

일상의 그물로 사이버 문화 바라보기



박선미_문예출판사 편집부

무서운 속도로 디지털 세상이 되어가고 있다. 어느 누구에게나 인터넷을 통해 정보를 취득하고, 시장에서 장을 보듯이 물건을 구입하며, 만남과 헤어짐을 비롯해 모든 의사소통을 해결하는 일이 아주 자연스러운 세상이 된 것이다. 게다가 사이버 공간에는 '아바타'라는 인간의 분신이 등장했고, 사람들은 여기에 자신의 감정을 이입하고 꿈과 희망을 불어넣기도 한다.

이러한 추세로 볼 때 어느 순간 영화 속의 존재로만 느껴지던 사이버 인간이 인류를 지배하는 날이 오지 말라는 법도 없다. 그렇다면 과연 이러한 디지털 세상의 발전은 어디까지 계속될 것인가? 그리고 이처럼 사이버 문화가 지배하는 미래는 과연 인류를 행복으로 이끌어줄 수 있을까?

이와 같이 사이버 문화가 광범위한 시대 조류로 자리 잡은 지금, 현재의 상황을 적절하게 진단하고, 미래의 디지털 세상 속에서 인류의 정체성 문제에 대해 생각해 보고자 하는 의도에서 이 책은 기획되었다.

문예출판사에서는 그동안 사이버 문화의 개념을 비전문가들도 쉽게 이해할 수 있도록 풀어낸 피에르 레비의 《사이버 문화》를 비롯해 마르틴 졸리의 《영상 이미지 읽기》, 빌렘 플루서의 《디지털 시대의 글쓰기》 등 이와 관련된 주제를 가진 여러 외서를 번역 출간한 바 있다. 이에 덧붙여 이 책은 번역서가 아닌 국내 저작물로 우리의 사이버 현실을 좀더 생생하게 묘사하고 이를 구체적으로 설명한 책을 만들어보고 싶다는 바람을 가지고 있었다. 그리고 때마침 《사이버 문화와 예술의 유혹》의 출간 의뢰가 들어왔다.

사이버 문화를 영화, 미술, 건축 등 우리의 일상적인 삶 속에서 바라보고 있다는 데서 이 원고는 매력적으로 느껴졌다. '영화 〈매트릭스〉와 가상현실 문제', '하이데거를 통해 본 〈라스베이거스를 떠나며〉' 등 대중적인 예술작품을 통해 철학적 문제에 접근했다는 점이 매우 신선하게 느껴

졌으며, 철학과 인문학 등에 학문적 관심이 있는 사람들 뿐만이 아니라 더 많은 사람들에게 친숙하게 다가갈 수 있는 책이 될 수 있으리라 생각했다.

그러나 일반인들을 위한 쉽고 재미있는 철학책으로 만들겠다는 애초의 기획의도는 조금 무더질 수밖에 없었다. 책 속에 주어진 철학적 문제에 묻고 답하는 사람들은 대부분 외국 철학자였고 따라서 우리의 현실진단이라는 문제에서 벗어나 좀더 보편적인 현상 내지 전지구적인 현상으로서의 사이버 문화를 진단하는 책이 되고 말았다. 철학을 좀더 친숙하고 거리감 없는 것으로 느끼게 할 수 있는 국내의 풍부한 학문적 토양이 아쉬운 부분이었다.

미흡한 점도 많지만 《사이버 문화와 예술의 유혹》처럼 국내 저작물로 깊이 있는 철학적 주제를 다루려고 한 시도는 바람직한 것이었다고 보며, 앞으로도 꾸준히 흥미로운 대중적 주제를 학문으로 풀어낼 수 있는 국내 저자를 발굴하고 싶다.

마지막으로 이 책이 많은 독자들에게 우리를 둘러싸고 있는 디지털 환경의 모습을 명확하게 인식하게 해주고, 사이버 문화의 미래에 올바르게 대처해 나가게 해주는, 아울러 세상에 대한 참된 지혜의 눈을 갖게 해주는 조그마한 계기가 될 수 있기를 빌어본다. ■

