

이용 특성에 따른 성서 모바일 어플리케이션 UI 비교 연구

정 영 찬*

A comparative study on the bible mobile applications' UI based on user's characteristics

Jung Youngchan

〈Abstract〉

The christian communities have been maintained and spreaded based on the great foundation of the holy bible. The printing and publishing technology made the holy bible popular at the end of the middle age. Namely, because of this remarkable development, the Bible have been became the best seller for centuries. Since the smart phone users have been growing, the number of people use the Bible Application have been increased. In this circumstance, the interface becomes a crucial element in the Age of Digital Media. Thus, developers have to regard the user's convenient. The user's characteristic is the important point to develop applications.

This study is focusing on a particular using of the Bible, and how the using characteristic affects on application's UI. For this study, five bible applications reflecting particular using characteristics are chosen and compared in terms of function of services and elements of UI. Form this comparison and analysis, this study deduces the pattern of UI considering particular using characteristics such as patterns of reading, recording, sharing, and searching the bible. This study would be useful data for publications formed into applications and setting the UI which reflected the using characteristics be better user-centered.

Key Words : Bible, Bible Mobile Application, User Interface, User's Characteristics

I. 서론

성서는 기독교의 경전으로써 오랫동안 그 가치를 인정받아왔다. 유일신 야훼의 창조 서사부터 첫 인류 아담의 계보와 이를 따르는 이스라엘 민족의 서사를 통해 신의 전지성(全知性)과 전능성(全能性), 그리고

인간을 행해 성실하게 약속¹⁾을 수행하는 신실성을 강조하는 책이다. 야훼를 유일신으로 두는 히브리 민족이 중심이 되어 주변국과의 관계, 민족의 이동, 등장하는 인물들의 상태와 변화, 야훼에 대한 신뢰의 유지와 배반, 이를 통한 야훼의 계도와 자비 등이 성서의 주된 내용으로 구성되어 있다. 이러한 성서라는 방대한 텍스트가 묘사하는 것은 세계의 시작과 끝 사이에 서 있는 인간의 모습이다. 우리에게 성서는 인

* 한양대학교 문화콘텐츠학과 박사과정
/ 문화콘텐츠전략연구소 / BK21plus 참여연구원

간을 그린 하나의 ‘문학작품’이요, 그것도 달리 유례를 찾아볼 수 없는 위대한 문화유산이자 문화원형의 보고로 손색이 없다.

나아가 야훼에 대한 신뢰²⁾가 그에 대한 기록인 성서에 그대로 투사되어 있으며, 교회에서는 오래도록 성경(聖經, holy bible)으로 부르며 성서를 야훼의 메타포로 인식·전파해왔다³⁾. 따라서 가톨릭과 개신교를 아울러 모든 교회에서 경전으로 적극 활용해왔으며, 중세 유럽에서는 라틴어⁴⁾로 된 성서를 인간의 오류를 더할 수 없다는 명제 하에 각 국의 언어로 번역하지 않은 채 사용하였다. 필사를 통해 책을 출간해야했던 미진한 인쇄기술 탓도 있지만, 중세 유럽 사회에서는 교회의 예배를 중심으로 사제의 라틴어 낭독만 들을 수 있었고, 대중이 읽고 볼 수 있는 통로는 차단되어 있었다. 이러한 성서 보급의 한계는 고립된 가톨릭 교회의 반발로 시작된 종교개혁을 통해서 성서 번역의 확대, 인쇄술의 발달, 문예 부흥 운동(Renaissance) 등의 조력과 함께 대중화를 이루었다.

중세시대의 종말과 함께 찾아온 인쇄와 출판 기술의 발전은 성서를 대중이 이용할 수 있도록 도와주었으며, 성서가 인류의 대표적인 출판물로 자리매김할 수 있었다. 과학기술의 발전으로 이동성과 편리성을 기반한 모바일 환경의 확장과 함께 성서 어플리케이션은 사용자에게 적극 사용되고 있다. 모바일 기기는 온라인 네트워크를 바탕으로 동시간에 공간의 벽을 허물어 소통할 수 있는 현재성과 이를 통한 적극적인 정보 교환이 가능한 직관성을 중요한 요소를 통해 구현된다. 이러한 디지털 미디어 시대에는 사용자 인터페이스에 대한 중요성이 날로 커지고 있으며, 사용자의 이용 특성을 고려한 모바일 어플리케이션 개발이 당연시 되고 있다.

본 연구는 성서의 이용이 특정한 형태로 이루어진다는 사실에 주목하고, 이용 특성이 각 모바일 어플리케이션에서 어떠한 UI로 구현되는지에 대하여 연

구해 보고자 하였다. 이를 위하여 이용 특성이 반영된 5개의 성서 어플리케이션을 선정하여 서비스 기능과 UI 요소를 비교 분석하였다. 이를 통해 ‘읽기 방법’, ‘기록’, ‘공유’, ‘검색’ 등과 같은 성서의 이용 특성을 반영한 UI 패턴을 도출할 수 있었다. 끝으로 어플리케이션 형태로 보급되는 출판물이 이용 특성을 반영하여 사용자 편의성에 초점을 맞추어 UI 설정을 할 수 있도록 본 연구가 도움을 줄 것으로 기대한다.

II. 본론

2.1. 성서의 이용 특성

성서는 오랜 시간 동안 교회의 유지와 전파를 위하여 존재했다. 따라서 교회를 중심으로 읽혀지고 전해졌으며, 야훼에 대한 신앙을 높이기 위해 여러 가지 모습으로 향유되어 왔다. 개별 성서 향유자들이 성서를 읽고 이해하기도 했지만, 교회와 종교 지도자라 할 수 있는 목회자, 성서 연구자들을 중심으로 방대한 성서를 읽는 법, 성서 시대의 지리·문화적 배경의 선이해, 성서의 구조와 서사 진행에 따른 신적 계시의 탐구 등을 가르치는 형태가 주를 이루었다. 따라서 종교적 예식을 통해서 독서법과 배경 이해, 의미 탐구 등을 교육할 수 있었으며, 이는 개별 향유자가 성서를 대할 수 있는 지침서 역할을 하였다. 즉 교회의 예전을 중심으로 성서가 읽혀졌으며, 단순 성서 텍스트에 대한 폭넓은 강해(講解)가 예배의 중요한 부분을 차지하게 된다. 종이책 형태의 성서가 모바일 어플리케이션 형태로 전환되면서 성서 이용 특성은 유지·특화 되었다. 이용 특성을 나열하면 다음과 같다.

① 발췌독(拔萃讀)

성서를 읽는 방법은 다양하다. 맥락을 이해하기 위한 순차적 읽기에 해당하는 통독, 정독, 속독, 묵독 등의 방법이 주로 쓰인다. 이는 개인이 성서를 향유하는 과정에서 소리를 내어서 읽거나 빨리 또는 천천히, 조용히 읽는 등의 형태이다. 기존의 성서도 이러한 읽기 방법을 고려하여 텍스트를 배열·구성하지만, 어플리케이션 형태의 성서로 전환되는 과정에서 부각되는 기능이 발췌독 형태이다. 이는 예배 중에 진행자 또는 강해자(설교자)가 제시한 구절을 찾아 함께 읽는 방법에서 비롯된다. 성서 어플리케이션에서 발췌독 형태가 UI에 직접적으로 영향을 끼치는 이유는 제시하는 성서의 구절을 제한된 시간안에 신속하게 찾아야하는 것이 이용자 대부분의 현상이기 때문이다. 따라서 권, 장, 절에 해당하는 부분을 찾기 쉽도록 UI를 구성하는 것이 고려되어야 한다.

② 기록(記錄)

방대한 성서 텍스트를 단기간에 폭넓게 이해하기는 쉽지 않다. 교회에서 종교 지도자인 사제나 목회자의 역할이 이러한 성서에 대한 의미 부여와 현재적 시점에서의 해석 등의 강해를 하는 것에 큰 비중을 둔다. 이러한 설교는 가톨릭이나 개신교에서 동일하게 예배의 중요한 위치를 차지한다. 이를 기록하는 작업이 성서의 향유의 중요한 요소로 이루어지고 있으며, 종이책 형태의 성서 중에서도 “메모 성경”, “여백 성경” 등의 특화된 형태의 성서가 출간되는 것도 이러한 이유이다. 어플리케이션 형태의 성서로 전환되면서 이러한 기록은 더욱 중요한 UI 구현의 고려요소로 작용한다. 애플의 iOS에서는 메모가 동일회사 제품(아이폰, 아이패드, 맥북 등)에서는 클라우드 서비스로 공유되고 있으며, 그 외에도 <Evernote>, <네

이버 메모>, <Google Docs> 등의 클라우드 기반 메모 공유 어플리케이션이 널리 활용되고 있다는 점을 주목하면 성서 모바일 어플리케이션에서도 기록(메모)과 클라우드 공유는 반드시 필요한 인터렉션으로 소구되고 있다.

③ 공유(共有)

교회의 존재를 위해서 끊임없이 성서와 교리의 전파를 위해 노력하였다. 이는 사도행전 1장 8절을 근거로 하여 개인이 신뢰하는 야훼와 예수에 대한 증언과 고백을 주변과 타국, ‘땅 끝까지’ 소개하고 공유하는 것이 교인의 책무에 해당하는 것이다. 이러한 사실을 바탕으로 기존의 종이책 형태의 성서 자체로는 공유의 성격이 구현되기는 불가능했지만 모바일 기기를 기반으로 구현된 어플리케이션에서는 네트워크 서비스를 활용하여 공유를 실현시키는 인터렉션이 가능하게 되었다. 따라서 공유는 개인의 기록을 주변인에게 소개하고 전파하는 것이 개별 공간에서 가능하게 되었고, 성서 어플리케이션의 중요한 기능으로 자리하게 되었다. 뿐만 아니라 SNS 및 모바일 메시지 등과 연동되면서 공유의 폭이 확대되고 있다.

④ 검색(檢索)

폭넓은 이해를 위한 성서 이외의 자료는 성서가 지금의 형태로 공인된 주후 397년 이후 수세기에 걸쳐 생산되고 향유되었다. 원어와의 비교, 저자의 의도 파악, 편집과정에 대한 비평, 현재적 의미를 위한 관주·강해와 지도, 사전, 도식 등이 성서를 이해하는데 도움을 주었다. 종이책 형태에서는 이와 같은 관련 자료의 검색이 또 다른 도서의 형태로 제공·향유되었으나, 모바일 환경으로 전환되면서 하나의 어플리케이션 안에서 성서의 향유와 동시에 가능하게 되었

다. 이러한 이유로 성서 모바일 어플리케이션에서 검색 기능은 제외할 수 없는 주요 인터랙션으로 소구되었으며, 성서를 읽음과 동시에 검색이 가능하게 되는 직관적 UI의 구성이 필요하다.

2.2. 성서의 모바일 어플리케이션

성서를 개인이 소장하기 시작한 시점이 산업혁명 이후 인쇄기술의 보편화와 더불어 출발했다고 본다면 그리 길지 않은 역사를 가지고 있다. 하지만 서구의 제국주의적 팽창과 동시에 진행된 기독교의 급속한 전파는 성서의 보급 또한 단기간에 넓은 지역으로 확산토록 도왔다. 단행본으로 된 베스트셀러에 성서가 이름을 올린 것도 이러한 배경 때문이다. 21세기 과학 기술의 발달은 매체의 발달과 더불어 향유 환경의 전환까지 가져왔다. 종이 인쇄가 주를 이루던 인쇄 매체가 이동성과 편리성에 기반한 모바일 디바이스(Mobile Device, 단말기)로 확장·전환을 이루게 된 것이다.

모바일 디바이스를 통해 보급되기 시작한 최초의 형태는 전자사전의 확장 형태인 “전자 성경”[1]이다. 목차와 텍스트를 단순 나열하여 보급하였으며, 이는 PDA에 업로드하여 활용하는 형태로 변화되었다[2]. 어플리케이션 형태의 성서는 스마트폰이라 불리는 모바일 통신기기의 등장과 함께한다. 성서 모바일 어플리케이션은 기존 텍스트 중심의 형태를 바탕으로 기록, 검색, 공유 등의 향유 유형을 고려한 인터페이스를 적용하였다.

현재 애플(apple)사의 앱스토어(app store)에서 배포하는 ‘성경’이라는 키워드로 검색하여 찾을 수 있는 어플리케이션은 470개이다⁵⁾. 이 중 성서의 원본 텍스트가 수록된 어플리케이션은 95개이다. 이를 제외한 375개는 “가톨릭성지” 등과 같은 지리 정보, 각 교회의 정보를 담은 어플리케이션 홈페이지 형태, 성경

연구 및 주석 정보를 담은 어플리케이션, 성경읽기를 돕는 형태의 어플리케이션, 아동을 위한 애니메이션 및 만화 형태의 단편집, 기독교 방송국 어플리케이션 홈페이지, 목회자 설교 어플리케이션, 찬송가 관련 어플리케이션 등 성서는 수록되지 않지만 연관성을 지니고 있는 어플리케이션이 포함되어 있으며, 이 밖에도 “문신성경”, “힘 할렐루야 스매쉬 성경 버드 맨”, “금강반야바라밀경” 등 성서와 직접적인 연관이 없는 분야나 게임, 타종교에 대한 어플리케이션도 검색되었다.

성서의 텍스트가 수록된 어플리케이션 95개를 바탕으로 보면, 어플리케이션의 지불형태⁶⁾에 따른 분류는 네 가지이다. 첫 번째는 ‘무료 버전’으로, 개별 제작자가 배포하거나 교회가 등록된 교인을 대상으로만 무료 배포하는 형태이다. 두 번째는 ‘Lite 버전’이다. 유료버전의 맛보기 성격의 무료 버전으로 배포되며, 콘텐츠의 일부만 향유할 수 있도록 하는 등의 사용 제한이 포함된다. 세 번째는 ‘In-app 버전’이다. 이는 배포는 무료지만 어플리케이션 내에서 특정한 역분을 구매할 때 결제를 요하는 형태이다. 마지막으로 ‘유료 버전’으로, 개별 사용자가 비용을 지불하고 구매하는 형태이다.

<표 1> 지불형태에 따른 어플리케이션 개수

지불 형태	무료버전	Lite 버전	In-app 버전	유료버전	총
어플리케이션 개수	30	14	4	47	95

지불형태에 따른 분류를 비롯하여 본고에서 다루고자 하는 이용 특성을 고려한 UI 요소를 포함하는 대표적인 4가지 성서 모바일 어플리케이션을 도출하였다.

각 어플리케이션의 특징을 살펴보면 다음과 같다.

① <홀리바이블>은 2010년 3월 26일 발매하였으

<표 2> 대표적인 4가지 성서 모바일 어플리케이션 목록

어플리케이션	제작사	지불형태	가격	비고
홀리 바이블	Korea N. net Inc.	유료	27.99	개역개정 포함
가톨릭 성경	GoodNews	무료	-	천주교 공식 발행
갓피플 성경	GODpeople, LTD.	유료	2.99	개역개정 포함
Holy Bible	You Version	무료	-	개역개정 미포함

며, ‘개역개정’, ‘NIV’ 영어 성경의 본문과 오디오를 포함하고 있으며, 히브리어 성경 본문 및 성경사전 검색 기능이 탑재되어 있다. 또한 ‘새찬송가’와 ‘교독문’, ‘주기도문’, ‘사도신경’, ‘십계명’ 등 기존의 종으로 출간된 성경·찬송가를 모바일 디바이스에서 구현하는데 목적을 둔 **전형적인 형태의 어플리케이션**이다.

② <가톨릭성경>은 다른 어플리케이션과는 달리 한국 천주교 주교회의에서 2010년 1월 20일 공식 발행한 **가톨릭 대표 성서 모바일 어플리케이션**이다. 가톨릭 공용 성경인 ‘한국 천주교 공용 번역본’이 포함되어 있다. 제작사인 GoodNews의 제작 콘텐츠로는 ‘매일미사(천주교 공식 매일 묵상집)’, ‘가톨릭성가’, ‘가톨릭주소록’, ‘사목수첩’ 등이 있어, 가톨릭 교회와 신자를 돕는데 사용된다.

③ <갓피플성경>은 2012년 6월 25일 발매하였으며, \$2.99의 기본 유료비용에는 ‘개역개정판’이 포함되어 있으며, 역본을 추가로 구매하고자 할 때는 ‘새번역(대한성서공회)’은 \$2.99, ‘쉬운성경(아가페출판사)’는 \$5.99, NLT(TYNDALE)은 \$7.99를 In-app 결제 방식으로 추가 지불하여야 한다. 성경사전과 성경읽기표, 또한 성서의 이해를 돕는 지도 및 추가설명 등이 탑재되어 있으며, 구매 내역과 메모 등을 아이폰과 아이패드 등 **멀티 디바이스에서 연동 가능한 대표 어플리케이션**이다.

④ You Version에서 제작한 <Holy Bible>은

www.bible.com을 통해 인터넷 기반 웹사이트에서 이용되다가 2011년 12월 31일 모바일 어플리케이션 형태로 발행되었다. 2014년 11월 현재 530개 언어, 811개 버전의 성경을 제공하고 있으며 **무료 배포를 원칙으로 하는 대표적인 어플리케이션**이다. 성경읽기와 메모, 성경읽기표 등을 바탕으로 멀티 디바이스 연동 서비스를 제공한다. 한국어 성경은 ‘현대인의 성경’, ‘개역한글’, ‘새번역’을 어플리케이션 내에서 다운로드 받아 사용할 수 있다.

2.3. 성서 어플리케이션의 UI 비교 분석

어플리케이션의 개발자가 UI 시나리오를 구성하고 사용자 인터페이스의 기능구조, 대표화면, 화면간 인터랙션 흐름, 그리고 다양한 상황에서의 예외 처리방식 등을 예측하고 어플리케이션에 반영하는 일련의 작업[3]이 개발자 의도에 의해 좌우되는 것이다. 길을 만든 사람이나 지도를 가지고 있는 사람이 초행자를 안내할 수 있듯이, (성서의 주체인 야훼는 자치해 두 고서라도) 교회 내의 성서 연구자들이나 목회자, 나아가 성서 관련 어플리케이션 제작자(기획자와 프로그래머를 포함하여) 그룹이 개별 성서 향유자의 성서 이해를 돕고 공유와 기록을 통해 성서를 적극적으로 활용해야 함이 마땅하다. 이러한 목적에 따라 위에서 제시한 4가지 성서 모바일 어플리케이션이 ‘발췌독’/‘기록’/‘공유’/‘검색’등의 어플리케이션 이용 특성을 어떻게 반영하고 있는지 비교 분석해본다.

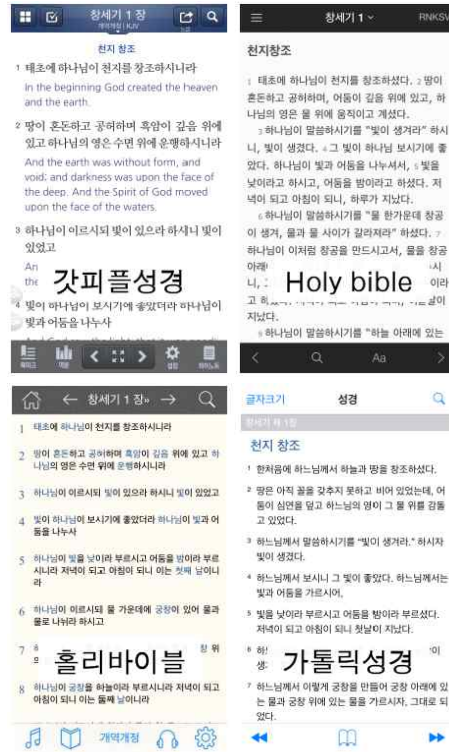
이에 앞서 모바일 디바이스 환경에서 구현되는 성서 어플리케이션 UI의 공통된 특징은 다음과 같다. ①텍스트 배열이 ‘절’단위 셀로 구분되어 있으며, ②각 ‘절’간의 간격은 없이 하거나 구분선을 삽입하지 않는다. 이는 성서의 이용 패턴이 하나 또는 둘 이상의 ‘장’이 한 주제로 묶여 읽혀지며 이러한 향유자의 기본 텍스트 독해를 반영하여 구현한 인터페이스로

볼 수 있다. 또한 ③텍스트 모양은 작거나 크게 변경 가능하도록 설정하고 있으며, ④컬러감을 강조하기보다 배경과 글자의 색이 흑-백, 또는 백-흑 위주로 구현되고 있다. 이로써 성서가 이미지 삽입을 배제한 채 텍스트 독해 중심의 향유패턴을 구축하고 있음을 볼 수 있다. 따라서 ⑤UI의 레이아웃 구성이 종이책의 일부 수정에 그치고 있으며, 본고에서 제시하는 4가지의 성서 어플리케이션표본은 '발췌'의 용이를 도모하기 위하여 '권', '장', '절'의 나열을 최소한의 화면 (page depth)으로 구현하는데 초점을 두고 있다. 뿐만 아니라 '기록'과 '공유'와 같은 메모와 확산 기능 구현이나 성서 독해 과정 중 전이해의 편의성을 제공하기 위한 단어, 인물, 장소 등의 '검색'을 인터페이스에 적용하고 있다.

아울러 기획에서 고려해야 할 모바일 UI 개발 환경의 특징은 디스플레이가 한 손으로 쥌 상태에서 엄지 손가락으로 탭이 가능한 정도라는 점과 이로 인해 한 번에 보여줄 수 있는 정보의 양에 제약이 많다는 점이다[4].

2.3.1. 기본 텍스트 배열과 '검색' UI 구현

4개의 어플리케이션 공통으로 텍스트 배열은 상→하 구조로 이루어져 있으며, 성경의 기본 분류인 권-장-절로 구분하여 셀(cell)을 배치한다. 상단 네비게이션 바(navigation bar)는 고정 메뉴로써 현재 권-장의 정보를 포함한다. 하단 탭 바(tap bar)는 고정 메뉴로써 툴 바(tool bar)의 역할을 동시에 수행하고 있음을 볼 수 있다. 또한 화면을 좌우로 슬라이드 액션을 하면 다음 장 또는 이전 장으로 애니메이션(animation) 페이지 변환이 일어난다. 절에 해당하는 셀에 탭(tap)을 할 경우 공유, 메모, 하이라이트 지정 등의 정보를 담은 플로팅 메뉴(floating manu)가 생성된다. 이와 같은 UI는 4개의 어플리케이션에서 조금씩 위치 변

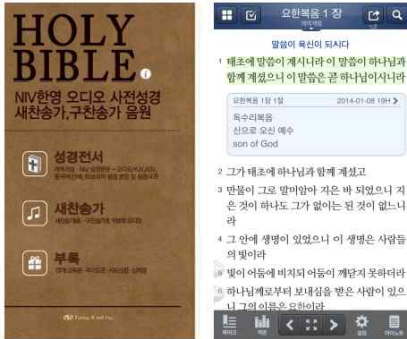


<그림 1> 어플리케이션별 기본 텍스트 구현

화가 있기는 하지만, 공통적으로 포함·구현하고 있다.

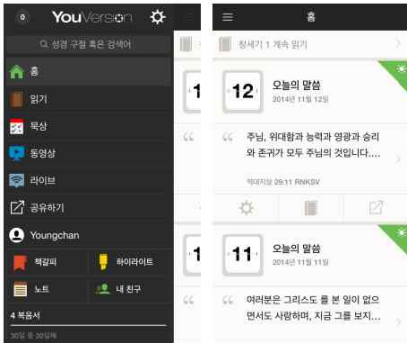
각 특성에 따른 차이점은 최초 셋업(set up) 화면에서 부각되고 있으며, 전형적인 형태의 <홀리바이블>은 성경과 찬송가, 부록 등의 선택 화면이 구현되며, 멀티 디바이스 연동을 강조하는 <갓피플성경>은 요한복음 1장 1절의 “태초에 말씀이 계시니라 이 말씀이 하나님과 함께 계셨으니 이 말씀은 곧 하나님이 시니라”를 통해 야훼와 성서를 동일시하여 메모의 향상성이 드러나고, 무료와 공유를 강조하는 <holy bible>은 ‘홈’ 페이지에서 ‘오늘의 말씀’에 해당하는 한 구절과 메모 및 공유 아이콘을 배열하면서 목적을 부각하고 있다.

‘검색’ 기능에 대한 UI 구현은 <그림 1>에서와 같



홀리바이블

갓피플성경



Holy bible

<그림 2> 특성에 따른 차이점

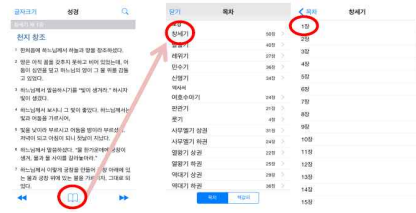
이 돋보기 모양이 텍스트 구성과 함께 자리를 차지하고 있으며, 이를 탭한 후 슬라이딩 되는 플로팅 키보드에 검색어를 입력하여 해당 구절을 정렬·제공한다. 대부분의 기능이 한손으로 탭과 슬라이딩이 가능하도록 UI를 배치했지만, '검색'의 경우 다소 불편한 위치에 구성하였다. 이는 플로팅 키보드를 통해 검색어를 입력하는 과정에서 부득이하게 두 손가락이 필요하기 때문이기도 하며, '검색' 기능은 신속함보다는 정확함을 목표로 하기 때문에 불편함과 신속함을 목적에서 축소시켰음을 볼 수 있다.

2.3.2. '발췌독'의 UI 구현 비교

<그림 3>, <그림 4>, <그림 5>는 성서의 권-장 선택



<그림 3> <홀리바이블> 역본 선택 및 권-장 선택 UI



<그림 4> <갓피플성경> 권-장 선택 UI



<그림 5> <holy bible> 역본 선택 및 권-장 선택 UI

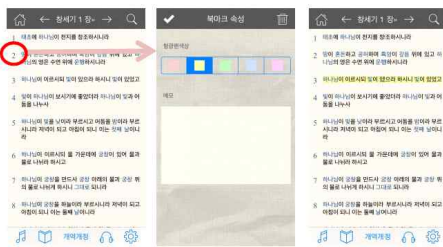


<그림 6> <갓피플성경> 역본 선택 및 장-절 선택 UI

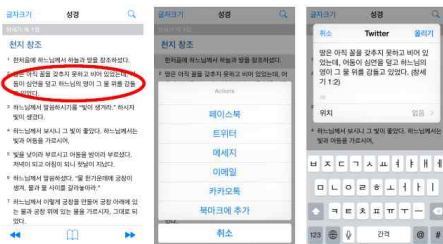
택을 위한 인터페이스가 동일하다. 단 <가톨릭성경>은 다른 역본이 필요없기 때문에 선택 화면을 별도로 두지 않는 차이만 있을 뿐이다. 주목해서 보아야 할 어플리케이션은 <갓피플성경>이다. <그림 6>을 보면, 다른 어플리케이션과 달리 권-장 선택 방법이 키보드 형과 스크롤형을 복합 사용하여 더욱 다양한 이용자를 만족시킬 가능성을 높였다.

2.3.3. '기록'와 '공유'의 UI 구현 비교

관련 지식 및 개인적 소견을 '기록'하는 퍼포먼스와 이를 '공유'하는 절차는 긴밀한 연관에서 이루어진다. <홀리바이블>과 <가톨릭성경>을 먼저 살펴보면 다음과 같다.



<그림 7> <홀리바이블> 기록 및 공유 UI



<그림 8> <가톨릭성경> 기록 및 공유 UI

<홀리바이블>은 메모 기능과 하이라이트를 북마크로 통합하여 구현한다. 또한 <가톨릭성경>은 메모나 하이라이트 기능은 없지만, SNS 및 메시지로 공유만 가능하다. 이는 두 어플리케이션이 종이책 형태의

성서를 모바일 디바이스에 구현하는 것을 주 목적으로 삼았기에 가능한 기능 축소로 이해할 수 있다. 하지만 UI에 대한 심층적 이해가 미흡한 부분이 <그림 7>에서 한계점을 발견할 수 있는데, 다른 어플리케이션이 절이 구현된 셀을 탭하면 기록 및 공유 기능으로 접근할 수 있는데 반해 <홀리바이블>은 절 전체 셀이 아닌 작은 숫자를 탭해야 북마크 속성 기능으로 팝업(pop up)되는 번거로움은 지양해야 한다. 다음에 제시되는 <holy bible>와 <갓피플성경>은 구현 목적이 각각 무료 연동과 멀티 디바이스 연동이라는 점에서 UI에 대한 심층 분석이 어플리케이션에 구현되었다.

우선 <그림 9>의 <holy bible>에서 보듯이 절에 해당하는 셀을 탭했을 경우, 하단에서 파란색 플로팅 아이콘이 생겨나고, 이를 탭하면 하단에서 상단으로 절반정도 슬라이딩 메뉴가 올라온다. 거기에 '노트', '공유', '복사' 등의 기능이 탑재되어 있다. 주목할 만한 UI는 '공유' - '트위터'로 푸시(push) 했을 경우 트위터 뿐만 아니라 페이스북이나 path로 동시 공유가 가능한 버튼이 있다는 점과 '관련'이라는 아이콘을 통해 일반 이용자가 해당 구절에 대해 어떤 코멘트를 남겼는지 검색가능 하다는 점이 <holy bible>의 무료 네트워크 확장이라는 본래 목적에 부합하는 UI 구현으로 꼽을 수 있다.

<갓피플성경>의 경우도 마찬가지로 멀티 디바이스 연동을 우선하듯이 메모와 이에 대한 히스토리, 공유, 키워드 입력 등 세부적이고 심층적인 사용자 취향을 고려한 UI 구현에 초점을 맞춘 기능을 쉽게 찾아볼 수 있다. 기존 하단 툴바는 <그림 1>과 같이 '북마크'에서 '마이노트'까지로 구성되어 있지만, 해당 절의 셀을 탭하면 '북마크추가', '형광펜', '역본비교', 'SNS, 공유', '노트적기'를 포함한 탭바가 생성된다. 또한 그중 'SNS, 공유'를 탭하면 좌에서 우로 슬라이딩 메뉴가 같은 크기로 다시한번 생성되어 다양한 SNS 아이



<그림 9> <holy bible> 기록 및 공유 UI



<그림 9> <holy bible> 기록 및 공유 UI

큰을 디스플레이한다. 또한 한 구절 뿐만 아니라 다수의 구절도 중복 선택하여 같은 기능을 구현할 수 있으며, 한 구절에 기록된 북마크 및 메모의 개수까지 해당 절 우측 하단에 기록함으로써 이용자의 편의를 적극 고려하였다.

III. 결론

성서 전체를 관통하는 서사는 신적 계시의 공급자인 야훼보다 계시의 대상자인 대중에게 맞추어 전개된다. 공급자의 의도를 대상자가 이해할 수 있는 언어와

형태, 향유 매체 등을 고려하여 제공하는 것을 의미한다. 어플리케이션의 개발에서 대상자인 User의 이용 특성을 고려하고, 이를 통해 interface로 구현하는 과정이 성서의 그것과 유사하다. 따라서 과학 기술의 발달과 함께 전개된 매체의 발달과 향유 환경의 전환은 현대 교회와 성서를 중심으로 서사를 전파·향유하는 제공자 집단이 고려해야만 하는 영역이 되었다. UI가 사용자와 제품 사이에 존재하는 면(面)으로 여기에 사용자와 제품 간의 상호작용이 발생하며[5], 사용자와 제품 사이에 공급자의 의도가 반영되어 있다.

디스플레이의 크기를 고려하여 다양한 기능을 탑재하려 기획·구성하였으며, 기능 메뉴가 고정 또는 유동하기도 하였고, 화면 전환에서 신속함과 정확함을 구분하여 강조하기도 하였다. 또한 각 어플리케이션이 추구하는 바를 드러나게 하기 위하여 기능 축소 또는 확대를 반영하였으며, 복잡한 기능을 최대한 단순하고 직관적으로 구현하려고 노력하였다.

따라서 성서 모바일 어플리케이션 이용자의 특성을 고려하여 UI를 구현하려는 시도는 계속되어야 한다. 이것이 성서가 가지고 있는 보편적 소구를 비롯하여 본래의 종교적 목적에도 부합하는 일이다. 다만 본 연구에서 성서라는 영역에 머물러있었던 한계를 이용자의 특성이 반영된 장르 문학이나 On-Demand 어플리케이션에 관한 사례별 연구가 계속되어야 한다. 뿐만 아니라 어플리케이션 형태의 성서를 이용하는 이용 특성 중, 읽는 방법과 검색, 공유, 기록 등은 전자책의 향유자에게도 적용될 수 있는 요소인 만큼, 도서 형태의 모바일 디바이스 제작 과정에서 이용자 특성을 고려한 User Interface를 구현에 대한 연구가 지속적으로 필요하다 하겠다.

주석

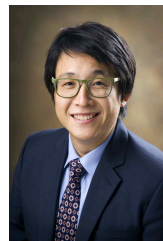
1) 창세기 12장 2절 (새번역), “내가 너로 큰 민족이 되게

하고, 너에게 복을 주어서, 네가 크게 이름을 떨치게 하겠다. 너는 복의 근원이 될 것이다.” / 히브리 민족의 야훼를 향한 신뢰를 이어주는 조상 아브라함이 야훼에게 받은 약속이 성서의 전반에 반복해서 나타나는 중심 주제이다.

- 2) 교회에서는 ‘믿음’이라는 용어로 통칭한다.
- 3) 요한복음 1장 1절 (개역개정), “태초에 말씀이 계시니라 이 말씀이 하나님과 함께 계셨으니 이 말씀은 곧 하나님이시니라” / 히브리서 4장 12절 / 디모데후서 3장 15~17절 등을 근거로 하여 가톨릭과 개신교는 ‘성경무오설(성경은 오류가 없다)’을 성서 제작과 향유의 중심 사상으로 설정한다.
- 4) 본래 구약성서는 히브리어, 신약성서는 헬라어로 되어 있지만, 중세 유럽의 교회에서 활용되던 《성서》는 로마가 기독교를 국교로 지정한 후 라틴어로 번역한 본이다.
- 5) 2014년 11월 1일 현재.
- 6) 성서에는 여러 역본이 존재하는데, 한국어 성경의 경우 대한성서공회에서 저작권에 대한 일체를 담당한다. 주로 시간의 흐름에 따라 시대 상황과 언어 사용 실태 등을 고려하여 역본 개정의 과정을 거친다. 그 중 현재 주로 사용되고 있는 “개역한글” 역본은 1956년에 출간되어 저작권이 소멸된 상태지만, 1998년에 출간된 “개역개정판”과 1993년에 출간된 “표준새번역”의 저작권은 성립되어 있는 상태이다. 따라서 저작권료의 지불 없이는 무단·무료 배포가 원칙적으로 금지되어 있다. 이러한 원칙으로 인해 수익구조의 다층화가 가능하다. 대한성서공회에서 성서 어플리케이션에 부과한 저작권 사용료는 허가기간 1년에 번역본당 1백만원 + 번역본에 따른 권당 판매정가의 12%를 책정하고 있다. (<http://www.bskorea.or.kr/about/book/fee.aspx>)

- [1] <수첩검용 전자 성경, 사전 개발 완료>, 매일경제신문, 1994.07. 21. 기사.
- [2] 김중환, <휴대용 개인정보 단말기의 매스 마케팅 방법 및 지원 시스템>, 특허실용, 1020030022141, 2003년.
- [3] 이갑형, <모바일 기기를 이용한 성구 서비스 방법>, 특허실용, 1020060027198, 2006년.
- [4] 위의 책, pp. 251-271.
- [5] 김교완, 송영훈, “모바일 폰에서 감성적인 USER INTERFACE에 관한 연구,” 브랜드디자인학연구, 제6호, 한국브랜드디자인학회, 2006.
- [6] 박지수 외, UX 디자인 7가지 비밀, 안그라픽스, 2013, p.33.
- [7] 염세훈, “Zoomable User Interface를 이용한 햅틱 기술 기반 소형장비 사용자 인터페이스 설계 및 구현,” 디지털산업정보학회지, 5권, 3호, 2009, pp.47-57.
- [8] 임양환, “소비자 정보기술 혁신제품 수용 단계화 연구,” 디지털산업정보학회지, 8권, 3호, 2012, pp.185-198.

■ 저자소개 ■



정 영 찬
Jung Youngchan

2014년 3월~현재
한양대학교 문화콘텐츠학과
문화콘텐츠 전략연구소
문화콘텐츠 BK21plus 참여연구원

2011년 8월 한양대학교 문화콘텐츠학과
(문화콘텐츠석사)

2009년 7월~2011년 3월
몽골울란바타르대학교 한국학강사

2007년 2월 숭실대학교 기독교학과(문학사)

관심분야 : 문화콘텐츠, 문화원형, UI/UX
E-mail : mereservant@naver.com

논문접수일: 2015년 2월 7일
수정일: 2015년 3월 5일
게재확정일: 2015년 3월 9일

참고문헌