

컴퓨터 속의 한글 이야기

(첫째 보따리)

김 경석

영진 출판사, 1995.03.

<http://asadal.pusan.ac.kr/~gimsg0/book/hgiyagi1.html>

제 23 장

ISO 10646 국제 표준 한글 부호계를 지원할 한글 자판

국제 표준 한글 부호계를 능률적으로 지원할 수 있는 한글 자판에 대해서 살펴 보겠는데, 검토 결과 두벌식 보다는 세벌식이 국제 표준 한글 부호계 (특히 옛한글) 를 쉽고 능률적으로 지원할 수 있다고 본다.

10646 의 요즘 한글을 지원하고자 할 때, 현재의 세벌식 자판은 거의 그대로 쓸 수 있지만, 두벌식 자판은 첫째, 첫소리 글자와 끝소리 글자를 구별하는 방법이 있어야 하고, 둘째, 채움 글자를 어떻게 지원할 것인가에 대한 결정을 해야 하기 때문에, 손질을 하지 않고 그대로 쓸 수는 없는 것으로 보인다.

또한 10646 의 옛한글을 지원하고자 할 때, 세벌식 자판은 개념상의 변화는 없이 단지 옛글자만을 집어 넣음으로써 쉽게 고쳐 쓸 수 있다. 그러나, 두벌식 자판은 단순히 옛글자를 더 넣기만 한다고 해서 해결되지 않으며, 첫소리 글자와 끝소리 글자를 구별하는 근본적인 해결 방안, 다시 말해서 소리마디의 경계를 어떻게 구별할 것인가에 대한 해결 방안을 마련해야 한다. 그런데, 두벌식 자판에서 옛한글을 치기 위한 방안은 이때까지 몇 가지가 나왔으나, 사람들 사이에 일치된 안이 없으므로, 쉽사리 두벌식 옛한글 자판을 만들 수가 없다.

따라서, 옛한글 문서 편집기에서는 주어진 시간 안에 개발을 마치기 위해서, 일단 쉽게 구현할 수 있는 세벌식 자판을 썼다. 구체적으로, 세벌식 자판 가운데 가장 널리 알려진 390 자판을 바탕으로 옛글자, 방점 등을 넣어서 만들었다. 이 연구 결과에 따르면, 10646 한글을 제대로 지원하기 위해서는 세벌식 자판이 낫기 때문에, 앞으로 세벌식 자판을 정부 복수 표준으로 인정할 것을 제안한다.

앞으로, 두벌식 자판을 바탕으로 한 옛한글 자판을 더 자세히 연구하여, 두벌식으로는 만족할 만한 옛한글 자판이 전혀 나올 수 없는지, 아니면 세벌식 보다는 못하지만 아쉬운 대로 쓸 만한 두벌식 옛한글 자판이 있는지를 알아 보고자 한다.

23.1 국제 표준 한글 부호계를 지원하는 한글 자판

23.1.1 국제 표준 한글 부호계를 만들 때, 한글 자판과의 관계를 고려하지 않은 듯

현재 국제 표준 한글 부호계를 만들 때, 한글 자판과의 관계를 고려했는지 자세히 알 수는 없지만, 적어도 문헌에서는 그 관계를 고려했다는 사실을 찾아 보기 힘들며, 아마도 한글 자판을 거의 고려하지 않은 채 한글 부호계를 만든 듯 하다.

구체적으로, 채움 글자의 용법, 소리마디가 아닌 글자의 표현 방법, 그리고 새로

찾아내게 될 옛 겹글자의 표현 방법 등에서 미루어 보면, 자판과의 관계를 크게 고려하지 않은 것 같다. 또한, 현재 정부 표준인 두벌식 자판은 첫소리 글자와 끝소리 글자를 구별할 수 없기 때문에, 10646 한글을 지원하기에 문제가 있다고 본다. 물론, 일반적으로 부호계는 자판과는 꽤 독립적인 문제이긴 하지만, 그렇다고 해서 완전히 독립된 건 아니며 서로 관련이 제법 있다. 따라서, 앞으로 10646 을 지원하는 한글 자판에 대한 자세한 연구가 있어야 하겠다.

23.2 두벌식 자판으로 국제 표준 한글 부호계를 지원할 때의 문제점

두벌식 자판으로 국제 표준 한글 부호계를 지원할 때의 문제점으로는, 먼저 첫소리 글자와 끝소리 글자를 구별해서 칠 방법이 없다는 점, 10646 의 채움 글자 지원 방안이 없다는 점, 그리고 끝으로 옛 겹글자를 치는 방법 및 소리마디의 경계를 찾는 방법이 어렵다는 점 등인데, 이제 하나씩 살펴 보기로 하자.

23.2.1 두벌식 자판에서 첫소리 글자와 끝소리 글자를 구별해서 칠 방법이 없다

10646 에는 한글의 첫소리 글자와 끝소리 글자 (받침) 를 구별해서 부호값을 다르게 주었다. 구체적인 보기를 하나 들면, 첫소리 글자 ㄱ 의 부호값은 0x11000 이고, 끝소리 글자 (받침) ㄱ 의 부호값은 0x11a8 이다. 그런데, 현재의 정부 표준 두벌식 자판으로는 이 두 기역을 구별해서 칠 방법이 없다. KSC 5601 에는 첫소리 글자와 끝소리 글자를 구별하지 않고, 그냥 닿소리 글자 ㄱ 하나로 이 두 글자를 두루 두루 나타내기 때문에, 두벌식 자판의 문제점이 크게 드러나지 않았다.

그러나, 10646 에는 첫소리 글자와 끝소리 글자가 뚜렷하게 구별되어 있기 때문에, 두벌식 자판으로는 10646 을 제대로 지원할 수 없으며, 따라서 이에 대한 보완책을 연구하여야 하겠다. 사실 이 문제는 KSC 5601 에 두 바이트 조합형이 복수 표준으로 들어가면서, 해결되어야 할 문제였는데, 아직까지 크게 부각되지 않다가, 10646 이 국제 표준으로 확정되면서 더 이상 미룰 수 없게 된 문제라고 본다.

23.2.2 두벌식 자판에서 10646 의 채움 글자 지원 방안은 ?

국제 표준 한글 부호계에 채움 글자가 두 개 있는데, 첫소리 채움 글자 0x115f 와 가운데소리 채움 글자 0x1160 가 그것이다. 그러나 현재의 두벌식 표준 자판에는 채움 글쇠가 없다.

그러면 그 채움 글자 부호값에 대응해서 두벌식 자판에도 따로 그 채움 글자 글쇠가 있어서 그 글쇠로 채움 글자를 쳐 넣을 것인지, 아니면 자판을 처리하는 프로그램에서 저절로 넣어주는 것인지에 대한 제안이 없다.

두벌식 자판에서, 첫소리 채움 글자 글쇠를 따로 두고, 첫소리 채움 글자를 치고 나서 닿소리 글자를 치면, 그 닿소리 글자를 끝소리 글자로 처리하고, 그냥 닿소리 글자가 들어오면 첫소리 글자로 처리하는 것도 하나의 방안이 될 수 있을

듯한데, 이에 대한 자세한 분석이 필요하다.

23.2.3 두벌식에서 옛 접글자를 치는 방법 및 소리마디의 경계를 찾는 방법은?

옛 접글자를 치는 문제와 소리마디의 경계를 찾아내는 문제는 서로 아주 밀접하게 연관되어 있어서, 한 가지 문제에 대한 두 가지 측면이라고 보면 될 것이다. 또한, 옛 접글자를 치는 문제는, 위에서 본 첫소리 글자와 끝소리 글자를 구별하는 문제 및 채움 글자의 지원과 연관되어 있다.

계산기에서 두벌식 자판으로 요즘 글자를 치면 첫소리 글자와 끝소리 글자를 구별하지 않고 그냥 닿소리 글자로 치게 되므로, 프로그램에서 닿소리 글자가 첫소리 글자인지 끝소리 글자인지 구별하여 저장하게 되는데 다음과 같은 문제가 있다. 보기를 들어 요즘 글자에서 “ㄹ, ㅂ, ㅅ”이 잇달아 들어오면, 끝소리 접글자 “ㄹㅂ”과 첫소리 홀글자 “ㅂ”인지, 아니면 끝소리 홀글자 “ㄹ”과 첫소리 접글자 “ㅂ”인지 알 수 없다. 이 문제를 풀기 위하여 지금의 두벌식 계산기 글자판에서는 첫소리 접글자 다섯 개(ㄱ, ㄷ, ㅃ, ㅆ, ㅉ)는 글쇠를 따로 두어서 첫소리 접글자를 한 번에 칠 수 있도록 했다. 그래서 “ㄹ, ㅂ”(글쇠를 두 번 누름)이 들어오면 끝소리 홀글자 “ㄹ”과 첫소리 접글자 “ㅂ”이며, “ㄹ, ㅂ, ㅅ”(글쇠를 세 번 누름)이 들어오면, 끝소리 접글자 “ㄹㅂ”과 첫소리 홀글자 “ㅅ”으로 처리된다.

10646 에 들어있는 요즘한글 및 옛한글 첫소리와 끝소리 접글자의 개수를 정리하면 아래의 표와 같다. 요즘글자에서 첫소리 글자가 접글자인 것이 다섯(ㄱ, ㄷ, ㅆ, ㅃ, ㅉ)뿐이고, 끝소리 글자가 접글자인 것이 열 셋뿐이지만, 옛한글에 들어가면, 아직까지 어떤 첫소리 접글자와 끝소리 접글자가 있는지도 다 모른다고 한다.

10646 에 들어가 있는 옛 접글자에 대해서는 설명이 필요하다. 아래에 나온 62 와 52 라는 수는, 이미 알려진 옛 접글자로서 부호값을 따로 가지고 있다는 뜻이며, 앞으로 새로 발견하게 될 접글자를 지원하지 않는다는 것은 아니다. 새로 발견하게 될 옛 접글자를 나타내는 방법이 이미 정의되어 있으므로, 그런 글자를 지원하는 데는 아무 문제가 없다. 따라서, 옛한글 자판도 새로 찾아낸 옛 접글자를 지원할 수 있어야 할 것이다.

표. 10646 에 있는 요즘한글 및 옛한글 첫소리와 끝소리 접글자 수

접글자	요즘 접글자	옛 접글자	모두(10646 에 있는)
첫소리 접글자	5	62	67
끝소리 접글자	13	52	65
모두	18	114	132

23.3 두벌식 자판을 바탕으로 제안된 옛한글 자판 제안 검토

23.3.1 Q2.5 별식 [이 일병 92] 안

Q2.5 별식 안이 원래 발표될 때는 옛한글에 대한 적용은 없었지만, 글쓴이가 분석해본 결과, 옛한글에도 그 원리가 그대로 적용될 수 있기 때문에, 글쓴이 나름대로 Q2.5 별식을 옛한글 자판에 적용했을 때를 분석해 보겠다.

가. 이 안이 정부 표준 두벌식 자판과 다른 점.

이 안이 현재의 정부 표준 두벌식 자판에서 고치고자 하는 점 가운데, 옛한글과 관련된 점은 다음의 두 가지이다.

1) 첫소리 겹글자 ㄱ, ㄷ, ㅃ, ㅆ, ㅈ 에 따로 글쇠를 주지 말고, 그 대신 각 홑글자를 두 번 친다. 보기를 들어, ㄱ 은 ㄱ 을 두 번 친다.

2) 첫소리 글자는 그냥 치고, 끝소리 글자는 윗글자쇠 (shift key) 와 같이 친다. 보기를 들어, ㄱ 을 치려면, ㄱ, ㅏ, 윗글자-ㄱ 을 친다.

나. 이 안은 사실상 세벌식

이 방안은 글쇠의 위치만 보면 두벌식과 비슷하기 때문에 두벌식에 바탕을 두었다고 할 지 모르지만, 그 기능을 따져 보면 첫소리 글자와 끝소리 글자를 구별하기 때문에 실제로는 세벌식이라고 보는 것이 낫다. 따라서 두벌식 자판에 바탕을 둔 다른 자판과는 달리, 이 안은 두벌식 자판의 일반적인 문제점은 전혀 없다.

다. 이 안의 장점

이 안은 다음과 같은 두 가지 장점이 있다.

1) 두벌식 자판에 바탕을 둔 다른 자판과는 달리, 이 안은 두벌식 자판의 일반적인 문제점은 전혀 없다.

2) 두벌식 자판에 익숙한 사람은 옛 홑글자 자리만 외우면 별로 배우지 않고도 옛한글을 칠 수 있다.

라. 이 안의 네 가지 문제점

이 안은 다음과 같은 네 가지 문제점이 있다.

1) 가장 큰 문제점은, 윗글자쇠를 많이 써야 하기 때문에, 타자 속도가 보통의 세벌식 자판에 비해서 많이 떨어진다는 점이다.

2) ㄱ, ㄷ, ㅃ, ㅆ, ㅈ 을 치는 방법이, 현재의 두벌식 자판과 다르게 된다.

3) 닿소리 글자로 치던 것을, 첫소리 글자와 끝소리 글자로 구별해서 치므로, 현재의 두벌식 자판과 치는 방법이 달라진다.

4) 옛한글을 지원하기 위해서는 옛한글 닿소리 홑글자 9 개를 넣어야 하는데, 빈 글쇠 자리가 없기 때문에, 홑소리 글자의 윗글자쇠 자리에 두든지, 숫자나 특수

문자 자리에 두어야 한다.

23.3.2 [이 균하 93] 안

가. 이 안의 내용

이 안은 첫소리 겹글자를 치는 방안을 다음과 같이 하는 안이다.

1) 첫소리 겹글자의 첫 흘글자는 보통대로 친다.

2) 첫소리 겹글자의 두번째 흘글자는 윗글자쇠로 친다. 겹글자는 흘소리 글자가 나올 때 끝난다.

아래의 보기에서 윗글자쇠는 윗글자쇠를 누르는 것을 나타내고, 빗금 (/) 은 소리마디의 경계를 나타낸다. 아래 보기에서, 윗글자쇠-스 은 그 앞의 ㅂ, 자신의 ㅅ, 그리고 그 뒤의 ㄷ 까지 더해서 ㅂ-ㅅ-ㄷ 이라는 첫소리 세겹글자를 나타낸다.

ㄱ ㅈ ㄹ ㅂ 윗글자쇠-ㅅ ㄷ ㅈ ㅣ ---> ㄱ ㅈ ㄹ/ ㅂ ㅅ ㄷ ㅈ ㅣ

아래 보기에서는, ㅅ-ㄷ 이 첫소리 겹글자이고, 그 앞의 ㄹ-ㅂ 은 끝소리 겹글자임을 나타낸다.

ㄱ ㅈ ㄹ ㅂ ㅅ 윗글자쇠-ㄷ ㅈ ㅣ ---> ㄱ ㅈ ㄹ ㅂ/ ㅅ ㄷ ㅈ ㅣ

나. 이 안의 장점

이 안은 [이 일병 92] 안에 비해서 윗글자쇠를 적게 쓴다는 장점이 있다.

다. 이 안의 문제점

1) 첫소리 글자와 끝소리 글자를 구별하는 기능이 없다. 이것은 두벌식 자판의 일반적인 문제점이다.

2) 이 안대로 하여, 옛한글 자판을 지원하는 프로그램이 아직 나온 바 없는 듯하고, 또 이 자판을 써서 옛한글을 빠른 속도로 타자할 수 있는지에 대한 검증이 아직 이루어지지 않았기 때문에, 이 안의 실용성을 확실히 알 수 없다. 이 점은, 확인된 문제점이라기보다는, 아직 검증이 되지 않은 데 대한 지적일 뿐이다.

23.3.3 닿소리 겹글자에 따로 글쇠를 주는 안

요즘글자의 첫소리 겹글자 다섯 개에 모두 글쇠를 따로 주었듯이, 옛한글에 나오는 닿소리 겹글자에 글쇠를 따로 주어 한 번에 칠 수 있게 하는 방안을 생각해 볼 수 있다. 구체적으로는, 첫소리 겹글자에만 따로 글쇠를 주는 방법, 끝소리 겹글자에만 따로 글쇠를 주는 방법, 첫소리와 끝소리 겹글자에 따로 글쇠를 주는

방법 등을 생각할 수 있다. 그러나 겹글자의 수가 너무 많고, 또 새로 나오는 겹글자를 지원하는 방법이 쉽지 않다는 점등 때문에 이 방안은 썩 좋은 방안이 아니라고 본다.

23.3.4 소리마디의 끝을 나타내는 글쇠를 쓰는 안

두벌식 자판으로 옛글자를 처리하는 또 다른 방법은, 소리마디의 마지막 글자(끝소리 글자가 있을 때에는 끝소리 글자, 그렇지 않으면 가운뎃소리 글자)를 치고 나서, 그 다음에 첫소리 글자를 치기 전에 한 소리마디가 끝났다는 것을 알려 주는 특별한 글자를 한 자 치도록 한다.

이렇게 하면 소리마디의 경계를 알아내는 데는 어려움이 없지만, 필요 없는 글쇠를 한 소리마디마다 한 번씩 더 치게 되므로 타자 속도가 엄청나게 느려진다. 얼마나 느려지는가 알아보자. 소리마디로 따져서, 한글은 어림잡아 40%가 끝소리 글자(받침)가 있으며, 60%가 받침이 없다. 따라서 한 소리마디의 평균 글자 수가 $(3 \times 0.4) + (2 \times 0.6) = 2.4$ 이므로, 한 소리마디를 치는 데 글쇠를 평균 약 2.4번 친다. 그런데 한 소리마디가 끝날 때 마다 특별한 글자를 한 자씩 더 쳐서 소리마디가 끝난 것을 알려 주게 되면, 한 소리마디를 치는 데 $2.4 + 1 = 3.4$ 번 글쇠를 치게 된다. 따라서 속도가 $2.4/3.4 = 70\%$ 이므로 30% 속도가 떨어지게 되는데, 이것은 엄청나게 느린 것이다.

이 방법의 또 다른 문제점은, 옛글자를 칠 때 소리마디 사이마다 특별한 글쇠를 치게 되므로, 요즘글자를 칠 때와 옛글자를 칠 때의 방법이 달라서 많은 혼동이 오게 된다.

이 방법은 두벌식 인쇄 전신기에서 요즘 한글을 처리하는 데 이미 써 보았으므로 이 문제점은 잘 알려져 있으며, 지금은 인쇄 전신기에서 이 방법을 버렸다고 한다. 따라서 이 방법은 바람직하지 못하다고 하겠다.

23.3.5 두벌식으로 옛한글을 지원하는 방안에 대한 종합 평가

위에서 본 바와 같이 두벌식 자판으로 옛글자를 다루면 어느 방법을 쓰더라도 많은 문제와 비효율성이 따르게 된다. 이미 말한 바와 같이 그것이 도저히 피할 수 없다면 그렇게라도 해야 하겠지만, 그런 문제가 조금도 없는 해결 방법이 있으니, 그것이 세벌식 자판이다. 이제 세벌식 자판을 바탕으로 한 옛한글 자판에 대해서 알아보자.

23.4 세벌식 자판은 국제 표준 한글 부호계를 효율적으로 지원할 수 있다

23.4.1 두벌식 옛한글 자판의 세 가지 문제점 해결 방안

위에서 두벌식 한글 자판의 문제점 세 가지를 살펴 보았는데, 본인의 연구 결과 그 각각의 문제점에 대한 해결 방안은 다음과 같다.

가. 첫소리 글자와 끝소리 글자를 구별하는 방법

세벌식 자판에서는 첫소리 글자와 끝소리 글자를 구별하기 때문에, 이 문제는 저절로 해결된다.

나. 10646 의 채움 글자 지원 방안

현재의 채움 글자는 그 방식 자체가 바람직하지 못하다. 만일 새로운 옛 접글자를 지원하지 않을 경우에는 세벌식 자판에서 채움 글자를 따로 글쇠에 배당하지 않고도 아무 문제 없이 옛한글을 지원할 수 있다. 그러나 만일 새로운 옛 접글자도 지원하고자 할 경우, 자판에서 채움 글자를 어떻게 지원해야 좋을지에 대해서는 본인은 바람직한 안을 아직 찾지 못했으며, 그 안은 간단하게 나올 것 같지는 않다. 앞으로 이에 대한 자세한 연구가 있어야 한다고 본다.

한편, 이미 [KimK 90b, 92b] 에서 발표한 바와 같이, 첫가끝 한글 부호계에 채움 글자 대신에 이음과 땀 글자를 쓰고, 또한 한글 자판에도 이음과 땀 글쇠를 쓰면 이 문제는 해결되며, 또한 옛 접글자도 문제 없이 처리할 수 있다.

다. 옛 접글자를 치는 방법 및 소리마디의 경계를 찾는 방법

이 문제에 관한 한 두벌식 자판으로 좋은 방안이 없다는 것은 잘 알려져 있다. 한편 세벌식에서는 이것이 아예 문제가 되지 않는다. 접글자는 그 접글자를 이루는 흘글자를 차례대로 치면 프로그램에서 알아서 접글자를 모아주며, 또 소리마디의 경계도 잘 처리해준다.

글쓴이가 국제 표준 한글 부호계를 지원하는 옛한글 문서 편집기를 개발하면서 만든 옛한글 자판이 아래의 그림 23-1에 나와 있다. 이것은 이른 바 390 세벌식 자판에 옛한글에 필요한 글자를 더 넣은 것인데, 완벽하다기 보다는 일단 하나의 시안일 뿐이다. 다시 말해서, 세벌식 옛한글 자판이 한글의 특성에 맞다는 것을 보여주는 데 뜻이 있다.

사실 이 때까지는 옛한글을 전문적으로 처리하는 일이 별로 없었기 때문에, 옛한글 자판에 대한 효율성 등을 재어 볼 기회도 거의 없었다. 따라서 어느 글자를 어느 글쇠에 놓는 것이 능률적인지 아직 잘 모르기 때문에 잠정적으로 이렇게 배열했다. 이제 옛한글 문서 편집기가 학자들 사이에 보급되면, 아마도 시안으로 나간 옛한글 자판에서 더 낮게 고쳐야 할 점이 나올 것으로 본다. 보기를 들어, 자주 나오는 요즘 끝소리 접글자 ㄴ, ㅃ, ㅆ에 따로 글쇠를 준 것처럼, 만일 어떤 옛 접글자가 아주 자주 나오면 그 접글자를 어떤 한 글쇠에 놓을 수도 있을 것이고, 또 옛 흘글자의 글쇠 자리를 바꿀 수도 있을 것이다.

23.4.2 왜 세벌식 자판은 옛한글을 잘 처리할 수 있는가?

가. 요즘 한글 세벌식 자판에 옛 흘글자 13 개만 더하면 된다.

옛한글에 나오는 첫소리, 가운데소리, 끝소리 겹글자가 어떤 것이 있는지는 아직 다 모르며, 현재 10646 에 없는 옛 겹글자가 새로 발견될 가능성은 얼마든지 있다. 그러나 10646 에 있는 옛 첫소리 흘글자 9 개, 옛 가운데소리 흘글자 1 개, 그리고 옛 끝소리 겹글자 3 개 등의 13 개 외에 새로 흘글자가 나올 가능성은 거의 없다고 보아야 한다.

요즘한글 세벌식 자판에, 이 13 개의 흘글자만 더해 주면 옛한글을 아무 문제없이 잘 처리할 수 있으며, 옛 겹글자를 지금 다 몰라도 자판을 만드는 데 아무 문제가 없다. 두벌식에서는 새로운 겹글자가 나오면 자판을 바꾸어야 하지만, 세벌식에서는 자판을 바꾸지 않아도 된다.

나. 세벌식에서는 옛 겹글자를 치거나 소리마디의 경계를 찾는 것이 쉽다

세벌식은 두벌식보다 옛한글을 다룰 때 겹글자를 치거나 소리마디의 경계를 찾기가 쉽다고 하는데, 구체적인 보기를 들어서 살펴보자. 요즘 끝소리 겹글자 “래”이 있고, 옛 첫소리 겹글자 “ㄹᄇᆞᆫ”이 있는데, 보기를 들어 자판에서 두벌식으로 “ㄹ, ㅂ, ㅅ”(글쇠를 세 번 침)이 들어오면, 끝소리 흘글자 “ㄹ”과 첫소리 겹글자 “ㄹᄇᆞᆫ”인지, 끝소리 겹글자 “래”과 첫소리 흘글자 “ㅅ”인지 알 수 없게 된다.

그러면 세벌식으로 하면 왜 그런 문제가 없는지 알아보자. 세벌식에서는, 가) 끝소리 글자 “ㄹ”, 첫소리 글자 “ㅂ”, 첫소리 글자 “ㅅ”이 들어오면 끝소리 흘글자 “ㄹ”과 첫소리 겹글자 “래”으로 해 주고, 나) 끝소리 글자 “ㄹ”, 끝소리 글자 “ㅂ”, 첫소리 글자 “ㅅ”이 들어오면 끝소리 겹글자 “래”과 첫소리 흘글자 “ㅅ”으로 해 준다. 옛글자라고 해서 특별히 요즘글자와 치는 방법이 달라지는 것이 아니다. 다시 말해서, 요즘 세벌식 한글 자판에 옛 흘글자만 더해주면, 자연스럽게 옛한글 자판이 되는데, 이 점이 바로 세벌식 자판이 한글의 특성에 맞다는 것은 보여 주는 것은 아닐런지.

다. 옛날말에서 소리마디의 경계를 찾는 보기

이제 세벌식과 두벌식 자판은 비교해 보았으므로, 실제로 옛날말에서 어떤 것이 문제가 되는지 몇 가지 보기를 보자. 《이조어 사전》에 보면 “멜근”이라는 낱말이 있다. 그런데 요즘 두벌식 자판으로 치면, “멜근”인지 “뻤근”인지 알 수 없게 된다. 다시 말해서 ㅅ이 첫소리 글자에 붙어도 될 것 같고 끝소리 글자에 붙어도 될 것 같기 때문이다. 다른 보기를 더 들면 다음과 같다 (처음에 나오는 것이 옛날말인데, 요즘 두벌식 자판으로는 그 다음에 나오는 낱말과 구별할 수가 없다):

- (메이다, 멩이다) : 첫소리 두겹글자 “ᄇᆞᆫ ”
- (기뿡, 궂동) : 첫소리 두겹글자 : “ᄇᆞᆫ ”
- (뿡뿡, 뿡뿡) : 첫소리 두겹글자 : “ᄇᆞᆫ ”
- (어뿡다, 업뿡다, 없뿡다) : 첫소리 세겹글자 : “ᄇᆞᆫ ”
- (티뿡다, 툇뿡다, 뿡뿡다) : 첫소리 두겹글자 : “ᄇᆞᆫ ”

마지막 두 보기에서는 두벌식에서는 세 가지로까지 풀이될 수도 있음을 보여준다.

23.5 맺음말: 10646 한글 지원은 세벌식 자판이 낫다

23.5.1 옛한글 자판에 대한 비교 요약 및 제안: 세벌식 자판이 낫다

위에서 살펴 본 바와 같이 옛한글을 계산기에서 칠 때는 세벌식 옛한글 자판이 좋으며, 두벌식은 비능률적이고 어려운 문제가 많다.

계산기에서 두벌식 자판으로는 요즘한글 자판과 옛한글 자판 사이에 글자 배열이 많이 달라지든지, 아니면 치는 방법이 달라지든지 해야 하므로 어려움이 있음을 보았다. 거기에 비해서, 세벌식 자판을 바탕으로 하면, 요즘한글 세벌식 자판을 자연스럽게 확장해서 옛한글 세벌식 자판을 만들 수 있었고, 또한 치는 방법에도 아무런 변화가 없었다.

결론적으로 말해서, 계산기에서 옛한글을 칠 때는, 능률적이면서도 완전한 자판 통일을 할 수 있는 세벌식 자판을 바탕으로 한 옛한글 자판을 쓸 것을 제안한다.

23.5.2 국제 표준 한글 부호계를 효과적으로 지원하는 세벌식 자판을 복수 표준으로 인정해야

위에서 본 바와 같이, 두벌식 자판으로 국제 표준 한글 부호계를 지원하는 데는 문제가 좀 있으므로, 앞으로 세벌식 자판도 널리 쓸 수 있도록 하는 것이 바람직하다고 본다. 마치 완성형과 두 바이트 조합형을 KSC 5601 에서 정부의 복수 표준 부호계로 인정했듯이, 앞으로 한글 자판도 두벌식과 세벌식을 정부 복수 표준으로 인정하여 둘 다 쓸 수 있도록 피씨 규격을 비롯하여 관련 KS 규격을 개정할 것을 제안한다.

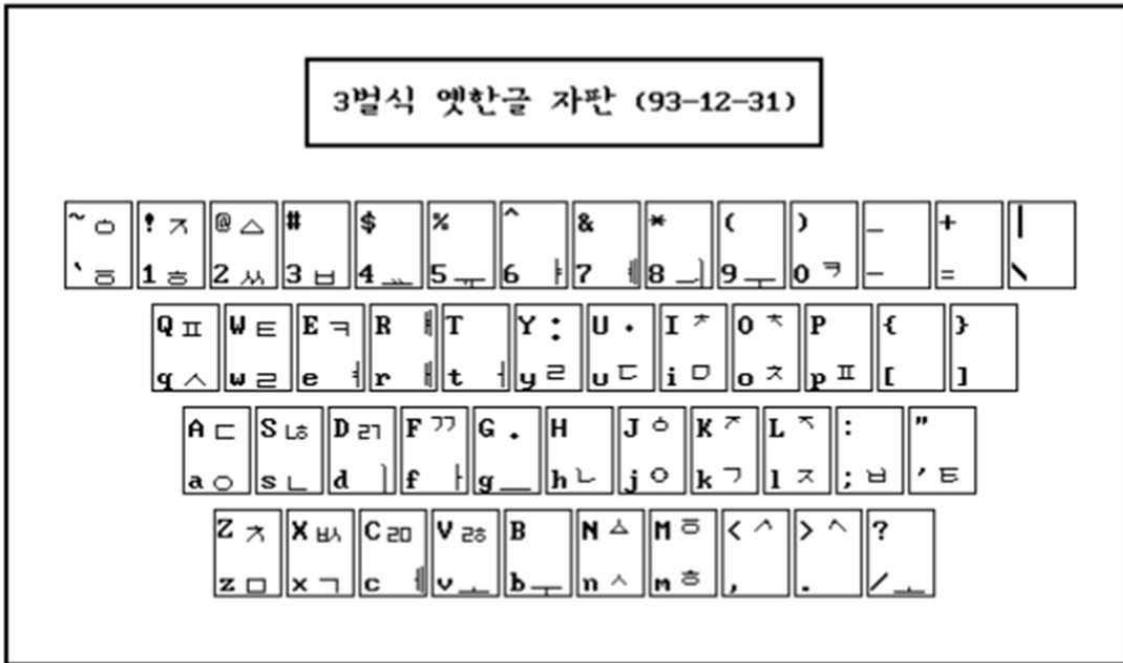
본 연구에서는 주로 옛한글 자판의 관점에서 세벌식과 두벌식을 비교해 볼 때 세벌식이 낫다는 것을 보았지만, 사실 요즘한글만 생각해도 세벌식이 두벌식보다 나은 점이 꽤 있는 것으로 보인다. 구체적이고 실제적인 보기를 들어, 두벌식에서 세벌식으로 자판을 바꾼 사람이 제법 있는데, 그 전보다 팔이 덜 아프다, 타자 속도가 올라 간다, 또는 능률이 올라 간다고 말하면서, 잘 바꾸었다고 한다. 그러나 세벌식에서 두벌식으로 자판을 바꾼 사람들의 경우, 두벌식이 표준이라는 이유 때문에 바꾸었지만, 바꾸고 나서 팔이 덜 아프다, 타자 속도가 빨라졌다, 또는 능률이 올랐다는 말을 하는 사람은 거의 보지 못했다.

완성형, 두 바이트 조합형, 새로운 첫가끝 조합형 등의 세 가지 한글 부호계 가운데 어느 것이 먼 장래에 살아 남을지 우리는 잘 모른다. 그러기 때문에, 완성형과 두 바이트 조합형은 복수 표준으로 인정했고, 또 새로운 첫가끝 조합형은 국내 표준이 아닌데도 국제 표준에 들어가 있다. 어떻게 보면, 여러 부호계가 공개

경쟁을 하도록 하는 것이라고 본다. 다만 시간이 지나면, 어느 부호계가 살아 남을지 알 수 있을 뿐이다.

마찬가지로, 자판의 경우에도 세벌식과 두벌식을 쓸 수 있는 가능성을 복수 표준이라는 방식으로 열어 준 뒤, 두 가지 자판 가운데 어느 것이 살아 남을지 아니면 둘 다 살아남을지는 시간을 두고 지켜 보는 것이 바람직하다고 본다.

그림 23-1. 김 경석이 제안한 세벌식 옛한글 자판 (93-12-31)



(2021.12.03.에 고쳐 씀)