당신은 키보드에 만족하는가?

기존 키보드에 대하여  
현대인들은 하루에도 적게는 4시간에서 많게는 10시간 이상의 시간동안 컴퓨터를 사용하고 있다. 컴퓨터를 사용하는 사람이라면 누구나 키보드를 사용해보았을 것이다. 어쩌면 스마트폰을 제외하고 우리의 손이 가장 오래 머무르는 장치가 키보드일 수 있다. 우리가 지금 사용하는 키보드의 원형은 과거 타자기에서 찾을 수 있다. 버튼의 위치, 글자의 배열 등 많은 부분을 과거의 타자기를 참고하여 현대의 키보드가 탄생하였다. 하지만 아쉽게도 우리의 키보드는 사람이 사용하기에 적합한 장비가 아닐 수 있다. 기존의 키보드를 개선하기 위해 나온 다양한 제품들이 있지만 대부분은 말만 인체공학적이지 절대 인체공학과 거리가 멀다고 볼 수 있다. 하나씩 이유를 살펴보자.

# 키보드 버튼의 배열은 좌상향이다.

키보드의 글자 버튼들은 모두 좌상향으로 배열이 되어있다. 즉 ‘ㅁ’에서 ‘ㅂ’으로 가기 위해서는 곧장 위로 올리면 나오는 것이 아닌 살짝 왼쪽으로 가도록 되어있다. 그렇다면 그 원인은 무엇일까.  
그것은 앞서 말했던 타자기를 보면 알 수 있다. 과거 타자기의 경우 하나의 키에 스탬프가 각각 연결되어 해당 버튼이 눌릴 때마다 종이에 스탬프가 찍히는 방식으로 작동하였다. 이 스탬프를 ‘활자’라 부른다. 이 활자까지 힘이 전달되는 과정에서 다른 키들과 간섭이 발생하면 정확한 타자 입력이 불가능하다. 따라서 타자기의 모두 세로 줄을 반듯하게 하지 않고 엇갈려서 걸리지 않도록 설계한 것이다. 그렇지만 우리의 팔은 과연 좌상향으로 움직이는 것이 자연스럽지 않은 움직임이다. 조금 더 정확히 말하자면 양손이 비대칭적으로 움직인다는 것이다. 현재의 키보드 제조에서는 절대로 키의 세로 배열을 엇갈릴 필요가 없다. 하지만 사람들이 적응되었다는 이유로 이러한 이상한 구조가 표준으로 자리잡았고, 이로 인해 해당 배열의 키보드가 주로 제조되고 있다.

# 키보드 글자의 배열은 비효율적이다.

영문 키보드의 글자 배열을 우리는 흔히 ‘QWERTY’배열이라고 부른다. 좌상단의 연속된 글자를 읽으면 qwerty라는 단어가 형성되기 때문이다. 그렇지만 해당 배열은 매우 비정상적인 배열이라고 많이들 들었을 것이다. 과연 이 배열은 어디에 문제가 있을까? 우선 혹자는 키의 사용빈도를 기준으로 배치하고 글자가 붙어서 자주 쓰이는 경우 그 글자를 양쪽으로 분리해서 배치했다고 한다. 하지만 정말 많이 쓰이는 ‘e’는 기본 배열에 위치하지 않고 있으며 상당히 많이 접미사로 쓰이는 ‘er’의 글자는 붙어있다. 그 외에도 찾아보면 다양한 문제가 있다. Qwerty의 경우 다양한 추측은 있으나 공식적인 개발 문서가 없는 배열이다. 이 배열이 어떠한 근거로 탄생되었는 지도 모르지만 그저 ‘옛날부터 계속 썼으니까’ 쓰고 있는 것이다. 이는 한국인들이 처음 타자를 배울 때 두벌식을 표준으로 배웠기 때문에 계속 두벌식으로 사용하고 있는 것과 같은 이유이다. 만약 두벌식이 정말 효율적인 배열이라면 속기사들이 세벌식 키보드를 사용할 리가 없다. 또한 처음 지적했던 문제에서 좌상단으로 손이 움직이도록 배치되었다는 것을 이해했다면 ‘ㅠ’키의 위치에 대해 의문을 가져야 한다. 한컴 타자연습을 눈 여겨 연습했다면 ‘ㅠ’키는 왼손으로 누르는 것이 원칙이라는 것을 알 수 있다. 왜냐하면 ‘ㅎ’키 밑에는 ‘ㅠ’키가 있기 때문이다. 그렇지만 한글은 분명 자모가 나뉘어 왼손과 오른손에 배치할 수 있어 타자를 치기에 가장 완벽한 언어 중 하나로 알려져 있다. 그 이유는 아마도 영어 글자 안으로 한글 자모를 끼워 넣다 보니 자연스럽게 영어의 ‘B’키 자리가 남게 되고 이에 그렇게 많이 쓰지 않는 ‘ㅠ’를 넣은 것 같다. 그래야 문장부호나 특수문자를 입력하는 데에 간섭이 없어지기 때문이다. 이렇듯 잘 찾아보면 우리의 키보드는 상당히 이상한 배열을 가지고 있다.

# 우리의 키보드는 새끼손가락을 혹사하고 있다.

해부학적으로 우리의 손은 세 가지 부분으로 나눌 수 있다. 엄지, 검지에서 약지의 왼쪽, 약지의 오른쪽에서 새끼손가락까지 세 부분이다. 이렇게 나눈 근거는 우리의 근육이다. 손가락 중 유일하게 독립적으로 움직일 수 있는 손가락은 엄지이다. 나머지는 옆에 위치하는 손가락과 근육을 공유하고 있기 때문에 독립적으로 움직일 수 없다. 하지만 키보드의 특수키를 보면 절대 엄지를 사용할 일이 없도록 배치되어 있다. 엄지를 사용하는 경우는 거의 3가지로 정리할 수 있는데, 스페이스바를 누를 때, Alt+Tab을 누를 때, 그리고 Num pad에서 0을 누를 때 정도로 볼 수 있다. 하지만 약지에 종속되어 움직이기 굉장히 불편한 새끼손가락은 ESC, Shift, Tab, Ctrl, Capslock, Enter등 다양한 키를 누르고 있다. 뭔가 이상하다. 이러한 키들을 엄지에 할당한다면 더욱 사용하기 편하겠지만 우리의 광활한 스페이스 바는 절대 이를 허용하지 않는다. 스페이스는 엄청난 크기로 가운데에 자리잡고 있다. 상당히 비효율적이다.

# 글을 마치며…

사실 이것들 말고도 훨씬 더 많은 문제가 우리의 키보드에 있다. 가로 배열은 각 손가락의 길이를 고려하고 있지 않으며 많은 사람들이 말하는 어깨가 모아지는 디자인을 하고 있다. 위의 글을 읽고 이제 시중에 파는 인체공학 키보드의 대명사인 Logitech사나 MS사의 제품들을 보자. 상당히 이상하다. 내가 찾아본 모든 키보드 중 가장 인체공학적인 키보드는 Moonrim이라는 프로젝트에서 제시한 디자인이다. 물론 어느 부분들은 동의하지 않지만 현존하는 키보드 중 가장 인체공학적이다. 그리고 해당 키보드의 가장 좋은 점은 키보드 디자이너가 자신의 철학과 설계 근거를 정리한 글이 있다는 것이다. 이에 동의한다면 해당 키보드를 구매하면 된다는 뜻이기 때문이다. 사실 키보드 말고도 우리의 컴퓨터 주변기기들 중 다양한 장치들이 비효율적이다. 정확하게는 적응이 되었다는 이유로 과거의 디자인을 계속해서 사용하고 있다. 마차가 편하다는 이유로 자동차를 타지 않는 것보다 더 심한 문제이다. 이러한 문제들은 우리의 건강을 해치고 있기 때문이다. 이제는 대부분의 사람들이 컴퓨터를 사용하고 있으며 그 시간은 상당하여 손목 터널링 증후군과 같은 다양한 문제가 발생하고 있다. 지금부터라도 제대로 된 컴퓨터 주변 장치들의 설계가 시작되어야 한다.