

빈글

BinKeul is Variable

[요약 – 베틀5.1a]

2014.9 - 부들

빈글이란?

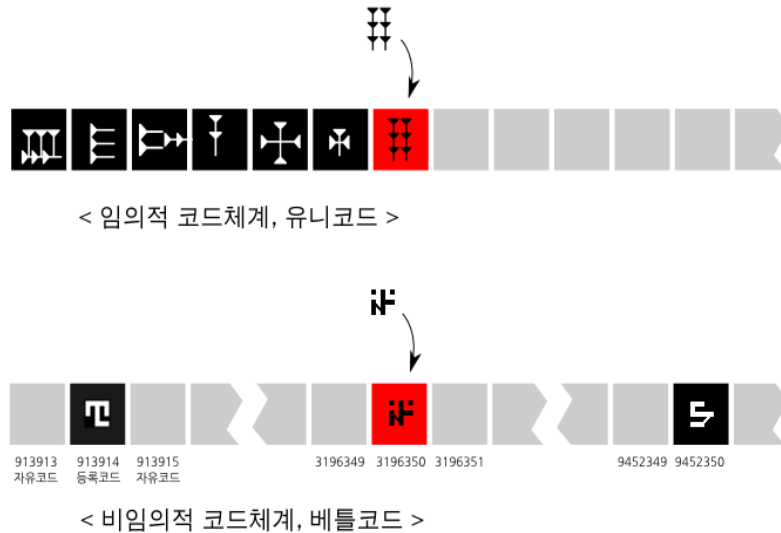
빈글(BinKeul)은 바이너리(binary, 이진법) + 글(keul)의 합성어로 인위적으로 만들어진 문자 및 언어입니다. 즉 인공언어입니다. 2003년 베틀코드라는 문자체계로 시작되었으며 2013년 부터는 빈글이라는 명칭을 사용하였습니다.

빈글은 베틀문자라는 문자체계와 더불어 베틀코드라는 코드체계, 그리고 베틀언어라는 언어체계는 포괄하여 이르는 말입니다.

컴퓨터 환경에서 사용되는 문자코드는 보통 문자들을 순서대로 나열하고 번호는 매기는 방식입니다. 현재 널리 사용되는 유니코드도 수 많은 언어들이 공유하는 문자체계의 거대한 집합입니다. 이러한 코드체계는 확장되는 표준이 되어 점차 문자체계의 형태 및 구성을 영구화시키고 변화가 단절되는 경향이 있습니다. 이러한 면은 디지털 환경의 특징 중 하나이기도 합니다. 이 새로운 환경은 디지털적인 기록을 보유하고 유지하는데 점점 더 많은 자원을 소비하게 될 것입니다. 오늘날 많은 사람들은 오히려 서버에 영구화된 자신의 기록에 대해서 거부하며 사라질 권리를 주장합니다.

베틀문자, 베틀코드는 이런 디지털 환경에서 변화가능하며 유연한 코드체계를 만들어 보고자 하는 시도로 탄생하게 되었습니다. 베틀코드는 베틀문자라는 문자체계를 위한 코드체계입니다. 이는 기존의 코드체계와는 확연히 다른 구조의 문자코드 체계입니다.

기존의 대표적인 코드체계인 유니코드는 세상에서 사용되는 문자들을 임의적이거나 특정한 순서로 배치하여 그 순서대로 코드값을 매깁니다. 이에 반해 베틀코드는 알파벳에 순서를 정해서 나열하는 방식으로 코드를 배치하지 않습니다.



베틀코드는 코드값이 베틀문자의 모양을 형성하는 결정적인 역할을 합니다. 바이트의 구성단위인 비트의 1과 0의 설정된 값에 따라 문자의 특정 부분에 획의 쓰여집니다. 즉 코드값과 문자가 형태적으로 아무런 관계가 없는 유니코드와 달리 서로 연관되어 있습니다. 그리고 문자를 한자처럼 표의문자처럼 기능하게 하여 문자들의 배열은 문장이나 구를 이루어 언어적 기능을 하게 됩니다. 베틀언어는 이런 문자체계를 기반으로 하는 언어를 구축한 것인데 직관적이고 효율적인 측면이 있습니다. 그러나 사실 이런 식의 문자와 언어는 장점도 있는 대신 불편한 점도 가지고 있는데 꾸준히 문자와 문법의 개선과 통해 단점을 보완해가고 있습니다. 현재 간단한 문장을 만들거나 짧은 문구를 쓰는데 불편함 없이 사용할 수 있습니다. 또한 사용자는 자신만의 문자를 만들어서 비밀스런 글을 쓰는데 유용합니다. 상업적으로 이용하는 것이 아니라면 빈글은 제한없이 사용될 수 있습니다.

베틀문자, 베틀코드, 베틀언어 대충 보기

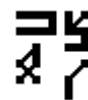
빈글을 언급할 때 그 의미를 세세하게 구분할 필요가 있는데 그 경우에 따라 베틀문자, 베틀코드, 베틀언어로 달리 불리웁니다.

빈글 = { 베틀문자, 베틀코드, 베틀언어 }

베틀문자는 점과 직선과 사선의 획으로 구성되는 다소 딱딱한 느낌의 형태입니다. 표음 문자도 있지만 주요단어는 대부분은 표의문자 입니다. 표의문자 언어이므로 한자처럼 문자수가 많은 편이지만 표음문자와 합성어도 많이 사용하여 문자의 수는 적절히 조절 됩니다.

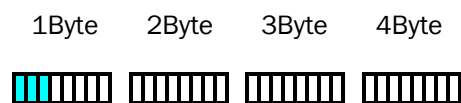


표의문자 : 보다, see, 見



표음문자 : 까치

베틀코드는 4Byte 로 구성되는 문자셋입니다. 각 비트는 점획 8개 , 직선획 12개 , 사선 획 8개 , 정체/핵체 1개로 문자 당 29개 비트가 사용됩니다. 한 문자당 4Byte가 필요합니다.



베틀언어는 베틀문자들을 사용하여 문장을 형성할 때 요구되는 문법 및 언어를 지칭합니다. 다음은 베틀언어로 적은 짧은 문구입니다.



너희도 나처럼 될 것이다.



빈글의 특징

빈글은 다음과 같은 특징을 가지고 있습니다.

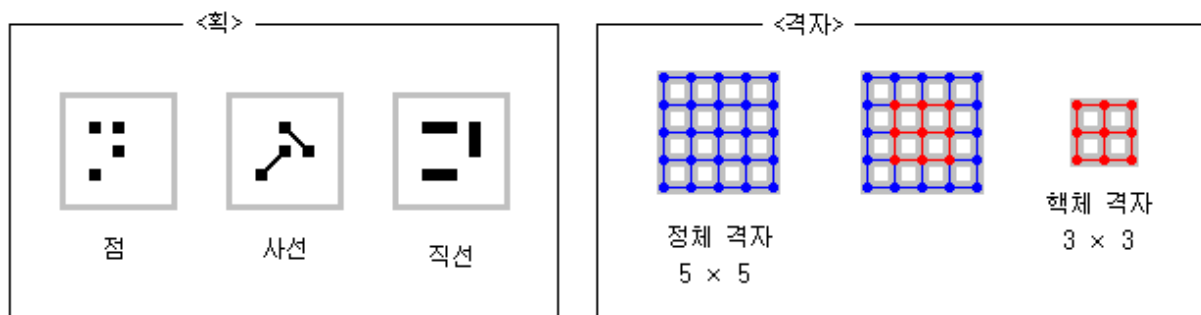
- 코드의 기반은 디지털 저장단위인 비트이다. 전산적인 해석 및 처리에 유리하다.
- 표의문자와 표음문자, 부호 등을 사용하여 문장을 만들 수 있으며 문자와 단어의 추가가 자유롭다.
- 문자가 형태상 픽셀에 기반하고 있고 정형화 된 형태이며 문자자동인식에 유리하다.
- 컴퓨터 사용시 전용의 입력도구 또는 그래픽 편집도구를 사용하여 글을 쓴다. 또한 크레용과 같은 획이 두꺼운 필기구를 사용하여 직접 손으로 쓸 수 있다.

문자 구조

앞서 논한 바와 같이 빈글에서 문자의 구조란 곧 베틀문자의 구조를 말합니다. 베틀문자의 형태는 틀 영역과 획에 기초합니다.

획과 영역

문자의 구조는 격자 내의 획으로 이루어지는데 격자는 5*5 격자 망으로 이루어진 틀에 영역은 크게 핵체영역과 정체영역으로 나뉘어집니다. 획은 점, 사선, 직선 세가지 형태를 가집니다.



핵체와 정체

핵체와 정체는 글자체의 유형입니다. 표의문자이면 경우에 따라서 핵체로 쓰여지거나

정체로 쓰여질 수 있습니다. 그러나 글자체가 달라지더라도 의미의 변화는 없습니다. 보통 정체가 핵체보다 크고 쉽게 인식되기 때문에 정체를 많이 사용하지만 자주 쓰는 문자는 주로 핵체를 쓴다고 보면 됩니다. 단 표음문자나 숫자이면 정체, 핵체에 대한 다른 규정이 있습니다.

<정체>		<핵체>		<정체>		<핵체>
풀(草)				해(日)		
들(野)				아침(昃)		
자전거				무리, 그룹		

문자의 생성

문자가 만들어지는 과정을 안다면 사용자가 직접 필요한 문자를 만들어 사용할 수 있습니다. 문자는 완전히 새 문자를 만들 수도 있지만 주로 기존 문자의 획과 획을 조합, 변형하여 새로운 문자를 만들어 냅니다. 단 핵체의 영역 안에서 획 모양이 기존의 문자와 동일한 형태를 지닌 문자를 만들 수 없습니다. 각 문자의 핵체는 각 문자의 고유성을 구별하는 최소영역인 것입니다.

연기 (焔 불 𐑖 바람)

광합성 (光 빛 𐑖 먹다)

섬 (山 산 𐑖 새)

고유형태




고유형태




고유형태

단어와 품사

단어 만들기

자주 사용하여 익숙한 문자라면 하나의 문자로 이루어진 단어가 유용합니다. 빈글에서는 하나의 문자로 이루어진 기본 단어가 많습니다. 그러나 하나의 문자로 모든 단어를 만든다면 문자의 수효가 많아져 익히기 어렵다는 단점이 있습니다. 그래서 보통 하나 이상의 문자로 구성되는 단어도 많이 쓰입니다. 여러 개의 문자로 단어를 만드는 데에는 일정한 규칙이 있습니다.

 왕래하다 ( 가다,  오다)

 사막 ( 모래,  들, 초원)

품사

품사는 명사, 동사, 형용사로 분류되는 1차품사와 관사, 부사, 접속사 등의 2차품사로 구분할 수 있습니다. 1차품사는 보통 문장에서 내용을 구성하는 역할을 하며 단어자체에 아무런 표식이 없습니다. 2차품사는 문장에서 구조를 형성하는 역할을 하고 구별을 위한 표식 부호가 따릅니다. 품사 외에도 단어를 이루지 않고 하나의 문자로 역할을 하는 파생자, 기호, 격지정자 등이 있습니다.

1차 품사	명사	 사람 ,  나무 ,  집 ,  마추피추
	동사	 달리다 ,  나누다 ,  먹다
	형용사	 찬란하다,  넓다
2차 품사	관사	 모든(all) ,  어떤(any) ,  그(it) ,  저(that) ,  이(this)
	부사	 늘,항상,  매우
	접속사	 그리고 ,  그러나 ,  그래서

문장 구성

문장을 이루는 데에는 기본적으로 주어, 서술어, 목적어 등 여러가지 문장성분이 필요합니다.

머리기호

문장은 띄어쓰기를 하지 않습니다. 문자가 계속 나열되면 문장에서 단어들을 구분하기 어렵기 때문에 대신 문장성분을 구분할 수 있도록 구분 기호가 쓰이는데 그 중 머리기호는 주로 용언을 구별해주는 역할을 합니다. 용언의 유형에 따라서 머리기호가 달라집니다. 일반적으로 여타의 언어에서 용언을 특별히 구분해주는 기호를 붙이는 경우는 없기 때문에 생소할 수 있습니다. 빈글은 **주어 - 서술어 - 목적어** 기본순서로 합니다. 따라서 머리기호는 문장의 중심에 위치하여 좌측의 주어와 우측의 목적어를 나누는 경계로 역할하게 됩니다.

ᄒᆞᆫᄃᆞᆫ

식물은 빛을 먹는다.

ᄒᆞᆫᄃᆞᆫ

새들이 구름위를 간다.

격지정자

용언에 머리기호가 있다면 체언에는 격지정자가 있습니다. 격지정자는 마치 한국어의 격조사와 비슷한 역할을 합니다. 문장의 배치 순서가 기본형이면 주로 생략됩니다. 그러나 기본적인 문장 순서와 맞지 않게 서술어가 목적어 뒤에 오거나 목적어가 주어 앞에 온다면 격지정자를 사용해야 합니다. 격지정자는 서술어를 중심으로 왼쪽과 오른쪽을 서로 모양을 달리하여 구분합니다.

ᄒᆞᆫᄃᆞᆫ

달이 해를 가리고있다. (주어 - 서술어 - 목적어)



단어 파생

단어는 보통 고립어 처럼 작동되지만 각 단어는 쓰임에 따라 파생되는 부분을 다를 수 있습니다. 서술어의 경우 수동형 능동형에 따라 파생부의 형태가 달라집니다. 파생영역은 단어의 앞 또는 뒤가 될 수 있습니다.



한 노인이 나무를 태우고 있다.



놀랍게도 넓은 숲이 고기를 위해서 불태워졌다.

문장의 중첩

문장 안에 또 다른 문장을 중첩하는 여러가지 방법이 있습니다. 제일 외부에 있는 문장을 주문장, 안에 문장이 있는 문장을 품은문장, 내부의 문장을 속문장이라 합니다. 다음은 인용문(파란색,속문장)을 담고 있는 문장입니다.



그 여인은 “나는 길을 걷고 싶다” 라고 말했다.

위 문장은中间的 체언이 속문장과 품은문장 중 어디에 속하는지에 따라 다르게 해석될 수 있습니다.



그 여인은 나에게 “길을 걷고 싶다” 라고 말했다.

정확한 문장사이의 경계를 확정하기 위해서는 괄호를 사용하여야 합니다.

한글 맞춤법

그 여인은 “나는 길을 걷고 싶다” 라고 말했다.

음소문자

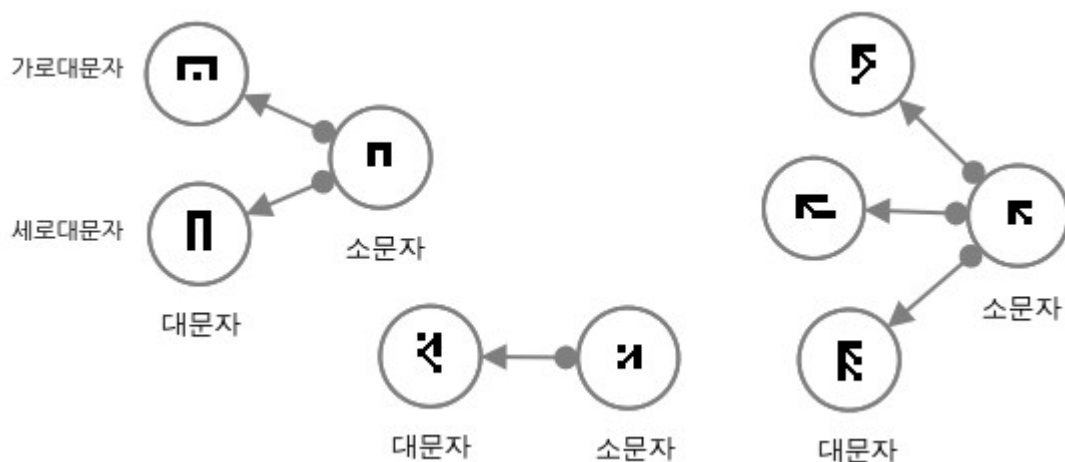
표음문자의 역할

베틀문자는 표의문자가 주요한 역할을 합니다. 기본단어는 거의 표의문자내에 있습니다. 단 표의문자는 한자처럼 음절 발음을 가지지 않습니다. 따라서 한자처럼 표의문자의 음차로 소리글이나 외래어를 표시할 수 없기 때문에 특별히 전용의 표음문자가 사용 합니다. 그러나 표의문자와 형태상 크게 다른 것이 아니며 문자의 구조와 원리는 크게 벗어나지 않습니다.

가물치
피라미드
올림픽

까악까악
좀비

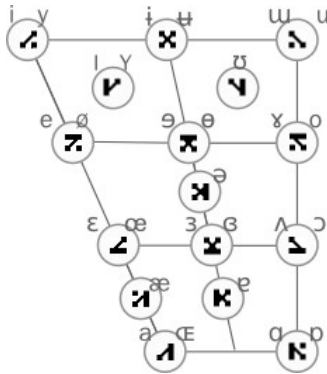
대문자와 소문자



베틀표음문자는 음소문자로 알파벳으로 자음과 모음을 구분하는 문자체계입니다. 더하여 음소문자를 대문자와 소문자로 두가지 형태로 표현합니다. 대문자는 가로 또는 세

$$\frac{\hbar}{h}$$

<모음>



ㅏ /ㅏ/ㅏ

ㅓ

ㅜ/ㅜ

ㅛ/ㅛ

ㅓ /ㅓ/ㅓ

ㅗ/ㅗ/ㅗ

ㅓ/ㅓ/ㅓ

ㅓ/ㅓ/ㅓ

ㅣ/ㅣ/ㅣ

ㅓ/ㅓ/ㅓ

ㅓ/ㅓ/ㅓ

글쓰기

언어에 따라 글쓰는 방식이 크게 가로쓰기와 세로쓰기로 나누어집니다. 한글은 한글, 한자처럼 가로쓰기와 세로쓰기가 모두 가능합니다. 또한 한글만의 특별한 방식이 있는데 구절별로 가로쓰기와 세로쓰기를 번갈아 쓸 수 있습니다. 이를 꺾어쓰기라 하는데 파생영역이 있는 단어와 표음문자로 구성된 단어를 쓸 때 가능한 양식입니다.

머리기호 - 글흐름 방향타

보통 웹상의 문서들처럼 가로쓰기가 주로 사용되며 권장 운영체제 되는 방식입니다. 그러나 한글은 글쓰기에 있어서 자유도가 높으며 완전히 다른 형태의 글쓰기도 가능합니다. 글의 쓰기 방향은 문자의 나열되는 방향과 줄의 나열되는 방향으로 특징 지어지는데 한글은 어떤 방향으로든 가능합니다. 글방향을 위에서 좌로, 줄 방향을 밑에서 위로 하거나 글방향을 아래에서 위로, 줄방향을 좌에서 우로 할 수도 있습니다. 이게 가능한 것은 머리기호가 방향성을 가지고 있기 때문입니다. 즉 머리기호를 보면 글과 줄의 방향을 판단할 수 있습니다.

또한 글의 진행에 따라 머리기호의 방향을 바꾸는 방식으로 글쓰기 양식을 다양하게 혼합하여 사용할 수 있습니다. 머리기호는 글과 줄의 흐름 방향을 정하는 방향타라고도 할 수 있습니다.

[하 ⇒ 상]

새로운 문자나 언어를 만드는 일은 만드는 사람에게는 흥미롭고 재미있는 일이지만 만약 언어 사용자들이 배워야 한다면 이는 기존의 익숙한 규칙을 깨는 것이기에 무척 힘겹고 반가운 일은 아닐 것입니다. 문자는 강제적이며 힘겹게 익혀야 하는 것이기에 새로운 인공언어는 환영받지 못합니다. 그래서인지 예로부터 이 분야는 왕이나 지배층에 속한 사람들이 이 독점해 왔지요. 그러나 이 세상에 언어나 문자가 다양한 것은 인간의 인지적인 다양한 측면과 언어능력의 무한한 가능성을 보여줍니다. 한가지 특정언어가 문화를 독점하는 것은 그 가능성을 위축시키고 말 것입니다. 언어의 다양함 그 만큼 세계를 풍요롭게 할 것입니다.

이러한 이유로 인공언어와 세계관에 대한 탐색과 창작은 그 자체로 유용합니다. 언어의 사용으로 인해 야기되고 대대로 전승되어지는 인식의 한계를 약간이나마 벗어날 수 있는 것입니다. 굳이 특정한 목표를 정하지 않아도 자신의 언어적 한계와 경계를 넘어보려는 시도는 지리적 탐험이나 과학적 실험에 비견할 만한 일입니다.

빈글은 인공언어이면서 이 언어적 탐험이라는 목표에 충실하기 위해 기존의 언어와 다른 길을 찾는데 주력할 것입니다. 다음은 빈글의 특징이며 또한 지향점이기도 합니다. 만약 이와 같은 특징을 갖춘 인공언어에 만들고 싶은 사람이라면 빈글은 좋은 참고자료가 될 것입니다.

- 다른 사람은 읽을 수 없지만 자신은 쉽게 해석하는 글
- 표의문자이며 새로운 문자를 쉽게 만들어 쓸 수 있는 형식의 문자체계
- 활자화 된 문자체계에서 벗어난 문자체계로 그림언어에 가까운 언어
- 기존의 문법을 파괴하고 전혀 새로운 문법개념의 언어
- 글쓰기 방향이 자유롭게 쓸 수 있는 방법

본 문서는 빈글 언어를 요약하여 보여주었습니다. 글을 여기까지 읽으신 분이라면 도 대체 어떤 용도로 사용할 지 궁금할 것입니다. 원래 빈글을 시작했을 때 처음 의도는 픽토그램과 같이 공공적으로 사용할 수 있는 기호체계 또는 공용어를 위한 제한적 기호체계를 만들어내는 것이였습니다. 그러나 이런 목표는 차츰 변경되었고 지금은 비트와 픽셀이라는 디지털적인 환경에 적합한 언어로서 기술적인 구현과 활용도 추구하며 또한 예술적인 언어를 목표로 합니다. 이제껏 많은 변화가 진행되어 왔지만 이 변화의 끝이 어디에 이를지는 가늠할 수 없는 것 같습니다. 빈글은 그 속은 비어둔 채 나갈 것입니다. 그 안에 무엇으로 채우든 딱딱하고 거친 길모습과 달리 끊임없이 유연하게 흘러갈 것입니다.

-끝-