, policy paradigm,

박기복

강원대학교 문화예술대학 영상문화과 교수
 (200-1) 강원도 춘천시 효자2동 192 -1, 영상바이오관 308호
 Tel: 033-250-8755
 parkkibog@kangwon.ac.kr

논문투고일 : 2013.01.21

심사종료일 : 2012.02.15

게재확정일 : 2012.03.15