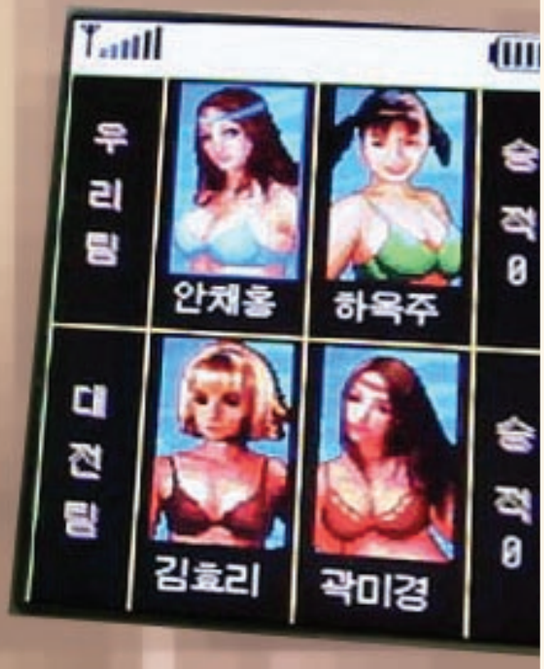
초점 | 북한 DC산업 현주소

북한 디지털콘텐츠가 몰려온다



북한 디지털콘텐츠가 몰려온다

북한산 애니, 게임, DB 속속 등장 … 기본기 탄탄하지만 경험과 기획력 미숙

하나의 문화권에 들어가 있는 콘텐츠가 다른 나라로 진입할 때 가로막는 것이 있다. 바로 문화장벽이다. 이 문화장벽에 들어가 있는 것에는 언어도 있을 것이고, 사회적 관습차이, 그 나라의 국가관 같은 다양한 문화적 차이가 있다. 전세계적으로 이 문화장벽이 가장 낮은 곳이 바로 북한이다. 최근 북한산 혹은 남북이 공동개발한 디지털콘텐츠가 속속 선보이면서 이에 대한 관심이 높아지고 있다. 북한 디지털콘텐츠 산업의 현황을 살펴봤다.

글 / 신승철 기자

"북한에도 수준 높은 디지털콘텐츠가 있을까?" "내용이 조잡하거나 이념 선전으로 가득하지 않을까?" 대답은 "그렇지 않다"는 것이다.

최근 들어 북한 디지털콘텐츠가 하나둘씩 국내에 유입되면서 북한 디지털콘텐츠 산업의 경쟁력에 관심이 모아지고 있다. 하나로통신이 북한과 공동으로 제작한 애니메이션 '게으른 고양이 딩가'와 '뽀롱뽀롱 뽀로로', LG텔레콤이 서비스하고 있는 북한 모바일게임 '례성강의 장기전설', '프로 비치발리볼' 등을 살펴보면, 기대이상의 수준에 도달해 있는 것을 유추할 수 있다.

남북한 합작 애니메이션 '봇물'

최초의 남북 합작 애니메이션인 '게으른 고양이 딩가'는 3D 스폿 애니메이션(Spot Animation)으로 품질 및 완성도 면에 있어서 국내 유수 3D애니메이션 제작업체의 작품과 견주어 손색이 없는 것으로 평가받았다. 이 작품은 일본 NHK의 엔터테인먼트 사업분야 자회사인 마이코사와 일본 내 공식 에이전트 계약을 맺기까지 했다.

지난해 11월 EBS TV에 방영되기 시작한 '뽀롱뽀롱 뽀로로'는 아이코닉스가 기획하고 남한의 오콘과 북한의 삼천리총회사, EBS 등이 함께 제작했다. 기획 당시 남과 북이 공동 투자해 제작키로 했으나 사정이 여의치 않아 북한은 제작에만 참여했으며, 전체 52편 중 22편이 북한 애니메이터들에 의해 완성됐다.

호기심 많은 꼬마 펭귄 뽀로로가 얼음숲 나라의 동물 친구들과 탐험과 발견의 과정을 담고 있는 이 작품은 이탈리아 '카툰 온더 버이', 프랑스 '안시 페스티벌', 서울 'SICAF 영화제' 등에서 경쟁작으로 선정되는 등 작품성을 인정받았으며 '올해의 주목해야 할 캐릭터'로 선정되는 영광을 안았다.

하나로통신에 따르면 '뽀롱뽀롱 뽀로로'는 현재 평균 5% 이상의 시청률을 올리고 있다. 또한 지난 1월 출시된 뽀로로 관련 동화책 시리즈 '하늘을 날고 싶어요'가 교보문고에서 7주째 유아용 도서 판매순위 1위를 차지했고 지나월드를 통해 출시한 인형과 어린이용 용품도 인기다.

올 가을 선보일 예정인 '왕후 심청'은 국내 애니메이션 제작사가 북한에 프로덕션을 두고 모든 원화 · 동화 · 음악 작업을 전량 북한에 수주, 제작한 극장용 애니메이션이다. 심청전을 디즈니 영화 풍으로 만든 작품으로 6년간 총제작비 65억원이 투입됐으

며, 세계적인 애니메이션 축제인 안시페스티벌 경쟁부문 특별상 수상, 최초의 동양계 할리우드 애니메이터인 넬슨 신(한국명 신능균) 감독의 지휘 등의 이유로 주목받고 있다.

'왕후 심청'의 시작은 지난 98년 중순 애니메이션 제작사 코아필름(대표 넬슨 신) 내에 전담기획팀이 만들어졌을 때로 거슬러 올라간다. 그러나 진정한 출발은 97년 안시페스티벌에서 신 감독이 북한의 SEK(조선4.26아동영화촬영소) 부스를 만났을 때 느꼈던 충격에서 비롯됐다고 한다. 사실주의에 치우친 사회주의권 국가들의 애니메이션에 딱딱함과 답답함을 느껴왔던 신 감독이 당시 SEK의 기술수준을 보고 '북한 OEM 제작'에 대해 진지하게 생각하게 됐던 것.

2000년말까지 신 감독은 '신씨 소장본 판소리 심청가'를 기준으로 자료와 스크립트, 캐릭터 디자인 등을 준비하면서 북측에

▲ 애니메이션 남북합작 붐이 일고 있다. 위에서부터 '게으른 고양이 딩가', '뽀롱뽀롱 뽀로로', '왕후 심청'의 캡처 장면.

가능성을 타진했다. 원래 고향이 황해도인 신 감독의 개인적인 이유도 주요동기의 하나였지만 무엇보다 "하나의 뿌리임을 확인시켜주는 공통의 문화유산으로 같이 작업을 하고 싶다"는 바램이 컸다.

'왕후 심청' 제작을 위해 북한에서 4개월간 체류했던 신 감독은 북측의 애니메이션 기술에 대해 "사실주의 경향이 강하다보니 표현력 등 기본기는 남측보다 낫다. 틀이 너무 고정된 게 단점이지만, 선진 기술을 빨리 배워 장기적으로는 문제가 안 된다"며 높은 점수를 매겼다.

오락성보다 예술성 표현 경향 강해

이미 지난 99년 7, 8월에 차례로 개막됐던 '춘천 국제애니타운 페스티벌'과 '서울 국제만화페스티벌'에서는 다양한 북한 애니메이션과 만화를 볼 수 있었는데. 이중 극장용 장편영화인 '호동왕자와 락랑공주(90년작)'가 호평을 받았다. 특히 남한과 일본에서는 1초에 7컷을 찍는 반면에 북한은 1초에 12컷 이상을 찍는 Full Cut을 사용하고 있어 영상이 무척 부드럽다는 특징이 있다.

오락성이냐, 예술성이냐를 기준으로 평가한다면, 북한 애니메이션은 예술성을 표현하려는 경향이 강하다. 즉, 사실 그대로의 움직임을 그대로 재현하는 사실주의적인 성격이 두드러지게 나타난다. 물론 북한에서 애니메이션이나 영화가 갖는 위상과 기능이 우리와는 근본적으로 다르다. 현재 남한이 애니메이션을 비롯한 영화를 문화산업적 측면에서 접근해 육성하고 있다면, 북한은 이들 영화매체를 사상 교육적 측면에서 접근해 정책적으로 육성하고 있다고 할 수 있다.

그렇다하더라도 북한 현지에서 애니메이션은 큰 인기를 누리고 있다. 북한에는 만화방이 없어 만화책은 그리 많이 못 보지만 만화영화는 매일 TV에서 해주고 있고, 오후 5~6시면 아이부터 어른들까지 TV 앞에 모여들 정도로 인기가 있다는 게 한 탈북자의 전언. 더욱이 애니메이션 제작은 손이 많이 가는 작업인데다 북한의 임금수준이 낮아 북한으로서는 유리한 수출품목으로 평가하고 있다. 실제로 국제적인 하청작업은 물론 자국내 창작물이 의외로 많은 편수가 있다.

북한 최초의 애니메이션은 지난 52년 제작된 '신기한 복숭아'와 '흥겨운 들판'으로 알려지고 있다. 조선영화년감에 따르면 북한에서는 70년대에는 한해 10편 정도, 90년대 초반까지는 한해에 20편까지 애니메이션을 만들었지만 최근에는 어려워진 경제사정 때문에 크게 줄었다.

북한의 애니메이션 전담부서는 '조선4.26아동영화촬영소'로 58년 설비된 만화영화제작단을 모체로 85년 발족한 조선과학교육영화촬영소가 96년 하반기에 개편된 것이다. 96년 하반기에 기

존의 조선기록과학영화촬영소와 조선과학영화촬영소의 해당부문을 합쳐 조선기록영화 촬영소로 개편됐고, 만화영화를 비롯한 아동영화 촬영을 전담하는 조선4.26아동영화촬영소가 독립했다. 영화제작소는 '조선만화제작단', '조선아동영화제작소', '조선과학교육영화촬영소' 등 7군데이며 각 제작소에는 200~300명 가량의 애니메이터가 있다고 한다.

북한의 애니메이션은 아동예술영화(아동용 극영화), 만화영화, 인형영화, 지형(紙型)영화(종이로 만든 동식물 등을 사용해 만든 영화로 우리 식의 절지 애니메이션과 유사), 그림영화(움직임이 없는 그림이나 삽화를 연결해 이야기를 전달하는 구연동화 방식의 TV용 영상물)로 분류할 수 있다.

북한의 애니메이션은 주로 미국이나 일본 애니메이션의 영향을 받은 남한의 애니메이션과는 확연하게 다른 길을 걸어왔지만 기술력만큼은 국제적으로 손색이 없다는 것이 전문가들의 의견이다. 다만 앞으로 북한의 애니메이션이 세계시장을 목표로 한다면 경험과 기획력의 부재가 한동안 난점으로 제기될 것으로 보인다. 애니메이션은 움직임 그 자체가 아니라 캐릭터가 의도하는 성격의 묘사가 이뤄져야 하는 것이기 때문이다.

▲ LG텔레콤은 지난달부터 북한산 모바일게임 2종을 서비스하기 시작했다.

물꼬 터진 남북 디지털콘텐츠 산업교류

애니메이션 이외에도 북한에서 제작되거나 남북이 공동으로 개발한 멀티미디어 콘텐츠가 속속 국내에 유입되고 있다.

LG텔레콤은 북한 교류업체인 북남교역과 제휴, 북한 삼천리무역총회사의 모바일게임 '례성강의 장기전설'과 '프로 비치발리볼' 등 2종을 지난달 7일부터 서비스하기 시작했다.

'례성강의 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.

최근에는 중국 단둥에 위치한 남북 합작 IT개발회사인 하나프로그람센터가 신규개발에 잇따라 착수하고 있어 조만간 가시적인 성과를 볼 수 있을 것으로 기대되고 있다. 이 회사는 올들어 남측의 몬타비스타코리아를 비롯해 두손캐드캠, 다산씨앤에스와 잇따라 IT분야 남북 공동개발 계약을 맺었다고 밝혔다.

하나프로그램센터는 CAD 전문회사인 두손캐드캠과 계약을 체결, 전문 CAD 개발에 착수했으며, 이를 위해 개발 파트너인 북한 평양정보쎈터 소속 연구원 4명이 평양 현지에서 CAD 개발작업을 전담하고 있다. 다산네트웍스의 자회사인 다산씨앤에스와도 공동개발 사업계약을 맺고, 네트워크 관련 소프트웨어 개발에 뛰어들었다. 또한 미국계 리눅스 소프트웨어회사인 몬타비스타코리아와 지난해 말부터 리눅스 운용체계 공동개발을 진행하고 있다.

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, 여기에는 또다른 각별한 의미가 있다. 그것은 단순한 학술대회 교류 수준에서 끝났던 과거와는 달리 북한에 한 발 더 다가서는 계기를 만들었기 때문이다.

그리고 협력과정에서 북한의 과학자들에게서 또하나의 가능성도 확인됐다. 북한에는 당국의 IT 집중 지원에 힘입어 상당한 실력을 지닌 엘리트 집단을 형성하고 있다는 게 바로 그것이다. 더구나 그들은 밤을 세워가며 결과물을 수정할 만큼 열정적인 태도를 보이고 있다.

KISTI의 최현규 북방정보팀장은 "평양 현지에서 북측과 회의를 하다보면 새벽에까지 이어지는 경우가 비일비재했지만 그들은 잠을 자지 않고 수정해오는 열정을 보였다"며 "한마디로 하나를 요구하면 둘을 해 오는 사람들이었다. 정말 대단한 열정과 잠재력에 놀라지 않을 수 없었다"고 말했다.

또한 "남북의 과학기술 교류는 걸음마 단계다. 어린애가 뛸 수 없듯이 조급해야 할 필요는 없지만 지속적인 관심과 교류를 위한 노력의 끈을 정부와 국민 모두 놓지 말아야 한다"면서 "KISTI는 북한에 꾸준히 IT 관련도서를 제공하고 있다. 이러한 노력을 통해 북한의 과학용어나 프로그램이 국제적인 호환성을 갖게 되면

남북 디지털콘텐츠 산업교류는 더욱 빠른 상승세를 보일 수도 있을 것"으로 내다봤다.

이렇게 남북 디지털콘텐츠 산업교류의 물꼬가 트이면서 북한의 IT환경에 관심이 쏠리고 있다. 제작환경이 좋아야 시장성 있는 제품을 내놓을 수 있기 때문이다. 모바일게임 등이 진입장벽이 대

▲ 한국과학기술정보연구원은 북한의 중앙과학기술통보사와 공동으로 '백두산의 자연'이라는 제목의 CD롬을 제작, 배포하고 있다.

〈표 1〉 한국과학기술정보연구원의 남북사업 추진 현황

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	재일 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

체로 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.

정보화 의지는 높으나 PC 보급률은 저조

북한을 방문했던 인사들의 이야기를 종합해보면 북한의 IT, 특히 PC환경은 남한의 10년쯤 전으로 보면 된다. 북한의 PC는 거의 286 · 386 · 486급이며 펜티엄급 PC는 핵심기관 · 일부대학 · 연구소 등에 한정적으로 보급되고 있다. 중국내 컴퓨터 생산 · 보급이 증가되면서 386 · 486급 모델의 북한 유입이 증가하고 있지만 북한의 PC 보급률은 상당히 낮은 수준이다.

지난 2001년 9월 입국한 탈북자 한금희씨는 "탈북하기 전까지 PC는 구경조차 쉽지 않았다. 아주 큰 기업이나 기관에나 시범적으로 486급 PC가 소량 공급돼 있었으며, 고위층이나 돼야 가정에 PC를 들여놓을 수 있었다"고 회고했다.

하지만 북한의 정보화 의지는 매우 높다는 게 전문가들의 중론이다. 남북한 정상회담을 전후로 김정일 국방위원장은 경제 · 무역 교류협력과 관계개선을 위해 세 차례나 중국을 방문했는데, 2001년 1월 상하이를 방문했을 때에는 "천지가 개벽했다" 는 놀라움을 보이며 이후 IT산업을 집중 육성시키고 있다.

특히 북한은 SW산업을 외화를 벌어올 수 있는 단기 성장전략 IT산업으로 설정하고 정책적으로 SW개발 환경을 적극 조성하고 있다. SW프로그램 관련 행사 집중 개최하고 SW전문 개발기관 신설 및 확대하고 있다. 각 도별로 프로그램정보센터를 운영하고 있으며, 프로그램개발 4개년 계획, IT교육체계 확립 등도 추진했다.

이러한 상황에서 나온 것이 북한 은별컴퓨터기술연구소에서 개발한 '은바둑'이라는 바둑프로그램이다. 은바둑은 98년과 99년 연속해서 세계컴퓨터바둑대회에서 1등을 차지했고 바둑프로그램으로써는 초단을 인정받았다. 또한 2002년 5월부터 일본시장에서 바둑프로그램 판매실적 제1위를 차지하기도 했다.

하지만 북한이 자랑하는 은별이 그 자체적으로는 뛰어난 프로그램일 수 있지만 활용면에서는 가치가 매우 낮다. 많은 바둑애호가들이 인터넷을 이용해서 바둑을 하고 있기 때문이다. 이는 북한 디지털콘텐츠 산업의 딜레마를 여실히 보여준다. 인프라가 뒤쳐지다 보니 시장조류에 부응하지 못하는 것이다.

물론 정치적 이유로 인터넷의 폐쇄적 정책을 견지해 오다 IT산업 육성을 통한 실리보장을 내세워 개방계획을 표명하고 있기는 하다. 빠르게 변화하는 세계적 IT기술 습득 및 IT인프라 구축을 통한 부의 창출을 강조하면서 대내적으로는 인트라넷(폐쇄적 인터넷망)을 개발해 인터넷처럼 활용하는 한편 대외적으로는 외국의 서버를 이용해 웹사이트를 구축하는 등 인터넷 활용기술을 축적하고 인터넷 개방에도 대비하고 있는 것.

북한의 IT 딜레마 … 개발이냐, 체제 유지냐

북한은 지난 97년 웹사이트(조선통신) 개설 이후 북한 전역으로 인트라넷을 구축 · 운영하고 있으며, 2003년10월19일자 노동신문에 따르면 일부 주요 간부의 가정에도 연결돼 있다. 지난해에는 평양전화국 인트라넷에 국가 식별도메인(kp)을 사용하기도 했고, 올해부터는 외국공관, 일부 국제기구 평양 사무실 등에 위성을 이용한 외부 인터넷 유료 접속서비스를 제공하고 있으나 이용요금이 엄청나게 비싸다.

▲ 북한은 김정일 위원장이 중국의 정보기술연구단지를 방문한 이후 IT사업에 주력하기 시작했다. 사진은 평양 IMRI 모니터 공장

▲ 현재 북한의 이동통신서비스는 평양 시내의 일부 고위급 인사에게만 한정적으로 제공되고 있다.

〈표 2〉 북한의 인터넷 개방 추진현황

일시	추진내용	비고
1997년 초	최초의 웹사이트 조선중앙통신(kcna.co.jp) 개설	일본
1999.10.10	최초의 상업용 웹사이트 조선인포뱅크(dprkorea.com) 개설	중국
2001.5.31	내부 인트라넷 일부 북한 지역에 개설 운영	100여 기관
2001.10.8	국제 이메일 중계용 웹사이트 실리은행(silibank.com) 개설	중국
2002.10.5	내부 인트라넷 북한 전역으로 연결망 구축 완료	1,300여 기관
2003.1.7	독일 KCC유럽과 상업 인터넷 추진 계약	100만유로
2003.7.13	국가 식별도메인 kp를 사용한 사이트(과학기술전시관) 개설	인트라넷
2003.9.19	차단기술 개발 이후 국제 인터넷망과의 연결 계획 표명	
2003.10.1	광케이블망 북한 전역에 시 · 군 지역까지 구축 완료	
2004.2.16	KCC유럽-KCC간 위성을 이용한 국제무선 전용통신망 개설	이메일 및 외부 인터넷 검색 기능

〈자료: 한국과학기술정보연구원〉

이동전화 시스템 구축 역시 김정일 위원장이 특별히 관심을 보이고 있는 분야로 이 계획이 활발히 추진될 가능성이 높다.

통일부 주간 '북한동향'에 따르면 현재 북한의 이동통신서비스는 평양 시내의 일부 고위급 인사에게만 제공되고 있다. 또한 북한은 태국의 록슬리사와 합작으로 '동아시아전화통신회사(NEAT&T)'를 설립, 유럽식의 GSM 방식과 집적회로 칩을 사용해 북한 내에서만 사용이 가능한 이동통신사업을 진행하고 있다.

북한이 유럽식의 GSM 방식을 채택한 것은 CDMA 방식에 대한 특허를 소유한 미국이 북한에 이 방식의 이동전화서비스가 구축되는 것을 반대하고 있기 때문이라고 전해진다. 이와 관련된 흥미로운 설명에는 북한이 설비문제 해결에 남한 기업들의 참여를 유도하기 위해 남한이 사용하는 CDMA 방식을 고려하기도 했으나, 도청이 불리하다는 자체조사 결과에 따라 결국 GSM 방식을 채택한 것이라는 주장이 있다. 북한 내 정보가 외부로 정보가 흘러나갈 우려해 도청이 가능한 이동전화 서비스를 원한다는 것이다.

한때 북한이 2003년 10월부터 평양과 라선, 2개 도시에 193-0001로 시작되는 번호로 서비스를 개시할 계획이었다고 전해졌으나 이는 확인되지 않고 있다. 일부에서는 이 사업의 가능성이 미지수라고도 지적한다. 해외에서 북한으로 국제전화를 걸려면 북한의 고유 국가번호를 먼저 입력해야 하는데, 그 서비스가 북한 내부로 한정하고 있기 때문이다. 또한 북한이 중국에 GSM방식 적용을 위한 장비 제공 및 참여를 요청했으나 2,000억달러의 투자자금이 소요되는 이 사업에 참가하기를 꺼리고 있다.

이동통신 방식이나 투자처 문제 외에 현재 북한의 전력망이 너무 빈약해 통신네트워크 설비를 유지거나 휴대폰 이용자들이 배터리를 충전할 수 있을 만큼 충분하지 않다는 점도 또다른 걸림돌이 되고 있다.

무엇보다도 북한 당국이 고민하고 있는 바는 체제유지와 IT산업 발전이 궤적을 같이 하기 힘들다는 점이다. 사실 북한 당국에 있어 인터넷과 이동통신의 개방은 '뜨거운 감자'다. 개방하자니 내부정보의 유출과 외국의 앞선 사회상 유입으로 체제유지에 대한 위기의식과 함께 개방이 가져다 주는 달콤한 유혹을 동시에 지니고 있기 때문이다.

결국 인터넷은 평양정보센터와 각종 무역회사의 홈페이지를 제3국에 개설하는 방식으로 제한적으로 개방하고 있다. 북한의 일반 주민들에게는 인터넷 접속은 상상하지도 못할 일이며 단지 북한 내부의 인트라넷 형태로 운영되는 중앙과학기술통보사의 네트워크인 '광명'에 접속해 내부 망을 접속할 수 있을 뿐이다. 일례로 외국인들이 북한의 '우리민족끼리(www.urimizokkiri.com)' 사이트에 접속할 수 있으나 대다수의 북한 주민은 그 사이트에 접속하지도 못할 뿐더러 그런 사이트가 존재한다는 것조차 모르고 있다.

이러한 이중성이 이동통신 허용 대상에서도 적용된다. 즉 외국

인들의 투자를 유지하기 위해 외국인들에게는 휴대폰 통화를 허용하고, 내부 정보가 중국 등 외부로 유출되지 않기 위해 자국인의 휴대전화를 금지한 것이다.

과연 언제까지 이러한 이중적인 정책이 유지될 지 의문이다. 북한에서 가장 중요시하는 항목은 바로 사상성이다. 김정일 위원장이 현 체제를 유지하기 위해 자연스런 정보의 흐름을 통제하는 가운데 IT산업을 발전시키는 '두 마리 토끼'를 잡을 수 있을 지는 지켜봐야겠다.

인력양성 위해서는 출신성분도 안 따져

이러한 난관 속에서도 북한의 IT교육 열기는 무척 뜨겁다. 북한 당국이 과학기술, 특히 IT 인재양성에 총력을 쏟고 있는데다 IT 관련 직업이 좋은 직업군에 속하기 때문이다.

현재 북한의 교육체계는 유치원 1년을 포함해 소학교(과거 인민학교) 4년, 중학교(고등중학교) 6년까지의 11년간 무상의무교육을 기반으로 하고 있다. 과학기술 교육체제는 이러한 11년간의 의무교육을 마친 이후 정규교육과정과 비정규교육과정을 통해 이뤄진다.

정규교육과정은 고등전문학교(2~3년), 단과대학(3~4년), 대학(4~6년), 연구원(2~4년), 박사원(2년) 등으로 구성된다. 대학교육을 마치면 인민경제 각 부문의 현장 기술간부 및 전문가, 기술자로 진출하며 연구원과 박사원 졸업 후에는 교육 및 과학부문의 중간 핵심간부 후보가 된다고 한다. 그리고 비정규교육과정은 근로자고등중학교나 공장고등학교 또는 공장대학 등을 통해 이뤄지고 있는 것으로 알려져 있다.

북한의 특수교육은 실제에 있어 수재교육을 의미한다. 수재교육을 반동적 교육이론에 입각한 자본주의의 대표적 교육형태로 배척해 온 북한이 이에 대한 인식을 달리하기 시작한 것은 80년대에 들어서면서부터다. 지난 84년 7월 김정일 위원장이 "뛰어난 소질과 재능을 가진 학생들을 옳게 선발하고 체계적인 교육으로 기초과학부문과 전공부문의 유능한 인재로 키워라"고 지시한 후 북한은 그동안 최소한의 형태로만 실시되던 수재교육을 체계화 · 본격화하게 됐다.

특히 탈북자 한문희씨는 "재능이 있다면 출신성분을 가리지 않고 수재학교로 보내진다"고 말해 북한이 인재양성에 얼마나 힘을 쏟고 있는지 짐작케 했다.

▲ 북한의 수재교육은 최근 컴퓨터와 영어 교육에 비중을 두고 있다. 사진은 만경컴퓨터수재반의 교육장면.

인터뷰 / 탈북자 출신 IT 강사 한문희씨

"북한, IT열기는 뜨겁지만 환경은 열악"

한국정보문화진흥원에서 진행하고 있는 '2004년 탈북자 대상 IT 전문교육'에는 색다른 말투와 이력을 지닌 강사가 눈에 띈다. 남한에 온 지 2년여만에 IT교육 수강생에서 강사로 변신한 탈북자 한문희(가명 · 43)씨가 그 주인공.

북한에서 회계사로 활동했던 한씨는 회계업무를 계산기나 주판으로 처리하는 북한에서는 PC를 구경하기 힘들어서 처음 배울 때 애를 먹었다"면서 "전산회계운영사 자격증을 따기 위해 컴퓨터를 배우기 시작한 게 어느덧 엑셀 1 · 2급, 워드프로세서, 인터넷 검색사, MOUS 등 자격증을 소지하게 됐다"고 말했다.

한씨는 북한에 일가친척이 거주하고 있어 불이익을 당할 수 있다며 사진 및 실명은 공개하지 말아 달라고 부탁했다. 다음은 그녀와의 일문일답.

◆ 북한의 IT환경을 알려달라.

– 2001년 당시만 하더라도 남한의 국정원에 해당하는 보위부, 지구자재공급소 같은 큰 기관이나 회사에서나 컴퓨터를 볼 수 있을 정도였다. PC사양은 486급 정도였을 것으로 추측된다. 프로그래머나, 강사 등은 북한에서 좋은 직업에 속한다. 또한 컴퓨터대학과 청진, 평양에 수재학교 등에는 출신성분에 상관없이 수재들이 들어갔다. 첫째 아들이 당시 수재학교였던 일고등에 다녔다.

◆ 아이들은 PC를 잘 다루는가.

– 애들은 빠르지 않은가. 오히려 아들한테 배울 때도 많다. 남한에서 가장 좋은 점이 자식 교육이다. 사실 북에서는 중등교육과정까지는 수업보다 작업시간이 많다. 또 남한에서는 '자신이 하기에 달렸다'는 점이 마음에 든다. 첫째 아들은 고3인데, 뛰어난 기술자가 되고 싶어하며, 때로는 밤새워서 온라인게임을 즐기곤 하는데 말리지 않고 있다. 둘째 아들은 중학교에 다니는데 축구부원이다.

북한의 수재교육은 컴퓨터와 영어 교육에 비중을 두고 있으며, 이러한 동향은 세계적인 정보화 추세와 서방과의 관계 개선이 진전되면서 비롯됐다.

북한의 특수교육체계는 제1중학교, 예체능 교육기관, 외국어 교육기관 등의 수재교육기관과 혁명유자녀학원과 같은 특수층 자녀 교육기관으로 나뉜다.

제1중학교는 과학, 수학, 물리분야의 수재교육을 위한 교육기관으로 남한의 특수목적 고등학교에 해당하며 6년의 정규 중학교 과정이다. 제1중학교는 학급당 학생 수도 일반학교 학생 수의 절반인 25명 안팎으로 제한하고 있으며 교과서와 참고서도 수재용으로 별도 제작, 공급한다.

84년에 평양 제1중학교를 설립한 이래 85년에는 청진, 함흥 등 각 도(직할시)에 1개교씩 신설됐으며 80년대 말에는 평양시 각 구역에, 99년 3월부터는 각 시(구역) · 군에까지 확대, 신설됐다. 또한 북한은 평양 제1중학교와 각 도 제1중학교에 수학과 생물학 수재반을 설치해 특별교육을 실시하고 있으며, 2001년 새 학기부터는 수재육성 교육기관인 만경대학생소년궁전과 평양학생소년궁전, 이들 부속학교인 금성제1중학교와 금성제2중학교에 '컴퓨터수재양성반'을 각각 개설, IT 인재양성에 주력하고 있다.

제1중학교 외에도 북한은 지난 90년대 초부터 일반 중학교에 성적이 우수한 학생들로 구성된 수재반으로 '7 · 15소조'를 설치 · 운영하고 있는 것으로 알려지고 있다. 이는 김정일의 지시에 따른 것으로 각 중학교에 자연과목을 중심으로 성적이 뛰어난 학생들로 조직되며, 이 소조에 속한 학생들은 각종 동원과 과외활동에서 면제된다고 한다.

최근 들어 북한의 컴퓨터 학습열기가 뜨거운 가운데 'O&P 컴퓨터훈련센터'가 가장 인기있는 컴퓨터 교육기관으로서 자리를 굳혀가고 있다. 북한의 평양타임스에 따르면 평양시에 있는 이 훈련센터는 정보기술에 대한 관심이 높아지면서 컴퓨터를 배우려는 많은 사람들로 줄을 잇고 있다.

이곳이 인기 있는 교육기관으로 자리잡게 된 것은 지난 96년 7월부터 단기교육코스가 성공적으로 정착됐고, 북한 최고의 정보기술 기관인 평양정보센터의 많은 전문가들이 파트타임으로 강의를 맡고 있는 것이 크게 작용했다. 이곳은 1년에 2,000명 이상의 수강생을 교육하고 있다. 수강생은 학생뿐만 아니라 정부기관 종사자, 주부, 공장 근로자 등 다양하다.

북한 고유의 콘텐츠 개발 추진해야

자원도 자본도 북한에는 부족하다. 오직 인적 자원만이 그래도 존재하고 있다. 하지만 현재와 상태가 계속 된다면 쓰지 않은 칼에 녹이 슬듯 북한의 인력들도 본래 가진 역량을 잃어 갈 것이다. 따라서 남북 IT산업교류는 가능성 있는, 즉 시장여건에 맞는 일에, 그리고 북한의 고유성을 살릴 수 있는 것에 북한의 인력을 투자하게 해야 한다.

그 대표적인 분야가 디지털콘텐츠다. 이 부문의 교류를 남북협력의 주안 사업으로 키워야 한다. 우리의 기획력과 마케팅 역량을 북한의 IT인력과 시너지 효과가 나게 조화롭게 운용할 때 남북이 함께 할 수 있는 길을 여는 길이 될 것이다. 특히 북한은 콘텐츠 자원이 비교적 잘 보존돼 있다. 그들 고유의 것을 제대로 만들어 낼 때 외부는 관심을 가지게 될 것이라는 게 전문가들의 지적이다.

무엇보다 원활한 산업교류를 위해서는 ▲신뢰구축 ▲인내심 ▲바세나르 협약 등 저해규정이나 법률의 재정비 ▲남한 기업의 투자개념 등의 전략이 필요하다. 사실 남북 IT교류는 당장에 수익성이 나는 비즈니스가 아니다. 현재까지의 북한과의 IT교류를 추진한 국내기업 또한 남북화합이라는 대승적 차원에서의 접근하고 있고 관심증대로 인한 홍보효과 등 반사이익에 초점을 맞추고 있다.

남북 애니메이션 공동개발을 기획한 하나로통신의 김종세 마케팅전략팀 선임과장은 "초기 대북 사업자들이 가격을 너무 올려놓았다"며 "북한의 임금이 낮다는데 착안해 합작사업을 추진하면 오산이다. 디지털콘텐츠 제작비용은 국내업체에 의뢰하는 것과 큰 차이가 없다"고 밝혔다. 또한 "공동개발한 애니메이션의 해외진출을 통해 손해나지 않는 비즈니스를 목표하고 있지만 무엇보다 남북교류의 기반을 다지는데 우선적인 초점을 맞췄다"며 "하나로통신 제작기간이 조금 길어지더라도 북한 인력들이 해외 수주를 위한 적응력을 높이기 위해 계속해서 그래픽툴을 교체, 사용케 했다"고 덧붙였다.

강태현 한국컴퓨터 사장은 "현재 북한은 쿠바, 이란, 시리아 등 미국이 수출 행위를 금지하고 있는 나라여서 다국적 IT기업들이 라이선스를 판매할 수 없는 시장이다. 물론 북한 내부적으로는 필요에 의해 불법적으로 사용하고 있을 것으로 보이지만 정부차원에서 기증한다면 그 파급효과는 생각보다 클 것"이라며 "특히 통일시대에 한반도 전체가 외산 제품으로 지배되는 것을 미연에 방지하는 차원에서라도 경쟁력 있는 국산 시스템 소프트웨어 기증을 정부 차원에서 전개하자"고 제안했다.

KISTI의 최현규 북방정보팀장은 "두산백과사전이 16만 어휘(확장검색 제외)인데 반해 북한의 과학기술백과사전은 16만 9,000 어휘다. 그만큼 일사불란하게 연구조사가 진행될 수 있다는 것을 반증한다"면서 "디지털콘텐츠화하자는 제안을 구심점으로 삼아 교류를 확대한다면 각 분야 연구에 상당한 진척이 있을 것"이라고 말했다.