

훈민정음의 제자원리에 의한 휴대전화 문자판 개선에 관한 연구

조성문*

국문초록

이 연구는 훈민정음의 제자원리에 기초해서 휴대전화의 문자판을 새롭게 제안한 것이다. 기존의 휴대전화 문자판들을 고찰하여 문제점을 파악한 후 좀더 쉽고 효과적인 새 문자판을 제안했다.

현재 기존 휴대전화의 문자판은 휴대전화 제조회사마다 서로 다르다. 같은 회사 제품이라고 하여도 그 제조 시기에 따라 다르기까지 하다. 이제는 통일되어 있는 컴퓨터의 문자판과는 달리, 휴대전화의 문자판은 다른 기종으로 바뀔 때마다 새로 익혀야 하는 불편함이 있다. 그래서 자신이 사용하는 것과 다른 기종을 사용하는 경우에는 긴급 상황에서 문자 입력을 쉽게 할 수가 없다. 또한 이렇게 서로 다른 문자판은 필수적으로 기종마다 문자 사용의 효율성에서 차이를 가져오고, 그것은 곧 휴대전화 자체의 성능이나 경쟁력에도 직결될 것이다. 거의 온 국민이 사용하고 있는 휴대전화의 문자판에 대하여, 이처럼 통일되지 않고 제조회사마다 또 기종마다 다르게 내버려 두기보다는 이제는 그 통일된 방안을 모색하고 단일화할 필요가 있을 것으로 생각된다. 따라서 본 연구에서는 이러한 문제점을 극복하면서 훈민정음의 제자원리에 기초해 가장 효율적이고 경제적인 휴대전화 문자판을 제안하였다.

주제어: 훈민정음, 제자원리, 휴대전화, 문자판, 통일

* 한양대학교

1. 서론

이 연구의 목적은 훈민정음의 제자원리에 기초해서 휴대전화의 문자판을 새롭게 제안하는 것이다. 먼저 기존의 휴대전화 문자판들을 고찰하여 문제점을 파악한 후 좀더 쉽고 효과적인 새 문자판을 제안하려고 한다.

현재 기존 휴대전화의 문자판은 휴대전화 제조회사마다 서로 다른 방법을 사용하고 있다. 같은 회사 제품이라고 하여도 그 제조 시기에 따라 다르기까지 하다. 이제는 거의 통일되어 있는 컴퓨터의 문자판과는 달리, 휴대전화의 문자판은 다른 기종으로 바뀔 때마다 새로 익혀야 하는 불편함이 있다. 그래서 자신이 사용하는 것과 다른 기종을 사용하는 경우에는 긴급 상황에서 문자 입력을 쉽게 할 수가 없다. 또한 이렇게 서로 다른 문자판은 필수적으로 기종마다 문자 사용의 효율성에서 차이를 가져오고, 그것은 곧 휴대전화 자체의 성능이나 경쟁력과도 직결될 것이다. 거의 온 국민이 사용하고 있는 휴대전화의 문자판에 대하여, 이처럼 통일되지 않고 제조회사마다, 기종마다 다르게 내버려 두기보다는 이제는 통일된 방안을 모색하고 단일화하여야 할 필요가 있을 것으로 생각된다.

따라서 본 연구에서는 휴대전화의 문자판을 각 제조회사별, 기종별로 비교해 봄으로써 그 현황과 문제점을 살펴서 앞으로 보다 더 효율적인 방안을 모색하고자 하는 것이다. 또한 훈민정음의 제자원리에 기초한 새로운 문자판을 제안하여 컴퓨터에서처럼 휴대전화에서도 문자판이 통일되기를 기대해 보고자 한다.

문자는 의사소통에 있어 중요한 매개체 중의 하나로 오랜 시간 인간과 함께 공존하며, 그 모양과 전달 방식에 있어 변화를 거듭해 왔다. 지금 우리가 접하고 있는 문자를 통한 문화는 이러한 변화과정의 산물이라고 볼 수 있다. 이러한 현대 사회를 살아가는 우리들은 이전의 시대와는 비교할 수

없을 정도로 많은 양의 정보를 감당하고 있고, 그러기를 요구받고 있다.

이러한 상황에서 문자를 통한 언어생활의 양상 또한 변화하는 것이 당연할 것이다. 정보 양의 증폭은 곧 정보 생산의 증폭을 의미한다. 더 이상 남의 지식을 읽는 것에만 그치는 사람은 손에 꼽을 정도로 희박한 시대가 된 것이다. 21세기 정보화 사회를 맞이하면서 더 이상 이전의 방법으로는 새롭게 쏟아지는 정보에 대해 대응하기 어려워졌음은 자명한 사실이다. 이렇게 쏟아지는 정보의 홍수 속에서 많은 사람들이 언어화된 정보를 생산, 수용하고 있다. 이 중 현대사회를 대표하는 생산매체를 꼽자면 인터넷과 휴대전화를 들 수 있는데, 우리는 휴대전화에 관심을 가지고 연구를 진행해 나가려 한다.

휴대전화가 현대인의 문자생활에 대표적인 표본이 될 수 있다는 근거는 다음과 같다. 2008년 말 기준, 한국의 휴대전화 가입자는 4,560만 명을 돌파했으며 이는 인구 100명당 95명이 휴대전화를 가지고 있다는 것을 의미한다. 이 중 9살 이하 어린이가 550만 명에 해당하는 것으로 미루어 거의 대부분의 사람들이 휴대전화를 사용하고 있다는 것을 알 수 있다. 더 나아가 2007년 기준 SKT의 평균 하루 문자 전송량은 2억 5천만 건에 달하며 특히 명절에는 SKT의 경우 3억 7천만 건(설날 기준)에 해당하는 등 휴대전화의 문자메시지 서비스는 과거 연하장이나 안부 편지가 차지하고 있던 자리를 과감하게 밀어내고 있는 형국임을 알 수 있는 셈이다(헤럴드경제 2008년 2월 1일자 기사).

그런데 실제적으로 휴대전화의 이러한 문자판에 관한 연구는 거의 없으며, 정인상(2002), 고성룡(2006), 위현진 외(2006), 김승환(2008) 등만이 있을 뿐이다. 정인상(2002)는 기존 휴대전화 모두를 대상으로 문자 입력의 문제점을 지적하면서 한글뿐만 아니라 특수문자까지 분석하였으나, 문자 입력판에 자음 19자를 모두 표시해야 한다는 점을 제안하여 아쉬움을 남겼

다. 고성룡(2006)은 안구 운동과 관련하여 문자 입력을 논의하였고, 위현진 외(2006)은 노인들만을 대상으로 문자 입력을 논의하였기 때문에 전반적인 문자 입력에 관한 논의가 이루어지지 않았다는 한계를 갖고 있다. 김승환(2008)은 본 연구와 마찬가지로 훈민정음의 제자원리에 입각해서 새로운 휴대전화 입력판을 제안했고 시안까지 발표하였지만, 자음 19자, 모음 10자 모두를 제시하는 등 전혀 훈민정음의 제자원리에 기초했다고 보기 어려운 복잡한 입력판을 제시하는 문제점을 드러냈다.

그러므로 본 연구에서는 이러한 선행 연구의 문제점을 극복하면서 훈민정음의 제자원리에 기초해 가장 효율적이고 경제적인 휴대전화 문자판을 제안하고자 한다. 즉, 휴대전화가 일상의 문자생활의 많은 부분을 차지하고 일반적으로 이용되고 있지만 다양한 문자판을 가지고 있다는 점에 착안하여, 이들의 입력 방법을 기초로 기존의 방법 간의 비교를 통하여 문자판 사이의 관계와 편의성 및 효율성을 살펴보고자 하는 것이다. 그리고 나아가 우리의 문자인 한글, 즉 훈민정음의 근본적인 생성원리에 기초한 문자판을 고안하여 그것이 기존의 것보다 진일보한 입력 방법을 갖고 있다는 것을 증명해 보고자 한다.

2. 기존 휴대전화의 문자판 분석

기존 휴대전화에서 사용되고 있는 문자판은 크게 5가지로 나누어 볼 수 있다. Samsung의 Anycall과 Ever에서 사용되는 ‘천지인’, LG의 Cyon과 Curitel의 CanU 등에 이용되는 ‘EZ 한글’, Motorola에 사용되는 ‘Sky 한글 I’, Curitel의 Sky에 사용되는 ‘Sky 한글 II’, 최근에 나온 스마트폰 종류에 탑재된 ‘Qwerty’ 방법이 그것이다.

이러한 기존의 휴대전화의 문자판에 대해 각 기종을 이용하는 사용자들이 어떠한 생각을 갖고 있고, 그 사용자들의 휴대전화기 아닌 다른 기종의 휴대전화의 문자판이 어떠한가에 대해서도 의견을 조사하였다. 그러기 위해서 한양대학교 학생 80명을 대상으로 설문조사를 실시하였다. 다만 Motorola를 사용하고 있는 피조사자가 없어서 이 기종을 사용하는 사람에 대한 의견을 들을 수 없었다. 그러나 일반적으로 휴대전화의 문자 입력을 낫설어하지 않는 학생들을 대상으로 설문조사를 했다는 점에서 다른 기종의 문자판에 대한 평가가 객관적일 것이라는 판단은 할 수 있었다.

2.1. 문자 입력의 편이성

우선 설문조사를 통해서 어떠한 방법이 문자를 입력하는데 쉬운가에 대해서 알아보았다. 이를 위해서 설문조사 문항에 각각의 휴대전화별 문자판을 그려주고 어떠한 방법이 문자를 입력하기에 편한가에 대해 조사하였다. 그 결과는 다음과 같다.

<표 1> 문자 입력의 편이성

입력방법	편이성
천지인	43%
EZ 한글	34%
Sky 한글 II	23%

위의 결과를 보면 알 수 있는 것처럼 대부분의 사용자들은 ‘천지인’의 입력 방법이 휴대전화의 문자를 입력하기에 가장 쉽다고 하였다. 이를 다시 세분화해서 살펴보면 문자 입력이 쉽다고 느끼는 이유가 좀더 명확하게 드러난다. 그 결과를 보면 다음과 같다.

<표 2> 문자 입력 편의성의 이유

이유	천지인	EZ 한글	Sky 한글 II
입력 방법을 배우기가 쉬워서	18명	5명	5명
기존에 사용하던 방법과 같아서	15명	6명	14명
적은 입력으로 문장을 쓸 수 있어서	1명	13명	0명
오타자가 적게 발생해서	0명	3명	0명

위 결과를 보면, ‘천지인, EZ 한글, Sky 한글 II’ 방법이 비슷한 비율로 문자 입력이 쉽다고 하였다. 사용자들은 ‘천지인’이 그 입력을 하는 방법을 배우기가 쉽다고 평가하는 것을 알 수 있다. 반면, ‘EZ 한글’은 방법이 쉽기 때문에 문자 작성이 쉽다고 하기보다는 적은 입력 횟수로 원하는 문장을 입력할 수 있어서 경제성의 측면에서 적절하다고 할 수 있다. ‘Sky 한글 II’의 경우는 기존에 사용하던 방법과 같아서 편하다고 느낀 것을 알 수 있다.

이를 종합하면 실제로 문자 입력에서 쉽고 편한 것은 ‘천지인’ 문자판이라고 할 수 있다. 그렇다면 ‘천지인’의 어떠한 특징이 문자 입력에서 쉽다고 느끼게 한 것인지를 파악하는 것이 중요하다고 본다. 그것은 ‘천지인’의 모음을 구성하는 방법이 매우 간편하고 쉽기 때문이라고 할 수 있다.

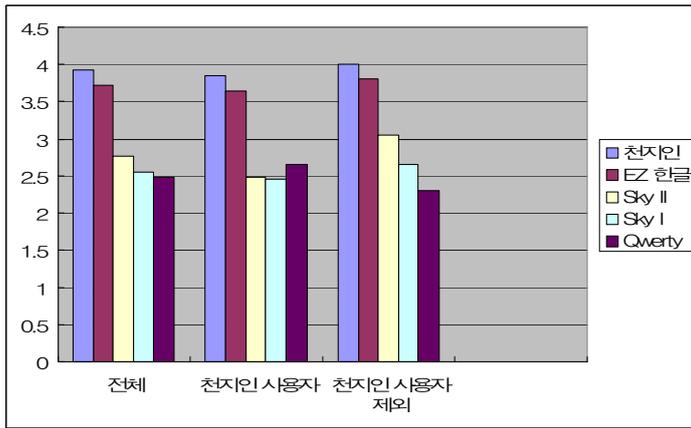
다음의 [그림 1]은 ‘천지인’ 방법을 가진 휴대전화의 문자판을 나타낸 것이다. 다른 문자 입력과 달리 가장 두드러진 특징은 ‘모음’ 구성 방법이다. 다른 입력 방법의 대부분이 모음을 살려서 사용하고 있는 반면, ‘천지인’은 자음을 대부분 살리고 모음은 훈민정음 모음의 기본자인 천지인(·, 一, ㅣ)만 살려서 사용하도록 하고 있다.

	·	
ㄱㅋ	ㄴㄹ	ㄷㅌ
ㅂㅍ	ㅅㅎ	ㅈㅊ
*	ㅇ	#

[그림 1] 천지인의 문자판

위 그림을 보면 알 수 있듯이, ‘천지인’이 ‘ㅅ’를 쓰기 위해서 ‘|’와 ‘·’를 결합하고, ‘ㄱ’을 쓰기 위해서 ‘—, ·, ·, |, |’를 눌러야 한다는 사실을 배우는 데에 매우 편리하다는 특징을 잘 드러낸다고 볼 수 있다. 훈민정음의 ‘하늘, 땅, 사람’의 삼재(三才)를 상형한 세 개의 기본자 ‘·, —, |’를 가지고 모음을 구성한다는 간편한 원리가 이 문자판을 쓰는 휴대전화가 모든 세대에게 인기 있는 또 하나의 이유이기도 하다.

특히 ‘천지인’이 쉽고 유용하다고 생각하는 것을 객관적인 수치로도 증명할 수 있다. 이번 설문조사 문항 중 각 휴대전화 문자판을 5점 만점 척도로 하여 점수를 매기도록 한 문항이 있었다. 그 문항의 설문조사 결과, 다섯 가지 문자 입력 방법 중 ‘천지인’이 3.93점으로 가장 높았다. 반면 ‘Qwerty’ 방법이 2.48점으로 제일 낮았는데, ‘천지인’이 이보다 거의 1.5점 정도 높았다. 이 결과를 보더라도 객관적으로 ‘천지인’이 가장 쉽다는 것을 알 수 있다. 더군다나 ‘천지인’의 기종을 사용하고 있는 사람들을 제외하고 측정된 결과에서도 4점으로 더 높은 점수를 받았다. 따라서 해당 기종을 사용하고 있는 사람이든 그렇지 않은 사람이든 간에 상관없이 ‘천지인’의 문자판이 가장 편리한 것임을 알 수 있다. 그 결과는 다음과 같다.



[그림 2] 문자 입력의 효율성(5점 만점)

2.2. 문자 입력의 효율성

이번에는 문자 입력의 효율성에 대해서 살펴보았다. ‘EZ 한글’의 입력 방법은 편이성 측면에서는 두 번째로 높은 평가를 받았지만, 효율성 측면에서는 가장 높은 점수를 받았다. 특히 이 방법의 경제성은 나이가 어린 세대일수록, 문자를 많이 사용하는 세대일수록 선호도가 높았다. 이러한 결과에서 알 수 있는 것은 ‘EZ 한글’이 새로운 입력 방법의 습득에 제한이 적고, 그 습득 속도가 빠르기 때문에 문자를 선호하고 빠르게 의견을 주고 받기를 좋아하는 세대에 가장 적절하다는 것이다. 이러한 결과는 다음처럼 학생들이 일상에서 자주 쓰는 예문 두 개를 가지고 실험해서 얻은 것이다.

- (1) 안녕하세요. 감사합니다.
- (2) 학교 늦겠다. 빨리 학교 가.

이 두 예문을 다섯 가지의 휴대전화 문자판에 적용하였을 때 다음과 같은 결과가 나왔다.

(3) 문자 입력의 효율성 실험 결과

ㄱ. 안녕하세요. 감사합니다.

① 천지인

0125→52210881282110223//412008128812751612 ⇒ 40회 누름

② EZ 한글

832233388*373398666//135738*35*292*3 ⇒ 34회 누름

③ Sky 한글 II

035→5660→00377662099//137→77300385243 ⇒ 35회 누름

④ Sky 한글 I

032→233#0→0#3833906#//132#830#372943 ⇒ 34회 누름

⑤ Qwerty

ㅇㅏㄴㄴㄷㅇㅎㅏㅑㅇㅇ//ㄱㅏㅓㅏㅎㅏㅑㅏㅣㅏㅏ ⇒ 24회 누름

결과: Qwerty > EZ 한글, Sky 한글 I > Sky 한글 II > 천지인

ㄴ. 학교 늦겠다. 빨리 학교 가.

① 천지인

88124→42235394211888612//7771255→55188124→4223412 ⇒ 47회 누름

② EZ 한글

8*316*207*13397#2*3//5*#34498*3116*13 ⇒ 35회 누름

③ Sky 한글 II

0031→199522*16277743//888355→5520031→19913 ⇒ 40회 누름

④ Sky 한글 I

0#31→16#299*13398843//7735→590#31→16#13 ⇒ 37회 누름

⑤ Qwerty

ㅎㅏㅑㅑㅇㅇㄴ→ㅑㅑㅑshiftㅏㅏㅏ//shiftㅑㅏㅑㅑㅣㅎㅏㅑㅑㅇㅑㅏ

⇒ 27회 누름

결과: Qwerty > EZ 한글 > Sky 한글 I > Sky 한글 II > 천지인

위의 실험 결과를 보면 알 수 있듯이, 효율성 측면에서 ‘Qwerty’가 가장 적은 횟수로 원하는 문장을 작성할 수 있었다. 그 뒤를 이어 ‘EZ 한글, Sky 한글 I, Sky 한글 II, 천지인’ 순으로 결과가 나왔다. 이러한 결과로 판단해 보았을 때, ‘Qwerty’의 방법이 가장 효율적이라고 할 수 있고, 이 방법이 컴퓨터의 문자판과 같아서 효율성이 높았다고 할 수 있다. 그럼에도 불구하고 이 방법이 아직까지 실제 휴대전화의 문자판에 많이 보급되지 못하고 있고, 그래서 실질적인 인지도나 만족도에서 낮은 점수를 받았다고 하겠다. 또 다른 이유는 이 방법이 다른 방법에 비해 많은 버튼이 소요되어(기존 12개에 비해서 27개가 소요됨), 휴대전화의 크기가 커지기 때문이다. 이것은 휴대전화의 가장 큰 특징인 휴대성에서 문제를 발생시키기 때문에 큰 감점 요인이 된다. 또한 휴대전화에서 문자판의 크기가 커지면 반대로 액정이 작아지는 결과를 발생하여 휴대전화의 멀티미디어적 요소를 즐기도록 하는 사람들에게 부정적으로 작용할 수 있다. 뿐만 아니라 버튼이 많이 쓰이는 관계로 인해서 기존의 다른 입력 방법과 달리 많은 수의 버튼들이 뺄뺄이 붙어있게 되어 오타의 발생률이 훨씬 더 높다고 할 수 있다.

다만 이 ‘Qwerty’ 방법은 영어를 쓰고자 할 때 효율적이며, 이것은 다른 방법과 비교할 수 없을 정도의 우위를 나타낸다. 또한 한글을 입력하고자 할 때에도 다른 방법에 비해 누구나 빨리 쉽게 정확한 문장을 만들어 낼 수 있다는 장점이 있다. 그러나 본 연구에서 찾고자 하는 것은 가능한 한 12칸의 일반적인 문자판을 가지고 가장 효과적인 방법을 찾고자 하는 것이기 때문에 그러한 측면의 논의는 제외하였다.

‘Qwerty’ 방법을 제외하고 나면 ‘EZ 한글’이 그 다음으로 빠른 시간 내에 원하는 문장을 완성할 수 있다. 위 (1), (2)의 예문이 상대적으로 짧은 예문이므로 실제 생활에서 이용되는 보다 긴 문장을 작성하고자 할 경우에는 다른 방법에 비해 그 차이는 더 늘어날 것으로 예상된다.

그런데 'EZ 한글'과 다른 방법에 어떠한 차이가 있어서 이렇게 입력 횟수에서 차이를 보이는 것일까? 그 원인은 바로 'ㄴ' 때문이다. '빨리'라는 단어를 입력하고자 하는 경우 받침인 'ㄴ'과 첫소리인 'ㄴ'이 연속으로 나오게 되어 '천지인'과 'Sky 한글 II'에서는 'ㄴ'을 작성한 뒤 다시 옆으로 한 칸 이동을 해 주어야 한다. 그러나 'EZ 한글'에서는 그대로 'ㄴㄴ'을 눌러주어도 문제없이 작성할 수 있으므로 한 칸을 누르는 수고를 덜 수 있는 것이다. '학교'라는 단어를 입력하고자 하는 경우에도 이와 같은 현상이 일어난다. 받침의 'ㄱ'과 첫소리 'ㄱ'이 겹치게 되어 '천지인'과 'Sky 한글 II'에서는 'ㄱ'이 입력되고, 'Sky 한글 I'에서는 'ㄱ'이 입력된다. 이에 반하여, 'EZ 한글'에서는 'ㄱ' 그대로 입력이 가능하다. 그리고 경음을 입력하고자 할 경우 '천지인'이나 'Sky 한글 II'는 'ㄱ'을 세 번 눌러야 하지만, 'EZ 한글'이나 'Sky 한글 I'은 'ㄱ'을 누른 후 획추가를 누르면 'ㄱ'이 되어 2번만에 경음을 완성할 수 있어 한 획을 더 줄일 수 있다.

모음의 경우는 방법에 따라 차이가 약간씩 발생한다. 단모음을 입력하고자 하는 경우 다른 방법들은 대개 한 번만 누르면 완성할 수 있는데 반해, '천지인'은 'ㅏ'와 'ㅑ'를 만들기 위해 'ㅣ'와 '·' 두 번의 경우를 거쳐야 완성할 수 있다. 이중모음 'ㅑ'를 입력하는 경우에 '천지인'은 'ㅣ'와 '· ·'의 세 번의 경우를 거쳐야 완성할 수 있다. 반면에 'EZ 한글'은 'ㅏ, 획추가' 두 번을 거쳐서, 'Sky 한글 II'는 'ㅏ, ㅣ'의 두 번을 거쳐서, 'Sky 한글 I'은 'ㅏ, 획추가'를 통해서 입력할 수 있다.

이처럼 각각의 자모를 입력하는 과정에서 살펴본 것처럼, 'EZ 한글'이 가장 적은 횟수로 문자를 입력할 수 있고, 그와 가장 비슷한 'Sky 한글 I'이 두 번째, 'Sky 한글 II'이 세 번째, '천지인'이 마지막을 차지하고 있음을 알 수 있다. 이것은 앞서서도 살펴본 것처럼 사람들이 문자 입력 시 적은 횟수로 원하는 문자를 입력하는 것을 선호한다는 내용과 연관을 지을

수 있다. 그 내용을 보면 다음과 같다.

<표 3> EZ 한글의 입력 효율성의 이유

이유	비율
적은 입력 횟수로 원하는 문장을 입력할 수 있다	56%
기존에 사용하던 방법이라 익숙하다	19%
문자 입력하는 방법을 배우는 것이 쉽다	16%
오타자가 나는 경우가 적다	9%

‘EZ 한글’이 문자 입력에서 효율적이라고 선택한 과반수 이상의 사람은 이미 적은 입력 횟수로 원하는 문장을 입력할 수 있다는 사실을 인지하고 있었다. 오타자가 나는 경우가 적어서라고 선택한 9%에 해당하는 사람들의 경우도 실제로 잘못 눌러 오타자가 나기보다는 자음이 겹치는 경우 다른 방법과 달리 단순히 두 번 누름으로써 문장을 완성할 수 있어서 실수가 발생하지 않는다고 하였다. 즉, 효율성이라는 측면에서 보면 ‘EZ 한글’은 누르는 횟수가 적다는 경제적인 측면이 크며, 이것이 곧 오타자의 발생을 줄여줌으로써 문자를 다시 지우고 입력해야 하는 횟수도 줄여준다는 것이다.

2.3. 문자 입력의 혼란

지금까지 살펴본 내용 가운데 해결되지 못한 것이 있다. 바로 ‘Sky 한글 I’과 ‘Sky 한글 II’의 문제이다. Sky 휴대전화의 경우 ‘Sky 한글 I’과 ‘Sky 한글 II’ 문자판을 사용자가 선택하여 사용하도록 하는 것을 감안했을 때, 설문조사 중 무척 많았던 Sky 휴대전화 사용자의 수에 비해 ‘Sky 한글 I’ 입력이 쉽다고 대답한 사람은 없었다는 점이 바로 그것이다. 특히

‘EZ 한글’ 입력과 근소한 차이로 입력 횟수가 적었던 것이 ‘Sky 한글 I’이었던 것을 감안한다면, 이러한 의문은 가중될 수밖에 없다. 여기에서는 그 의문점을 해결하기 위해서 ‘EZ 한글, Sky 한글 I, Sky 한글 II’의 문자판을 비교하여 설명하고자 한다.

ㄱ	ㄴ	ㄷ
ㄹ	ㅁ	ㅂ
ㅅ	ㅇ	ㅣ
획추가	—	쌍자음

ㄱ	ㄴ	ㄷ
ㄹ	ㅁ	ㅂ
ㅅ	ㅇ	ㅣ
획추가	ㅇ	획추가

ㄱ	ㅣ	ㅂ
ㄹ	ㅁ	ㅂ
ㅅ	ㅅ	ㅂ
ㅅ	ㅇ	ㅂ

EZ 한글
Sky 한글 I
Sky 한글 II

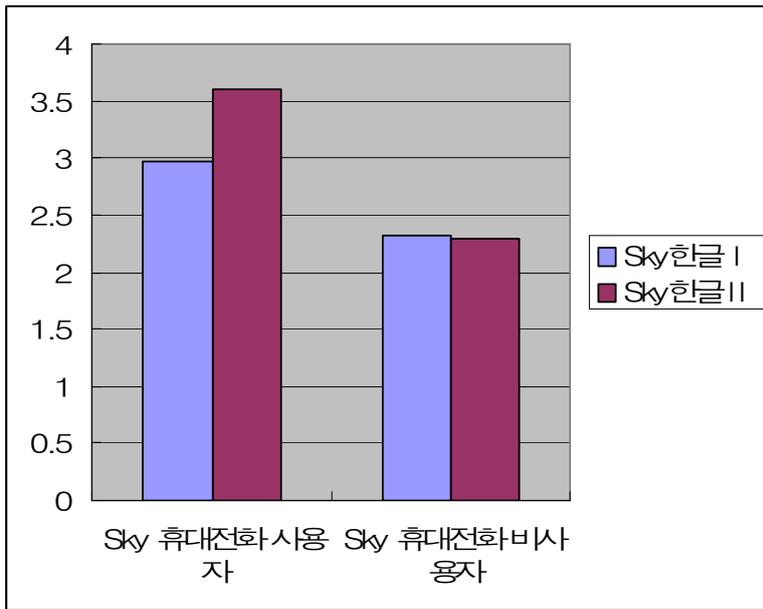
[그림 3] 문자판 비교

[그림 3]은 ‘EZ 한글’과 ‘Sky 한글’을 비교한 것이다. 모음에서 ‘—’와 ‘ㅣ’가 2칸으로 분리된 것을 제외하면 모음에서는 큰 차이가 없어 보이며 실제로도 차이가 없다. 그러나 자음에서 차이가 발생한다. ‘EZ 한글’의 경우 ‘ㄱ’을 입력하기 위해서는 ‘ㄱ’을 누른 뒤 ‘획추가’를 누르면 입력이 가능하다. 또한 ‘Sky 한글 II’의 경우는 ‘ㄱ’을 두 번 입력하면 문자판에 써 있는 대로 ‘ㄱ’이 입력된다. 그러나 ‘Sky 한글 I’의 경우 ‘ㄱ’을 입력하기 위해 ‘ㄱ’을 두 번 누르는 것이 아닌 ‘ㄱ’을 누른 뒤 ‘획추가’를 눌러야 한다. 반면 ‘ㄱ’을 두 번 누르게 되면 ‘ㄲ’이 입력된다. 이때, 사용자의 입장에서 보면 문자판을 보고 문자를 입력할 때 혼란을 느낄 수 있게 된다. 모음을 입력할 때는 ‘획추가’를 누르면 이중모음을 입력할 수 있는데 반해, 자음을 누르고

‘획추가’를 누르면 격음이 아닌 경음이 되는 방법은 다른 방법에 비해 생소하고 낯설게 느껴지는 것이다. 게다가 문자판에 있지 않은 글자가 나와 혼란을 일으키게 된다. 이러한 이유 때문에 Sky 휴대전화에서 ‘Sky 한글 I’이 문자 입력이 더 빨리 이루어짐에도 불구하고, 사용자들은 ‘Sky 한글 II’를 기본형으로 정하여 사용하는 것이라고 할 수 있다. 경음을 입력하기 위해서도 ‘Sky 한글 II’보다 ‘Sky 한글 I’이 더 빠르지만, 역시 사용자들은 이해의 용이함 때문에 ‘Sky 한글 II’를 선택한다고 볼 수 있다. 뿐만 아니라 ‘Sky 한글 I’의 경우 쌍자음이라는 버튼을 따로 두지 않고 문자판에 평음과 격음을 병기함으로써 혼란이 가중되었다고도 할 수 있다. 이것은 ‘EZ 한글’이 ‘획추가’를 두어 모음과 자음에서 같은 방법으로 작용하고, 경음 입력에서 혼선을 줄이기 위해 ‘쌍자음’이라는 버튼을 따로 둔 것과 대조된다. 오히려 ‘Sky 한글 I’에서 혼란을 줄이기 위해서는 평음과 격음을 병기할 것이 아니라 평음과 경음을 병기하는 것이 더 낫다고 생각한다.

지금까지의 논의를 통해 새로운 문자판을 고안함에 있어서 단순히 효율성의 측면에서만 접근할 것이 아니라 배우기 쉬우면서도 문자를 입력하며 발생할 수 있는 혼란을 줄이는 것도 중요하다는 것을 알 수 있었다. 그러므로 입력 횟수가 많더라도 혼란을 줄이는 방법의 문자 입력이 입력 횟수가 적어도 혼란을 유발할 수 있는 방법의 문자 입력보다 더 낫다는 새로운 견해를 도출할 수 있겠다.

이러한 견해를 뒷받침하는 결과가 있다. ‘Sky 한글 I’과 ‘Sky 한글 II’에 대해 Sky 휴대전화 이용자가 느끼는 효율성의 차이가 Sky 휴대전화 비사용자가 느끼는 효율성의 차이에 비해 크다는 것이 그것이다. 그 결과는 다음과 같다.



[그림 4] Sky 한글 I 과 Sky 한글 II의 문자 입력 효율성 대조

전반적으로 보면 다른 방법의 휴대전화 사용자들에 비해, Sky 휴대전화 사용자들의 ‘Sky 한글 I’과 ‘Sky 한글 II’의 효율성 평가 결과가 더 큰 차이를 보였다. 즉 Sky 휴대전화의 비사용자들이 두 가지 방법 자체에 대해 별 차이를 느끼지 못하는 데 반해서, Sky 휴대전화 사용자들이 두 가지 방법에서 현격한 차이를 느끼고 있었던 것이다. 결과적으로 이것은 휴대전화 문자 사용자들은 문자 입력의 경제성보다는 혼란을 줄이는 방법을 선호한다는 것을 보여준다.

3. 새로운 문자판의 제안

3.1. 새로운 문자판의 필요성

지금까지 기존 휴대전화의 문자판에 관해서 분석해 보았다. 그 결과 모든 세대를 망라해서 많은 사람들이 기존 휴대전화의 문자 입력 방법에 대해 불만을 가지고 있으며, 특히 그러한 불만이 휴대전화를 선택하거나 문자를 이용할 때 어려움을 느끼게 하고 있다는 점을 알 수 있었다. 이것은 국어생활의 차원에서 다루어져야 할 문제라기보다는 실제적으로 경영이나 마케팅 분야에서 연구되고 논의되어야 할 부분으로 보인다. 그런데 국어를 연구하는 사람의 입장에서 보면 효율적인 휴대전화 문자판을 만든다면 우리 국어의 우수성을 입증할 수 있고, 국어를 좀더 생활 속에 밀착시키는 효과가 생길 수 있다고 본다. 그런 의미에서 한글의 제자원리에 기초해서 문자판을 만든다면 더 효율적인 휴대전화가 될 거라고 판단하여 새로운 방안을 제안하고자 한다.

최근의 추세에 따르면 세계화에 힘입어 많은 단위나 기준을 표준화하는 작업이 빠르게 진행되고 있다. 얼마 전까지 통용되던 ‘푼’이나 ‘inch’란 단위를 금지하고 ‘m’이나 ‘cm’ 등을 쓰도록 하는 것이 대표적인 예가 될 수 있다. 이러한 표준화 작업을 통해 사용자들의 혼란을 줄일 수 있고, 생산 설비 등을 통일하여 경제적으로 비용 절감을 할 수 있다. 휴대전화 시장에서 이러한 단말기 입력 방법에 대한 통일도 이와 같은 맥락에서 생각해 볼 수 있다. 좋은 제품임에도 불구하고 문자 입력 방법의 어려움으로 인해 외면 받아온 제품들이 많으며, 이것은 가정용 인터넷 전화의 보급과 함께 더 큰 문제를 발생시키고 있다. 따라서 좀더 효율적인 생산 기반 구축과 제품의 표준화를 위하여 새로운 문자 입력 방법이 필요하다고 할 수 있다.

본 연구에서는 앞서서 논의한 기존 휴대전화의 문자판에 대한 분석을 통해 얻어낸 세 가지 기준인 편의성, 경제성, 혼란의 감소를 근거로 하여 표준화된 새로운 문자판을 제안하고자 한다.

3.2. 훈민정음의 제자원리에 의한 새로운 문자판

앞에서 새로운 문자판을 제안하기 위해서 3가지 기준을 언급했었다. ‘습득의 편의성, 입력의 경제성, 혼란의 감소’가 그것이다. 그 중 우선 혼란의 감소 또는 최소화를 위해 소비자들에게 친숙한 문자판을 제안하고자 한다. 그것은 훈민정음의 제자원리에 의한 것이다.

훈민정음의 제자원리는 상형의 원리라고 할 수 있다. 훈민정음 해례 제자해에 “정음 스물여덟 자는 각각 그 꼴을 본 따서 만들었다.”(正音二十八字 各象其刑而制之)라고 밝히고 있는 점에서 분명하다. 이 상형 원리는 중국 성운학의 발전이며, 중국 성운학의 원리는 동양의 근본 사상인 음양오행설에 입각하여 사람의 소리를 자연 철학적인 관점에서 설명하는 것이다. 훈민정음은 이와 같은 중국 성운학의 이론을 적용하여 새로운 글자를 창조한 것인데, 훈민정음 해례에서 언어의 생성 원리를 음양으로 설명하고, 조직 원리를 오행으로 설명한 것은 음성의 생성과 조직을 역학 이론에서 추출한 성운학의 이론적 기초 위에서 수립된 것임을 의미하는 것이다. 그러나 중요한 사실은 비록 성운학 이론과 원리를 적용한 것이기는 하나 놀랄 만한 창의성을 발휘하여 과학적인 문자 조직으로 구현시킨 점에 있는 것이다(박병채 1989).

훈민정음이 갖는 독창성은 상형의 원리를 적용하되 기본자를 먼저 만들어 이의 가획과 합자로서 체계화하였다는 데에서 찾을 수 있다. 여기에 적용된 원리는 새로운 것은 아니다. 한자도 애초에는 대부분 자연계의 대

상을 상형하였고 점차 구체관념을 나타내는 지사의 방법에서 다시 이들 회화 문자를 결합하는 합자체의 방법으로 많은 문자를 만들어 낸 것이다. 그러나 한자는 복잡한 구조를 가지고 있으며 그 전개에 대하여도 이해하기 어려운 데 반하여, 훈민정음은 상형의 원리를 적용하되 한자와 같은 복잡성과 난해성을 벗어나, 자음은 발음기관을 모음은 삼재(三才)를 상형하여 대중성과 평이성을 부여하여 과학적인 문자 체계를 수립하였다.

훈민정음에서 자음은 오음(五音)으로 나누고 발음기관을 상형하여 먼저 ‘牙, 舌, 脣, 齒, 喉’의 기본자를 만들었다. 그리고 이 다섯 기본자를 근간으로 다시 가획의 방법으로 같은 조음계통의 자음을 전개하여 체계화하였다. 훈민정음은 다시 기본 음소 체계에 글자를 합용함으로써 합용자를 만들었다. 즉, 자음은 발음기관의 모양을 기초로 하여 음양오행의 원리를 바탕으로 만들어진 것이다. 이음 ‘ㄱ’은 혀뿌리가 목구멍을 닫는 것에서 이동부인 혀의 모양을 상형하였고, 설음 ‘ㄴ’은 혀가 윗잇몸에 붙는 것에서 이동부인 혀의 모양을 상형하였다. 순음, 치음, 후음인 ‘ㄷ, ㅌ, ㄹ’은 입, 이, 목구멍에서 고정부인 아랫니, 입, 목구멍의 모양을 상형하여 만들었다. 즉, 기본형인 ‘ㄱ/ㄴ/ㄷ/ㄹ/ㅇ’에 가획의 과정을 거쳐 ‘ㄲ, ㅋ, ㆁ/ㄷㄷㅌㅌㅌ/ㄷㅌㅌㅌㅌ/ㅌㅌㅌㅌㅌ/ㅌㅌㅌㅌㅌ/ㅇㅎ’을 설정하였음을 알 수 있다. 그리고 여기에 반설음인 ‘ㄷ’이 붙어 현재의 자음을 모두 표현할 수 있게 되었다. 그러므로 한글의 자음이 모두 따로 따로 상형문자로 만들어진 것은 아님을 알 수 있다. 각기 조음 부위에 따라 기본적인 대표적인 자모만을 발음기관의 꼴을 본 떠 자형을 창출한 것이다. 이와 같이 한글이 표음문자로서 소리의 산출기관인 발음기관을 상형하고 있다는 사실은 한글의 기원 해명에 중요한 뜻을 갖는 것이다. 그것은 당시 알려진 어느 나라 문자에서도 발음기관을 상형한 문자를 찾아볼 수 없다는 면에서 한글은 다른 어느 나라 문자와도 기원상 관계가 없다는 사실을 명백히 해 주기 때문이다.

모음은 하늘, 땅, 사람의 삼재를 상형하여 먼저 세 개의 기본자 ‘·, 一, |’를 마련하였다. 그리고 이 기본자를 배합하여 다시 초출자(ㄱ, ㅏ, ㅑ, ㅓ)와 재출자(ㄴ, ㅑ, ㅓ, ㅕ)를 만들었다. 이상 모음 11자는 기본자를 바탕으로 하여 음양의 대립으로 배합하여 전개시킨 것으로, 모음의 기본 음소로서 체계화한 것이다. 또한 이 기본 음소 11개를 다시 합용함으로써 이자 중성 14자, 삼자 중성 4자의 합용자를 만들었다.

이상과 같이 훈민정음에 규정된 문자 체계는 기본 음소 28자를 근간으로 하여 이들을 다시 합용함으로써 모든 글자를 만들었고, 이들 문자 조직은 그 체계적 전개에 있어서 매우 정교하고 과학적인 것이다. 이것을 휴대전화 문자판에 대응해 보면 자음의 경우 기본 글자를 ‘ㄱ, ㄴ, ㄷ, ㄹ, ㅁ, ㅂ, ㅅ’로 하고, 가획의 과정을 기본형 문자를 여러 번 누르게 하거나 혹은 가획을 위한 버튼을 따로 설정하여 문자를 입력하게 하는 방법이 나올 수 있을 것이다. 기존의 문자판에서 이러한 방법을 찾자면 ‘천지인’과 ‘EZ 한글’이 대표적이다. 그런데 ‘천지인’은 경음을 누르고자 할 때 3번을 눌러야 하는 비효율성이 있다. 이것은 앞에서 논의한 기준인 입력의 경제성에서 문제가 발생한다. 그러므로 경음의 경제성 측면에서는 ‘EZ 한글’이 적절하다고 할 수 있다. 새로운 대안을 만들자면 ‘천지인’처럼 여러 번 누르면 가획이 되고, ‘EZ 한글’처럼 경음을 위한 버튼을 만들어 ‘ㄱ’을 두 번 누르면 격음이 되고, ‘ㄱ’을 누르고 쌍자음 버튼을 누르면 경음이 되도록 하는 안을 만들 수도 있을 것이다. 그러나 이것은 ‘ㄴ’을 가지고 ‘ㄷ, ㅌ, ㄸ’을 쓰고자 하는 경우와 ‘ㅅ’을 가지고 ‘ㅈ, ㅊ, ㅉ’을 쓰고자 하는 경우에 오히려 혼란을 가중시킬 수 있어 혼란의 감소라는 기준에서 문제가 발생한다.

모음의 경우 새로운 휴대전화의 문자판은 훈민정음의 제자원리를 따른다면 기존의 ‘천지인’과 일치할 것으로 보인다. 이것은 앞에서 논의한 입력의 경제성에서 미흡하였다고 지적되었으나, 습득의 편이성 면에서 다른

방법보다 우수하므로 새로운 방법을 제안하는 데 있어서 가장 적절하다고 할 수 있다. 즉, 경제성의 측면에서 조금 손해를 보더라도 습득의 편이성과 혼란의 감소라는 측면에서는 효과적인 역할을 하는 것이다.

종합적으로 훈민정음의 제자원리에 의해 새로운 휴대전화의 문자판을 제안한다면 자음은 ‘EZ 한글’로, 모음은 ‘천지인’으로 제작된 것이라고 할 수 있다. 다음 [그림 5]는 이러한 견해를 종합하여 만든 새로운 문자판이다.

ㄱ	ㄴ	ㅇ
ㄷ	ㄹ	ㅁ
ㅂ	ㅅ	ㅇ
획추가	띄어 쓰기	쌍자음

[그림 5] 새로운 문자판

기존 사용자들의 혼란을 줄이기 위해 자음 부분은 Cyon의 위치를 그대로 살렸으며, 우측의 3, 6, 9에 해당하는 부분에 ‘천지인’의 모음 입력 체계를 넣었다. 한 자리 남는 0번에는 기존의 문자를 입력하는데 있어 불편 사항으로 지적되던 ‘띄어쓰기’를 위한 칸을 새롭게 넣어 불편함을 해소하고자 하였다. 물론 기존 휴대전화 문자판에서도 띄어쓰기는 가능하다. 특히 ‘천지인’의 경우 ‘0’으로 띄어쓰기가 가능하다. 그런데 기존의 문자판에서 실제로 띄어쓰기를 하기 위해서는 손을 다시 위쪽이나 아래쪽에 있는 방향키로 움직여서 우측 방향 버튼을 누르고 다시 문자판으로 이동해야 하는 불편함이 있다. 그것에 비해 이번에 제안한 새로운 띄어쓰기 버튼은

손을 이리 저리 움직여야 하는 불편함을 해소시켜 준다. 이것은 또한 ‘천지인’에서 모음의 획수 추가라는 불가피한 방법을 보완할 수 있다고 본다.

새로운 휴대전화 문자판이 얼마나 효과적인지 앞의 (3)에서 실험하였던 문장들을 가지고 다시 실험하였다. 그 결과는 다음과 같다.

(4) 새로운 문자판의 효율성 실험 결과

ㄱ. 안녕하세요. 감사합니다.

8962266988*9676998663//19657968*965*292*96 ⇒ 40회 누름

ㄴ. 학교 늦겠다. 빨리 학교 가.

8*9611663237*16997#2*96/5*#964498*9611663196 ⇒ 43회 누름

(4ㄱ)의 결과를 보면 새로운 방법이 기존의 ‘EZ 한글’에 비해 6회 많고, ‘천지인’과는 횡수가 같음을 알 수 있다. 그런데 기존의 ‘천지인’에서는 띄어쓰기 때문에 옆 방향키를 누르기 위해 문자판에서 손이 벗어나야 했으나, 새로운 방법은 그러한 과정이 생략되어 실제로는 시간적인 단축이 있을 것이라고 본다. (4ㄴ)의 경우 새로운 방법이 기존 ‘EZ 한글’에 비해 8회 많으나, ‘천지인’에 비해서는 4회가 감소하였다. 또한 경제성이 조금 떨어지는 기존 ‘천지인’의 모음을 사용했지만 ‘EZ 한글’의 방법을 도입하여 누르는 횡수 자체가 감소했으며, 띄어쓰기 때문에 옆 방향키를 누르기 위해 손이 벗어나는 과정이 없어졌다. 그래서 제시한 예문 그대로 띄어쓰기까지 포함한다면 실제로 상대적인 문자 작성 시간이 더 줄어들 것으로 예상된다.

이상의 실험 결과로 볼 때 새로운 문자판은 기존의 ‘천지인’과 ‘EZ 한글’의 장점을 모두 채용하여 효율적인 것임을 알 수 있다. 뿐만 아니라 실제 입력 상황에서 화살표를 누르기 위해 움직였던 시간을 기존 12개의 버튼 안에서 처리하게 되어 문자 작성 시간을 줄여주는 경제성도 얻을 수 있다. 또한 ‘천지인’을 비롯한 ‘EZ 한글’은 이미 많은 사람들에게 친숙하므로 습

득의 용이성 측면에서도 만족스럽다고 할 수 있다. 그러므로 이러한 새로운 제안은 분명히 앞으로 휴대전화에서 채용해야 할 대안적인 방법이라고 할 수 있겠다.

4. 결론

지금까지 훈민정음의 제자원리에 의해서 휴대전화의 문자판을 새롭게 제안하였다. 우선 기존의 휴대전화 문자판들을 고찰하여 문제점을 파악한 후 좀더 쉽고 효과적인 새로운 문자 입력 방법을 제안하였다.

휴대성을 기본 전제로 하는 휴대전화는 그 특성상 컴퓨터와는 달리 문자판에 있어서 공간적 제약을 받게 된다. 앞에서 우리는 이러한 제약들 속에서 기존 휴대전화들이 선택하여 사용하고 있는 방법들을 습득의 편의성, 입력의 경제성, 혼란의 감소라는 기준을 가지고 비교해 보았다. 그런데 이제 가지 기준들 중, 어느 부분에 더욱 가중치를 두느냐에 따라 각각의 장점에 더하여 단점이 존재했으며, 이것은 사용자들의 어려움과 직결됨을 확인하였다. 그래서 본 연구에서는 이를 보완할 수 있는 방법으로 한글의 근본인 훈민정음으로 돌아가 그 제자원리에 기초하여 새로운 휴대전화 문자판을 제안하였다.

이 새로운 문자판은 기존의 방법들의 편의성과 경제성을 접목시켰다. 이를 통해서 기존의 방법들이 갖고 있던 문제점을 해결하였으며 혼란의 감소라는 측면도 해결하였다. 다만, 이러한 새로운 문자판의 제안은 순수한 국어학적 관점에서 비롯된 것이며, 일련의 경제적인 상황과 손익의 관계, 그리고 마케팅에 관한 연계성이 전혀 고려되지 않았다. 또한 이 방법이 얼마나 쉽고 효과적인지에 대한 다각적 검증이 부족한 것이 사실이다. 그

러나 실제 휴대전화를 사용하는 사람들을 대상으로 설문조사를 하여 휴대전화의 문자판에 대해 사용자들이 일반적으로 가지고 있는 생각들을 확인하고 검토하였고, 논의를 전개하는 과정에서 발견한 불편함과 혼란함을 고려하였다는 점을 밝혀 둔다. 그러한 실제적인 측면의 반영이 새로운 문자판의 제안을 하게 만든 것이다. 마지막으로 휴대전화를 개발하는 기업에서는 이러한 점을 고려하여 하루빨리 휴대전화 문자판의 통일안을 마련하기를 당부한다.

투 고 일: 2009년 9월 29일
심사개시일: 2009년 10월 25일
심사완료일: 2009년 11월 10일
게재확정일: 2009년 11월 15일

참고문헌

<단행본>

박병채(1989), 『국어발달사』, 세영사.

<논문>

위현진 외(2006), 「노인을 위한 휴대전화 문자입력 방법에 관한 연구」, 『대한인간공학회 학술대회논문집』, 대한인간공학회, 402~405쪽.

정인상(2002), 「휴대폰 한글의 현황과 문제점」, 『인문학지』 23, 충북대학교 인문학연구소, 1~27쪽.

조성문

[133-791] 서울시 성동구 행당동 17번지

한양대학교 인문과학대학 국어국문학과

전자우편: mooni67@hanyang.ac.kr

<Abstract>

A Study on Improvement of a Text-message Input System of Cellular Phones

Cho SungMoon
(Hanyang University)

This study newly proposes a text-message input system of cellular phones based on the principal of the character combination in Hunminjeongeum. After researching the preexistence text-message input systems and grasping the controversial points, it presents a new text-message input system more easily and effectively.

Nowadays, text-message input systems are different according to each cellular phone manufacturing company. Although the products belongs to a same company, the text-message input system of each product is different according to the time when they are made. Unlike the unified text-message input system of computers, it is uncomfortable to learn new text-message input systems whenever we change our cellular phones. Therefore, we can't input text-message in emergency easily when we use a new cellular phone instead of the older one. Moreover, these various kinds of input systems inevitably bring out discrepancy of using text message, which will be directly connected to ability or competitive power of cellular phones. Instead of having different systems for each cellular phone and manufacturing company, we should try to find out how to unify the text-message input system of cellular phones.

Finally, by overcoming several problems of preceding researches, this

study proposes the most efficient and economic text-message input system of cellular phones based on the principal of character combination in Hunminjeongeum.

Key words: Hunminjeongeum, the principal of the character combination, cellular phones, a text-message, input system, unify