

□ 시리즈 '문화산업, 이대로 멈춰서는 안된다'

캐릭터 산업의 소리는 전쟁, 이 아이디어로 승부한다

21세기 최고의 고부가가치 산업이자 국가 경쟁력의 최후 승부처로 평가되는 문화산업, 그러나 우리의 문화산업은 아직 극히 미미한 수준이다. 이에 우리신문사는 '문화산업, 이대로 멈춰서는 안된다'는 주제로 3회에 걸친 시리즈를 준비했다. <편집자>

- 글 쓰는 순서 -

- (1) 문화산업의 발전을 위하여
- (2) IMF속의 문화산업 극복방안
- (3) IMF시대의 효율적인 문화생활

‘돌리’라는 애니메이션 한 편으로 세계 시장을 점령한다면?

95년 우리나라를 비롯, 전세계를 떠들썩하게 만들었던 스티븐 스필버그의 ‘쥬라기 공원’, 98년 쥬라기 공원의 아성을 이어받기라도 하듯 모든 극장가를 휩쓸었던 제임스 카메론의 ‘타이타닉’. 또한 97년 애니메이션의 새로운 신화를 창조한 안노 히데아키의 ‘신세기 에반게리온’ 이런 외국 문화상품들은 전세계 문화시장을 거의 독식하면서 엄청난 부를 끌어모으고 있다. 자국내의 문화적 토양을 적절히 이용해 문화를 산업화 시키는 능력을 발휘하는 것이다.

그렇다면 우리는 전세계를 놀라게 할 만한 문화적 토양이 없는 것일까? 어렵게도 우리의 현 상황을 고려해 볼 때 수긍할 수밖에 없다. 영화, 게임, 캐릭터, 음반시장 등 이렇다 할 문화산업의 기반이 없다고 해도 과언이 아니다. 좀 더 자세히 살펴보면 영화의 80%, 비디오의 90%, 만화영화의 80%, 게임소프트웨어의 90%가 외국 문화 상품들이다. 이것은 우리 문화산업의 현실은 초등학교 수준의 산수도 모르면서 미·



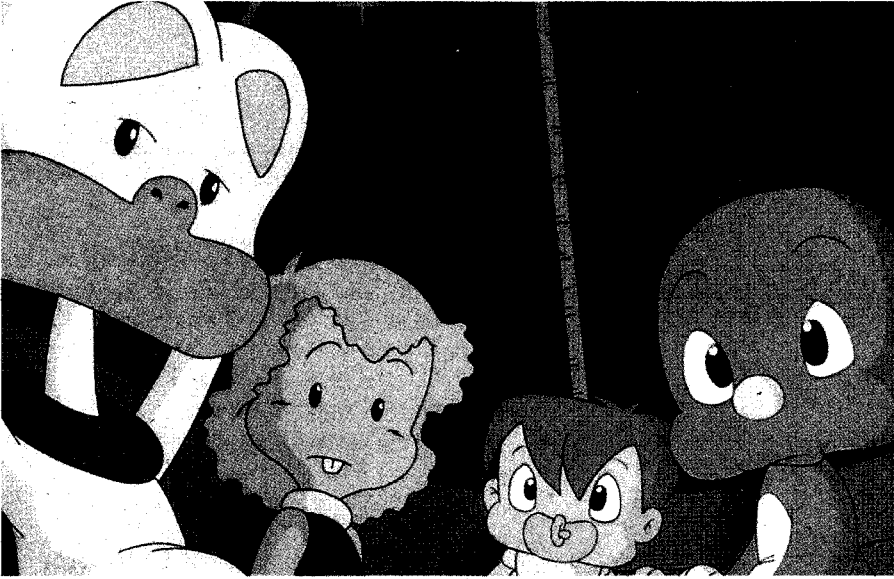
▲ 이미 일본은 애니메이션에 대한 과감한 투자로 문화산업의 기틀을 다져가고 있다. 사진은 '신세기 에반게리온' 중 한 장면.

적분을 풀려고 펜을 잡은 상황과 별반 다를 게 없다. 모래위에 집을 지으면 금방 무너지듯이 자국의 문화산업 기반이 부실하면 그 문화상품은 제대로 된 힘을 발휘할 수 없다. 문화산업의 중요성은 아무리 강조해도 지나치지 않다. 문화상품 하나로 세계시장에서 엄청난 힘을 발휘하며 자국의 경쟁력을 끌어올릴 수 있기 때문이다. 하지만 지금 우리나라는 IMF 상황하에 있어 그 어느때 보다 힘든 길을 걷고 있다. 이에 따라 경제 환경이 변하고 있으며 한국 문화산업은 자리를 잡을 여유도 없게 된 상황에 까지 이르게 되었다.

문화산업 기반의 취약성. 돌리구는 없는 것일까? 미래학자 존 나이스비트는 '21세기는 문화전쟁의 시기'라고 말했다. 이는 문화산업이 마찰 없는 무역상품으로써 아이디어 하나로 수백만 수천만달러를 벌어들일 수 있는 미래형 산업이며 국가 경쟁력에 막대한 힘을 실어줄 수 있다는 얘기다. IMF 상황에서 실업 인구를 흡수하고 경제회생의 길을 열어줄 열쇠가 문화산업에 있는 것이다. 우리나라도 그 가능성에 대한 잠재력을 충분히 가지고 있다.

이제 우리나라의 문화산업에 대한 몇 가지 극복방안을 이야기 해보자.

우선, 현재 우리의 문화산업은 특정한 캐릭터가 없다는 점이다. 예를 들어 영화나 애니메이션의 한 작품이 성공하면 다른 분야에까지 엄청난 파급효과를 불러일으킬 수 있지만 우리는 아직 미약한 수준에 머물고 있다. '돌리'나 '홍길동' 등 전통적으로 우리에게 호감 가는 캐릭터로 승부를 걸어 보지만 매년 대중들에게 외면(?)당하고 있는 실정이다. 영화에서도 단순히 상업적 흥행만을 노릴 것이 아니라 그 파급효과를 고려해 특정한 캐릭터를 부각시키는 작업이



▲ 우리나라는 21세기 문화산업에 대비해 독특한 캐릭터산업에 중점을 두어야 한다. 사진은 애니메이션작품 '돌리(위)'와 '비밀병기 라젠카(아래)'

필요하다. 아직 문화를 산업으로 길러내는 능력과 과감한 투자가 부족하기 때문이라 할 수 있다.

게임소프트웨어의 경우는 90%가 외산인 것이 입증하듯 극히 미약한 수준에 머물고 있다. 일본의 닌텐도사가 게임산업으로만 한 해 벌어들인 돈이 삼성전자의 반도체 부문 매출액과 맞먹는다고 하니 이것 역시 거대한 문화산업의 한 축임을 알 수 있다. 계속 논의되고 있는 부분이지만 자꾸 외국 것을 모방만 할 것이 아니라 창조적인 아이디어로 승부해야 할 것이다. 게임소프트웨어는 독립적인 산업이 아니며 캐릭터 산업 등 많은 부문에까지 파급효과를 줄 수 있는 산업인 것이다.

음반 시장으로 눈을 돌려보면 우리나라는 아직까지 10대들 취향에 맞춰 거액의 돈을 들이며 대중스타들을 만들어 낸다. 그러나 여기에서 짚어보고자 하는 것은 독립음반에 대해서이다. 저예산, 저자본으로 거대한 자본시장 속에 뛰어들고 있는 독립음반은 실험적 성격을 가지고 있다는 점을 주목해야 한다. 독특한 음악 세계로 무한한 가능성을 품고 있는 독립음반도 문화산업의 성공작이 될 수 있지 않을까하는 생각이다.



이밖에 전통적인 우리의 문화유산이나 디자인 산업 등 우리 주위에는 문화를 산업화 하기에 충분한 능력을 지니고 있는 자원들이 많이 존재해 있다.

새로운 문화 전쟁의 세기를 선점하기 위해 막대한 투자도 마다하지 않는 선진국과는 달리 우리의 문화산업은 21세기를 향한 힘찬 발돋움보다 오히려 뒷걸음 치고 있는 추세이다. 또한 IMF한파로 인해 경제 회생에만 눈을 돌린 뿐 문화산업은 뒷전으로 밀려난 듯한 느낌이다.

멀티미디어시대의 도래와 문화산업. 그 나무가 잘 자랄 수 있도록 문화적 토양을 잘 다져야 한다. 여기에는 각종 문화산업 분야에 대한 정부의 대대적인 지원과 대중들의 인식이 필요하다. <김동혁 기자>



98 사진영상의 해 시리즈

글 쓰는 순서

1. 사업전행 방향
2. 현황 및 문제점
3. 앞으로의 개선·발전 방향



▲ 창경원의 미군, 이형록, 58년 작(왼쪽) 소녀, 한영수, 58년 작(오른쪽)

열정 담을 교육과정 마련되야

고일석

〈'98 사진영상의 해 조직위 사무차장〉

지금 서울 구의동에 있는 테크노마트에서 '98 사진영상축전이 열리고 있다. 이 행사는 실질적으로 '98 사진영상의 해가 시작된 이후 처음으로 열리는 행사이다.

'98 사진영상축전은 참으로 큰 아쉬움을 느끼게 한다. '98 사진영상의 해의 가장 중요한 목적 중의 하나가 되도록이면 많은 국민들을 사진의 세계로 끌어들이 사진의 예술성과 여러 가지 특성을 경험하게 하고자 하는 것이며, '98 사진영상축전도 바로 이러한 목적을 위해 기획된 행사이다. 그러나 조직위의 행정 미숙으로 예산의 편성과 집행이 늦어져 3월 말이 되어야 예산이 처음 집행될 수 있었고, 이러한 과정에서 모든 사업의 기획과 추진에 크나 큰 차질이 빚어졌다. 어떻게 하면 보다 많은 국민들에게 사진의 세계를 재미있게 보여줄 수 있을까 고민하고, 지혜를 모으고 힘을 합쳐야 할 시간에 필자를 비롯한 조직위 관계자들은 사업을 추진하고 실행하는데 필요한 기초적인 행정절차와 회계방식을 익히는 데 몰두해야 했다.

앞으로 추진할 사업은 그동안의 시행착오를 바탕으로 무리없이 추진해 나갈 수 있을 만큼 역량이 갖추어졌다고 판단되지만, 그래도 더 큰 문제는 남아있을 수밖에 없다. 그것은 기획단계에서의 미흡함이다. 관계기관이나 언론으로부터 집중적으로 비판받고 있는 부분은 크게 두 가지이다. 우선 조직위의 주요

사업 중에 현대 한국사진의 흐름을 보여줄 수 있는 기획전이 전혀 준비되어 있지 않다는 것과 모든 사업의 형태가 구태의연하다는 것이다. 이것은 조직위의 사업이 조직위에 참여한 단체별 나뉘먹기식이라는 비판과 모두 연결되는 것이다.

사실 천천히 살펴보면 단체별 나뉘먹기식이라는 비판이 좀 억울한 감이 들기도 하지만, 어쨌든 현대 사진작가들을 위한 사업이 없었다는 것은 현대작가들이 단체 형태의 조직을 구성하지 않고 있으며, 현 조직위는 현존하는 주요 사진단체를 중심으로 구성되고 운영되고 있는 데서 기인한 것이다.

또한 모든 사업이 전시회와 공모전과 같은 평면적인 방식으로만 진행되는 것도 기획자체가 그동안 사진단체들이 해오던 사업의 형태를 탈피하지 못했기 때문이다.

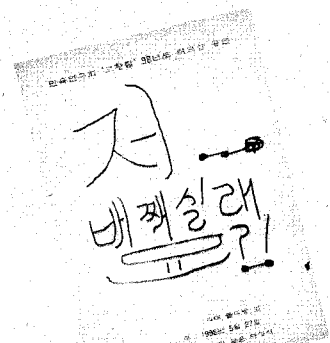
필자는 조직위에 참여한 몇 개월동안 세계예술의 흐름에 있어서 사진이 불러일으키고 있는 돌풍에 대해 접하게 되었고, 사진의 예술성에 대해 본격적으로 깨닫게 되었다. 또한 아마추어 사진 애호가들이 지나고 있는 폭발적인 열정도 목격했다.

앞으로 남은 기간 동안 조직위가 반드시 이루어야 할 것은 세계 사진예술의 흐름과 사진의 본질적인 예술성을, 아마추어 사진애호가들의 열정과 연결시키는 것이다. 그 방법은 여러 가지가 있겠지만, 열린 학교 형태의 교육 과정을 통해 현대 사진작가와 일반 국민들이 직접 교류할 수 있는 기회를 만드는 것이 가장 바람직한 방식이라고 생각하고 다각적인 준비를 진행중에 있다.

문화단신

제 6회 젊은 연극제

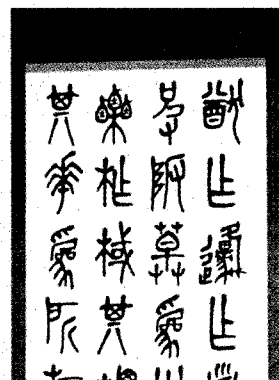
16일부터 시작된 제 6회 젊은 연극제가 오는 27일 막을 내린다. '마라싸드', '서푼짜리 오페라' 등 베르톨트 브레히트의 작품 8편을 공연하게 될 이번연극제에는 한양대를 비롯 동국대, 상명대, 단국대 등 9개 대학이 참가한다. 장소는 국립극장 소극장이며 시간은 오후 4시와 7시이다.



▲ 고향탈이 27일 워크숍을 갖는다

고향탈 98년도 워크숍 공연

서울캠퍼스 민중연극회 '고향탈'이 워크숍 공연을 갖는다. 흥겨운 풍물패의 사물놀이로 막을 열어놓이패 '한두레'의 97년 워크숍공연 작품을 각색한 '저...배째살래요!!'라는 제목의 마당극을 펼칠 예정이다. 장소는 문리대 돌다방 앞이며, 시간은 27일 늦은 5시이다.



제20회 경희임사전

서울캠퍼스 경희서도회가 오는 27일부터 30일까지 경희임사전을 갖는다. 전에서 초서까지 약 35개의 작품이 전시되며 대한민국 서예대전에서 특선을 한 우사 김성환(글씨부문), 노석 이준호(정각부문)씨 등의 찬조작품도 전시된다. 장소는 복지회관 전시장이며 10시부터 저녁 8시까지이다.

소리산하 봄 연주회

수원캠퍼스 민중가요 동아리 소리산하가 오늘부터 26일까지 봄 정기공연을 갖는다. 이번 공연은 '자화상'이란 제목으로 '사노라'를 비롯 '불량제품들이 부르는 희망', '이명병의 편지' 등 다양한 장르의 노래로 구성되었다. 학생회관 소극장 2층에서 공연하며 공연시간은 오후 5시 30분이다.

"이 경제적인 가격으로, 그 잘 통하는 스피드011을"



야호~ 월2만원으로 스피드011을 60분 쓴다!

이동전화. 남들따라 대충 결정하기에 경제학과 과대표인 내 존심이 허락치 않는다. "짜자잔~" 명환이 녀석 어저 지하철역 앞에서 댔다며 친구들에게 자랑이다.

배배배 "뭐야, 안되잖아?" "어... 음. 음. 여긴 학생회관 지하니까..."

너 경제학과 맞아? 무조건 싸다고만 해서 경제적인 게 아니라고 몇번이나 타일렀잖만.

종일이, 수경이, 흥찬이, 모두들 차세대 이동전화(?) 댔다고 막 떠벌리고 다니더니 이젠 쑥 들어갔다.

아, 신중하자, 신중... 학교만 왔다갔다 할 것도 아니고 앞으로 졸업 후까지도 생각한다면.

스피드011 패밀리요금제. 광고를 본 순간 나의 두뇌계산기는 스피드하게 돌아갔다.

음, 가입비가 5만원 절약, 통화요금이 최고 23% 저렴하니깐 합산시간대면 10초에 14원.

세이브요금으로 가입하면 기본료가 만원이니깐... 우와 매일 2만원으로 스피드011을?

게다가 때와 장소를 가리지 않고 터지니까 두번세번 걸 필요없이 경제적인 건 당연하고!

유레카! 드디어 6개월에 걸친 이동전화 장만 계획이 마무리되었다.

난 시간 낭비, 에너지 낭비 없이 곧바로 스피드011 패밀리요금제에 가입했다.

명환이 녀석, 애길 해줬더니 무척 억울한가봐. 사실 저도 스피드011, 스피드011 했으니까.

아무리 따져봐도 더이상 경제적인 수 없는 선택, 스피드011 패밀리요금제-

후후, 누가 노벨 경제학상 안주나?

SK Telecom

한국인의 통신생활
SPEED 011