

Article-4 (2001 년 씀)
(필자의 승인 없는 인용을 금함)

초고속 입력 자판 개발과 한글의 세계화

안 마 태

<요약 >

국제 표준 코드 규격 10646 (미국에서는 유니 코드라 부름)은 한 시스템 안에서 여러 나라의 글을 입력할 수 있도록 코드의 길이를 일정하게 만들어 두었고, 마이크로 소프트사는 윈도우즈 2000 에서 부터 처음으로 이같은 세계인의 꿈이 실현되도록 해 두었다. 이에 맞추어 개발된 안마태 한글 소리 글판은, 세계 어느 나라의 글이든지 속기 기계 처럼 초고속 입력을 할 수 있게 해 두었다. 이 초고속 입력이 가능한 윈도우즈 용 속기 프로그램은 KAIST (한국과학기술원) 인공 지능 연구 센터에서 개발하여 보급하고 있다. 세계의 여러 나라가 자국어로 속기 기계를 개발하여 사용하고 있으나, 이 한글 초고속 입력 처럼 효율적이고 경제적인 방법은 없다. 영어 속기 방법의 경우, 사람이 말하는 속도 만큼 빠르게 입력은 가능하지만, 이것은 속기 기계로 입력하여 컴퓨터로 연결 해야하는 번거로운 절차를 밟아야 하며, 영어만 속기가 가능하다. 하지만 한글로는 세계의 모든 나라 글을 별도의 속기 기계 없이 컴퓨터에 직접 입력이 가능하다. 이 안마태 소리 글판의 동시 입력 방식은 한국 표준 자판 보다 입력 속도가 약 세 배가 빠르며, 다른 나라의 글도, 이처럼 빠른 속도로 입력이 가능하다. 이 글에서는 어떻게 이러한 초고속 입력이 가능하며, 어떻게 세계의 모든 글을 입력 할 수 있는지, 그 방법을 제시하고자 한다.

<Abstract>

Unicode (ISO/IEC 60646) is an interoperable code system of all the languages, and any writing system based on Unicode can be processed without re-booting the system. It means any languages in the Windows 2000, which is based on the Unicode, can be accessed from one writing system to the other. AhnMaTae Phonetic Hangul Keyboard Input System (APHKIS) is phonetically arranged Hangul keyboard system on computer, which is very similar to the English stenographic shorthand machine in its operation, that it can be used as a speedy input system of all the writing systems in the world. The purpose of this paper is to demonstrate how it is possible, and to lay a practical guide for how to use this system for anyone for his or her own respective writing systems. The APHKIS is a keyboard driver for Windows 2000, developed by the Center for Artificial Intelligence Research (CAIR) of KAIST (Korean Advanced Institute of Science and Technology), and is available free of charge to anyone who request for it at <http://ai.kaist.ac.kr/ahnmatae>. There are various speedy input systems invented for various languages, but APHKIS is only the efficient and economical processing system of all the languages. For instance, English processing on computer needs stenographic shorthand machines, separate from the computer, to input English words simultaneously, while APHKIS can input words directly into the computer. It is approximately three times faster in input speed in comparison to serial input system in Korean writing system, and it is expected to have the same speed of input in other languages.

1. 머릿 말

정음은 어느 특정된 나라의 어음(語音)이 아니고 언어(言語)를 위한 언어(言語)로 구성되어 모든언어의 기틀이 되는 위대한 언어체계인 것이다. 그런 의미에서 정음은 만민(萬民)의 언어학(言語學)의 기틀이 될 것이고 당연히 그렇게 될 것이다.

-----한태동 박사의 저서, 世宗代의 音聲學 (1998, 연세대학교 출판부) 122 쪽에서-----

한글은 이제 우리 겨레를 위한 글만은 아니다. 한태동 박사의 저서에서 인용한, 한글은 세계인을 위한 언어학의 기틀이란 표현처럼, 안마태 한글 소리 글판의 동시 입력기가 개발되어, 이제 세계의 모든 글들을 초(超) 고속으로 입력할 수 있게 되었으므로, 이 자판은 세계인의 언어 입력을 위한 기틀을 만들게 되었다.

세계의 모든 글을 속기 식으로 빨리 입력 할 수 있는 것은, 세종대왕과 집현전 학자들이 이미 5 세기 반 전에, 한글을 아주 과학적으로 만들어 두었기 때문이다. 그래서 필자는 우리 조상들이 컴퓨터 시대를 위해서, 미리 준비해 둔 세계인을 위한 글자 체계가 한글이라고 말한다. 그런데 우리는 이러한 과학적인 문자를 아주 천대해왔다. 언문이라고도 하고, 오랑캐 글이라고도 했다 (집현전 부재학 최만리의 상소문 용어 인용).

UNESCO 는 1997 년에 한글을 인류의 기록 문화 유산으로 지정했다. 그러므로, 이제는 한글이 우리만의 글이 아니라, 세계인의 기록 문화 유산이며, 세계인의 글이 되었다.

훌륭한 소리글인 한글을 제껴놓고, 지금은 중국인들도 버리지 못해 억지로 사용하고 있는 한문을 가지고, 자기나라 글 처럼 수 백년 간 사용해 왔다. 그래서 한글의 글자 모양도 한문 처럼 네모 꼴 안에만 가두어 써 왔다. 그리고 이제는 한문과 비슷한 상형 문자인 영어가 이를 대신해서 판을 치고 있다. 지난 5 세기 반을, 한문 중독증의 중병을 앓아왔다면, 지금은 영어 중독증에 걸려있다고 해도 과언이 아닐것 같다.

그 가장 좋은 예를 컴퓨터의 사용에서 찾아 볼 수 있다. 한글을 상형 문자 처럼 취급해서 모아진 글자 11,172 자를 국제 표준국에다 등록을 해두었고 (ISO/IEC 10646), 그것도 옛 한글을 사용하지 못한다는 이유로, 반 조립된 238 자의 자모를, Hanguil Jamo 라는 이름으로 더 등록해 두었다. 어째서 한글의 자모가 28 자가 아니고 238 자가 되는지 알 수가 없다. 앞으로 옛 글자를 더 찾게되면 추가로 등록해서, 그 숫자는 더 늘어날 것이라고 한다.

한글의 영문화 경향은 더 심각한 문제를 낳게 되었다. 지금의 한글 표준 자판은 1969 년에 군사 정권이 데레 타이프 용으로 만들었다. 현대어 한글 자모 24 자에다, 쌍 모음 (ㄱ와 ㅈ) 2 자를 더 넣어 사용했다. 영어 자모가 26 자이므로, 한글도 26 자로 사용했다, 그 후 5 자의 쌍 자음과 2 자의 쌍 모음을 추가해서 현재는 33 자가 되었다. 한글의 자모는 자음 17 자, 그리고 모음 11 자,이렇게 모두 합해서 28 자이다. 한글 학회가 유사한 음가를 가진 자모 4 자를 사용하지 않기로 1933 년에 결정해서, 지금은 24 자만 사용하고 있다. 그런데, 어째서 지금 사용하고 있는 표준 자판에는, 현대어 한글 자모가 24 자가 아니고, 33 자나 되는지 묻고싶다.

누가 한글의 자모가 몇자냐고 물으면, 24 자 라고 대답하는 사람도 있을 것이고, 28 자 라고 대답하는 사람도 있을 것이고, 33 자로 대답하는 사람도 있을 것이고, 238 자, 혹은 240 자라고 (국제 표준 안에 Hanguil Jamo 로 적혀 있으므로) 대답하는 사람도 있을 것이다. 아주 혼돈스럽다.

한글 입력 방법도, 영어 처럼, 자모 한 자모씩 입력하는 방법을 사용하고 있다. 우리 글의 특징인 모아 쓴 글자를 입력하지 않고, 영어 입력 방법을 사용하다 보니, 여기에서 파생되는 문제가 한두가지가 아니다. 컴퓨터 입력이 글을 처리하는데 첫 단추가 되는데, 이 첫 단추를 잘못 끼워서 모든것이 엉망이 되어 버렸다. 필자는 지난 24 년동안, 한글 자판을 연구해 오면서 컴퓨터 전문가들로 부터 수 없이 들어 온 소리가 있다. 이들은 말하기를 “컴퓨터는 무슨 일이든지 다 할 수 있기 때문에, 한글의 자모가 키보드에서 어느 자리에 있건 별 상관이 없다” 는 말이었다. 이런 말은 영어에 익숙해진 사람들의 주장이고 한글에서는 자모의 자리가 어디에 놓여 있는냐에 따라서, 한글이 죽은 글이냐, 산 글이냐를

판가름하는 중요한 문제가 된다. 이런 과학자들 때문에 과학적인 한글이 빛을 보지 못하고 매장되어 버렸다. 그래서 이 글은 바로 이런 과학자들을 위해 쓴다.

2. 한글의 과학성

세계 역사상 그 유례를 찾아 볼 수 없는 가장 과학적인 한글을, 영어처럼 자모 한자씩 입력하는 비과학적인 방법을 사용하기 때문에, 한글의 과학성을 땅 속에 깊이 묻어버리고 말았다. 한글이 얼마나 과학적인 글인가는 몇권의 책으로 설명해도 공간이 모자랄 정도로 많다. 그러므로 여기서는 두가지 중요한 점만 지적하고자 한다.

첫째로, 한글은 시각적으로 똑같이 생긴 자모가 한자도 없고, 자음과 모음의 생김새가 다르며, 자음은 인체의 발성 기관의 다섯가지 모양을 따서 만들었고, 모음은 우주의 세가지(하늘, 땅, 사람) 상관 관계의 상징물을 기초로 삼아 만들었다.

영어의 아이 대문자 (I)는, 엘 소문자(i)와 똑같이 생겨서, 어느것이 어느것인지 구분하기 힘들다. 그러나 한글은 한 글자도 닮은 것이 없다.

모음 자모는 하늘(天)을 상징하는 해를 본뜬 점(.)과, 땅(地)을 상징하는 가로된 막대기(一)와, 사람(人)을 상징하는 새로된 막대기(丨)를 기초로 삼았다. 그리고 이 세가지의 기하학적인 모형으로 몇십 종류의 모음을 만들어, 세계에서 가장 많은 모음을 표기할 수 있는 글자를 만들었다.

자음은 목구멍을 기호화해서 ㅇ을 만들고, 혀의 뿌리가 입 천장에 닿았을 때의 모양을 따서 ㄱ을 만들고, 혀끝이 위로 올라가 입 천장을 닿게 할때의 모양을 따서 ㅋ을 만들고, 잇빨의 뾰족한 모양을 따서 ㆁ을 만들고, 입술의 닫힌 모습으로 ㅁ을 만들었다. 이들 기초 자음에다가 가로 선을 하나씩 그어 된소리 자모로 만들고 (예를 들어 ㅈ 자는 ㅉ-), 된소리 자모 위에다 점을 하나씩 더해서 거친소리 자모(예를 들면 ㅊ은 ㅊ+.)를 만들었다. 이들 자모는 한 자도 생김새가 같은 것이 없는데도 세상의 모든 소리를 다 표현할 수 있다.

둘째로, 한글은 청각적으로도 똑같은 음이 하나도 없고, 자모 한 자에는 음가가 하나 밖에 없다. 영어에서의 A 의 음가는 아(Car), 에이(baby), 어(another), 오(Ball) 등 여러개의 음가를 가지지만, 한글의 ‘ㅏ’는 ‘아’ 이외에는 없다.

세종대왕과 집현전 학자들은 음악에도 조예가 깊어서, 한글의 자모 기본 자음을 피리의 소리와 같게 만들어 두어서, 소리가 생기는 목청에서 가장 멀리 떨어져 있는 (약 15.5cm) 발성 기관인, 입술에서 나는 소리 ㅁ (2270 Hz)은, 가까운 쪽인 (11.5cm) 목구멍에서 나는 소리 ㅇ (4000 Hz)과는 완전히 다른 음정으로 발성하게 만들었다. 이러한 과학적인 발견은, 한태동의 저서, 世宗代의 音聲學에서 자세하게 밝혀져 있다. 그는 현대적 첨단 기구인 음성 측정기(Sonogram)와 컴퓨터(Computer)를 동원해서,목청(소리의 발상지)서 시작해서, 소리가 만들어지는 기관의 거리에 따라서, 주파수가 달라지는 것을 과학적으로 증명하고 있다. 이러한 새로운 발견은, 한글로 음성 인식을 하는 분야와, 음성 생성 분야 등의 인공 지능 연구 분야에 새로운 장을 열게 될것이다.

3. 비과학적인 한글 입력 방법

인류 역사에서 그 유례를 찾아 볼 수 없는, 이런 과학적인 글을, 500 년 이상 한문을 사용하느라 그대로 방치해 두었다가, 나라를 빼앗기고 민족의 얼을 빼앗기게 되자 독립운동의 일환으로 한글 운동이 일게 되었다. 그 후, 해방이 되어, 우리 말과 우리 글을 되찾은 다음에는, 또 다시 한문 중독증이 재발 되어, 지금도 가끔 한문 병용론을 심심치 않게 부르짖고 있다. 그래서 대부분의 한글 프로세서 안에는, 한문 대체가 가능하도록 해 두어, 멀쩡한 한글을 지우고 한문으로 대체하고 있다.

과학적인 한글을 비과학적인 영어 방식으로 입력을 하다 보니, 다음과 같은 문제들이 생긴다.

1. 도깨비불 현상 - 현행 표준 자판은 자음과 받침을 따로 두지 않아, 입력 시에 상당한 시각적인 장애를 가져온다. 예를 들어 ‘가다’ 라는 단어를 입력할 때, ‘가’ 를 치고 그 다음 ‘ㄷ’ 을 치면, ‘갈’ 자가 먼저 나온다. 다음 입력 하는 자모가 자음이면 그 자리에 있고, 모음이면 그 다음 글자로 옮겨간다.
2. 내부적인 재 프로그램 - 영어처럼 자모를 한자씩 입력을 하면, 한글은 반드시 내부적인 재 프로그램을 해야 한다. 그 이유는 한글이 글을 한 음절씩 써야 하는 과학적인 글이기 때문이다.
3. 많은 수의 코드 공간 - 한글의 과학적인 원리대로 사용하지 아니하고, 비과학적인 한문과 영문 처리 방법을 그대로 흉내낸 결과로, 몇 만자의 코드 공간을 필요로 한다.
4. 옛글자가 없다 - 옛글의 표기에 절대적으로 필요한 옛글 자모가 한 자도 없다. 그래서 1933 년전의 문헌을 전연 사용할 수 없다.
5. 힘없는 왼손 복사 - 자음과 받침을 모두 왼손으로 사용하도록 만들어, 힘이 없는 왼손이 오른 손보다 50 % 더 일을 많이 하도록 되어있다. 그 결과로 오자(誤字)도 많고, 타자하는 사람의 피로도를 높여준다.
6. 소리를 다 못 적는다 - 훈민 정음에는 분명히 천지간의 소리가 있으면, 이를 기록하는 글이 있어야 된다고 해서, 세상의 모든 소리를 적을 수 있도록 만든 글인데, 이런 원리를 완전히 무시하여서, 자연의 소리는 커녕, 사람의 소리도 다 표기할 수 없다.
7. 자음 자리에 얹은 ‘ㄲ’ 자 - 요즘 자판은 인체 공학적으로 만들어, 왼손과 오른 손을 따로 분리해 두었다. 그런데 모음인 ‘ㄲ’ 자가 자음 자리에 가 있어, 한글을 잘 알지 못하는 사람들에게 혼선을 일으킨다.
8. 모아치기 입력이 안 된다 - 영어 처럼 2 별식으로 입력하기 때문에 속기 자판이 따로 있어야 모아치기가 가능하거나, 억지로 2 별식으로 만든 모아치기 입력 방법도 있기는 하지만, 이것은 일반인들이 사용하지 못한다.
9. 원칙 없는 자판 배열 - 자음과 모음만 분리해놓고, 그 이외에는 전연 배열 방법이나 원칙을 정해두지 않았다. 자모의 사용 회수(빈도)에 따라 정리 되었다는 말은 하지만, 이것은 거짓말이다. 쌍 모음 ㅈ자는 빈도 수가 0.07%도 안되는 것이, 빈도 수 높은것을 제껴두고 들어가 있다.
10. 국제 규격을 못쓴다 - 국제 표준국 (ISO/IEC 10646)에 238 자의 자모를 1993 년에 등록해 놓고도, 이것을 아직 제대로 사용하지 못하고 있다.
11. 외국어 표기가 어렵다 - 두벌식 입력으로 완성된 현대어 글자만을 찾아오기 때문에 외국어 표기를 제대로 할 수가 없다.
12. 인공지능 개발의 장애요소 - 영어 처럼 풀어서 입력하고, 한자 처럼 정사각형 글자를 만들어 쓰느라, 인공지능 개발에 지장을 초래해 왔다.
13. 코드 표준화의 혼선 - 두벌식 입력으로 인해서, 코드의 표준화에 혼선을 가져왔고, 표준 코드가 많아진 원인이 되었다.

이상에서 지적한 대로 현재의 두벌식 표준자판은 여러 가지 문제를 일으켜서, 일찍이

이를 시정했어야만 옳았다. 그러나 대안으로 내어 놓은 자판이 하나도 이를 대치할만한 과학적인 자판이 되지 못했다.

4. 자판 논쟁

정부가 자판 통일이라는 명목으로 4벌식 타자기 자판과 2벌식 텔레타이프용 자판을 1969년에 표준으로 내어 놓은 이후, 자판 논쟁은 끊이지를 않았다. 이 중에 4벌식 표준 타자기 자판은 1983년에 폐기되어, 세계에서 가장 단명한 표준 자판이 되었다. 그리고 2벌식 텔레타이프 용 자판이 1982년에 컴퓨터 용 자판으로 표준화 되었고, 1985년에 타자기용 자판으로 표준화 되었다. 그 동안 무수한 자판이 대안으로 선을 보였으나, 거의 모두 조용히 역사의 뒤안으로 사라져 갔다. 다만, 1949년에, 안과 의사 공병우 박사가 고안한 세벌식 자판이 꾸준히 표준 자판의 대안으로 여겨져 왔다. 그 이유는 타자기에서는 공병우 3벌식 자판이 2벌식 표준 자판보다 월등히 성능이 좋았기 때문이다. 하지만, 이 자판은 다음과 같은 단점 때문에 컴퓨터 시대에는 맞지 않는다. 거의 대부분의 워드 프로세서에 3벌식으로 선택을 해서 사용하도록 해 두었지만 사용자가 많지 않다. 그 이유는 다음과 같다,

1. 자모의 수가 너무 많다. - 공병우 3벌식 자판은 그동안 너무 많은 자판을 내어놓아 어느것이 정확한 숫자인지 말하기 힘들다. 대개 51개에서 58개가 되지만, 요즘은 선보이는 것은 52자인것 같다. 그런데, 타자 행동이란, 눈으로 들어오는 시각적인 그림을 보고, 자율신경이 자동으로 손가락을 움직이게 하기 때문에, 한번 익혀진 자율 신경을 새로히 훈련시키는데 소요되는 시간은 자그마치 1년 반 정도가 걸린다. 자판의 자모 수가 많으면 많을수록 자판의 자리를 외우는 시간도 많이 걸리지만, 자판의 자리를 외운 후에, 자율신경 훈련 기간이 오래 걸린다. 힘들여 자율 신경을 훈련시켜서 그만한 대가의 속도가 진전되면 다행이지만 그렇지 못할 경우, 일반인들은 이를 받아들이지 않는다. 그래서 공병우 3벌식 자판은 사용자가 많지 않다.

2. 자모의 위치가 한글의 쓰는 방향과 정반대이다 - 자음은 모음의 왼쪽이나 위에 쓰고, 받침은 반드시 이들의 아래에 쓴다. 그런데 공병우 3벌식 자판은 자음이 오른 쪽, 모음이 왼쪽, 그리고 받침도 왼쪽에 있다. 모아진 글자의 생김새와는 정반대이기 때문에 시각적인 혼돈이 온다. 그래서, 이 자판으로는 아이들이나, 외국인들에게 한글을 가르치는데 상당한 어려움을 겪게된다.

3. 맨 윗줄에 자모가 있다 - 공병우 3벌식 자판은 11자의 자모를 맨 윗줄 (아래에서 4번째 줄)에 배치해 두었다. 눈으로 보지 않고 이 줄에 있는 글자를 치면 오자가 나기 쉬우며, 눈으로 확인하고 치려면 속도가 느려진다. 이런 모순 때문에 요즘 나오는 영문 자판은 거의 대부분, 이 줄에 있는 숫자를 사용하지 않고, 오른쪽에 전화기 자판 처럼 따로 두어서 사용한다.

4. 왼손이 오른손보다 31,37% 더 일한다 - 우리나라 사람들의 대부분은 오른손잡이여서 오른손이 왼손 보다 힘이 더 세고 동작도 오른손이 더 빠르다. 그런데 공병우 3벌식 자판은 힘이 약한 왼손에다 모음과 받침을 치도록 해 두어서, 2벌식 표준 자판 처럼 왼손을 혹사시킨다. 한글은 대략 자음이 40.5%, 모음이 약 40.5%, 받침이 약 19%의 비율로 구성 되어있는데, 이 세벌식 자판은 오른손이 49.04%, 왼손이 57.04%의 비율로 사용하도록 되어있다.

5. 쉬프트 키 사용 율이 높다. - 13자의 자모를 쉬프트 키를 사용하게 해 두어서 불편하고, 느리며, 오자가 많이 생긴다. 쉬프트 키를 사용하면 안할 때 보다 약 3배가 느려진다.

6. 타자기 시대의 유물을 그대로 사용한다. - 대부분 다른 나라의 글씨들은 기본 자모

만을 자판 위에 올려 놓았다. 그런데 이 자판은 지난 세기의 쇠막대기로 글자를 치던 타자기 시대의 유물을 그대로 남겨 놓아, 컴퓨터 시대에는 맞지 않는다. 현대어 한글은 마디글 (Syllabic Character) 한 글자를 만드는데, 2 자에서 7 자의 자모가 필요하다. 그래서 타자기 시대에는 자모의 수가 늘어나면, 글자의 모양이 커지고, 보기가 흉하기 때문에, 부득히 쌍 자모를 많이 사용했다. 그러나, 디지털 시대에는 컴퓨터나 타자기에서, 전연 쌍자모를 사용할 필요가 없다.

이제 자판 논쟁은 안마태 소리 글판의 등장으로 종지부를 찍게 되었다. 초고속의 입력 시스템 개발로, 한글은 우리 말과 글의 발전 뿐 아니라, 세계의 모든 나라의 말과 글을 처리하는데 크게 공헌 할 수 있게되었기 때문이다. 현재까지 개발된 자판보다 두서너배 더 빠른 자판에 대해, 누가 자판 논쟁을 하자고 나올지 사뭇 궁금하다.

5. 25 년 만에 완성된 자판

놀라운 속도의 입력 자판을 개발하게 되는데, 이 자판이 나오기 까지, 자그마치 25 년이 지난 기간이 걸렸다. 처음 시작한 동기는, 미국으로 이민오는 교포들을 위한 교육 매거진을 1977 년부터 발행하면서, 가장 큰 문제가 어떻게 한글을 처리하는냐는 문제에 부딪혔기 때문이다. 조국에서 그 많은 낱활자를 싣고 올려니 수송비가 문제였고, 비록 수송비 문제를 해결한다고 해도, 이 낱활자를 손으로 배치해야 했기 때문에 엄청난 인건비가 문제였다.

한글화한 라이노 타이프 기계가 미국에서 개발되어, 이미 국민회 (도산 안창호 선생의 단체) 기관지 신한민보를 발행하는데 사용하고 있었으나, 고급 잡지를 만들기에는 글씨가 고르지 못해서 사용할 수가 없었다.

그당시 미국에는 자동화된 사진 식자기가 있었지만 한글 폰트가 없어서 그림의 떡과 같았다. 그래서 일본에서 개발된 수동식 사진 식자기를 사오게 되었다. 그러나, 이 사진 식자기는 유리판에 깔려있는 모아 쓴 한글 한자씩을 찾아서 찍어야하고, 오자가 생기면 현상된 인화지를 도려내고, 새 글자를 풀로 붙여야 하기 때문에, 느리기가 한이 없었다. 그래서 이 수동식 식자기를 자동화 하기 위해서 여러가지 시도를 하게 되었다.

첫번째 시도가, 타자기와 연결해서 자동화 하는것이였다. 그래서 한국에서 사용하던 표준 4 벌 수동식 타자기를 들여왔으나, 이 타자기 자체가 느리기 한이 없어서, 시험도 해보기 전에 포기하고 말았다. 그 다음이 공병우식 3 벌 수동 타자기였다. 가까스로 자동화는 되었지만 사진 식자기 자체가 수동식이었고, 타자기도 수동식이었기에 만족 할만한 결과는 아니였다.

두번째 시도가, 전동 타자기와 연결하는 작업이었는데, 한글로된 전동 타자기가 없어서 영문 타자기를 개조해서 시험해 보도록 하였다. 이 때에 생긴 문제가 어떤 자판을 사용하느냐는 것이였다. 표준 4 벌식은 이미 적합하지 않은 사실을 알고 있었기에, 또 하나의 표준인 2 벌식을 시험해 보았으나 전연 사용 불가능했다. 결국 공병우식 3 벌식으로 낙착이 되었으나, 이 세벌식도 사용해보니 불편하기 짝이 없었다. 첫째 문제가, 외워야할 자모 수가 너무 많아서 타자수가 이 자판 사용을 꺼려하는 문제였고, 둘째 문제는, 왼손을 많이 사용하기 때문에 타자수가 피로를 자주 느끼며, 왼손에서 오타가 많이 발생하는 사실이였다. 결국 영문 전동 타자기에다 한글 자모를 그려서 부쳐두고 실험을 하게 되었고, 이 실험이 필자로 하여금 오랜 기간 동안 한글 자판 연구를 하게된 동기가 되었다.

처음 설계한 한글 지판은 한글을 자모 순서대로 나열하여 실험을 했다. 자모의 자리를 익히기는 쉬웠지만 자주 사용하는 자모가 새끼 손가락에 놓인것이 있어서 불편함을 알게 되었고 이때 부터 인체가 타자 행동에 미치는 영향에 대한 연구를 하게 되었다. 한글로 된 연구서가 없던 때라 주로 영문 자료를 이용하였다. 가장 영향을 많이준 자료가 1936 년에 발행된 드보락 박사의 Typewriting Behavior 라는 책이였다.

보다 빠른 입력기를 만들기 위해서는 한글의 자모 사용 빈도를 조사하는 작업이었다. 그러나, 그 당시만해도 이런 자료가 전연 없던 때라, 교육용 매거진에 실려진 글을, 글자 하나 하나씩 손으로 세어야 했다. 지금 같으면 자료도 많고, 컴퓨터를 이용하면 몇분 안에 해결할 수 있는 일이었다. 미국에서 쓰여진 글들이 본국에서 쓰여진 글들과는 큰 차이가 나는것을 발견하고, 그 후 80년대 초에, 친구 유경희군(한국의 초대 한글 정보처리 학회장)이 기증해준 한글 漢字 찾기 調査 一覽表 (한국 과학 기술 정보 센터 발행)를 일일이 분해해서 손으로 빈도 조사를 다시 했다. 이런 많은 시간을 요하는 작업은 미국에서 사는 교포들이 자원 봉사도 도와 주었다. 만약 이들의 도움이 없었더라면 안마태 소리 글판은 태어나지도 못했을 것이다.

정확한 빈도 조사가 끝나면서 다시 자판을 만들었다. 이번에는 자모 빈도가 높은 자모들을 안쪽으로 모아두고, 빈도 수가 낮은 자모를 새끼 손가락 쪽으로 모아 놓았다. 그리고 맨 아래 줄에 받침을 놓고, 그 윗 줄에 모음을 놓고, 아래서 위로 셋째 줄에 자음을 놓고 실험해보니 훌륭한 자모 배열이 되었다. 그러나 아래 위로 같은 손가락을 사용하는 폐단이 있어, 자음을 둘째 줄과 셋째 줄 왼손 쪽에 놓고, 모음을 오른손 쪽 같은 줄에 놓았더니, 이런 폐단은 많이 줄일 수가 있었다. 이것이 오늘날 사용하는 안마태 소리 글판의 기초가 되었다.

이 때에, 1949 년도에 처음으로 한글 타자기를 내어놓은, 안과 의사 공병우 박사와 미국 국내에서 자주 만나게 되었는데, 때로는 그분이 사시는 동부에서 만나고, 때로는 필자가 사는 서부에서 만나, 많은 자판 논쟁을 했었다. 때로는 함께 사진 식자기 개발도 했으며, 그분이 개발한 사진 식자기의 폰트와 프로그램을 사서, 우리 사무실에서 사용하던 영문 사진 식자기에 넣어서 사용하기도 했다. 그러나 이분은 고집이 대단한 분이여서, 남의 말을 잘 들으려 하지않아, 그 후, 자판에 관한 한, 독자적인 노선을 갈 수 밖에 없었다. 그분의 자판 배열은 타자기 시대에서는 백번 옳았지만, 급속하게 변해가는 디지털 시대에는 맞지 않는 이론이었다. 그래서 그 후 디지털 사진 식자기는 독자적으로 개발 할 수 밖에 없었다.

6. 모험과 조소를 받아가며 자라온 자판

공병우 박사님과 친해진 후, 그분은 필자에게 두가지 귀중한 부탁을 했다. 한가지는 자기의 사후 시신 처리에 대한 부탁이었고, 다른 한가지는 이북의 자판을 구해다 달라는 부탁이었다. 첫번째의 부탁은 성직자이기에 부탁한것이고, 성직자로서 늘 하던 일이기엔 어려움이 없었으므로 쾌히 승락했다. 그러나, 두번째의 부탁은, 몰래 구해오다, 잘못하면 간첩죄에 해당되는 죄를 짓는 일이다. 필자가 운영하던 한인 봉사회라는 사회사업 단체가, 재미 교포들의 이산 가족 상봉 사업을 하고 있어서 부탁한것이지만, 일이 쉬운것은 아니었다. 그래서 고안해 낸 방법이, 개인용 컴퓨터를 한대 사다주고 공식적으로 자판 사진을 찍게 해달라고 요청하기로 했다. 허가는 쉽게 나왔지만, 그다음 문제는 미국 정부의 허가를 받는 일이었다. 그당시 미국과 북부 조국과는 적대 관계에 있었기 때문에 일체의 무역 거래를 할 수 없었고, 더구나 컴퓨터의 수출은 일체 금지되어 있어, 위반자에게는 10년 이하의 징역이란 중형이 내려질 때였다.

북부 조국으로의 컴퓨터 수출 허가는 당연히 거부될것이고, 이를 취소하자니 공박사님의 귀중한 뜻을 거절 하는것이기엔, 10년 징역을 살 각오를 하고 모험을하기로 했다. 이때에 떠오른 생각이, 60년대 초에 최현배 박사님으로 부터 직접 들은 이야기였다. 필자는 그당시 대학 신문사 기자였고, 최현배 박사님은 한글 풀어 쓰기를 대학 신문에 연재를 하는 중이여서 자주 만나서 한글에 대한 대화를 나눌 때였다. ‘ 우리 조상들은 일제 시대에 한글을 사랑한다는 죄로 일경에 끌려가서 많은 고문도 받고 징역도 사셨다’ 고 했다. 그렇다. 나도 한글을 사랑한다는 죄로 징역을 살 수도 있다. 그러나 이런 징역살이는 ‘ 성직자로서 명예로운 일이다’ 라는 생각과 각오로, 컴퓨터에다 한글 프로세서를 넣어서 직접 갖다 주었다.

후에, 공박사님은 필자가 갖다 준, 북부 조국의 재판 사진을 가지고, 본인이 직접 실험도 해보시고, 남부 조국의 재판 연구자들과 많은 정보 교환을 했다.

자판 연구를 하느라 모험을 한, 내용 중, 잊혀지지 않는 내용이 꼭 한가지가 있다. 하마트면 중국에서 미국의 간첩으로 오해되어 처형 될뻔한 내용이다. 난생 처음으로 1985 년, 한달간 중국을 방문하게 되었는데, 미개방 도시인 여순시를 방문했다가, 거기서 공안원 (경찰) 에 체포되어, 대련으로 끌려가, 사흘 동안 잠자는 시간과 식사 시간을 제외하고, 7 명의 조사관에 의해 심문을 받았다.

사흘째 되는날 오후에 북경에서 왔다는, 흰 머리카락이 많은 군의관이 와서 말했다. 나의 소지품 중에서, 외국 스파이들이 흔히 가지고 다니는 필수품인 사진기와 녹음기를 모두 조사했더니, 별 혐의를 찾지를 못했으나, 또 하나의 용품인, 휴대용 타자기에 무슨 비밀이 감추어져 있는지 알 수가 없고, 그리고 노트에 적힌 암호문을 해독할 수가 없으니, 전문가들을 보내달라는 전문이 들어와서, 본부에서는 혹시 정신 질환자인지 모르니, 자기더러 가서 조사해 보고를 하라는 의무를 가지고 왔다고 했다. 듣고보니 아찔한 생각이 들었다. 정신이 멀쩡한 사람이라면 간첩으로 몰아 처형 할 것이고, 정신 질환자라면 간첩 혐의를 면할 수 있다는게 아닌가. 본인은 60 년대 초, 뉴질랜드로 첫 유학을 갔을 때에, 정신 분석학 공부를 하느라, 실습차 정신 병원에서 1 년간 근무한적이 있어, 정신 질환자의 행동과 말을 하는것은 어려운 일이 아니었다. 하지만, 평생을 거짓말 안하고 살기로 하나님께 맹세한 사람이니, 그럴 수가 없었다.

그래서, 이 군의관에게 그동안 사용하지 않았던 한문을 써가며 사실대로 열심히 설명을 했다. 나는 打字機 入力を 연구하는 사람으로 朝鮮文字의 同時 入力 方法을 研究 中이라고 했다. 그리고, 내가 그 동안 배운 글자들도 어떻게 입력할 것인가를 연구하며, 이를 생각나는 대로 노트에 적어 두었다고 했다. 내가 배운 글자들은 日本文字, 朝鮮語 文字, 英語 文字, 漢文字와 注音附號, 희랍어 문자 (新約 聖經 원문), 히브리어 문자 (舊約 聖經 원문) 이며, 이들 문자들을 標音 文字인 한글로 찾아 올 수 있는 방법을 설명해 주었다. 한글로 몇자의 중국어 음을 적어 주기도 했다. 그 동안 공부한 내용들과, 가르친 경력등, 나의 모든것을 말해 주었다. 이분은 나보다 나이가 많은 사람이어서 일본글을 나보다 더 잘했고, 라틴어와 희랍어를 의과대학에서 조금 배웠다고 공짜 읽곤 했다. 그리고 한글에 대해서 상당히 관심이 많았고, 이에 대한 질문을 많이 했다. 우리의 대화는 영어로 했으며, 이분은 알고보니, 영국에서 훈련받은, 정신과 전문의였다.

그날 저녁에, 이분은 그동안 나를 취조해오던 7 명의 공안원들을 앉혀놓고, 입장 연설을 하기 시작했다. 타쓰 초센치 메이꿔런 (他是朝鮮族美國人). . . 이렇게 시작된 연설은, 거의 두시간이나 걸려서 끝났다. 내가 적어 준, 글자 배운 년대와 글들을, 일일이 흑판 위에 적으며, 나의 과거와 현재의 직업을 설명했다. 한국과 뉴질랜드와 미국에서 공부를 했으며, 현재는 美國 聖公會 所屬 聖職者라고 했다. 그리고, 내가 적어준 한글을 일일이 흑판 위에 적으며, 이와 대등한 한문을 적으며 설명을 했다. 그분이 그렇게 짧은 시간 안에 한글을 읽고 쓰리라고는 미처 생각 못했었다.

내가 그날 오후에 설명해준, 휴대용 타자기에 대해서도 설명을 했다. 그 타자기 안에는, 칩이라 부르는 조그마한 전자 장치가 있어서, 그 안에 내장 되어있는 글자 모양이, 키를 누르면 종이 위에 점으로 이어진 글자가 그려지는데, 앞으로는 모든 글자가 이런 방식으로 생성될 것이라고 했다. 그러면서 이분은 공안원들을 꾸짖으며 말했다. 내가 스파이도 아니고, 정신 병자도 아닌데, 공안원들의 무식 때문에 공연한 욕을 보이게 했으니, 나에게 사과를 해야한다고 했다.

7. 한글 정보학회 모임

필자는 80년대 말에서 부터 90년대 중반까지는, 너무 많은 일에 매달려 있느라, 한글의 기계화 연구에 전연 시간을 낼 수가 없었다. 이 기간에 건강이 악화되어, 하는 수 없이, 일하는 시간을 줄이고 건강 관리에 더 많은 시간을 할애하려고, 프로그램 매니저 한분을 고용 했다.

새로 고용된 매니저는, 전 부터 잘 알고 지내던, 내가 근무하던 미국교회의 교인이었다. 이 분이 하루는 나에게 제안하기를, 우리 사무실에는 IBM 회사 제품만 사용하는데, 자기가 사용하는 애플 컴퓨터에 보니 한글을 사용하는 프로그램이 개발되었다며, 한 대 사다 들여놓자는 것이었다. 그후 나는 시간이 나는대로 이 컴퓨터로 인터넷 한글 신문을 읽게되었다. 내가 1996년도 어느날, 인터넷 신문을 읽는데, 눈에 번쩍 뜨이는 기사가 있었다. 한글 정보학회, 중국 연변에서, 이북 대표와, 중국 대표들과 함께 모여서, 한글 컴퓨터 처리를 위한 학술 대회를 연다는 기사였다. 연변은 85년 이후, 내가 자주 드나들던 곳이고, 우리 아버지가 기미년 만세 후에 망명 가셔서 항일 투쟁을 하시던 곳이고, 이곳 동포들의 미주 진출을 도우던 곳이라, 전연 생소한 곳이 아니었다.

그런데, 이 회의에 참석하면서 대단한 실망을 했다. 그 이유는, 남북 대표들이 모여서 한글 자판에 대한 합의안 작성을 하는데, 비과학적인 두벌식 자판을 가지고 공동자판을 만들자는 내용 때문이었다. 이분들이 아직도 영어 중독증에서 깨어나지 못하고 있다는 생각이 들었고, 이것은 세종 대왕에게 침 뱉는 격이 된다고 생각했다.

돌아오기 전에 전 부터 잘 알고 있던, 연변대학의 김숙자 교수에게, 안마태 3벌식 자판과 정부 표준 2벌식 자판과의 풀어 쓰기 입력 비교 연구를 의뢰했다. 약 1년간 진행된 중국에서의 연구 결과는, 미국에서 실험한 연구 결과와 큰 차이가 없었다. 결과는, 3벌식이, 자판 외우는 속도가 두배나 더 빨랐고, 입력 속도는 초심자가 9.8% 더 빠르고, 숙련된 후에는 55.9%나 더 빠르다는 결론이었다.

연변 회의가 97년과 98년에는 없었다. 연변에서 실시한 연구 결과를, 99년도 회의에서 논문으로 발표 했다. 그런데, 이 회의에서는 주로 한글의 세계화에 대한 논의가 많아서 딱 유익한 모임이었다. 국제 정음 기호(International Phonetic Hangul, IPH)를 만들어 글없는 민족에게 봉사하자는 뜻이어서 많은 감동을 받았다.

8. 도스용 동시 입력기의 개발

타자 행동이란 오랜 기간의 자율 신경을 훈련시켜야 하는 번거로운 과정을 거쳐야 하기 때문에, 아무리 좋은 자판이 나와도, 한번 굳어진 것을 고친다는것은 거의 불가능에 가깝다. 그래서, 아직 입력 자판을 만져보지 못한 사람들에게, 먼저 보급하기로 했다. 요즘, 어린 사람들은 채팅을 많이 하니까, 한 사람만 초고속으로 입력하면, 보급은 순식간에 될것이라 생각되어, 이 연변 회의에서 돌아와, 즉시, 동시 입력기 개발에 박차를 가했다. 먼저 한글의 프로그램 분야의 자료를 많이 읽으면서, 미국의 여러 회사들이 만든 Unicode Consortium 에 가입 원서 부터 내었다. 머리가 굳어진 조국의 엔지니어들 보다는, Flexible 한 사고 구조를 가진 미국 엔지니어들의 사고 구조부터 고쳐주기로 마음먹었다. 그리고 특허 신청을 했다.

본격적으로 동시 입력기 개발에 매달리기 위해, 먼저 봉사회의 최고 경영자 직책에서 은퇴를 했다. 그리고, 영문 속기 기계를 한대 사다가, 집에서 열심히 사용하면서, 이 기계의 원리를 익혔다.

이 분야의 연구를 지속하려면 연구 개발비가 필요하겠기에, 기금 마련에 시간을 쏟기로 하고, 약간의 기금이 생기자마자, 연변 대학의 김광 선생을 전화로 불러서 북경에서 만나 동시 입력시스템 개발을 의뢰했다. 이분은 자신이 어셈블러 언어 밖에 모르고, 성공하리란 자신도

없지만, 한번 해 보기는 하겠다는 약속을 받고 돌아왔다. 그 후, 6개월 후에, 다시 연변으로 가서, 두만강 호텔에서 장기 체류하면서, 이를 완성할 때 까지 기다렸다. 동시 입력이 100%가 다 되지는 않았으나, 그동안 대부분의 한국인 프로그래머들은 안된다고만 하였는데, 이분은 한번 해보겠다고 하여 이만한 성과를 거두었으니, 이 이상 더 기쁠 수가 없었다. 뿐만 아니라 그 동안 많은 모형을 해가며, 무모한 짓을 한다며, 조소를 받아 개발한 것이기에, 기쁨은 한층 더했다. 이 도스로된 안마태 소리글판 입력 시스템을, 씨디에 담아, 몇사람에게 나누어 주었더니, 반응이 펍 좋아, 한층 더 격려가 되었다. 그동안 꿈꾸어 왔던, 초고속 입력 시스템의 개발 가능성이 열려서, 한글 뿐 아니라, 세계의 어느나라 글이든지, 초고속으로 입력이 가능 해진다는 사실은, 생각만 해 봐도 기분이 펍 좋았다.

9. 한국 과학 기술원

부족한 작품이지만 이를 전시할 기회가 주어지고, 그의 작품을 인정해 주는 사람이 있을 때에, 예술인은 가난해도 그의 예술 활동을 계속 한다고 했다. 발명가도, 역시, 같은 심정이 아닌가 싶다. 중국 심양에서, 2000년 여름에, 동양 언어 처리 국제 학술 대회가 열린다기에 영문으로 된 글을 하나 써서 보냈다. 주최측에서 연락이 오기를 이를 구두로 발표해 달라는 부탁이었다. 발표 후, 자판 연구를 나름대로 해 보았다는 우리 나라의 젊은 학자들이 질문을 해왔다. 그리고 실제로 데모를 해 보여달라고 했다. 이런 기회를 위해서, 미리 연길에 사시는 중국 교포 한분에게 자판 연습을 해달라고 부탁을 해주었기에, 이분이 밤세도록 기차로 달려오게 해서, 그 이튿날 데모를 했다. 이번 회의에서 주제 강연을 한, 김진형 교수가, 자기 학교, KAIST에 와서 강의를 해 달라고 했다. 그러면서, 자기 학교에는 좋은 학생들이 많습니까고 하며, 자기 제자 자랑을 했다. 한국 과학 기술원이 국책 연구소 인 줄로만 알았는데, 학교라고 해서 놀랐고, 자기 제자들을 자랑하는 스승이 있음을 보고 놀랐다. 미국에서는 제자가 스승 자랑하는 것은 보았으나, 스승이 제자 자랑하는 것은 한번도 못보았기 때문이다.

일본 동경에서 있었던 남북 합자 회사, 유니코텍 회사 창립식에 참석한 후, 2000년 10월달에 대전을 방문했다. 학생들이 밤낮 없이 열심히 연구에 몰두하는것을 보고 감격스러웠고, 보잘것없는 나의 강의를 열심히 듣고, 많은 질문을 해 주어서 무척 고마웠다. 더욱더 감격스럽고 고마웠던것은, 거주할 아파트를 마련해 주고, 연구실도 마련해 주고, 또 나의 연구를 도와줄 조교들을 소개해 주어서였다. 그리고, 내 자판을 윈도우즈에 넣어서 편안히 사용할 수 있게 해주겠다고 제안했다. 그리고, 얼마나 빠른 입력이 가능한지 테스트까지 해주겠다고 제의 했다. 그러지 않아도 이런 개발비의 제원 마련을 어떻게 조달할 수 있을지를 연구하는 중이었는데, 이 모든것을 도와 주겠다고, 나의 모금할 시간을 줄여서, 더 많은 시간을 연구에 몰두하라는 뜻으로 받아드리고, 열심히 연구만하여, 고마운 뜻에 보답 하기로 했다. 그동안 모형과 조소를 받아가며 만들어진 결실을, 한꺼번에 거둘 수 있다고 느꼈다.

카이스트를 2001년 2월달에 다시 들러, 그동안 윈도우에 사용할 수 있는 시스템 개발이 얼마만큼 되었는지 점검하고, 동시 입력이 안되는 글자를 찾아내어, 그 원인을 연구하는데 시간을 할애하고, 연변 회의에 참석 후, 다시 미국으로 돌아왔다.

본인은 2001년 4월에, 이 시스템의 완성을 위해 다시 카이스트를 방문했다. 그 때까지는 하드웨어 상의 문제가 있어 100%의 동시 입력이 불가능했다. 요즘은 자판 생산 업체들은 생산 단가를 낮추기 위해, 회로를 경용으로 사용하도록 만들어 두어 (membrane keyboard), 동시 입력 시에 글자가 영키는 문제가 있었다. 그래서 입력 키 하나 하나에 스위치가 따로 달려 있는 키보드를 사용 해보니 100% 초고속 입력이 가능했다. 이 키보드의 생산 업체를 만나 워선 100대를 생산토록 주문을 하고, 어린이 책 인터넷 서점, '우리 아이' (www.uibook.co.kr)에서, 100% 초고속 입력이 가능한 자판을 보급하도록 조치하고 미국으로 돌아왔다.

카이스트 인공 지능 연구 센터에서는, 무료로 이 프로그램을 다운 로드 받아가도록 웹 페이지를 만들어 두었으며, 주소는 <http://ai.kaist.ac.kr/ahnmatae> 이다. 그리고, 이 새로운 자판에 대한 어떤 질문이라도, 바로 인터넷에 올릴 수 있도록, ahnmatae@ai.kaist.ac.kr을 열어 놓았다. 앞으로 자판에 대한 많은 질문 있기를 바란다.

이 새로운 시스템은 윈도우즈에만 사용 가능하며, 다른 시스템에서는 사용할 수 없다. 현재 Windows 2000, Professional 에, 안마태 소리 글판을 KAIST 로 부터 다운로드 받아 사용해 보니 너무 좋다. 이 안에 들어 있는 모든 글을 다시 Boot up 하지 않고 사용할 수가 있어서 얼마나 편리한지 모르겠다. 이 글은 영문 워드로 쓰고 있다.

10. 초고속 입력이 가능한 이유

입력 자판 설계에 있어서 가장 우선권(Priority)을 두어야 하는 것은 입력 속도이다. 그동안 많은 사람들의 이야기가, 타자기와 컴퓨터가 미국에서 발명되었고, 영어 위주로 만들어졌기에 한글에는 맞지 않는다고 했다. 이들의 말은, 글씨 못쓰는 사람이 붓 나무란다는 말처럼, 논리에 맞지 않는다. 붓이 어느 나라에서 발명되었건, 붓의 역할만 하면되지, 붓 때문에 글 못쓰는 것은 핑계에 지나지 않는다. 이처럼 컴퓨터도 붓처럼 하나의 도구에 지나지 않으므로, 이용하는 사람에 따라서, 어떻게 활용하느냐의 문제이지, 어느나라의 글자 처리를 위해 만들었느냐는 문제와는 상관이 없다. 오히려, 오늘날 사용하는 컴퓨터는, 우리 한글에 꼭 맞게 만들어 진것 같다. 그 이유는, 우리 한글 만큼, 빨리 입력이 되는 글이, 이 세상에는 존재하지 않기 때문이다.

안마태 한글 소리 글판의 입력이 초고속으로 빠른 이유는 다음과 같다.

1. 음절 입력 방식. - 한글은 창제 당시부터, 소리의 마디 (Syllable) 를 한자씩 쓰게 되어 있다. 옛 글에서는 세계의 복자음도 있고, 네개의 복모음도 있어서, 한 소리 마디를 만드는데 필요한 자소는 열 개쯤 될 수도 있다. 그러나 여기에 대한 연구는 되어 있는 것이 전연 없어서 정확하게 말할 수는 없다. 현대어에서는 두개의 자모로 된 마디글이 가장 많고, 그 다음이 세개, 네개.. 이런식으로 숫자가 많을 수록 잘 쓰이지 않는다. 7 자로 된 글자까지 있으나 이런 글은 아주 희소 가치가 있는 글이어서 1 년에 한번 정도 쓰일 정도다. 대개 평균 2 자 반의 자모가, 한 음절을 만드는데, 한글은 100% 동시 입력이 가능하다. 그러므로 자모 한자씩 입력하는 현재의 입력 방식 보다는, 두배 반이 빠르다는 수학적 공식이 성립된다.
2. 쉬프트 키의 불필요. - 쌍 자음 ㅃ, ㅆ, ㅈ, ㅊ, ㅍ 의 입력은, 해당되는 단자음의 바로 오른 쪽에 있는 키를 동시에 눌러 주면되고, 거친 소리 자음 ㅋ, ㆁ, ㆏, ㆑ 는 해당 자음 ㄱ, ㄷ, ㅈ, ㅂ, 와 동시에 바로 위의 키를 눌러주면 된다. 받침자는 ㄱ, ㄷ, ㅈ, ㅂ 와 동시에 ㅎ을 눌러주면된다. 쌍모음과 복 모음은 해당 모음을 동시에 눌러주면된다. 쉬프트 키를 사용하면, 안할 때 보다 세배 가량 속도가 느려지며, 오자가 많이 생기며, 피로가 쉽게 오며, 카팔 신드롬 (손가락의 운동을 연속적으로 할때에 생기는 근육의 마비 증세) 가 생길 확률이 높다. 그러므로 안마태 소리 글판은 쉬프트 키를 전연 사용하지 않게 해 두었다.
3. 운지 (運指) 거리가 짧다. - 손가락의 움직이는 거리가 멀수록 입력 속도는 정비례로 느려진다. 정부 표준 자판은, 홈로우 (Home Row, 여덟개의 손가락이 놓여지는 아래에서 두번째 줄) 에서 손가락이 아래 위로 움직여야 하는데, 이런 경우 위로 올라가서 치고 제자리로 돌아올때 보다는, 아래로 내려가서 치고 올때의 속도가, 더 느리며, 오자도 더 많이 나온다는 실험보고가 있다. 안마태 소리 글판은, 맨 아랫 줄에 있는 받침 자모는, 힘이 쎄, 엄지 손가락으로 누르게 되어 있어, 여덟개의 다른 손가락은, 홈로우와 그 윗줄만 오가면 되는데, 이것도 홈로우에 빈도수가 높은 자모를 모아 두어서, 위로 가서 치고 오는 횟수는 많지 않게 되어 있다.

4. 리머씨의 법칙 적용. - 미국에서 1920 년대에 자판을 연구한 사람 가운데, *리머*라는 분이 있었다. 이 분은 사람의 인체 구조상, 손가락이 안쪽에 있을수록 힘이 세고, 동작이 빠르다는 사실을 발견하고, 빈도수 (頻度數)가 높은 글자를, 안쪽으로 몰아 놓아야, 입력 속도가 올라간다는 법칙을 만들었다. 안마태 소리 글판은, 이 법칙을 적용하여, 빈도가 높은 자모를, 안쪽으로 모아 놓았다. 우리 말에서, 자음의 경우, 목구멍 소리 (ㅇ, ㅎ), 어금닛 소리 (ㄱ, ㅋ, ㆁ), 혀끝 소리 (ㄴ, ㄷ, ㄸ, ㅌ), 잇빨 소리 (ㅅ, ㅆ, ㅊ, ㅌ), 입술 소리 (ㅁ, ㅂ, ㅃ, ㅍ) 순으로, 많이 사용 된다. 이것은 사람의 얼굴을 왼쪽에서 보았을 때의 발성 기관의 순서와 일치한다. 모음의 경우, 기본자 ㅏ (.), ㅓ (一), ㅗ (|) 자가 안쪽과 가운데에 있는 것은, 이들의 사용 빈도가 높기 때문이다.
5. 스페이스 바의 동시 입력. - 우리 글은 단어 한자씩 마다 띄어 쓰기를 해야 한다. 그런데 단어의 평균 길이가 얼마나 되는지 연구 보고된 자료가 없어 정확히는 알 수가 없고, 글 쓰는 이의 버릇이 다 다르기 때문에 정확한 통계를 구하기도 힘들다. 하지만, 대강 추측컨대 평균 석자마다 띄어 쓰기를 하는 것 같다. 이것을 사용 회수로 따지면 대략 15%에서 20%에 이른다. 안마태 소리 글판의 입력 방식은 이 띄어 쓰기 공간을 위한 스페이스 바를, 단어의 마지막 글자를 칠 때에 동시 입력을 할 수 있도록 해 두었다. 예를 들어 학교라는 단어를 입력 할 때에 ㅎ ㅏ ㄱ ㄴ ㅓ 그리고 공간을 칠려면, 모두 6 번 눌러야 한다. 하지만 이 초고속 입력 자판은 모두 2 번이면 된다.
6. 문장 부호의 동시 입력. - 쉼표, 마침표, 의문표, 괄호, 등의 문장 부호도 단어의 끝자를 칠때에 동시에 입력하도록 해 두어서 입력 속도를 빠르도록 해 두었다. 이 문장 부호도 글쓰는 이의 버릇에 따라서 다르기는 하지만 사용 빈도가 약 3%에서 5%로 추산된다.

11. 얼마나 빠를까? 그리고 왜 빨라야하나?

이미 안마태 자판과 표준 자판의 풀어치기 입력 속도 비교에 대한 연구는 미국과 중국과 평양에서 실험한 통계 자료가 나와 있다. 그러나 동시 입력과의 비교 연구는 아직 시작도 하지 않아, 수치로 밝힐 수 있는 단계는 아니며, 상당한 기간이 지나야 가능할것 같다. 그러나 위에서 밝힌대로 여섯가지나 되는 빠른 입력 이유에 대한 내용을 종합하면 대략 3 배 정도가 빠르지 않을까 하는 추측이 가능해 진다. 최소한 두배로만 잡아도 이것은 대단한 혁명이다. 기업이 이를 활용하면 인건비를 절반 이상 줄일 수 있다는 말이되고, 국가가 이를 활용하면 국민의 세금을 절반이상 절약할 수 있다는 이야기가 된다. 그 보다도 더 중요한 이유는 우리 민족의 사활이 달린 문제이기 때문에 빨라야 한다.

우리가 살고 있는 21 세기는, 지식을 기반으로하는 정보화 시대, 혹은 세계화 시대라고 한다. 이말은 컴퓨터를 기반으로한 새로운 산업 사회와, 국경을 초월하는 경제 시장으로의 체제 변화를 의미한다. 여기에 적응하지 못하면, 19 세기의 우리 민족 역사를 다시 되풀이 하게 된다. 가까운 나라 일본은 1868 년부터 시작된 명치유신의 근대화와 세계화를 밀고 나가는 동안, 우리 조상들은 대문 고리 잠귀놓고, 상투잡고 싸움만 하다가, 결국은 일본에 먹히고 말았다. 세계의 흐름을 알지 못하고, 우물안 개구리가 되었기 때문에 생긴 결과이다.

그런데 정보화 시대와 국제화 시대에 적응하는 방법으로, 영어를 해야한다며, 어린 아이들의 조기 유학을 서두르고, 대학의 교수를 외국인으로 (사실은 영어하는 외국인으로) 충원해야한다는 정책은, 무엇인가 잘못되어도 많이 잘못되어 가는것 같다. 어린 아이들의 국제화 적응은, 조기 유학이 아니라 따뜻한 부모의 사랑과 보호가 가장 바르고 빠른 방법이다. 미국으로 조기 유학보낸 자녀들이 마약 복용 등, 탈선 사례를 많이 보아왔기에 하는 말이다. 또한, 대학의 외국인 충원도 쿼터를 정할것이 아니라, 교수들의 급료를 올려주고, 처우 개선을 해주고, 공개 채용하면, 오지 말라고 해도 세계적인 석학들이 몰려 들게 될것이다.

정보화 시대와 국제화 시대에 가장 잘 적응하기 위해서, 영어만 잘하면 된다는 발상도 아주 잘못된 것이다. 영어를 표준 언어로 사용하는 필리핀과, 인도, 그리고 아프리카의 여러 나라가, 정보화 시대와 국제화 시대에 가장 잘 적응하는 나라가 되어야 마땅하지만, 실제로는 이와 정반대의 사실을 알아야 한다. 그러므로, 초등학교에서 부터, 영어를 가르친다는 것은 무엇인가 잘못되어도 한참 잘못된것 같다.

이런 잘못된 정책과 이의 영향 때문에, 미국에서 오래 살다가 남부 조국 방문을 할 때면, 상당한 혼선을 가져온다. 파크(Park, 공원이라는 뜻) 라는 간판을 보고 찾아 들어가면, 나무 한그루 안보이고, 가든 (Garden, 정원이라는 뜻) 이라는 간판을 보고 들어간 곳은, 화초 한포기도 안보이고, 슈퍼 (Super, 초 대형이라는 뜻)라는 간판을 보고 들어간 곳은, 앉을 자리도 없는 구멍 가게라는 사실은, 웃어야 좋을지, 울어야 좋을지 당황하게 만든다. 더욱더 당황하게 만드는 것은, 요즘 지식층 사람들이 미국에서 사는 우리들 보다 영어 단어들을 더 많이 써서 사용한다는 사실이다.

정보화와 세계화 시대의 가장 좋은 적응 방법은 정보의 빠른 공유화에 있는데, 우리 나라 사람의 가장 빠른 정보의 공유화를 위해서는 반듯이 우리 말과 우리 글인 한글을 사용 해야한다. 그 이유는 우리의 정보 매체가 한말과 한글이지, 영어와 알파벳이 아니기 때문이다. 지금까지는 남의 뒷다리 잡고 따라가는 격으로, 영어 흉내를 내느라 정신이 없었는데, 이제 부터라도 제정신 차리고, 우리 말과 글로 정보 매체를 삼아 빠른 속도로 정보 교환을 해야한다.

그러기 위해서 영어식 입력 방법인 현재의 2 벌식 입력 방법을 깨끗이 버리고, 과감히 초고속 입력 방법으로 전환해야 한다. 안마태 소리 글판의 등장으로 머지않아 영어가 한글을 따라오는 시대가 올것이다.

12. 한글의 세계화

한글의 세계화라 함은 한글을 세계인들이 사용할 수 있는 정보 매체화 (媒體化)를 한다는 말이다. 현재까지는 영어가 이런 매체로 사용되어 왔으나, 영어는 배우기도 힘들고, 사용하기에도 불편한 글이어서, 이의 한계점에 도달하고 있다. 그 동안 영어가 세계의 표준어 처럼 되어와서, 영어의 알파벳을 모르는 사람이 지구상에 거의 없을 정도로 늘어났다. 그래서 이웃나라 중국도 중국어의 표기를 알파벳으로 하고 있고, 일본도 정보화 시대에 뒤지지 않기 위해, 문자 혁명을 해야 된다고, 영어 알파벳을 써야겠다고 한다. 이미 이 두 나라는 컴퓨터에서 영어로 입력을 해서, 자기 나라 글을 찾아오는 것을 당연한 것으로 생각하고 있고, 이 방법을 많이 사용하고 있다. 동북 아시아 3국 중에, 우리 만이 알파벳을 사용할 필요가 없다. 그 이유는 우리 글이 영어의 알파벳 보다 훨씬 훌륭한 표음 문자이기 때문이다. 그러나, 중국인과 일본인들이 훌륭한 우리의 표음 문자를 쓰지 아니하고, 왜 상형 문자인 영어의 알파벳을 쓰고 있을까? 그 이유는 간단하다. 훌륭한 이 글을 우리 스스로가 개발하지 않고 버려 두었었기 때문이다.

한글이 세계에서 으뜸가는 표음 문자라는 사실은, 세계의 거의 모든 이 분야의 학자들이 잘 알고 있다. 그러나, 우리는 우리의 것을 그동안 너무 모르고 있었거나, 알고 있어도 모른척하고 살아왔다. 그리고 이것을 활용할려고도 하지 않았고, 오히려 이의 발목을 묶어 두었다. 그러나 지금은 정보화와 세계화 시대에 들어왔기에, 이 표음 문자가 날개를 달고 훨훨 날 수 있도록 이의 발목을 풀어 놓아야 한다.

13. 영어의 한글 속기 (速記)

영어는 속기 기계가 있어야 속기가 가능한 문자이다. 그 이유는 영어의 알파벳이 원래 상형 문자 (그림글자) 인 보헤미안 글자에서 유래 되었는데, 그 후, 희랍 문자로 변화되어 사용하다가, 그 다음 라틴어로 변하고, 이 라틴어에서 구라파의 여러나라 글로 변화 되었기 때문이다. 그 예를 들어 보자. 원래 보헤미아 글의 첫 글자 ‘아레프’ 는 소머리로 그려져 있었다. 소의 얼굴로 삼각형을 그리고 그 삼각형 얼굴에다 두개의 뿔을 그려 놓아, 비스듬히 높혀 놓았다. 그 후 희랍 문자 ‘알파’ 자로 쓰이면서, 이 글자는 뿔이 아랫 쪽으로 향하게 되어, 오늘날의 라틴어 문자 에이(A)에 이르렀다. 비(B)라는 둘째 글자도, 마찬가지로, 몇 천년의 진화 과정을 거쳐 오면서, 약간의 모형 변화만 가져왔다. 원래는 ‘베스’ 라고 불리웠는데, 이는 집이라는 뜻이다. 보헤미안 언어의 한 가닥인 히브리어도, 이와 같은 뜻으로 사용되어 왔는데, 어원을 살펴보면 재미있는것을 발견하게 된다. 예수님이 나신 동네 이름, ‘베스레헴’ 은, 원래, 양식(레헴)의 집(베스)이란 뜻이다. 남자 방 한개와, 여자방 한개가, 가즈런히 연결된 집모양의 글자가 ‘베스’ (B)였다. 그 후, 희랍어에서는 ‘베타’ 로 읽혀졌으며, 그래서 영어의 자모 이름을 ‘알파 베타’ 라고 부른다.

이렇게 상형 문자에서 발달된 글자이기에, 영어는 표음 문자가 아니다. 음(소리)을 표시하지 않고, 사물의 형상(그림)을 표시한 글에서 발달된 글이기에, 음가 (소리의 값)가 영망이다. 그래서, 영어는 평생을 배워도 발음을 정확하게 할 수가 없다. 그리고, 한 단어가 여러개의 발음을 가질 수도 있다. 그러므로, 영어는 컴퓨터에서 세계의 모든 글자를 찾아올 자격이 없는 글자체이다.

영어는 컴퓨터에서 영어 단어 자체도 빠른 속도(속기)로 찾아 올 수가 없어서, 반듯이 속기 기계를 따로 사용해야 가능하다. 그런데, 안마태 소리 글판의 개발로, 속기 기계의 도움 없이, 영어의 단어들을 초고속으로 찾아 올수가 있게 되었다. 예를 들어 ‘학교’ 라는 뜻의 영어 낱 말 ‘school’ 은, 6 번 두들겨야, 한 단어가 형성되는데, 한글로 ‘스쿨’ 을 치면 두번이면 된다. 그런데, 이 프로세서 안에는 스과 ㅋ이 한자로된 코드도 없고, 폰트가 없어서 스 ㅋ ㅍ ㄹ 을 한 글자로 때릴 수가 없다. 이런 폰트를 그려서 내장해 두고, 이 폰트의 코드만 정해주면 한번에 처리가 가능하며, 단어 뒤의 공간도 트레일링으로 처리되므로, 영어에서 7 번을 눌러야 나올 수 있는 글자를, 한글로는 1 번만 눌러도 가능해진다.

동음 이어 (同音異語)의 출현시에는, 이들 낱말들을 마르코프의 확률로 선택하도록 프로그램을 짜면 될것이다.

14. 중국어의 한글 속기

중국어는, 현재까지, 한자를 찾아오는 프로세서가 100 가지도 넘게 개발 되었다. 그 중에, 오피법 (우비, 五筆, 한국에서는 뿌리법이라고도 함) 프로세서가 가장 빠르기는 하지만, 전문인이 아니면 사용할 수가 없어서, 대부분의 사람들은 병음법 (拼音法)이라고 하는, 영어 알파벳으로 글자를 찾아오는 방법을 사용한다. 예를들어 중화 인민 공화국 (中華人民共和國)을 영어 발음대로라면, *zhong hua ren min gong hua guo*, 이렇게 30 번을 두들겨야, 7 자로된 이 단어를 찾아 올 수 있지만, 한글로는 ‘중화인민공화국’ 라는 발음대로만 입력하면 된다. 만약에 찾고자하는 단어가 동음 이어 (同音異語)여서, 여러개의 단어가 나열될 경우에는, 한문의 여러가지 특징을 이용해서, 한꺼번에 이들 특징을 입력해서 선택하도록 하면 된다. 한자(漢字)의 특징이란, 획의 숫자, 자소의 숫자, 첫 획의 그려진 방향, 끝 획의 그려진 방향, 4 각의 모양, 엑센트, 등, 여러가지를 이용 할 수가 있다. 영어 알파벳으로 한자 단어를 찾다가 동음 이어가 나오면, 화살표로 프롬트를 끌고 가거나, 마우스를 끌고가서, 클릭을 해야 되는데, 이에 소요되는 시간은, 한글로 한꺼번에 누르는 시간의 열배도 넘는다.

중국이 하루 속히 문자 혁명을 가져오지 못하면, 13 억 인구의 컴맹 문제는 해결점을 찾기 힘들것이다. 오늘날 세계는 디지털 문화라는 급류에 휩쓸려 가고 있는데, 중국이라는 나라는,

상형 문자라는 외딴 섬에서, 완전히 왕따를 당하고 살아가야 할 것이 뻔하다. 이를 위해서는 하루 속히 한글을 한문 프로세서의 매체로 받아 드려야 한다. 과거에 조공을 바치던 나라의 글이라고 무시하겠지만, 한글은 이미 중국 문자의 일부(조선족의 문자)로, 세계 표준국어 등록이 되어 있기에, 이를 사용하는 데는 아무런 문제도 없다고 본다.

세계의 내노라 하는 대기업들의 13억 인구를 겨냥한, 중국어 시장 점령 전략은 최근에 와서는 아주 눈부시게 활발하다. 새로 나온 마이크로 소프트사의 워드 프로세서 XP에는 그동안 세계적으로 피나는 경쟁을 해온, 인공지능 분야의 새로운 기술들이 총 동원되어 있다. 음성 인식으로 글자를 찾아 온다든가, 한문을 손으로 쓴 것을 인식하는 필기 인식 방법 등, 별의별 기술이 다 동원되어 있다. 하지만 한문은 동음 이어(同音異語)가 워낙 많아서, 이를 선택하는데 시간이 많이 걸린다. 그리고 한자를 손으로 쓴다는 것도 시간이 많이 걸린다. 하기가 현재까지 개발된 어떤 방법 보다는 빠르지만, 한글 속기 입력과 한문의 자형 특성으로 찾아오는 방법 보다는 훨씬 느리다.

우리는 5세기 반전에 우리 조상들이 땀 흘려 만든, 세계적인 발명품인 한글을, 중국 시장에서 그 진가를 보여주어야 한다. 우리 조상들의 두뇌가, 현대 첨단 과학을 능가한다는 사실을, 세계 전체에 과시해야 할 날이, 우리 앞에 성큼 다가왔다.

15. 일본글의 속기

일본어는 그야말로 영망진창이다. 간지(漢字)의 경우, 읽는 법도 많아서, 웬만한 지식인이 아니면 읽는 것 자체가 영망이다. 그래서 루비라고 부르는 조그마한 글자를 간지 위에 발음 기호로 사용한다. 한자가 전래된 시기와, 전래된 루트에 따라서 읽는 법이 모두 다르다. 처음 우리 한반도를 경유해서 전래된 한문은 우리 발음하고 비슷한 것이 많은데, 그 후에 들어온 발음들은 주로 산둥 반도의 남쪽에서 전래되었기 때문에, 우리의 것과는 상당히 거리가 먼 것도 많다. 일본어는 문법의 서열만 우리의 것과 같다 뿐이지, 언어 자체가 완전히 다른 어족에 속하기 때문에, 한자의 발음 상에도 우리와는 차이가 상당히 난다.

그런데다가 일본은 가다가나와 히라가나라고 하는 한문의 간자체를 만들어, 한문과 영문, 모두 4가지를 병행해서 쓰고 있기 때문에, 컴퓨터로 문자 처리를 하는 데는 보통 어려움이 많은 것이 아니다. 이들이 모두 영어 알파벳으로 같아치우자는 소리가 나올 만도 하고, 실제로 많은 사람들이 이미 그런 방식으로 문자 처리를 하고 있다. 한글로 일본말 처리를 하면, 이런 문제는 간단하게 해결이 되지만, 이들은 전 식민지국의 글자를 받아들여야 하지 않을 것이다. 일본 국민의 못된 자존심이 이를 허락하지 않을 것이기 때문이다. 그러나, 일본은 문자 혁명을 하루 속히 이룩하지 않는 한, 정보화와 세계화 시대에 영원히 낙오자가 되어, 머지 않아 3등 국민 취급도 못받게 될 것이다.

그 동안 개발된 일본말 처리용 키보드(글판)는 수도 없이 많다. 그럴 수 밖에 없는 이유가, 일본글은 자모가 많아 발음기호까지 합쳐서 모두 50자가 훨씬 넘고, 쉬프트 키를 쓰거나, 맨 윗줄의 키를 사용해야 하기 때문이다. 이런 방법으로는 속도가 대단히 느리다.

한글로 일본말 처리를 할 경우, 예를 들어 '일본어'라는 단어 '니혼고' (日本語)를 발음대로 누르며 간지 키를 누르면 간지가 나오고, 가다가나 키를 누르면 가다가나가 나오고, 히라가나 키를 누르면 히라가나가 나오게 만들어 두면 된다. 이것을 영어로 입력할 경우 ni hon go, 이렇게 공간까지 모두 합치면 10번을 눌러야 하고, 간지(漢字)를 찾아올 경우, 현재의 중국어 프로세서 처럼, 화살표나 마우스의 클릭을 사용해야 한다. 한글로는 3번만 누르고, 동음 이어가 나와서 선택을 요할 경우, 한자의 특징으로 선택만 하면 된다. 한글로는 눈 깜짝 할 사이에 찾아올 수 있는 글자들을, 왜 복잡한 방법을 써서 영어로 찾아와야 하나?

한글 속기로 된 일본어 프로세서 개발은, 우리의 쓰라린 과거를 깨끗이 씻어주는 역할을 할 것이다.

16. 한글의 세계화는 언제 가능한가?

이미 필자는 오래전 부터, 한글로 이 세가지 글의 입력 방법을 연구 해왔고, 머지 않은 장래에 이를 실천에 옮길 것이다. 그러나, 한글 프로세서 프로그램을 쓴다는 것은, 자모 한자씩, 코드 번호를 찾아서, 모아 쓴 글자 한자 씩을 맞추어 주거나(완성형), 만들어 주어야(조합형) 하기 때문에, 퍼즐(puzzle)을 맞추는 것 처럼, 시간이 많이 걸린다. 그 뿐 아니라, 현대어 한글로는 외국어 표기가 잘 안되기 때문에, 이에 대한 연구와 개발이 필요하다. 예를 들어, 영어의 PH, F, TH, V, Z, 그리고 R과 L의 구분 등에 대한 한글 표기법을 개발해야 하는 것 처럼, 각 나라 말의 특이한 음가의 표기법을 개발 해야 한다. 이미 우리 조상들이 중국어 발음 기호로, 이들 음가에 대한 표기법을 개발해 두었기에 새로운 자모를 고안해 낼 필요는 없고, 다만 표기상 오늘날의 컴퓨터에 어떻게 맞추어 주느냐는 문제만 해결하면 된다.

영어의 개발은 비교적 용이할 것 같다. 이미 개발되어 있는 속기 프로그램 (모두 특허가 나와있는 제품들이어서 좀 비싸기는 하겠지만) 을 사다가 한글 코드로 바꾸어 주기만 하면 된다. 그러나 영어의 단어 수가 몇 만자가 넘기 때문에 시간은 많이 걸린다고 본다. 보급은 비교적 용이할 것 같다. 그 이유는 미국 사람들은 실리주의를 추구하는 사람들이어서, 한글이 어느 나라의 글인지조차도 따지지 않을 것이기 때문이다.

현재 사용되는 영어 속기 방법보다 다음과 같은 장점 때문에, 한글로 된 영어 속기 프로그램의 보급은 생각보다 훨씬 쉬우리라고 본다.

1. 속기 기계가 따로 필요없다. - 한글은 영어와는 달라서, 속기 기계가 따로 없어도 마디글 (Syllabic Word) 을 입력 할 수 있다. 영어 속기사들은 현재 속기 기계와 노트북을 따로 가지고 다니며, 사용 할 때 마다 연결을 해서 사용해야 하지만, 앞으로 나올 한글 속기 기계는 그럴 필요가 전연 없다. 영어는 우리 글 처럼 과학적이지 못해, 3 벌식으로 된 속기 기계를 별도로 사용해야 하는데, 왼손에 첫소리 자음을 누르고, 오른 손에 마지막 소리 자음(우리 글로는 받침)을 누르며, 양 손 엄지 손가락으로 맨 아랫 줄의 모음자를 동시에 누르도록 되어 있다. 이것을 본따서 만든 한글 속기 기계가 이미 우리 나라에서도 나와 있다. 요즘 본인은 포켓 PC 와, 접어서 사용하는 키보드를 구입해서 주머니에 넣고 다니면서, 한글로 영문 속기 기계를 만드는 연구를 하고있다.
2. 속기 기술을 따로 배울 필요가 없다. - 한글은 음가를 익히는데 한시간 정도밖에 소요되지 않는다. 훈민 정음에는 현명한 사람이면 반나절이 걸리고, 멍청한 사람일지라도 열흘이면 충분하다고 했는데, 실제로 미국 사람들을 가르쳐보니, 대개 1 시간 정도면 한글을 읽게 되었다. 안마태 한글 자판은 자리를 익히는데 반시간이면 됨으로, 세계의 어느 나라 사람이건 누구든지 1 시간 반의 투자만 하면 이 속기식 컴퓨터를 사용할 수 있게 된다. 얼마나 빨리 입력을 할 수 있느냐는 문제는 개인에 따라서 다르며, 연령에 따라 다르기는 하지만, 하루에 1 시간씩 연습할 경우 1 년 반이면 1 급 속기사가 되리라 짐작된다. (한글은 이에 대한 연구 결과를 알지 못하며, 이 수치는 영문 속기 훈련의 경우 임).

영어 속기사의 경우, 훈련 기간이 오래 걸려서 그런지는 모르지만, 다른 직업에 비해 시간당 인건비가 대단히 높다. 시간당 급료가 1 급 속기사의 경우 \$85 에서 \$150 까지

차이가 많으며, 앞으로의 수요도 증가 일로에 있다고 한다. 밀천 별로 안들이고 이런 고소득을 올릴 수가 있다면 누가 그 길을 가지 않겠는가?

우리 한국인 컴퓨터 전문가들은 앞으로 머지않아 컴퓨터에서는 인공지능 분야의 발달로 (특히 음성인식 기술의 발달로) 키보드 입력기가 필요 없게 된다고 한다. 이 말은 나에게 앞으로 없어질 키보드를 연구해서 무엇하느냐는 조소 섞인 말로 들려진다. 여기에 이런 분들을 위해서 얼마전 이분야의 미국인 엔지니어와의 대화를 요약해서 적어둔다.

미국 어느 법정에서 재판 비용을 줄이기 위해서, 원고와 피고 양쪽 변호사들의 동의로, 속기사 없이 음성인식기로 재판을 했고, 이 기록을 종이에 찍게 했더니, 영어에는 동음 이어가 많고, 액센트의 차이로 완전히 단어의 의미가 달라지며, 그리고 영어는 쉼표를 어디에 찍느냐에 따라서도, 문장의 뜻이 완전히 달라지기 때문에, 하는 수 없이 속기사를 고용해서 다시 재판을 했으며, 방송국에서도 똑같은 현상이 일어났다고 했다. 방송국의 경우, 음성 인식기로 단어가 생성 되는것은 문제가 없지만, 수정을 해야할 경우, 속기사가 직접 화면의 캡션을 써나가는 것이 훨씬 빠르기 때문에, 생방송은 반드시 속기사가 해야 한다고 했다. 그러면서 인공 지능 개발과 키보드와의 관계는 자동차와 자전거의 관계와 같다고 했다. 아무리 좋은 자동차가 개발되어 나와도, 자전거의 용도는 그대로 있다고 했다. 그래서 그런지, 요즘 미국에서는 도시마다 자전거 전용선이 따로 있도록 해둔 곳이 많이 생긴다

중국어와 일본어의 한글 입력기도 영어처럼 속기용으로 먼저 보급하면 큰 문제가 없으리라 생각되며, 머지 않아 동북 아시아의 3 개국 경제 공동체 설립이, 시간 문제로만 남아 있기에, 그때는 이 세 나라가 운명적으로 한글을 입력 수단으로 쓰게 될 것이다. 구라파 공동체는 불과 반세기 전만 해도, 피비린내 나는 전쟁을 하던 나라들이었는데, 그 동안 국가 간의 경계선에는 여권 조사를 하던 검문소도 흔적이 없어지더니, 요즘에는 환전소 마저도 보이지 않는다. 다만 미국의 주 경계선 처럼 환영 간판만 우뚝하게 서 있다.

영어와 중국어와 일본어만 입력용 발음 기호로 사용 하게되면, 인류의 절반 이상을 한글이 정복하게 되며, 산업 혁명기에, 뒤떨어졌던 민족의 역사를, 디지털 혁명기에는 이를 만회할 수가 있을 것이다.

이상에 열거된 세가지 글의 초고속 입력 방법만 소개한것은, 필자가 아는 글이기 때문이다. 이 세상에 존재하는 어떤 종류의 다른 언어라도, 모두 이상에 열거된 세가지 글의 입력 방법과 거의 같은 방법으로 속기 입력이 가능함을 적어 둔다.

17. 맺는 말

한글은, 이미 언급한대로 우리만의 글이 아니라, 세계 모든 인류의 말을 표기할 수 있는 표음 문자이며, 오늘날 컴퓨터 시대에 가장 알맞는 글자 체계이다. 이러한 훌륭한 과학적인 글을 얼마나 잘 알고 닦느냐에 따라서 우리 민족의 장래가 매달려 있고, 이 세상 모든 인류에게 공헌할 수 있는 기회를 제대로 활용하는 것이 된다.

그러므로, 이제는 이 훌륭한 문화 유산을, 영어 입력 흉내 내는것 처럼 풀어치기 방법을 하루 속히 버리고, 한글 만이 가능한 초고속 모아쓰기 방법으로 바꾸어야 한다. 이것이 디지털 시대를 살아가는 우리의 의무이며 특전이다.

그러나 이런 변화를 반대하는 사람들, 즉 세종 대왕 때의 한글 창제를 반대하던 최만리와 같은 사람들이, 꼭 있을것이다. 이들은 그동안 나온 컴퓨터의 숫자가 몇 천 만대고, 만들어 둔 자료가 얼마이고, 2 벌식 표준 자판 사용자가 몇천 만명이고, 인터넷 인구가 얼마이고, 하면서

변화를 반대할 것이다. 이런 사람들은 대개가 컴퓨터를 잘 모르는 사람들일 것이다. 현재의 모든 한글 컴퓨터는 입력시에만 2벌식 자판을 사용할 뿐이지, 컴퓨터 내부에서는 다시 3벌식으로 바꾸어 주어야하고, 그외의 모든 분야는 이미 3벌식으로 되어 있기 때문에 (출력, 차례, 사전, 인공지능 분야, 인터넷 통신 분야) 3벌식 자판으로의 전환에는 하등의 문제가 없다. 다만 입력을 하는 사람의 자율 신경을 바꾸는 문제가 있기 때문에, 당분간은 2벌식과 3벌식을 겸용하도록 하면 된다.

사람은 누구나 이기적이기에, 3벌식 초고속 입력기로 바꾼 사람들에게, 2벌식 입력 시간으로 작업한 양의 시간 만큼, 남는 시간을, 자유 시간으로 사용하라면, 모두 한꺼번에 전환을 한다고 야단을 치지 않을가 생각 된다.

< 참고 문헌 >

[1] 송현 한글 기계화 개론, 1984, 서울

[2] 문화부 한글 코드와 자판에 관한 기초 연구, 1992, 서울

[3] 한국 과학 기술 정보 센터, 한글 漢字 찾기 調査一覽表, (비매품) 년대 미상, 서울

[4] 안마태 한글 통일 자판 시안, “ New Life” May 1985, Los Angeles

[5] 공병우 한글 기계화의 현재와 미래, “ New Life” May 1985, Los Angeles

[6] 한태동 世宗代의 音聲學, 연세 대학교 출판부, 1998, 서울

[7] 안마태 안마태식 통일 자판의 제안, “ ICCKL ‘ 99” , 1999, Yanbian, China

[8] Dvorak, August TYPEWRITING BEHAVIOR, 1936, American Book Co.

[9] Coulmas, Florian The Writing Systems of the World, 1989, Oxford, UK

[10] Kim, Kyung Sok A Common Approach to Designing the Hangeul Code and Keyboard, “ Computer Standards & Interfaces 14” 1992, North-Holland

[11] Ledyard, Gary K. The International Linguistic Background of the Hunminjeongeum, “ Korean Alphabet” 1989, Hawaii Univ.

[12] Lunde, Ken CJKV (Chinese, Japanese, Korean, Vietnamese) Information Processing, 1999, O’ Reilly & Associates

[13] Ahn, Matthew Y. AhnMaTae Hangeul Keyboard & Input System, “ International Conference on East-Asian Language Processing and Internet Information Technology” 2000, Shenyang, China

[14] The Unicode Consortium: The Unicode Standard, Version 3. 0, 2000,

[15] Jenkins, John The Unicode Character-Glyph Model: Case Studies

18th International Unicode Conference, 2001, Hong Kong

(2002년 3월 7일 다시 고침)