

디지털 미디어 시대의 읽기와 『새한글성경』

이수인*

1. 머리말: 디지털 전환(Digital Transformation)과 읽기

미국 예수회 신부이자 고전 연구자인 옹(Walter J. Ong)은 자신의 책 『구술문화와 문자문화』에서 인쇄라고 하는 미디어의 변화가 사회 전체를 어떻게 바꿔 놓았는지를 다음과 같이 이야기한다.

인쇄는 이탈리아 르네상스를 영속적인 유럽 르네상스로 바꾸어 놓았고, 개신교의 종교개혁을 실현시켰으며, 가톨릭의 종교 관행을 변화시켰다. 그리고 근대 자본주의 발전에 영향을 미쳐서 서유럽이 전 지구를 탐험하게 했고, 가정생활과 정치를 변하게 했으며, 일반화된 문자성을 진지한 목적으로 하였고, 근대과학 융성을 가능케 하였으며, 그 밖에도 온갖 방식으로 사람들의 사회적·지적 생활을 바꾸었다.¹⁾

이처럼 우리가 사용하는 미디어의 변화는 단순히 기술적·물리적 혁신만을 가져오는 것이 아니라, 인간의 정신 구조와 사회 질서, 그리고 문화적 실천 전반을 재편하게 된다. 그렇다면 클라우드, 빅데이터, 인공지능(AI), 사

* Talbot School of Theology에서 기독교교육학으로 박사학위를 받음. 현재 아신대학교(구 아세아연합신학대학교) 기독교교육과 미디어학과 교수, 미래목회와말씀연구원 연구위원. yi500@acts.ac.kr. 본 논문은 2025년 4월 8일 영락장로교회에서 개최된 『새한글성경』 학술 심포지엄 “『새한글성경』이 다매체 시대의 한국교회 다음 세대에게 끼칠 영향과 과제”에서 발표된 글을 수정·보완한 것이다.

1) W. J. Ong, 『구술문화와 문자문화』, 임명진 역 (서울: 문예출판사, 2018), 193.

물인터넷(IoT), 블록체인 등 다양한 디지털 기술들이 거의 모든 사회의 프로세스와 문화, 그리고 미디어를 근본적으로 바꾸어 나가고 있는 현 상황이 현대인들의 인지 구조와 주의력, 기억과 학습, 그리고 의사소통과 사회적 인식에 깊은 영향을 주고 있음은 명약관화한 사실이다.

실제로 최근 여러 기관에서 발표한 미디어와 독서 관련 통계들은 현대인들의 ‘읽기’에 어떤 변화가 나타나고 있음을 짐작할 수 있게 해 준다. 전통적으로 사람들이 세상 돌아가는 소식을 접하는 경로는 ‘4대 뉴스 매체’라고 하는 신문, 텔레비전, 라디오, 잡지였다. 그런데 한국언론진흥재단에서 전국 만 19세 이상 성인남녀 5,000명을 대상으로 조사한 「2023 언론수용자 조사」에 의하면 사람들이 뉴스를 접하는 매체는 텔레비전(76.2%), 인터넷 포털(69.6%), 온라인 동영상 플랫폼(25.1%), 메신저 서비스(14.5%), 숏폼(13.7%)의 순으로 나타났으며 종이 신문은 10.2%, 그리고 잡지는 0.4%로 나타났다.²⁾ 즉 이제는 종이와 인쇄 매체를 통해 뉴스를 접하지 않고, 온라인과 동영상을 통해 뉴스를 접하는 시대가 된 것이다.

또한 방송통신위원회가 전국의 만 13세 이상 남녀 8,316명을 대상으로 조사한 「2024 방송매체 이용행태 조사」를 보면 음성 통화를 제외한 하루 평균 스마트폰 이용 시간은 2시간 13분으로 나타났고, 특별히 10대와 20대의 이용 시간은 각각 3시간 1분과 3시간 18분으로 나타났다.³⁾ 그런데 이와는 대조적으로 문화체육관광부가 2년마다 조사하는 「국민독서실태조사」의 2023년 조사를 보면 대한민국 성인들의 하루 평균 독서 시간은 전자책과 오디오북을 다 합쳐도 평일은 18.5분, 그리고 휴일은 25.0분 수준에 불과한 것으로 나타났다.⁴⁾ 이처럼 스마트폰을 중심으로 하는 인터넷과 영상 미디어 이용 시간에는 많은 시간을 보내고, 책을 읽는 시간은 적다 보니 1년 동안 책을 1권 이상 읽은 성인들은 43%에 지나지 않았고, 그나마 전자책과 오디오북을 제외한 종이책을 1년 동안 1권 이상 읽은 사람은 32.3%밖에 되지 않았다.⁵⁾

그런데 이처럼 디지털 기술이 일상화되고, 디지털 미디어들을 통해 정보를 받아들이고 학습하며, 자신과 타인을 이해하려고 하게 될 때 어떤 일이 일어나게 될까? 세계적인 경영컨설턴트이자 IT 미래학자인 카(N. Carr)는

2) 심하영 외, 『2023 언론수용자 조사』(서울: 한국언론진흥재단, 2023), 19.

3) 방송통신위원회, 『2024 방송매체 이용행태 조사』(서울: 방송통신위원회, 2024), 142.

4) 문화체육관광부, 『2023 국민독서실태조사』(서울: 문화체육관광부, 2023), 6.

5) 이를 일반적으로 ‘종합 독서율’이라고 이야기하는데 이는 교과서·학습참고서·수험서를 제외한 종이책, 전자책(웹소설 포함), 오디오북 중 1개 이상 매체 도서를 읽거나 들은 비율을 의미한다. 문화체육관광부, 『2023 국민독서실태조사』, 3.

2008년 애틀랜틱(The Atlantic)에 기고했던 유명한 에세이인 “구글이 우리를 멍청하게 만들고 있는가?(Is Google Making Us Stupid?)”에서 인터넷을 통해 접하는 방대한 자료나 정보들을 빠르게 훑는 방식으로 읽다 보면 집중력과 깊이 읽기(deep reading) 능력이 약화될 수 있음을 경고한다.⁶⁾ 또한 인지신경학자이자 아동발달학자인 울프(M. Wolf)는 그녀의 책 『다시, 책으로』에서 뇌에는 가소성(plasticity)⁷⁾이 있기 때문에 지금처럼 거의 모든 문화가 디지털로 옮겨가고, 문해(文解) 기반 문화에서 디지털 기반 문화로 옮겨가게 되면 인간의 뇌의 배선에 근본적인 변화가 오게 되고 그 결과 인간 사고의 본질에 변화가 찾아오게 됨을 지적한다.

이런 생각을 하다 보면 현재의 상황을 돌아보게 됩니다. 그리고 디지털 환경 속에서 자란 아이들은 물론, 우리 자신에게 제기되는 어렵고도 구체적인 질문들을 떠올리게 됩니다. 새로운 시대의 독자는 디지털 매체에 요구되는 새로운 인지 능력을 흡수하고 습득하는 과정에서, 인쇄 매체를 통해 길러지는 시간 소모적인 인지 과정도 키워나갈까요? 이를테면 디지털 포맷으로 읽는 습관과 함께 매일 다양한 디지털 경험(소셜미디어로부터 가상현실 게임에 이르는)에 함몰됨으로써 깊이 읽기를 구성하는 비판적 사고나 개인적 성찰, 상상, 공감 같은 보다 느린 인지 과정이 제대로 형성되지 않는 것은 아닐까요?⁸⁾

미디어는 단순히 어떤 정보와 콘텐츠를 전달하는 도구나 그릇에 불과한 것이 아니라 인간이 배우고 생각하는 과정과 방법을 형성하기도 한다. 그렇기 때문에 하나님의 말씀인 성경을 ‘읽는다’고 할 때도 우리 모두가 경험하고 있는 디지털 전환과 미디어 환경의 변화를 고려하지 않을 수 없다. 특별히 현대 디지털 환경에 익숙해진 현대인들이 ‘깊이 읽기(deep reading)’의 능력을 잃어버리고 있는 현상이 성경을 읽고 묵상하는 데 어떤 영향을 주고 있는지를 살피는 일은 하나님의 말씀을 가르치는 사명을 받은 사역자들은 물론, 그 말씀의 빛으로 살아가는 모든 성도들에게 너무나도 중요한 일

6) 이 에세이는 카(N. Carr)의 가장 잘 알려진 책인 『생각하지 않는 사람들』의 첫 번째 챕터가 되었다. N. 카, 『생각하지 않는 사람들: 인터넷이 우리의 뇌 구조를 바꾸고 있다』, 최지향 역 (서울: 청림출판, 2020), 26-28.

7) 가소성 혹은 신경가소성(神經可塑性, 영어: neuroplasticity)은 성장과 재조직을 통해 뇌가 스스로 신경 회로를 바꾸는 능력을 의미하는 말로, 인간의 두뇌가 학습, 기억 등에 의해 신경세포 및 뉴런들이 변화되는 시냅스 가소성을 포함하는 용어로 사용되기도 한다. 위키백과, “신경가소성”, <https://ko.wikipedia.org/wiki/신경가소성> (2025. 8. 29.).

8) M. 울프, 『다시, 책으로: 순간접속의 시대에 책을 읽는다는 것』, 전병근 역 (서울: 어크로스, 2019), 30-31.

이 될 것이다.

그러므로 연구자는 본 연구를 통해 우선 디지털 텍스트의 특징과 디지털 기술들이 우리의 ‘읽기’에 어떤 영향을 주는지에 대해 다양한 문헌과 연구의 내용들을 정리하며 살펴볼 것이다. 다만 다양한 디지털 기술들과 미디어들을 다 다루는 것은 본 연구의 범위를 벗어날 수 있으므로 디지털 텍스트와 디지털 ‘읽기’를 중심으로 정리해 볼 것이다. 그 이후에 이러한 변화된 미디어 환경 속에 새롭게 번역된 『새한글』의 번역 지침과 특징들을 살펴며 그 의의를 고찰해 볼 것이다. 그리고 이 연구를 마무리하면서 『새한글』의 보다 효과적인 사용을 위한 실제적이고 구체적인 제안들을 독자, 성경 교사, 그리고 디지털 텍스트 기획·생산자로 나누어 정리해 볼 것이다.

2. 디지털 텍스트의 특징과 ‘읽기’ 능력에 미치는 영향

2.1. 디지털 텍스트의 특징

기본적으로 텍스트는 물성(物性)을 기반으로 해 왔다. 점토판과 파피루스, 그리고 양피지나 죽간(竹簡)과 같이 수천 년 전부터 사용되던 것부터 시작해 최근까지 사용되고 있는 신문, 잡지, 책과 같이 기본적으로 물리적으로 만질 수 있고 접근이 가능한 미디어들을 통해 전달이 되어 왔다. 그런데 과학기술의 발달로 인해 다양한 디지털 미디어들이 등장하게 되었고, 이제 텍스트는 디지털 신호로 변환되어 디지털 미디어들을 통해 널리 유통되는 시대가 되었다. 그렇다면 디지털 미디어를 통해 유통되는 디지털 텍스트는 물성을 기반으로 하는 인쇄 미디어와 어떤 차이를 가지고 있을까?

피터스(M. Peters)와 랭스헤르(C. Lankshear)는 디지털 텍스트의 특징을 다음과 같이 정리하였다. 첫째 디지털 텍스트는 비물질화(dematerialization), 혹은 비실재화(desubstantiation)의 특징을 가진다. 즉 디지털 텍스트는 코드만 존재하기 때문에 다양한 매체를 통해 전송되고 네트워크의 다양한 도착 지점에서 재구성될 수 있다. 둘째, 디지털 텍스트의 급진적 상호작용성(radical interactivity)은 독자-저자라는 전통적인 구분을 무너뜨리고 있다. 기본적으로 디지털 텍스트는 작성자가 통제하는 동시에 독자가 통제하는 것이기 때문에 읽기와 쓰기 관행에 큰 변화를 가져온다. 독자는 스크린에 나타나는 텍스트의 크기, 모양, 배율을 제어하고 타이포그래피, 가독성, 조명을 변경할 수 있다. 심지어 독자는 텍스트를 저장하고 인쇄하기 전에 자

료를 추가 또는 삭제하고, 단락을 재배열할 수도 있다. 셋째, 디지털 텍스트는 통합하는 힘과 변환 가능성을 가지고 있다. 즉 디지털 텍스트는 알파벳, 그래픽, 소리와 같은 구성 요소를 하나의 공통분모로 재조정하여 단어, 이미지, 사운드를 동시에 처리하는 복합 양식성을 가지며, 하나의 양식을 다른 양식으로 쉽게 변환도 가능하다. 넷째, 디지털 텍스트는 인쇄에 기반한 형식의 제약으로부터 우리를 자유롭게 만든다. 특별히 하이퍼텍스트(hypertext)는 인쇄 기반 문화의 강제적인 선형적 환경에서는 상상할 수 없었던 새로운 조작성을 허용하는데 이를 통해 인쇄 기반 텍스트의 중심성과 고정성을 다원성으로 대체할 뿐만 아니라, 선형적 순서를 넘어 연상적이고 다선형적인 읽기 경로를 따르는 새로운 읽기 관행이 일상화될 가능성을 가져온다. 다섯째, 디지털 텍스트는 담론이 이루어지는 장을 재구성(reconfiguration)한다. 특별히 비공식적 의사소통 방식과 전통적인 학술지나 출판 기반의 형식이 교차하는 지점에서 새로운 담론 형식을 출현시킨다. 여섯째, 사이버 공간의 디지털 텍스트는 인쇄 텍스트 시스템에 기반한 출판 시스템에 근본적인 문제를 제기한다. 디지털 텍스트는 텍스트 보급 비용을 줄이고, 인쇄 기반 산업의 게이트키퍼(gatekeeping) 메커니즘과 위계를 교란하며, 더 강력하게는 텍스트 생산과 소유에 대한 저자 및 저작자 개념을 무너뜨릴 수 있다.⁹⁾

이재현은 자신의 저서 『디지털 시대의 읽기 쓰기』에서 디지털 미디어의 특징을 다음의 네 가지로 정리한다. 첫째, 디지털 미디어는 멀티미디어(multimedia)로 텍스트, 이미지, 비디오, 오디오, 데이터 등이 매끄럽게 통합되어 있다. 둘째, 텍스트 구조(architecture) 측면에서 디지털 미디어는 하이퍼텍스트(hypertext)로 비선형적으로 정보를 조직하여 전달한다. 셋째, 미디어와 이용자 관계 측면에서 디지털 미디어는 상호작용(interactive)에 기반하고 있다. 마지막으로 사회 관계적 측면에서 디지털 미디어는 네트워크(network) 미디어로, 인터넷과 같은 기술들을 이용해 사회적 연결망(social network)을 형성한다.¹⁰⁾ 또한 신윤경은 인터넷 텍스트의 특성을 다음의 네 가지로 설명한다. 첫째, 인터넷 텍스트는 다층성(multiplicity)을 지니고 있는데 여기에서 이야기하는 다층적(多層的)이라는 표현은 여러 층으로 구성되어 있다는 뜻으로 그 제시 방식과 구성 방식이 다양하고 많다는 의미이다. 즉 인터넷 텍스트는 종이에 인쇄되어 있는 텍스트와는 달리 역동적인 시각 자료를 포함하는 텍스트이고 음향, 동영상 등 다양한 시청각 정보가 담겨 있는 텍스트이다.

9) M. Peters and C. Lankshear, "Critical Literacy and Digital Texts", *Educational Theory* 46 (1996), 62-64.

10) 이재현, 『디지털 시대의 읽기 쓰기』 (서울: 커뮤니케이션북스, 2013), ix-xi.

둘째, 인터넷 텍스트는 상호작용성(interactivity)을 지니고 있는 텍스트로 이전에는 실현하기 어려웠던 독자와 저자 사이의 상호작용은 물론 다양한 사람들이 시간과 공간의 제약이 없이 내용상의 상호작용(content interactivity)뿐만 아니라 대인 관계상의 상호작용(interpersonal interactivity)을 경험할 수 있게 하였다. 셋째, 인터넷 텍스트는 가상성(virtuality)을 지닌 텍스트로 대부분의 문해 활동은 실재하는 공간이 아니라 확장된 가상 공간에서 이루어진다. 넷째, 인터넷 텍스트는 복합양식성(multimodality)을 가지는데 이는 인터넷 텍스트가 하나의 단일한 양식이 아닌 다양한 기호를 통해 복합적인 양식으로 구성된 것임을 의미하는 것이다.¹¹⁾

위의 내용들을 종합하여 연구자는 디지털 텍스트의 특징을 다음의 다섯 가지로 정리한다. 첫째 디지털 텍스트의 가장 두드러진 특징 중 하나는 하이퍼텍스트(hypertext)라는 것이다. 즉 디지털 텍스트는 문서 내(내부 링크)는 물론 문서 외부(외부 링크)에 존재하는 다양한 정보들을 링크로 연결해 독자가 텍스트를 비선형적(non-linear)으로 탐색할 수 있도록 한다. 이는 기존 인쇄 매체에서 지면의 한계에 갇혀 있던 주석, 각주, 참고문헌 등의 참조성(referentiality)을 디지털 공간에서 훨씬 더 유연하게 확장시킨다. 예컨대 온라인 기사에 삽입된 하이퍼링크는 독자로 하여금 하나의 기사에서 다른 기사, 관련 동영상, 외부 웹사이트 등으로 순식간에 이동하도록 함으로써 텍스트 확장을 극대화한다. 두 번째 디지털 텍스트의 특징은 멀티미디어(multimedia)로 구성할 수 있다는 것이다. 즉 전자 매체상의 텍스트는 단순히 문자를 통해서만 정보나 의미를 전달하는 것이 아니라, 이미지, 오디오, 비디오, 애니메이션 등 복합적인 양식(modality)을 결합하여 더욱 풍부한 내용을 전달할 수 있다. 예를 들어 온라인 뉴스 기사에서는 텍스트 본문에 동영상 클립, 음성 파일, 데이터 시각화 그래프를 삽입함으로써, 독자의 직관적 이해와 몰입을 높일 수 있고, 특별히 교육 현장에서는 텍스트와 영상, 음성을 함께 활용함으로써 학습자들의 이해와 참여도를 높이는 효과를 기대할 수 있다. 세 번째 디지털 텍스트의 특징은 상호작용성(interactivity)이라고 할 수 있다. 전통적인 인쇄 매체에서는 독자가 ‘수동적 수용자’에 머물렀다면, 디지털 매체에서는 댓글, 공유, ‘좋아요’, 실시간 대화창 등을 통해 텍스트에 대한 즉각적 피드백을 제공하는 ‘적극적 참여자’ 혹은 ‘공동 창작자’가 될 수 있다. 네 번째로, 디지털 텍스트는 즉시성(instantaneity)과 유연한 업데이트(flexible update)가 용이하다는 점에서 인쇄 매체와 뚜렷한 차이를 보인다. 가상의 공간에 디지털 신호로 작성되고 보관된 텍스트는 전 세

11) 신윤경, 『디지털 문식성과 인터넷 텍스트 읽기 교육』 (서울: 미래엔, 2020), 52-54.

계 어디든지 네트워크 연결만 있으면 순식간에 전송·공개될 수 있으며, 필요한 경우 언제든지 수정·보완이 가능하다. 예를 들어 신문이나 종이책과 달리 온라인 기사나 전자책(e-book)은 저자가 새로운 정보를 입수하거나 오류를 발견했을 때, 즉각적으로 원문을 고치고 독자에게 업데이트된 버전을 제공할 수 있다. 마지막으로 디지털 텍스트는 접근성(accessibility)과 확산력(spreadability) 측면에서 무한한 잠재력을 가지고 있다. 전자 기기를 통한 텍스트 배포는 인쇄 및 물류 유통의 과정을 거치지 않으므로, 저비용·고효율의 전파가 가능하고, 정보의 유통도 검색 엔진, SNS, 이메일 뉴스레터 등 다양한 경로로 독자들에게 도달하며, 독자들 간 ‘공유’ 기능을 통해 텍스트가 바이럴(viral)¹²⁾ 형태로 광범위하게 퍼져나간다. 이는 새로운 작가나 언론 매체가 비교적 쉽게 대규모 독자층을 확보할 기회를 제공한다는 점에서 긍정적이고, 이러한 확산력은 다채로운 관점이 혼합·재생산되는 ‘공론장’을 형성하는 데에도 기여한다. <표 1>은 인쇄물 텍스트와 디지털 텍스트의 개념과 특징을 비교·정리한 것이다.¹³⁾

<표 1> 인쇄물 읽기와 디지털 읽기에서의 텍스트의 개념

	인쇄물 텍스트	디지털 텍스트
대상	· 읽고 있는 인쇄물(책) 그 자체	· 디지털 기기에 저장된 정보 및 인터넷에 접속 가능한 정보
물질성	· 종이나 종이가 제본된 책의 형태	· 물리적 실체가 없음 · 디지털 화면은 디지털 기기를 매개로 전자 정보를 화면에 보여줌
조작	· 만질 수 있음 · 연필이나 펜으로 그리거나 하이라이트가 가능함	· 직접 만질 수는 없으나 조작 가능함(마우스나 키보드, 스타일러스 등) · 디지털 기기 관련된 소프트웨어에 따라 다양한 조작이 가능함

12) 바이럴(viral) 혹은 바이럴 마케팅(viral marketing)은 잠정적인 소비자들 사이에 소문이나 여론을 조장하여 상품에 대한 정보가 끊임없이 전파되도록 유도하는 마케팅 전략의 일종이다. 영 단어 ‘viral’은 바이러스(virus)의 형용사형으로, ‘바이러스의’, ‘바이러스에 의한’이라는 뜻도 있지만 ‘마치 바이러스처럼 전파되는’, ‘전염되는’이라는 의미로도 사용된다. 예를 들어 ‘go viral’은 ‘입소문을 타다’라는 뜻이며, ‘viral success’는 ‘(주로 온라인에서) 입소문을 타고 크게 성공함’이라는 뜻이다. 나무위키, “바이럴 마케팅”, https://namu.wiki/w/바이럴_마케팅 (2025. 8. 29.).

13) 김종윤, “인쇄물 읽기와 디지털 읽기 비교 관련 선행연구 고찰 - 디지털 전환 시대 속 책 읽기 교육의 방향 탐색”, 「국어교육학연구」 58 (2023), 40.

	인쇄물 텍스트	디지털 텍스트
구조	· 선형적 구조	· 하이퍼텍스트 구조
양식 표상	· 언어 문자 중심 · 부가적으로 2차원적 시각 자료(사진, 그림, 그래프) 등이 포함	· 문자, 음성, 시각 등의 복합 양식 · 정적 시각 자료 외에 동적 시각 자료(동영상), 조작적 자료(조작적 시뮬레이션 등)가 포함됨
부가 기능	· 목차, 책의 색인 · 각주나 미주	· 디지털 기기에 검색 엔진 수반됨 · 텍스트 내 찾기 기능
주요 활동	· 텍스트 ‘독해’	· 텍스트의 ‘탐색’ 및 ‘독해’
기타	· 텍스트의 이해 및 해석이 바탕이 됨	· 정보의 ‘탐색’이나 ‘검색’이 중요해짐 · 정보의 신뢰성에 대한 ‘평가’가 중요해짐 · 디지털 기기의 특성으로 멀티태스킹이 가능함

2.2. 디지털 텍스트의 영향

그렇다면 이와 같은 특징을 가진 디지털 텍스트를 접하고 읽는 것이 오늘날의 독자들에게 어떤 영향을 주고 있을까? 연구자가 위에서 정리한 디지털 텍스트의 다섯 가지 특징을 틀로 삼아 정리해 보겠다. 첫째, 하이퍼텍스트(hypertext)를 다양하게 활용하고 있는 디지털 텍스트는 독자에게 비선형적(non-linear) 탐색과 보다 유연한 참조성(referentiality)을 제공하는 장점이 있지만 잦은 링크 클릭이나 페이지 이동은 독자의 주의 집중 시간을 단축시키고, 텍스트를 단편적으로 소비하게 만든다. 특히 하이퍼링크를 따라가다가 본래 읽으려던 본문과는 무관한 정보로 이탈하게 되면, 전체 맥락의 흐름을 놓치고 산만하게 읽게 될 수 있고, 링크가 지나치게 다층적으로 구성되면, 독자는 여러 창이나 탭을 순환하며 읽다가 길을 잃어버리고 원래의 맥락으로 돌아오지 못하게 될 수 있다. 이처럼 하이퍼텍스트를 통한 디지털 텍스트 읽기는 ‘읽기’를 더욱 복잡하게 만들어 결과적으로 ‘깊이 읽기’(deep reading)를 저해할 위험이 있다. 또한 하이퍼텍스트가 야기할 수 있

는, 보다 본질적인 문제는 몰입(immersion)과 조작(operation) 사이의 갈등인데, 텍스트를 넘어 텍스트가 표상하는 세계로 들어가는 읽기(looking-through)가 아닌 텍스트의 표면에 머무는 읽기(looking-at)가 이루어지게 되고, 결국 읽기의 피상성이 필연적으로 나타날 수밖에 없다.¹⁴⁾ 하이퍼텍스트에 대한 실제 실험의 결과를 봐도 이러한 문제들이 나타나고 있다. 캐나다의 칼턴 대학교(Carleton University) 응용인지연구소의 심리학자인 데스테파노(D. DeStefano)와 레페브르(J.-A. LeFevre)는 1990년에서 2004년까지 수행된 하이퍼텍스트 읽기와 관련된 38개의 실험을 메타분석하였는데, 많은 연구에서 독자들은 하이퍼텍스트 내에서 부가적인 의사결정과 시각적 처리까지 신경 써야 했기 때문에 인지적 과부하를 경험했고, 그 결과 ‘읽기’에 어려움을 겪었다. 특별히 작업 기억용량이 적고 사전지식이 적은 독자일수록 하이퍼텍스트는 해로운 영향을 주는 것으로 나타났다.¹⁵⁾

두 번째 디지털 텍스트의 특징은 다양한 형식의 미디어가 결합되어 나타나는 멀티미디어(multimedia) 텍스트라는 것이다. 그런데 다양한 양식이 과도하게 결합된 콘텐츠는 독자에게 인지 부하(cognitive load)를 가중시키고, 메시지의 핵심을 놓치게 만들 우려가 있다.¹⁶⁾ 이는 텍스트 본문에 부차적인 시청각 자료가 과도하게 삽입되는 경우, 독자의 주요 정보 처리를 방해할 수 있다는 점을 시사한다. 따라서 멀티미디어적 요소는 적절히 배치되어야 하며, 정보량·가독성·디자인 요소를 균형 있게 고려한 편집 전략이 필요하다. 록웰(S. C. Rockwell)과 싱글톤(L. A. Singleton)은 132명의 연구참여자를 세 그룹으로 나누고 각각 텍스트, 텍스트+오디오, 텍스트+오디오+비디오의 방법을 통해 정보를 접하게 했다. 그 결과 미디어를 많이 접한 그룹의 참가자들이 가장 적은 정보를 얻은 것으로 나타났고, 연구자들은 현재 보편화되어 있는 멀티미디어 기술이 정보 획득을 증진하기보다는 도리어 제약하는 것으로 보인다고 결론 내렸다.¹⁷⁾

세 번째 디지털 텍스트의 특징은 상호작용성(interactivity)이라고 할 수

14) 이재현, 『디지털 시대의 읽기 쓰기』, 82.

15) D. DeStefano and J.-A. LeFevre, “Cognitive Load in Hypertext Reading: A Review”, *Computers in Human Behavior* 23 (2007), 1635-1637.

16) P. Chandler and J. Sweller, “Cognitive Load Theory and the Format of Instruction”, *Cognition and Instruction* 8 (1991), 295.

17) 이 실험에서 세 가지 방법(텍스트, 텍스트+오디오, 텍스트+오디오+비디오)으로 정보를 접한 사람들에게 자신들이 접한 정보에 대해 10개의 질문을 던졌다. 텍스트로만 이루어진 정보를 접한 사람들은 평균 7.04개의 답을 맞힌 반면, 멀티미디어를 통해 정보를 접한 사람들은 평균 5.98개의 답을 맞혔다. S. C. Rockwell and L. A. Singleton, “The Effect of the Modality of Presentation of Streaming Multimedia on Information Acquisition”, *Media Psychology* 9 (2007), 179.

있다. 독자가 텍스트를 ‘일방적으로’ 수용하는 것이 아니라, 클릭, 터치, 스크롤, 댓글, 공유 등 다양한 방식으로 능동적으로 개입하는 것이 가능하다. 이재현은 이러한 ‘읽기’를 ‘소셜 읽기(social reading)’라고 명명하고 텍스트를 읽기 전과 후, 그리고 읽는 과정에서 텍스트를 둘러싸고 다양한 정보와 지식, 그리고 정서 등의 교류가 이루어지는 ‘읽기’로 설명했다.¹⁸⁾ 그러나 이러한 상호작용이 과도하게 나타날 경우, 정보 과잉(information overload)과 텍스트의 질 관리 문제를 야기할 위험이 있다. 예컨대 특정 기사에 달리는 무수한 댓글 중에는 근거 없는 비방이나 스팸, 혐오 표현 등이 뒤섞여 있을 수 있으며, 독자는 텍스트 자체와 무관한 논쟁 속에서 혼란을 느끼거나 혹은 텍스트를 잘못된 관점으로 오해하게 될 수 있다. 또한 ‘소셜 읽기’가 이루어지게 될 경우, 자연스럽게 독자들 간에 텍스트 공동체(text community)가 이루어지게 되는데, 이러한 정황 안에서 텍스트를 대하게 될 때, 독자는 자기 자신만의 관점과 해석으로 텍스트를 이해하려고 하기보다는 다른 사람이 이미 정리해 둔 해석과 내용에 의존하게 되기 쉽고, 결과적으로 읽기의 자율성을 훼손할 수 있음도 문제가 될 수 있다.¹⁹⁾

네 번째로, 디지털 텍스트는 종이 매체처럼 인쇄 및 물류 과정을 거치지 않기 때문에 즉시성(instantaneity)과 유연한 업데이트(flexible update)가 용이하다. 그러나 임시 정보가 넘쳐날 수 있고 영구적 기록물로서의 안정성이 떨어질 뿐만 아니라 텍스트를 공개하고 배포하는 과정이 쉽고 빠르기 때문에 정확도나 품질 검증 없이 잘못된 정보들이 마구잡이로 게시될 수 있는 단점도 존재한다. 특히 오탈자나 확인되지 않은 정보가 퍼졌을 경우, 이후에 아무리 수정이 이루어져도 이미 확산된 최초 버전에 대한 통제는 어렵고, 원본의 관리에 있어서 혼란이 있을 수 있는데 어느 시점의 텍스트가 원본인지 모호하게 될 수 있다. 이러한 디지털 텍스트의 특징은 독자로 하여금 해당 텍스트를 하나의 ‘임시적·유동적(temporary and fluid)’인 것으로 인식하게 만든다. 그리고 이러한 독자의 인식 변화는 디지털 텍스트를 ‘결정된 사실’이나 ‘권위 있는 결과물’로 대하기보다는, 끊임없이 새롭게 쓰이거나 수정될 수 있는 ‘가변적 초안(a working draft)’으로 여기는 태도를 강화하게 된다. 결국 독자는 텍스트 내용이 곧 바뀔 가능성을 염두에 두고, 때로는 이를 단기 소비나 참고 자료로만 활용하며, 깊이 있는 신뢰를 부여하기를 유보한다. 즉, 인쇄 매체가 지니던 물리적·고정적 특성이 사라짐에 따라, 독자가 느끼는 ‘정보의 안정성’ 또한 함께 약화되고 텍스트를 대하는

18) 이재현, 『디지털 시대의 읽기 쓰기』, 82.

19) Ibid., 84.

태도도 바뀌게 되는 것이다.

마지막으로 디지털 텍스트는 접근성(accessibility)과 확산력(spreadability) 측면에서 뛰어난 장점을 가지고 있다. 기본적으로 디지털 텍스트는 스마트폰, 태블릿, PC 등 다양한 디바이스를 통해 시간과 공간의 제약을 크게 줄여주기 때문에 독자들은 대중교통, 대기실 등 짧은 자투리 시간에도 텍스트에 접근하고, 즉시 원하는 정보를 찾을 수 있다. 결과적으로 ‘언제 어디서나 읽을 수 있다’는 인식이 독서의 일상화를 촉진하기도 하지만, 독서의 중단과 재개가 빈번해져 텍스트를 ‘파편적으로’ 소비하는 경향을 강화하기도 한다. 또한 디지털 형식의 텍스트는 인쇄·유통·보관 비용이 상대적으로 낮으므로, 독자가 다양한 장르와 콘텐츠를 시도해 볼 수 있는 기회를 늘리게 되고, 독자는 물리적 공간(책장, 서재)을 고민하지 않고도 텍스트를 자신의 기기에 다운로드하거나 온라인 열람만으로 소유·접근할 수 있다. 이는 독자에게 가볍게 시도해 보고 필요 없으면 삭제한다는 식의 태도를 부추겨, 텍스트에 대한 ‘소비적 접근’을 가속할 수도 있다. 또한 디지털 텍스트의 접근성과 확산력이 높아지면서, 독자는 짧은 시간에 많은 텍스트를 접하고 빠르게 판단하는 독서 패턴에 익숙해지게 된다. 텍스트가 순식간에 확산되고, 온라인상의 유행이 급변하기 때문에, 독자들은 ‘실시간 트렌드’나 ‘화제성 콘텐츠’를 놓치지 않으려는 심리적 압박을 느낄 수 있다. 결과적으로 독자들은 디지털 텍스트를 대할 때 종이 텍스트에 비해 상대적으로 집중과 몰입을 유지하기 어려운 환경을 조성할 가능성이 있고, 지금 보지 않으면 흐름에서 뒤처질 수 있다는 압박을 느끼게 되기 때문에 이로 인해 텍스트를 충분히 곱씹거나 논리적으로 검토하기보다는 ‘빨리 읽고 넘기기’ 식으로 대할 수 있다. 애커먼(R. Ackerman)과 골드스미스(M. Goldsmith)는 연구 참여자들로 하여금 종이와 디지털로 다소 긴(1,000~1,200단어) 텍스트를 읽게 했다. 첫 번째 실험에서는 정해진 시간 동안 텍스트를 읽도록 했고, 두 번째 실험에서는 학생들이 자율적으로 텍스트를 읽는 시간을 조정하게 했다. 그랬더니 두 번째 실험에서 디지털로 텍스트를 읽은 학생들은 더 짧은 시간 동안 텍스트를 읽어 버렸고 독해 점수는 더 낮아졌다.²⁰⁾ 트래크먼(S. Trakhman)과 동료들이 수행한 연구에서도 비슷한 결과가 나타났다. 연구에 참여한 학생들은 컴퓨터 스크린을 통해서 읽을 때 더 빠른 속도로 텍스트를 읽었고, 자신의 성적을 더 높게 평가했지만 실제 독해점수는 오히려 더 낮게 나타났다. 즉 여러 실험에서 확인되었듯 독자들이 스크린으로 디지털

20) R. Ackerman and M. Goldsmith, “Metacognitive Regulation of Text Learning: On Screen Versus on Paper”, *Journal of Experimental Psychology Applied* 17(2011), 18.

텍스트를 읽을 때 읽기 속도가 빨라지는 현상이 나타나지만, 오히려 이해도는 떨어지게 된다. <표 2>는 지금까지 설명한 디지털 텍스트의 특징과 독자에게 미치는 그 영향을 정리한 것이다.

<표 2> 디지털 텍스트의 특징과 독자에게 미치는 영향

디지털 텍스트의 특징	디지털 텍스트의 영향
하이퍼텍스트	읽기의 피상성
멀티미디어	인지 부하를 가중시킴
상호작용성	읽기의 자율성 훼손
즉시성과 유연한 업데이트	텍스트에 대한 신뢰 유보
접근성과 확산력	파편적 텍스트 소비와 대충 읽기

3. 디지털 텍스트 시대에 번역된 『새한글성경』의 의의

3.1. 『새한글성경』 번역의 특징

이번에 출간된 『새한글』은 “다매체(multimedia) 시대의 우리말 사용자를 고려하여 원문에 충실하면서도 우리말 어법에 맞게 번역”한다는 것을 가장 중요한 번역 지침으로 삼았다.²¹⁾ 이 지침에서 “원문에 충실”하게 번역한다는 것은 본 연구의 초점을 벗어나는 내용이기 때문에 “다매체(multimedia) 시대의 우리말 사용자를 고려”했다는 점에 집중해 보도록 하겠다. 그런데 과연 다매체 시대의 우리말 사용자를 고려한다는 것은 무엇이고, 그러한 고려를 통해 어떤 변화가 나타났는가?

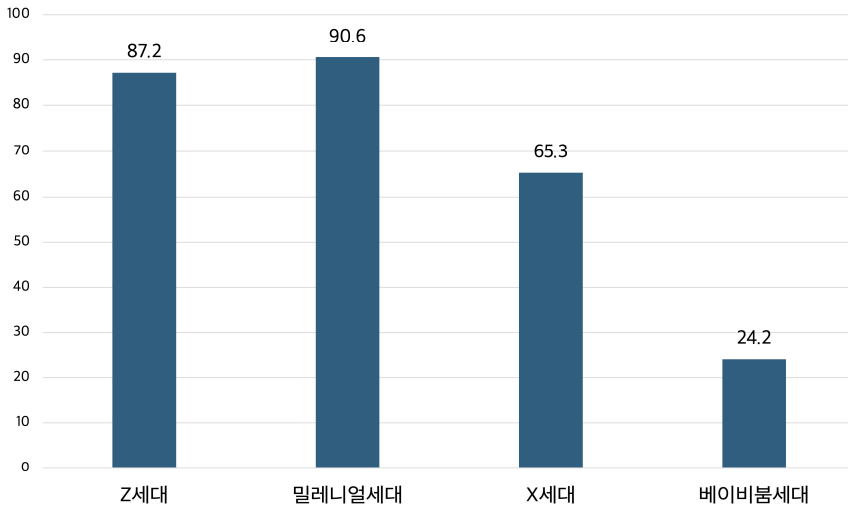
민현식은 많은 현대인들이 카카오톡, 페이스북, 인스타그램과 같은 소셜 미디어(Social Media, SNS)를 통해 장문보다는 단문 위주의 발화(심지어 축약어까지 사용)를 하고 있고 구어와 문어의 경계가 무너지며 ‘말하듯 쓰는’ 시대가 되었기 때문에 정보 전달의 간결성과 효율성을 제고하기 위한 방법으로 단문화 방식을 활용해야 한다고 주장한다.²²⁾ 실제로 정보통신정책연구원에 지난 2024년 5월 9,757명을 대상으로 연구한 「세대별 SNS 이용현황 보고서」를 보면 SNS(Social Network Service)의 이용률은 2021년 55.1%, 2022년 57.6%, 2023년 58.1%로 해마다 1~2%p씩 증가하고 있는 것으로 나

21) 이두희, “『새한글성경』의 번역 배경과 주요 특징 - 신약을 중심으로”, 『성경원문연구』 51 (2022), 230.

22) 민현식, “『새한글성경』 신약과 시편의 국어학적 의의”, 『성경원문연구』 51 (2022), 367-368.

타났고, 특히 밀레니얼세대가 90.6%, 그리고 Z세대는 87.2%의 높은 이용률을 나타냈다. 또한 하루 평균 SNS 이용 시간을 살펴보면 주중의 경우 Z세대는 55분(주말: 1시간 16분), 밀레니얼세대는 38분(주말: 49분), X세대는 30분(주말: 36분), 베이비붐세대는 22분(주말: 25분)으로 나타나 연령대가 낮은 세대일수록 하루 평균 SNS 이용 시간이 긴 것으로 드러났다.²³⁾

<그림 1> 세대별 SNS 이용률(단위: %)



출처: 김윤화, “세대별 SNS 이용현황”, 2.

이처럼 젊은 세대를 중심으로 장문 위주의 긴 글보다는 단문 위주의 짧은 글을 소비하는 모습이 오늘날의 한국 사회를 살아가는 현대인들의 일반적인 모습이다. 그러나 요즘의 트렌드가 그렇다고 해서 하나님의 말씀인 성경을 번역하는 데에도 무조건 그런 트렌드를 따라가야 한다는 결정을 하는 것은 지혜롭지 않은 선택일 것이다. 그래서 『새한글』의 번역팀은 독일 성서공회에서 진행한 <기초성경>(BasisBibel) 프로젝트의 사례를 참고하였다. 즉 독일의 <기초성경> 프로젝트는 인터넷과 같은 디지털 미디어 사용에 익숙해진 독자들이 조금 더 쉽고 빠르게 성경 본문에 접근할 수 있도록 한 문장의 길이를 적정한 수준으로 제한하고, 문장의 구조 역시 복잡한 복문을 최대한 피하도록 했다. 문장의 길이를 정할 때는 의사소통에서 가장 효과적인 문장 길이가 얼마인가에 대한 실제 연구 자료를 참고해 한 문장

23) 김윤화, “세대별 SNS 이용현황”, 『KISDI STAT Report』 24-09 (2024), 2-4.

의 길이를 16단어 이내로 제한했고, 번역의 한계로 제대로 풀어내기 어려운 신학 용어나 개념어들은 하이퍼링크(hyperlink)를 통해 보충 설명을 제공하였다.²⁴⁾ 이와 같은 <기초성경>의 방향성은 『새한글』 번역에서도 중요한 원칙이 되었다. 『새한글』의 머리말을 보면 번역 특징들 중 첫 번째로 다음과 같은 원칙을 제시한다. “원문의 긴 문장은 짧은 여러 문장으로 나누어 번역하고, 가능하면 한 문장이 50자 내외 16어절 정도를 넘지 않게 하여, 디지털 매체로 읽기에 적합하도록 한다.”²⁵⁾ 사실 기존의 성경 번역본들은 ‘…하고 …하야 …하니 …’와 같은 고전 소설체와 문어체를 따르는 경우가 많았고, 한자어를 많이 사용하다 보니 대체로 내용이 간결하게 압축되고 여러 절이 이어진 중문, 복문이 많아 문장 길이가 길다는 특징이 있었다. 그런데 이번 『새한글』 번역에서는 『새번역』에서도 그러하였듯이 문장을 보다 더 짧게 끊어 번역하였다.²⁶⁾ 실제로 『새한글』의 문장을 기존의 번역본들과 비교해 보면 하나의 긴 문장을 단문으로 나누어 번역해 문장들이 굉장히 짧고 간결해진 것을 발견할 수 있다.

<표 3> 로마서 1:1의 번역 비교

GNT ⁵	Παῦλος δούλος Χριστοῦ Ἰησοῦ κλητὸς ἀπόστολος ἀφωρισμένος εἰς εὐαγγέλιον θεοῦ
『개역개정』	예수 그리스도의 종 바울은 사도로 부르심을 받아 하나님의 복음을 위하여 택정함을 입었으니
『공동개정』	그리스도 예수의 종, 나 바울로가 이 편지를 씁니다. 나는 사도로 부르심을 받아 하느님의 복음을 전하는 특별한 사명을 띤 사람입니다.
『새번역』	그리스도 예수의 종인 나 바울은 부르심을 받아 사도가 되었습니다. 나는 하나님의 복음을 전하기 위하여 따로 세우심을 받았습니다.
『새한글』	바울입니다. 그리스도 예수님이 부리시는 종입니다. 사도로 부르심을 받아 하나님의 복음을 위하여 따로 구별된 사람입니다.

출처: 이두희, “『새한글성경』의 번역 배경과 주요 특징”, 234.

24) Ibid., 231-232.

25) 『새한글성경』, 머리말.

26) 민현식, “『새한글성경 신약과 시편』의 국어학적 의의”, 368.

연구자는 『새한글』의 번역 특징을 실제로 검증하기 위해 로마서 1장의 말씀을 가지고 『개역개정』, 『새번역』, 『새한글』의 글자 수, 단어 수, 그리고 문장 당 단어의 수를 비교해 보았다.²⁷⁾ 비교 결과는 <표 4>의 내용과 같다.

<표 4> 로마서 1장의 각 역본별 글자 수 및 단어의 수 비교

	『개역개정』	『새번역』	『새한글』
글자 수	1,474	1,754	1,895
단어 수	495	561	593
문장 수	19	45	63
문장 당 단어	26.05	12.47	9.41

이 표에서 볼 수 있듯이 『개역개정』 성경은 글자의 수도 적고 단어의 수도 적다. 쉽게 풀어쓰기보다는 가능한 축자적(逐字的)으로 표현했음을 알 수 있다.²⁸⁾ 이에 비해 『새번역』과 『새한글』은 글자의 수도 훨씬 많고 단어의 수도 점점 늘어난다. 특히 『개역개정』에서 단 19개의 문장으로 번역되었던 로마서 1장의 내용이 『새한글』에서는 무려 63개의 문장으로 풀어서 번역이 되었다. 그리고 한 문장에 들어가는 단어의 수도 『개역개정』에서는 26.05개이지만, 『새한글』에서는 9.41개밖에 되지 않는다. 번역 원칙에 천명한 대로 긴 원문의 문장을 여러 개의 단문들로 나누어 번역해 전체적인 문장이 짧고 간결해졌음을 알 수 있다.²⁹⁾

3.2. 기쁨과 염려

이와 같은 『새한글』의 번역의 시도는 종이 가 아닌 스크린을 통해 디지털

27) 이 테스트를 위해 『개역개정』, 『새번역』, 『새한글』의 본문을 절수나 주석 등을 제거하고 내용만을 입력했다. 계산은 무료로 온라인에서 이독성(readability) 검사를 해주는 웹사이트(https://www.online-utility.org/english/readability_test_and_improve.jsp)를 이용했다. 본문이 영어였다면 보다 구체적인 여러 이독성 검사 결과를 확인할 수 있었겠지만, 한글 번역본을 입력했기 때문에 문장의 길이나 문장 내의 단어의 수만 가지고 평가할 수밖에 없었다. 추후에 한국어를 위한 이독성 검사 도구가 개발된다면, 사람들에게 얼마나 쉽게 읽힐 수 있을지 보다 쉽고 빠르게 계산이 가능할 것이다. 또한 이 웹사이트에는 구두점을 가지고 계산하기 때문에 연구자가 『개역개정』 번역본에 임의로 마침표를 찍어서 입력했다.

28) 이두희, 『새한글성경』의 번역 배경과 주요 특징”, 228.

29) 검증에 신뢰를 더하기 위해 요한복음 1장도 같은 방법으로 분석했는데, 『개역개정』의 문장 당 단어 수는 13.26개였고, 『새번역』의 문장 당 단어 수는 6.35개, 그리고 『새한글』의 문장 당 단어 수는 5.65개였다. 중간에 대화하는 장면이 나와서 로마서 1장보다는 전체적으로 문장 당 단어 수가 줄어들기는 했지만, 그럼에도 불구하고 기존의 『개역개정』 번역본에 비해 『새한글』이 보다 짧고 간결한 문장으로 번역되었음을 확인할 수 있다.

텍스트를 읽는 데 익숙해진, 그래서 성경도 다양한 디지털 장비들을 통해 즐겨 읽는 독자들에게 많은 도움을 줄 수 있다. 기본적으로 짧고 간결한 글은 이독성(readability)³⁰⁾을 높여 독자로 하여금 쉽게 글을 읽고 이해할 수 있게 한다. 텍스트의 난이도(difficulty)나 글의 수준을 평가하는 것은 언어학, 교육학, 심리학 등 여러 분야에서 꽤 오랜 시간 연구되어 온 주제이다. 글의 수준을 평가하는 것은 크게 양적 평가와 질적 평가로 나누는데, 양적 평가는 사용된 어휘의 난이도나 문장의 길이와 같은 표면적 특성에 기초하여 객관적으로 글의 수준을 평가하는 방법인데, 텍스트의 양적인 측면만을 이용하여 읽기 쉬운 정도를 평가한 것을 이독성이라고 한다. 반면 질적 평가는 전문가의 경험이나 직관에 기초하여 약간은 주관적으로 글의 수준을 평가하는 것인데, 주로 글의 구조, 독자의 선행 지식이나 흥미 등을 평가의 기준으로 삼는다.³¹⁾ 그런데 텍스트의 난이도에 대한 양적 평가를 할 때는 글의 수준을 정량적인 수치로 나타내고 기계적으로 계산할 수 있는 공식이 필요한데, 이 이독성 공식은 의미적 변수(semantic variable)와 통사적 변수(syntactic variable)로 구성된다. 여기에서 의미적 변수란 어휘 차원의 변수이고, 후자는 문장 차원의 변수로 통사적 변수는 대부분 ‘평균 문장 길이’가 된다.³²⁾ 그러니까 텍스트의 난이도를 계산하는 이독성 공식을 계산하는 원리만 살펴봐도 문장 길이가 짧고 간결해질 때 독자가 훨씬 쉽게 글을 이해할 수 있음을 깨닫게 된다.

또한 지난 2009년 미국 언론 연구소(American Press Institute)는 ‘독자의 이해 정도(Readers’ Degree of Understanding)’라는 흥미로운 연구 결과를 발표했다. 이 연구에서 연구자들은 410개 신문의 수천 개의 기사를 분석하여 문장의 단어 수와 독자의 이해도를 비교하였고, 다음과 같은 결과를 발견하였다. 먼저 글의 평균 문장 길이가 8단어 미만인 경우, 독자들은 글의 내용을 100% 이해했고, 평균 문장 길이가 9~14단어일 경우 90% 이상의 정보를 이해할 수 있었다. 그러나 문장의 길이가 15~43단어까지 늘어날 경우, 정보를 이해하는 이해도가 10% 이하로 떨어졌다.³³⁾ 이처럼 짧고 간결한 문

30) 이독성(readability)이란, 텍스트를 읽고 얼마나 쉽게 이를 이해할 수 있는가의 정도를 의미한다. 나무위키, “가독성”, <https://namu.wiki/w/가독성> (2025. 8. 29.). 이독성과 비슷한 개념으로 가독성(legibility)이라는 표현도 사용하는데, 가독성에는 텍스트의 양적 질적 측면 외에 폰트나 줄 간격 등 형태적 측면도 따지기 때문에 본 연구에서는 이독성(readability)이라는 표현을 사용한다.

31) 문길성, “질의응답 커뮤니티에서 문서 간 이독성 비교”, 『한국콘텐츠학회논문지』 20(2020), 26.

32) 조용구, “글의 수준을 평가하는 국어 이독성 공식,” 『독서연구』 41 (2016), 74-75.

33) J. Rajeck, “Three Online Copywriting Tips Supported by Research”, <https://econsultancy>.

장은 글의 이독성을 높이기 때문에 이번에 새로 번역된 『새한글』은 기존의 『개역개정』이나 『새번역』보다 훨씬 이해하기 쉬운 성경이 될 것이다.

또한 『새한글』의 단문 위주의 문장들은 디지털 텍스트로 성경을 읽는 독자들에게 더 큰 의미를 가지게 될 것이다. 모크스(J. Morkes)와 닐슨(J. Nielsen)은 피실험자 그룹을 대상으로 글의 형식에 따라 사용자의 읽기 및 웹사이트 사용성이 어떻게 변화하는지 살펴보았다. 우선 대조군의 연구 참여자들에게는 일반적인 웹사이트들에서 볼 수 있는 홍보성 글(단순한 사실보다는 과장, 주관적인 주장, 자량이 포함된 글)을 보여 주었고, 실험군의 참여자들에게는 비슷한 홍보성 글이지만 중요하지 않은 일부 정보를 잘라내어 각 페이지의 단어 수를 대조군의 절반 정도로 줄인 간결한 텍스트를 보여 주었다. 그랬더니 일반적인 홍보성 글보다 짧고 간결한 텍스트로 웹사이트의 정보를 접했을 때 58% 정도의 사용성 개선(usability improvement)이 나타났다.³⁴⁾ 즉 종이에 인쇄된 텍스트를 읽을 때도 짧고 간결한 문장들은 독자의 이해를 돕는 것이 사실이지만, 특별히 스크린을 통해 텍스트를 읽는 디지털 독자들에게 단문 위주의 짧은 문장들은 더욱 큰 도움이 된다.

그러나 디지털 텍스트의 특성을 고려할 때 『새한글』 번역과 활용에 있어 약간 걱정되는 부분들이 있는 것도 사실이다. 왜냐하면 물론 디지털 텍스트로 성경을 접하는 사람들에게도 말씀의 내용이 잘 이해될 수 있도록 원문을 짧게 끊어서 번역한 것은 탁월한 시도였다고 평가할 수 있겠지만, 문제는 그렇게 짧은 문장들로 번역했다고 해서 독자들이 디지털 텍스트를 접할 때 나타날 수 있는 부정적인 측면들이 사라지는 것은 아니기 때문이다. 즉 전술한 바와 같이 독자들이 종이가 아닌 스크린을 통해 텍스트를 대할 때 나타나는 문제들은 『새한글』을 디지털 기기로 읽을 때 똑같이 나타날 수 있는 것이다.

먼저 하이퍼텍스트(hypertext)로 인해 성경 본문에 등장하는 낯선 단어들을 클릭해 관련 해설을 찾아가기 쉬운 장점이 있지만, 것처럼 링크를 여러 번 따라가다 보면 다시 원래의 본문으로 돌아와 집중해서 깊이 읽기가 어려워진다. 이와 같은 읽기의 피상성은 성경을 읽을 때는 치명적인 문제가 될 수 있다. 오랜 시간의 깊이 읽기와 깊은 묵상을 통해 성경 말씀을 반복해서 읽으며 그 안에 담겨 있는 하나님의 뜻을 발견하려고 노력해도 그 일이 쉽지 않은데, 화면을 빠르게 전환하면서 가볍게 훑는(scanning) 식으로 성

com/three-online-copywriting-tips-supported-by-research/ (2025. 2. 8.).

34) J. Morkes and J. Nielsen, "Concise, SCANNABLE, and Objective: How to Write for the Web", <https://www.nngroup.com/articles/concise-scannable-and-objective-how-to-write-for-the-web/> (2025. 2. 8.).

경을 읽는다면 그 말씀의 깊은 뜻을 깨닫고 이해하기 쉽지 않을 것이다.

둘째, 디지털 텍스트는 종종 영상, 이미지, 음성 등 멀티미디어(multimedia)가 결합되어 있어, 뇌가 처리해야 할 정보량이 많아지게 되고 이러한 인지 부하(cognitive load)는 텍스트 이해에 부담으로 작용할 수밖에 없다. 즉 성경을 디지털 기기를 통해 읽게 될 경우, 단순히 글자만 읽는 것이 아니라, 사용하는 성경 어플리케이션의 인터페이스, 그래픽 요소, 그리고 추가 링크 등을 함께 다루어야 하기에 그만큼 인지적으로 신경 써야 할 것들이 늘어나게 되는 것이다. 결국 독자들은 자신의 인지적 자원을 텍스트를 읽고 이해하는 데에만 집중하지 못하고 텍스트의 핵심 메시지를 놓치게 될 수 있다.

셋째, 소셜 읽기에서 나타날 수 있는 읽기의 자율성 훼손 역시 성경을 읽는 독자들에게 부정적인 영향을 줄 수 있다. SNS나 온라인 커뮤니티에서 특정 본문에 대한 다른 사람의 해석이나 요약이 먼저 공유될 경우, 독자가 자신의 독창적·비판적 읽기를 시도해 보지도 않고 타인의 관점에 사로잡히기 쉽다. 이러한 과정이 반복될 경우, 독자 스스로 말씀에 대해 질문하면서 탐구 과정을 거치지 않고, 즉각적인 ‘정답’이나 ‘요약본’에 의존할 위험이 있다. 또한 콘텐츠를 제공하는 플랫폼의 알고리즘의 영향을 받을 수도 있는데, 특정 앱이나 사이트에서 추천 성구, 성경 해석 영상 등을 자동으로 제공할 때, 독자들은 해당 알고리즘이 띄워 주는 콘텐츠만 소비할 수 있게 되고, 그 결과 스스로 선택하는 것 같지만, 실제로는 제한된 범위 내에서 수동적 읽기에 빠질 수 있다.

넷째, 디지털 텍스트는 즉시성(instantaneity)과 유연한 업데이트(flexible update)가 가능하다는 것이 큰 장점이지만, 그 반대급부로 독자로 하여금 해당 텍스트를 끊임없이 업데이트되고 수정될 수 있는 하나의 초안(a draft)으로 여기는 태도를 강화하게 될 수 있다. 결국 디지털 기기의 화면을 통해 성경을 읽는 독자들은 성경조차도 언제든 수정될 수 있는 텍스트처럼 인식할 수도 있다. 이렇게 될 경우, 성경이 갖는 종교적 권위가 상대적으로 약화될 우려가 있으며, ‘항상 바뀔 수 있다’는 전제 때문에 자신이 읽고 있는 말씀 자체에 대한 신뢰감이 약해질 수도 있는 것이다.

마지막으로 디지털 텍스트를 소비할 때 나타나는 파편적 텍스트 소비와 빨리 읽고 넘기는 식의 읽기는 성경을 읽는 독자들에게도 영향을 줄 수 있다. 비록 짧은 문장으로 구성된 성경 본문이라 할지라도 중단과 재개가 빈번한 읽기를 하게 될 경우, 본문 전체의 흐름을 놓치기 쉽고, 특정 구절만 발췌하는 식으로 성경을 읽게 될 수도 있다. 결국 본문의 맥락과 상관없이 성경 본문을 읽거나, 개인적으로 자신이 마음에 드는 문구에만 집중하게

될 수 있는 것이다. 게다가 실시간 트렌드나 ‘핫이슈’에 익숙한 젊은 세대들은 성경 읽기도 이와 유사하게 ‘빨리 훑고 넘어가는’ 태도로 접근할 가능성이 크다. 즉 성경 본문을 대하는 독자들의 마음가짐과 태도에도 심각한 영향을 줄 수 있는 것이다.

4. 제언

자 그렇다면 어떻게 해야 할까? 독자들이 디지털 텍스트를 접할 때 나타날 수 있는 부정적인 측면들이 성경을 읽을 때도 나타날 수 있으니, 성경을 읽을 때 디지털 텍스트는 사용하지 않도록 금지시켜야 할까? 이런 접근은 문자라는 새로운 미디어의 출현에 대해 극도의 염려를 하며 반대했던 소크라테스의 모습처럼 시대착오(時代錯誤)적인 결정이라 할 수 있을 것이다. 그렇다면 과연 디지털 미디어 시대에 새롭게 번역된 『새한글』을 어떻게 읽고 활용하면 좋을지 구체적인 실천 사항들을 제안해 보겠다.

4.1. 디지털 시대의 성경 독자들을 위한 제언

‘읽기와 학습’ 분야 연구의 최고 전문가 중 한 사람인 언어학자 배런(N. Baron)은 자신의 책 『다시, 어떻게 읽을 것인가(How We Read Now)』에서 디지털 세계에서의 효과적인 읽기 전략을 다음과 같이 제시한다. 첫째, 읽는 이유를 분명히 하라. 둘째, 읽기 매체를 효과적으로 사용하는 데 필요한 노력을 기울여라. 셋째, 당신의 주의 깊게 읽는 능력을 직시하라. 넷째, 당신의 읽기 환경을 점검해 보라. 다섯째, 읽기 매체를 선택할 수 없을 때는 맞춰 적응하는 법을 배우라.³⁵⁾ 이와 같은 지침들은 종이로 인쇄된 글을 읽을 때나 디지털 매체로 읽을 때 모두에 유효한 좋은 제안이다. 그렇다면 성경을 읽을 때, 그리고 무엇보다 디지털 텍스트를 통해 성경을 읽을 때 독자들에게 필요한 조언은 무엇이 있을까?

첫째, 성경을 읽기 전에 성경 본문에 집중할 수 있는 환경을 조성해야 한다. 많은 그리스도인들이 스마트폰의 앱을 통해 성경을 읽는 경우가 많은데, 사실 스마트폰과 같은 전자기기는 굉장히 여러 작업을 할 수 있는 기기이기 때문에 성경 본문에만 집중하기 어려울 수 있다. 그렇기 때문에 성경 앱을 열 때, 알림을 일시적으로 꺼 두거나 비행기 모드, 방해 금지 모드 등

35) 나오미 배런, 『다시, 어떻게 읽을 것인가』, 전병근 역 (서울: 어크로스, 2023), 399-401.

을 활용해 방해 요소를 최소화하는 것이 필요하다. 그리고 가급적이면 짧은 자투리 시간 대신 일정한 목상 시간대를 확보해, 디지털 기기로 성경을 읽더라도 본문의 내용에 집중할 수 있는 상황을 만드는 것이 좋다.

둘째, 성경을 읽기 전에 우선 자신의 마음을 잘 다져야 한다. 이전의 내용들을 통해 살펴본 것처럼 많은 사람들이 디지털 기기를 통해 글을 읽게 되면 종이에 인쇄된 글을 읽을 때보다 정신적 노력을 적게 기울이는 경향이 있다.³⁶⁾ 뿐만 아니라 다른 디지털 텍스트처럼 성경도 언제든지 수정될 수 있는 잠정적이고 가벼운 글로 느낄 수도 있는데, 이렇게 가벼운 마음으로 성경을 읽지 않도록 자신의 마음을 잘 다스릴 필요가 있다. 이를 위해 필요하다면 성경을 읽기 전에 기도하면서 말씀 읽기를 준비하는 것도 좋을 것이다.

셋째, 맥락 중심 읽기와 반복 확인의 노력이 필요하다. 기본적으로 디지털 텍스트를 읽을 때 독자들은 본문의 내용을 빠르게 훑어보면서 내게 필요한 부분이나 눈에 들어오는 부분만 발췌독으로 읽기 쉽다. 그런데 이런 식으로 읽게 되면 성경 본문 중 아주 일부를 전체적인 문맥에서 따로 떼어 내어 읽게 되기 때문에 그 본문의 내용을 제대로 이해하지 못하거나 자신의 뜻에 맞게 곡해하게 될 수도 있다. 그러므로 비록 디지털 기기로 성경을 읽는다고 해도 단문으로 번역된 구절만 빠르게 훑지 말고, 본문 전체의 흐름(문맥)을 파악하도록 노력해야 한다. 또한 성경 앱의 링크나 참고 자료를 이용하더라도, 일정 시간이 지나면 본래의 본문으로 되돌아와 전체 문맥을 다시 살펴보는 규칙을 세우는 것이 좋다.

넷째, 자신만의 주체적 해석을 위해 계속 질문하면서 성경을 읽어야 한다. 사실 초신자나 믿음이 어린 성도일수록 소셜미디어나 온라인 커뮤니티에 공유되어 있는 다른 사람들의 해석이나 요약에 의존하는 습관이 생기기 쉽다. 그러나 이렇게 해석은 스스로 말씀을 읽고 해석하는 힘이 생기기 어렵다. 그러므로 소셜미디어나 주석 앱의 해설에 앞서, 먼저 스스로 본문이 자신에게 이야기하는 것이 무엇인지 고민하고 질문하고 질문하는 습관을 들여야 한다. 그리고 필요하다면 노트를 준비하여 질문 목록도 작성해 보고 다른 이들의 해석·설명을 보기 전에, 내 생각과 느낌을 메모해 두어 주체적인 성경 읽기 습관을 만들어 가는 노력이 필요하다.

마지막으로 디지털 텍스트에만 의존하지 말고 종이 성경을 함께 사용하는 것이 좋다. 즉 디지털 텍스트의 장점을 활용하되, 핵심 본문 공부나 깊은 묵상을 원할 때는 종이 성경을 함께 사용해 보는 것이다. 종이 성경에 직접 밑줄을 긋고 필기하는 행위는, 집중력 향상과 정서적 몰입에 도움을 줄 수 있다. 특히

36) Ibid., 164.

집이나 사무실처럼 이동하지 않고 자신만의 공간이 확보되는 곳이라면 ‘깊이 읽기’에 조금이라도 더 유리한 종이 성경을 사용하는 것을 추천한다.

4.2. 디지털 시대의 성경 교사를 위한 제안

성경을 읽는 개인 독자뿐만 아니라 성경 교사(목회자, 교역자, 교회학교 교사 등)들에게도 유효한 조언들이 있다. 첫째, 디지털 환경에 맞는 ‘학습 설계’가 이루어져야 한다. 즉 학생들이 스마트폰으로 성경 본문을 읽을 때, 예상되는 산만함과 주의력 분산 문제를 고려한 수업 구조를 마련하는 것이다. 예를 들어 스마트폰의 성경 앱 내에서의 링크 탐색은 5분 내로 제한하고, 이후 본문 전체를 다시 낭독하는 시간을 배치하거나, 특정 구절을 깊이 토론하도록 유도하는 등 단계별 활동을 구성하는 노력이 필요하다.

둘째, 공동체적 활동과 오프라인 활동을 결합하여 성경을 읽도록 지도한다. 성경뿐만 아니라 다른 어떤 텍스트라도 디지털로 접하기보다는 종이에 인쇄된 양식으로 접하게 될 경우, 더 많은 인지적인 노력을 기울이게 된다는 것이 여러 학자와 연구의 결과들이 이야기하는 것이다. 그렇기 때문에 별다른 노력을 하지 않는다면 인간들은 자꾸 쉽고 편한 길로 가려 하게 될 것이다. 그러므로 디지털 기기를 통해 성경을 읽더라도 자신이 읽은 본문의 내용을 수기로 필사하거나 성경 필사 노트에 정리하며 본문을 더 깊이 묵상하도록 하는 오프라인 훈련을 권장하는 것이 필요하다. 또한 각 개인에게 이러한 것들을 맡겨 두게 될 경우, 쉽게 지치거나 그만두게 될 수 있으니, 오프라인 소그룹 모임에서 함께 낭독하고, 서로 나누는 관점을 확인할 수 있는 공동체적 읽기를 활성화하는 것이 좋다.

셋째, 성경과 신앙에 대한 교육만큼이나 디지털 리터러시(digital literacy) 교육이 중요하다. 단순히 “스마트폰은 나쁘니 쓰지 마라”는 식이 아니라, 어떻게 디지털 텍스트를 효율적으로 읽고 비판적으로 해석할지 가이드라인을 제시한다. 특히 성경 앱이나 온라인 자료를 활용할 경우, 알고리즘 추천이나 소셜 피드에 과도하게 의존하지 말고, 출처 검증·비판적 독해·교차 검토 등을 실천하도록 지도한다. 또한 학생들이 디지털 기기에 익숙하다는 이유만으로 독서법을 별도로 훈련할 필요가 없다고 가정하지 말고, 미디어 리터러시(media literacy) 차원에서 구체적인 방법론(검색, 노트 작성, 참고 자료 평가법 등)을 교육할 필요가 있다.

넷째, 텍스트의 업데이트와 성경 본문의 권위·불변성에 대해 강조한다. 즉 디지털 텍스트가 쉽게 수정되거나 업데이트될 수 있음을 인지시키되,

성경 본연의 영적 권위와 본문의 신학적 의미는 변함없는 것임을 교육해 학생들의 말씀 탐구 의욕을 지속적으로 북돋우는 균형 잡힌 접근이 필요하다. 특히 이번 『새한글』의 번역처럼 성경의 새 번역본이 나오는 이유를 설명해야 하고, 그리고 그러한 새로운 번역을 사용하는 경우라도, 그 번역이 교정되고 보완될 수 있음을 긍정적으로 가르치면서, 진리는 불변하지만 번역과 해설은 시대별로 발전할 수 있다는 점을 균형 있게 안내한다.

마지막으로, 깊이 읽기 및 성령의 조명을 강조해야 한다. 즉 모든 성경 교사들은 성도들이 디지털 텍스트 환경에서 성경을 읽는다 하더라도 개인적 기도와 성령의 조명(요 14:26; 16:13)을 통해서만 온전히 말씀을 깨달을 수 있음을 가르쳐야 한다. 특히 이번에 나온 『새한글』의 문체처럼 짧고 간결한 번역체라고 해서 쉽게 읽고 넘기는 것이 아니라, 말씀을 천천히 되새기고 ‘마음에 새기도록’ 도울 수 있는 영적 실천(큐티, 묵상 노트, 기도 등)을 끊임없이 독려해야 한다.

4.3. 디지털 텍스트 기획·생산자들을 위한 제안

최근 디지털 전환(digital transformation)이 사회와 산업 전반에 일어나면서 디지털 미디어(media)와 플랫폼(platform)을 기획·설계 및 생산하는 사람들의 영향력이 증대되고 있다. 물론 제각기 자신의 회사와 이윤을 위해 최선을 다해 노력하고 있는 것뿐이라 변명할 수 있지만, 자신들이 만들어 낸 도구들이 사람들의 생각과 태도에 영향을 주고 있음을 직시하면서 자신의 일에 책임감을 가지고 임하는 것이 필요한 시대가 되었다. 이에 디지털 텍스트, 특별히 성경과 관련된 앱이나 커뮤니티 서비스 등을 기획하고 생산하는 사람들에게 몇 가지 제안점을 드린다.

첫째, 독자의 집중과 몰입을 유지하고 제고하기 위한 사용자 인터페이스(User Interface, UI) 설계가 이루어져야 한다. 이를 위해 성경 본문을 읽는 화면에 과도한 버튼, 광고, 팝업 알림 등을 배치하지 않도록 유의하고, UI 디자인을 단순화 및 최소화하여, 독자가 본문 자체에 집중할 수 있는 환경을 제공하는 것이 좋다. 특별히 사용자에게 ‘몰입 모드(immersive mode)’나 ‘방해 요소 최소화 옵션’을 제공하여, 독자가 성경을 읽는 동안 화면 전환이나 추가 UI 요소로 인한 주의 분산을 줄일 수 있도록 한다. 예를 들면 언론사의 웹사이트 같은 경우 기사의 내용과 함께 다른 기사의 목록이나 광고 링크 같은 것들이 함께 노출되어 독자의 집중과 몰입을 방해할 수 있다. 그렇지만 이런 같은 기사라도 인쇄 모드로 보게 되면 다른 기사의 목록이나 광고

링크가 사라진 기사를 접할 수 있다.

둘째, 링크나 주석 제공 시, 본문으로 다시 돌아올 수 있는 ‘회귀(回歸)’ 기능을 강화하여 독자들이 ‘하이퍼텍스트의 미로(hypertext maze)’에 빠지지 않도록 해야 한다. 즉 성경 본문에 하이퍼링크, 주석, 해설 등을 제시할 때는, 원래 본문으로 돌아오는 인터페이스를 명확하게 안내해야 할 필요가 있다. 이를 위해 ‘뒤로 가기(Back)’나 ‘본문으로 복귀(Go to Passage)’ 같은 버튼을 가시적으로 배치해, 독자들이 손쉽게 다시 본문으로 돌아올 수 있도록 도움을 주는 것도 좋고, 아예 본문을 흐리게 하면서 그 위에 팝업(pop-up)으로 주석이나 해설의 내용이 나오게 함으로써 본문의 테두리 안에서 외부의 링크를 확인하도록 설계하는 것도 좋은 해결책이 될 것이다.

셋째, 성경 앱이나 웹사이트를 디자인할 때는 멀티미디어(multimedia) 요소를 적절히 배치하여 운용해야 한다. 즉 디지털 미디어의 장점을 살리기 위해 소리나 사진, 그리고 영상 자료들을 본문에 삽입할 수도 있지만 정보량이 지나치게 많거나 자극적으로 구성해 인지 부하가 가중되지 않도록 신중히 검토할 필요가 있는 것이다. 또한 모든 자료들을 꼼꼼하게 검토하여 불필요한 자료들이 보기 좋다는 이유만으로 삽입되지 않도록 하고, 본문과 함께 제시되는 자료는 성경 본문에 꼭 필요한 자료(지도, 역사적 배경, 원문 단어 해설 등) 위주로 제한하여, 독자들이 핵심 메시지에서 이탈하지 않도록 설계하는 것이 좋다.

넷째, 스크롤보다는 페이지 넘김 방식을 사용하는 것이 좋다. 현재 대부분의 성경 독자들이 사용하고 있는 성경 앱은 성경을 각 장별로 나눠서 그 장의 내용을 스크롤하면서 읽는 식으로 설계되어 있다. 그런데 어떤 문장을 찾거나 텍스트가 읽을 만한 것인지를 검토하기 위해 훑어볼 때는 스크롤을 통해 텍스트를 읽는 것이 도움이 되지만, 자신이 읽고자 하는 전체 본문을 스크롤다운 해가면서 읽게 되면 오히려 장점보다 단점이 두드러지게 나타날 수 있다. 기본적으로 우리가 종이책을 통해 글을 읽을 때는 책 페이지의 테두리나 인쇄의 레이아웃 등이 독자에게 가상으로나마 지리적인 장소 감각을 주는데, 스크롤을 사용하게 될 경우, 그 어떤 장소 감각도 생기지 않기 때문이다.³⁷⁾ 그렇기 때문에 디지털 페이지를 하나의 긴 글로 제공해서 스크롤다운 해가면서 읽도록 하기보다는 전자책 단말기가 주로 사용하듯 한 페이지에서 다음 페이지로 넘기기 기능을 사용하는 편이 좋다.

다섯째, 사용자 주도적 기능을 제공하여 독자들이 조금 더 적극적으로 본문과 상호작용하면서 본문을 읽도록 하는 것이 좋다. 밑줄을 긋거나 책

37) 나오미 배런, 『다시, 어떻게 읽을 것인가』, 176-177.

의 여백에 메모하는 등의 행위는 종이책을 읽는 독자들이 눈으로만 읽는 것보다 더 적극적으로 책의 내용과 상호작용하도록 도와준다. 디지털 텍스트에서 종이책과 똑같은 사용자 경험(User eXperience, UX)을 제공하기는 어렵겠지만 메모, 하이라이트, 태그 설정의 방법들을 통해 독자가 본문에 대한 개인적 묵상 기록을 남길 수 있는 기능을 직관적으로 배치해 주면 많은 도움이 될 것이다. 또한 자신의 묵상 기록을 자신만 볼 수 있게도 할 수 있지만, 동시에 원한다면 다른 사람들과 공유할 수 있는 선택적 공개 옵션을 두는 등, 교회나 소그룹 공동체가 함께 본문을 읽고, 말씀을 나눌 수 있도록 하는 것도 디지털 시대를 살아가는 그리스도인들에게 큰 힘이 될 것이다.

여섯째, 성경 앱의 UI를 디자인할 때, 독자의 읽기 속도를 유도할 수 있는 기능을 추가한다. 즉 독자들이 디지털 텍스트를 읽을 때 훑어보는 식으로 읽거나 종이로 읽는 것보다 빠르게 읽어 치우는 현상이 나타날 수 있는데, 이러한 현상을 미연에 방지할 수 있도록 독자가 본문을 조금 더 천천히 읽고 또 중간중간 읽기를 멈추고 묵상을 하도록 방향을 유도하는 기능을 마련해줄 것을 제안한다. 예를 들어 각 장의 분량에 따라 적절한 읽기의 속도를 제안해 줄 수도 있고, 독자가 너무 빨리 다음 장으로 넘어가려 할 경우, 본문의 내용을 충분히 소화했는지 확인하는 질문을 성경 앱이 띄워 줌으로써 독자의 읽기 속도를 늦출 수 있을 것이다. 즉 성경 앱을 통해 성경 1장이나 특정 단락을 읽었을 경우, 바로 그다음 본문이 바로 나오는 것이 아니라 자연스럽게 ‘묵상 질문’이나 ‘잠시 멈추기(pause to reflect)’ 팝업을 보여 주는 식으로 독자의 환기를 유도하는 것도 좋은 방법이 될 수 있을 것이다. 중요한 것은 이러한 기술적 간섭을 통해 독자들이 단순히 빠르게 검색하고 적당히 확인하고 넘어가는 것이 아니라, 말씀을 깊이 읽기와 숙고하는 읽기 환경을 만들어 주는 것이다.

일곱째, 데이터 분석을 통한 지속적인 UI/UX 개선과 그러한 분석을 통한 맞춤 가이드를 독자들에게 제공해 줄 수 있다면 아주 큰 도움이 될 것이다. 성경 앱을 많은 사용자들이 활용하게 되었을 때 사용자들이 어떤 본문을 읽다가 외부 링크로 자주 이탈하는지, 그리고 어느 부분에서 링크를 따라가다 회귀율이 낮아지는지 분석해, 그에 따른 UI/UX를 개선하는 것이다. 예를 들어 어느 본문에서 독자들의 잦은 이탈이 감지되면, “이 본문을 더 잘 이해하기 위한 도움 설명을 확인하셨나요?”와 같은 안내를 제공할 수도 있고, 어떤 본문에서 회귀율이 떨어지게 될 경우 “참조 구절을 열람하셨다면 본문으로 돌아갈까요?”와 같은 질문을 하여 독자가 가급적 본문으로 복귀하도록 독려해 줄 수 있을 것이다. 다만 이와 같은 알고리즘의 추천이나

가이드가 일방적인 제한으로 작동하지 않도록, 사용자가 직접 탐색할 수 있는 여지를 남겨 두는 것도 필요할 것이다.

5. 맺음말

본 연구는 오늘날 대부분의 현대인들이 자연스럽게 사용하고 있는 디지털 텍스트가 사람들의 ‘읽기’에 어떤 영향을 주고 있는지 살피며, 이러한 시대적 상황 가운데 새롭게 번역된 『새한글』의 의의와 보다 효과적인 활용의 방법들을 논의하기 위해 수행되었다. 디지털 텍스트는 하이퍼텍스트, 멀티미디어, 상호작용성, 즉시성과 유연한 업데이트, 그리고 접근성과 확산력이라는 특징을 가지고 있고, 그 외에도 여러 장점이 있기는 하지만 디지털 텍스트의 특징들은 독자로 하여금 읽기의 피상성, 인지 부하 가중, 읽기의 자율성 훼손, 텍스트에 대한 신뢰 유보, 그리고 파편적 텍스트 소비와 대충 읽기 등의 부정적인 영향을 주고 있었다.

이러한 시대적 상황을 고려하여 새롭게 번역된 『새한글』은 짧고 간결한 문장들을 사용하여 이독성(readability)을 높였을 뿐만 아니라 특별히 디지털 텍스트를 통해 성경을 읽는 많은 독자들에게 큰 도움을 줄 수 있을 것으로 예상된다. 그러나 본문을 짧고 간결한 문장으로 번역했다고 해도 독자들이 디지털 텍스트를 접할 때 나타날 수 있는 부정적인 측면들이 사라지는 것은 아니고, 무엇보다 그러한 문제들은 성경을 읽을 때는 정말 치명적인 문제가 될 수 있는 것들이기 때문에 연구자는 성경 독자, 성경 교사, 그리고 디지털 텍스트 기획 및 생산자들을 위한 몇 가지 제언들을 정리해 보았다.

고대 그리스의 소크라테스는 문자라는 새로운 미디어가 인간의 ‘생각하는 능력’을 약화시킬 것이라 우려하며, 구술(口述) 전통의 가치와 기억술을 중요하게 생각했다. 그러나 결국 문자는 교육과 문화 전반을 혁신하며 지식 축적과 전수에 일대 변화를 가져왔다. 중세 말엽, 위고(V.-M. Hugo)가 『노트르담의 꼽추』에서 “이것(책)이 저것(성당)을 죽이리라(Ceci tuera cela)”라고 선언했을 때도, 인쇄물의 등장으로 건축물(성당)이라는 미디어가 설 자리를 잃어버릴 것이라는 염려가 팽배했다. 하지만 인쇄 혁명이 활짝 열리면서 책과 건축은 저마다의 영역에서 인간의 창조성을 담아내는 미디어로 자리매김해 왔다. 현대로 넘어오면, 라디오가 등장했을 때 “극장과 오케스트라가 사라질 것”이라 했고, 이어 텔레비전이 보급되자 “라디오가 종말을 맞이할 것”이라는 예측이 뒤따랐다. 그리고 인터넷과 유튜브 시대에 이르러서는 “TV가

끝장났다”는 담론이 반복되었지만, 실제로는 라디오와 TV, 그리고 온라인 플랫폼 모두 서로 다른 특성과 장점을 지닌 채 공존하고 있다.

이렇듯 새로운 미디어가 출현할 때마다, 기존 미디어나 문화가 송두리째 대체될 것을 염려하는 목소리가 끊이지 않았다. 그러나 역사는 ‘완전한 대체’보다는 ‘새로운 접합과 공존’의 과정을 반복해 왔다. 본 논문에서 논의한 디지털 텍스트와 성경 읽기 문제도 같은 맥락에서 이해할 수 있다. 이제 성경은 종이책을 넘어 다양한 디지털 디바이스를 통해 접할 수 있게 되었고, 이로 인한 편의성과 확산 가능성은 분명 새로운 기회를 열고 있다. 물론 깊이 있는 묵상과 말씀의 본질을 지키기 위한 노력도 필수적이겠지만, 하나님의 말씀인 성경은 결코 변화무쌍한 미디어 환경에 휘둘리는 ‘소비재’가 아니며, 오히려 새로운 형식을 통해 독자·교회 공동체와 더 폭넓게 만날 수 있는 길을 열고 있다. 중요한 것은, “말씀의 변치 않는 본질을 어떻게 각 시대의 매체 안에 담아낼 것인가?”라는 질문일 것이다. 이것이야말로, 모든 그리스도인들이 기술의 진보가 거듭되는 상황 속에서도 지속적으로 성찰하고 책임 있게 답변해 나가야 할 과제일 것이다.

<주제어>(Keywords)

『새한글성경』, 디지털 미디어, 디지털 텍스트, 읽기, 디지털 시대의 성경 활용.

The New Korean Translation, Digital Media, Digital Text, Reading, Utilizing the Bible in the Digital Age.

(투고 일자: 2025년 7월 16일, 심사 일자: 2025년 8월 22일, 게재 확정 일자: 2025년 10월 14일)

<참고문헌>(References)

- 김윤화, “세대별 SNS 이용현황”, 「KISDI STAT Report」 24-09 (2024).
- 김종윤, “인쇄물 읽기와 디지털 읽기 비교 관련 선행연구 고찰 – 디지털 전환 시대 속 책 읽기 교육의 방향 탐색”, 「국어교육학연구」 58 (2023), 35-66.
- 나무위키, “가독성”, <https://namu.wiki/w/가독성> (2025. 8. 29.).
- 나무위키, “바이럴 마케팅”, [https://namu.wiki/w/바이럴 마케팅](https://namu.wiki/w/바이럴_마케팅) (2025. 8. 29.).
- 문길성, “질의응답 커뮤니티에서 문서 간 이독성 비교”, 「한국콘텐츠학회논문지」 20 (2020), 25-34.
- 문화체육관광부, 『2023 국민독서실태조사』, 서울: 문화체육관광부, 2023.
- 민현식, “『새한글성경 신약과 시편』의 국어학적 의의”, 「성경원문연구」 51 (2022), 353-384.
- 방송통신위원회, 『2024 방송매체 이용행태 조사』, 서울: 방송통신위원회, 2024.
- 배런, N., 『다시, 어떻게 읽을 것인가』, 전병근 역, 서울: 어크로스, 2023.
- 신윤경, 『디지털 문식성과 인터넷 텍스트 읽기 교육』, 서울: 미래엔, 2020.
- 심하영 외, 『2023 언론수용자 조사』, 서울: 한국언론진흥재단, 2023.
- 옹, W. J., 『구술문화와 문자문화』, 임명진 역, 서울: 문예출판사, 2018.
- 울프, M., 『다시, 책으로: 순간접속의 시대에 책을 읽는다는 것』, 전병근 역, 서울: 어크로스, 2019.
- 위키백과, “신경가소성”, <https://ko.wikipedia.org/wiki/신경가소성> (2025. 8. 29.).
- 이두희, “『새한글성경』의 번역 배경과 주요 특징 — 신약을 중심으로 —”, 「성경원문연구」 51 (2022), 224-251.
- 이재현, 『디지털 시대의 읽기 쓰기』, 서울: 커뮤니케이션북스, 2013.
- 조용구, “글의 수준을 평가하는 국어 이독성 공식”, 「독서연구」 41 (2016), 73-92.
- 카, N., 『생각하지 않는 사람들: 인터넷이 우리의 뇌 구조를 바꾸고 있다』, 최지향 역, 서울: 청림출판, 2020.
- Ackerman, R. and Goldsmith, M., “Metacognitive Regulation of Text Learning: On Screen Versus on Paper”, *Journal of Experimental Psychology Applied* 17 (2011), 18-32.
- Chandler, P. and Sweller, J., “Cognitive Load Theory and the Format of Instruction”, *Cognition and Instruction* 8 (1991), 293-332.
- DeStefano, D. and LeFevre, J.-A., “Cognitive Load in Hypertext Reading: A Review”, *Computers in Human Behavior* 23 (2007), 1616-1641.
- Morkes, J. and Nielsen, J., “Concise, SCANNABLE, and Objective: How to Write for the Web”, <https://www.nngroup.com/articles/concise-scannable-and-objective-how-to-write-for-the-web/>.
- Peters, M. and Lankshear, C., “Critical Literacy and Digital Texts”, *Educational*

Theory 46 (1996), 51-70.

Rajack, J., “Three Online Copywriting Tips Supported by Research”, <https://econsultancy.com/three-online-copywriting-tips-supported-by-research/>.

Rockwell, S. C. and Singleton, L. A., “The Effect of the Modality of Presentation of Streaming Multimedia on Information Acquisition”, *Media Psychology* 9 (2007), 179-191.

<Abstract>

Reading in the Digital Media Era and the New Korean Translation

Soo In Lee
(ACTS University)

This study aims to investigate the ways in which digital texts, now commonly embraced by modern individuals, influence people's act of "reading", while also considering the significance of the New Korean Translation in this context and exploring how to utilize it more effectively. Although digital texts offer various advantages, including hypertext capabilities, multimedia features, interactivity, immediacy and flexibility in updating, accessibility, and wide dissemination, these same characteristics have led to unfavorable effects on readers. Such effects encompass superficial engagement with texts, increased cognitive load, diminished autonomy in reading, weakened trust in textual materials, as well as fragmented and cursory reading behaviors.

In particular, the New Korean Translation enhances readability by employing short and concise sentences, and it is anticipated to benefit a broad spectrum of readers, especially those who engage with the Bible through digital platforms. Nonetheless, simply rendering the text into briefer, more succinct sentences does not negate the adverse aspects that digital text users may encounter — issues that can be especially detrimental to Bible reading. Therefore, this study presents a series of recommendations directed toward Bible readers, Bible teachers, and those who design or produce digital texts.

In the digital age, readers of the Bible must first cultivate an environment that allows focused engagement with the biblical text. Second, they should prepare their hearts and minds before approaching Scripture. Third, contextual reading and repeated verification are essential practices. Fourth, readers must engage in continual questioning to foster an active and personal interpretation. Finally, it is recommended that readers not only rely exclusively on digital texts but also incorporate the use of printed Bibles.

For Bible educators in the digital era, several pedagogical considerations are proposed. First, instructional design should be developed to align with the digital environment. Second, educators should guide learners to combine communal

and offline practices with digital reading. Third, digital literacy education is as critical as teaching about Scripture and faith. Fourth, the authority and immutability of the biblical text must be emphasized alongside the dynamic nature of digital texts. Lastly, deep reading and the illumination of the Holy Spirit should be highlighted.

For designers and producers of digital biblical texts, further recommendations are offered. First, user interface(UI) design should support and enhance readers' focus and immersion. Second, hyperlink and annotation features should incorporate a strong "return" function to prevent readers from being lost in the "hypertext maze." Third, multimedia elements should be carefully integrated into Bible applications or websites. Fourth, page-turning mechanisms are preferable to continuous scrolling. Fifth, user-driven functions should be provided to encourage more active interaction with the text. Sixth, UI features that guide and support the pace of reading should be considered. Finally, continuous UI/UX improvement through data analysis and the provision of personalized reading guidance based on such analysis would be of significant value.