

인공언어학연구회 저 2012년 4월 3일 초판

구문론

구문 수와 구문적인 성구가 적을수록 그 언어는 습득하기 쉽고 사용하기 쉽다

인공언어를 습득하고 사용할 때 걸림돌이 되는 것이 어법과 구문이다.

어떤 언어가 갖는 구문의 수가 많으면 많을수록 그 언어는 습득하기 어렵고 사용하기 어렵다.

그러나 대부분의 인공언어는 제작자의 모국어나 참조 언어와 같은 정도로 복잡한 구문을 갖는다.

본고에서는 인공언어와 구문에 대해 고찰한다.

• 최소의 구문 수

최소의 구문 수는 이론상 1이다.

구문이 하나밖에 없으면 어느 구문을 선택하면 될지 망설이는 일은 없다.

국제보조어 등 보급을 목표로 하는 언어일수록 구문 수는 줄여야 한다.

• 영어 초학자와 구문

영어의 기본 어순은 SVO지만 실제로는 이대로 되지 않는 경우가 많다.

필자는 영어 교육계에 10년 이상 종사하고 있으나, 영어 초학자를 관찰하면서 느끼는 것은 구문이 복잡해지면 질수록 오답이 늘어난다는 것이다.

예컨대 You play soccer에 대해 You can play soccer는 비교적 신속하게 만들 수 있지만 이것을 What do you play?로 변형할 수 있는 사람은 적다.

이는 You play soccer→Do you play soccer?→Do you play what?→What do you play?라는 복잡한 조작을 머릿속에서 하지 않으면 안 되기 때문이다.

네이티브라면 What do you라는 덩어리를 그대로 외우기 때문에 문제없지만 외국어로서 학습하는 사람에게 있어서는 상기와 같은 구문 조작을 하지 않으면 정답에 도달할 수 없다.

대부분의 학습자는 결국 What do you play?를 외우지 못한 채 끝나거나 What do you play?라는 구절을 그대로 암기한다. 상기의 구문 조작을 사용해서 외우는 이론적인 학습자는 별로 없다. 이것이 교육 현장의 실태이다.

You can play soccer.는 만들기 쉬우나 What do you play?는 만들기 어렵다. 이것은 영어의 기본 구문과의 차이가 심하기 때문이다. 결국 what do you ~?라는 구문을 새로 외우는 실정이다.

영어에는 많은 구문이 있으며 SVO 를 그대로 적용할 수 없는 케이스가 다수 존재한다. 도치구문도 그렇고 강조구문도 그렇고 생략구문도 그렇다.

• 구절의 캡슐화

또한 몇 단어로 이루어진 구절이 하나의 의미를 갖는 경우가 있어 이 또한 습득의 장애물이 된다.

in order to, so that S can, see to it that 등등 이루 셀 수 없을 정도이다.

만약 이들 구절이 하나의 전치사나 접속사로 표현 가능하다면 학습자 입장에서는 대단히 고맙다.

외국인에게 있어서 구절은 단어보다 외우기 어렵다. 학생 시절에 단어는 외웠는데 구동사 때문에 고생했다거나 숙어에서 고생했다는 사람은 많을 것이다.

인공언어 제작에 있어서는 복잡한 의미를 갖는 구절은 하나의 단어로 캡슐화하는 편이 좋다. 그러는 편이 네이티브가 아닌 사람에게 있어서 외우기 쉽기 때문이다.

구절을 캡슐화함으로써 외워야 하는 구문 수도 줄어들고 학습 효율과 운용 효율이 향상된다.

• 한국어가 일본인에게 쉬운 이유

한국어는 미국인에게는 어려우나 일본인에게는 영어보다 쉽다.

그 이유는 많은 한자어가 공통적이라는 점과 많은 구문이 공통적이기 때문이다.

예컨대 ‘高速道路が便利’ 는 ‘고속도로가 편리’ 인데, 가타카나로 하면 ‘コソクドロガピョンリ’ 라서 거의 그대로 일본어처럼 들린다.

일본어와 한국어의 구문은 대단히 비슷하다. 아래에 예를 든다.

일 : アルバザードは私の住んでる惑星アトラスにある国だよ。

한 : 아르바자드는 내가 사는 별 아틀라스에 있는 나라야.

영 : Arbazard is a country in Atolas, the planet where I live.

불 : Arbazard est un pays en Atolas, la planète où je vis.

에스 : Arbazard estas lando en Atolas, la planedo kie mi loĝas.

먼저 일본어에 대해 영불의 구문이 전혀 다르다는 점은 한눈에 알 수 있다.

한국어에서는 아르바자드는 アルバザード라는 고유명사, 는은 ‘~は’, 내가는 ‘私が’, 사는은 ‘住んでる’, 별은 ‘星(惑星)’, 아틀라스에는 ‘アトラスに’, 있는은 ‘ある’, 나라야는 ‘国だよ’ 이다.

단순히 단어가 바뀌었을 뿐 구문이 완전히 아무것도 변하지 않은 것이다. 이처럼 형용사절을 포함한 복잡하고 긴 문장임에도 불구하고 완벽하게 구문이 일치하는 것은 놀라운 일이다.

그리고 그렇기 때문에 일본인이 한국어를 배울 때는 구문에 대해 학습하는 비중이 대단히 적기 때문에 일본인에게 있어서 한국어는 배우기 쉬운 언어라고 할 수 있다.

한편 영어의 구문이 명백히 다르기 때문에 일본인은 영어 특유의 구문 사용법을 배울 필요가 있다. 그리고 영어의 구문은 일한과 마찬가지로 하나가 아니라 대단히 많다. 따라서 일본인에게 영어는 한국어보다 습득하기가 어렵다.

반대로 영불 간에는 완전히 동일한 구문을 취하는 것을 보아도 미국인이 프랑스어를 배우는 것은 일본어나 한국어를 배우는 것보다 쉬울 것이라고 알 수 있다.

참고로 왜 인공언어에서 구문론이 별로 문제가 되지 않나면 인공언어의 대표격인 에스페란토가 위에서 살펴본 것처럼 국제어인 영어와 같은 구문을 취하기 때문이다.

인공언어를 하는 사람은 대개 서양인이나 영어를 할 줄 아는 동양인이므로 영어를 받아들이는 것처럼 에스페란토의 구문을 받아들일 수 있다.

결국 많은 인공언어자들은 서양인의 구문 양식에 맞추게 되므로 여기서 논의한 것과 같은 구문론을 알아채지 못하는 것이다. 아르카처럼 다국적으로, 게다가 영어 네이티브가 없는 환경에서 자란 인공언어가 아니면 알아챌 수 없는 문제다.

• 아르카의 구문 수

아르카는 예술언어이지만 그 실태는 다국적의 사람들 사이에서 배양된 언어이기 때문에 국제보조어 이상으로 국제보조어처럼 생겼다.

어법론에서 논의한 대로 아르카는 최대공약수적인 어법을 갖는다. 이것은 다국적의 사람들이 같은 언어를 사용했을 때 의사소통에 마찰이 발생하기 어려운 구조이다.

어법과 마찬가지로 아르카는 구문에 대해서도 국제보조어 이상으로 국제보조어다운 성질을 가지고 있다.

일반적인 국제보조어는 구문에 대해 아무 생각도 없이 그냥 제작자의 모국어나 참조 언어의 구문을 그대로 유용한다. 위에서 본 에스페란토처럼 말이다.

90년대 초반까지는 아르카도 그랬으나 이래서는 오해가 끊이지 않는다 하여 구문 수가 축소되어 갔다.

01년에 제아르카가 생겼을 때에는 이미 아르카는 원칙적으로 1개의 구문밖에 갖지 않는 언어가 되어 있었다.

아르카가 유일하게 갖는 구문은 SVO이다. 아무리 복잡한 문장이더라도 SVO 이외의 구문을 취하지 않기 때문에 문장에 따라서 개별 구문을 외울 필요는 없다.

예컨대 상기 You play soccer.는 ti (you) ar (play) viedgek (soccer)로서 SVO이다. 그리고 What do you play?는 ti (you) ar (play) to (what)?로 구문이 변화하지 않는다.

다음 예를 살펴보자.

일 : アルバザードは私の住んでる惑星アトラスにある国だよ。

한 : 아르바자드는 내가 사는 별 아틀라스에 있는 나라야.

환 : arbazard et kad kaen atolas le non xalm.

S: arbazard

V: et

O: kad kaen atolas le non xalm

주) 아르카에는 SVC 와 SVO 의 차이가 없다.

형용사절을 포함한 복잡한 문장에서도 구문은 변화하지 않는다.

형용사절 non xalm 속도 살펴보자. 제대로 SVO 로 되어 있다.

S: non

V: xalm

O: 선행사와 동일하므로 생략

아르카에서는 아무리 문장이 복잡해져도 SVO 의 중첩 구조가 만들어질 뿐 구문은 단 하나밖에 존재하지 않는다.

때문에 습득하기 쉽고 작문할 때도 용이하다.

영어의 도치구문과 비교해 보자.

일 : よもやそんなところで彼に会うとは思わなかった。

한 : 설마 그런 곳에서 그를 만날 줄은 생각지도 못했다.

영 : Never did I expect that I would see him there.

환 : tu at lood tinka xel an densik la beke.

영어는 명백히 SVO 구문에서 이탈되어 있다. 도치구문을 따로 외울 필요가 있다. 그렇다면 아르카는 어떨까.

S: tu

V: at

O: lood tinka

그 뒤에 격사절(전치사구) M 인 xel an densik la beke 가 온다. 이 내부 구조는——

S: an

V: densik

O: la

주) beke 는 ka beke 를 줄인 것으로 전치사구이며 요소로는 M 이므로 SVO 구문을 무너뜨리지는 않는다.

즉 아르카는 구문이 SVO 밖에 없으며 나머지는 수의(随意)로 M 이 뒤따를 뿐이다.

즉 아르카는 SVO(M)이라는 구문 이외에는 갖지 않는다. 문장이 아무리 복잡해지더라도 이 성질은 변하지 않는다.

주) 아르카에도 도치구문이 있으며 xion inat lein 을 yul lein sol xion inat 로 할 수도 있어 OSV 의 어순으로 할 수도 있다. SVO 를 변형하고 있다는 의미로는 예외적인 존재이다.

이것은 다국적의 사람들끼리 사용할 때에 대단히 중요해지는 요소이나 일반적인 국제보조어는 다국적의 사람들끼리 사용한 실적이 없기 때문에 이것이 얼마나 중요한 포인트인지 깨닫지 못한다.

어법과 구문을 제대로 고찰하지 않은 인공언어는 다국적의 사람들끼리 사용할 수 없다.

만약 사용할 수 있다면 그 경우는 단순히 특정 어법이나 구문에 주위 사람이 맞춰주고 있을 뿐이다. 예컨대 동양인이 서양인의 감각에 맞추어 에스페란토를 사용하듯이.

하지만 그래서는 평등하지도 않으며 적어도 국제보조어로서는 실격이다.

• 구문적인 성구와 아르카

아르카에도 성구와 같은 구절은 존재한다. not only but also 는 en t hot tet k tan 이다. 실은 이런 것도 학습자에게는 부담이다. ‘뿐만 아니라 ~도’ 를 나타내는 하나의 단어를 만드는 편이 합리적이다.

아르카는 이러한 구문적인 성구도 가능한 한 줄이도록 노력하고 있다.

예컨대 ‘~할 수밖에 없다’ 라는 구문적인 성구는 범부사(조동사)의 teel 한 단어로 표현할 수 있으며, "more~, the more"로 표현되는 ‘~하면 할수록’ 도 milt 라는 하나의 격사(전치사)로 나타낼 수 있다.

이처럼 아르카에서는 구문적인 성구가 되는 구절을 가능한 한 캡슐화하고 있다. 이것 덕분에 학습하기 편하고 작문할 때도 편하다.

속내를 말하자면 `en t hot tet k tan` 과 같은 구문적인 성구는 제로로 만들고 싶다. 아르카가 국제보조어라면 망설임 없이 그렇게 할 것이다. 아르카의 경우 단순히 이 구절이 정착되어 버렸기 때문에 이제 와서 바꿀 수 없을 뿐이다.

인공언어, 특히 습득의 용이성을 내세우는 언어라면 구문적인 성구는 만들지 않는 편이 좋다. 모두 구문적인 성구를 캡슐화해서 하나의 단어로 집어넣는 것이 합리적이다.

• 요약

인공언어 제작에 있어서 어법이나 구문은 의식되지 않는 경우가 많다. 그러나 어법과 구문을 제대로 고찰하지 않은 인공언어는 다국적의 사람들 간에서 평등하게 사용할 수 없다.

특히 국제보조어는 이 점을 고려하지 않으면 안 된다. 따라서 이것은 에스페란토의 결점 중 하나라고 할 수 있다.

구문 수는 적은 편이 학습하기 쉬우며 작문하는 데 있어서도 편하다.

최소의 구문 수는 1 이다. 아르카는 SVO(M)밖에 구문을 갖지 않는다.

구문적인 성구도 적은 편이 학습하기 쉽고 작문하는 데 있어서도 편하다.

구문적인 성구는 가능하면 제로로 하고 모두 단어로 표현할 수 있도록 캡슐화해야 한다.

단 예술언어 등 학습이나 운용의 용이성을 고려하지 않는 언어라면 반드시 구문 수를 극단적으로 줄이거나 구문적인 성구를 줄일 필요는 없다.

자연언어와 같은 정도로 학습하기 어려운 언어여도 좋다면 무리하게 구문 수나 구문적인 성구를 줄일 필요는 없다.

그러나 피진 잉글리쉬 등이 본고장의 영어에 비해 복잡한 구문을 피하는 경향이 있는 것을 보아도 알 수 있듯이 인공언어도 다국적의 사람들끼리 사용할 것이라면 구문 수나 구문적인 성구는 줄이는 편이 실용성이 제고될 것으로 생각한다.