구약 성경과 우가릿 문학

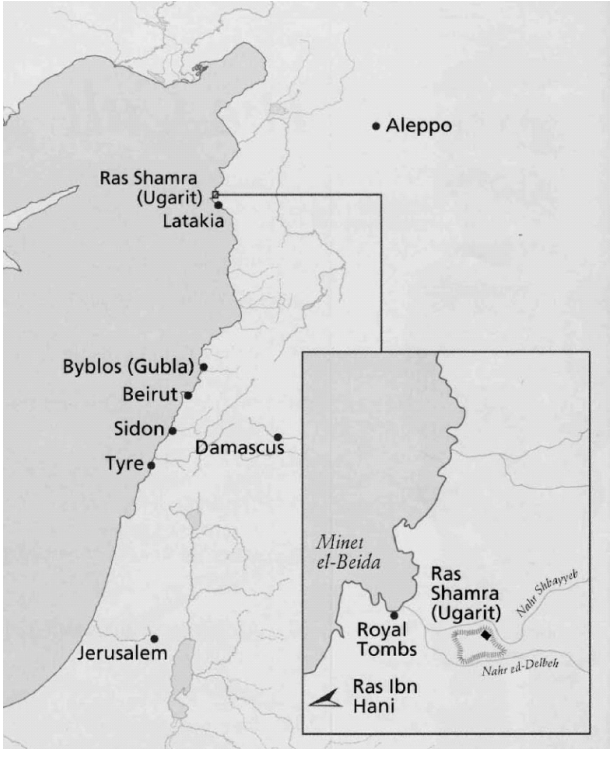
김구원 (개신대학원대학교 구약학 교수)

"우가릿"은 시리아 북부의 지중해 연안에 위치한 라스 삼라(Ras Shamra, 아랍어로 "회향의 머리"를뜻함)에서 번성했던 청동기 시대의 도시 국가를 지칭하는 말이다(그림 1 참조). 철기 시대에 메소포타미아 문명, 지중해 너머의 서방 문명들, 그리고 이집트 문명을 연결시키는 교량의 역할을 페니키아 도시 국가들이 담당했다면, 비슷한 역할을 후기 청동기 시대에는 우가릿이라는 도시 국가가 담당했다고 이해하면 조금 쉬울 것이다. 우가릿에서 발견된 문서들에 따르면 우가릿에는 우가릿인은 물론, 메소포타미아인, 그리스인, 후리안인, 히타이트인, 이집트인 등이 섞여 산 명실상부한 국제도시였다.

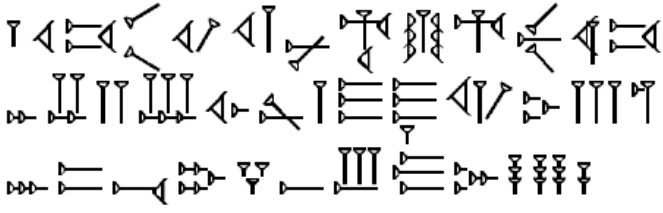
뿐만 아니라 우가릿은 알파벳식 문자를 사용한 최초의 민족이다. 흔히 우리는 최초의 알파벳 문자를 발명하여 사용한 민족을 페니키아인으로 알고 있지만, 실은 우가릿의 알파벳 쐐기문자는 페니키아 문자를 적어도 500년 정도 앞선 것이다. 당시 고대 근동의 대표적인 문자는 이집트의 상형문자(hieroglyphic)와 메소포타미아의 음절식 쐐기문자(syllabic cuneiform)였는데, 이 두 문자체계는 너무 복잡하여 전문적인 훈련을 받은 서기(scribe)들이 아니면 사용할 수 없었다.

그러나 우가릿의 알파벳 쐐기문자는 30개의 자음만으로 되어 누구나 짧은 시간 안에 문자를 익힐 수 있었다(그림 2와 3 참조).

이처럼 우가릿은 청동기 시대의 상업적 요충지였을 뿐만 아니라, 인류 최초의 알파벳 문자를 사용한 문화 선진국이기도했다. 그러나 우가릿의 문화적 유산은 여기에서 끝나지 않는다. 우가릿의 종교도 청동기 시대를 넘어 철기 시대의 가나안과 이스라엘의 종교에 큰 영향을 미쳤다. 구약성경을 통해 잘 알려진 가나안의 신들, 예를 들어



[그림 1] 라스 삼라의 위치. 지중해 해안에 위치한 다른 도시들의 위치와 비교하라(출처: Marguerite Yon, “1929-2001: Ugarit’s Secret Revealed,” *Near Eastern Archaeology* 64 (2000), 184.



[그림 2] 우가릿 알파벳 그림 (출처: Words and Pictures Magazine, Issue 1, Summer 2004.)

[그림 3] 우가릿의 알파벳 문서 토판(Abecedary) [출처: P. Bordreuil and D. Pardee, *Manuel D'ougaritique* (Paris: Paul Geuthner, 2004), 사진 Text 53].

바알 아세라 다간 레셉 엘 등은 모두 우가릿의 만신전에서 숭배되던 신들이다. 아모스 6:6과 예레미야 16:5,7-8에서 언급된 마르제아 축제도 우가릿에서 널리 행해졌던 종교적 사교 모임이었다. 레위기에 나오는 제사 용어들, 예를 들어 "화목제," "속죄제," "번제," "요제" 등도 우가릿의 제의 문서에 단골로 등장하는 것들이다. 특히 우가릿 제의 문서의 발견으로 레위기의 제사법을 포로기 후기의 것(P 문서)으로 볼 이유가 없어졌다. 성경의 제사법은 청동기 시대 우가릿의 제의 문화를 통해 볼 때 상당히 오래된 것일 가능성이 있다.

이제 우가릿에 대한 낯선 느낌이 어느 정도 해소되었으므로 이 글의 본론인 우가릿의 문학 작품에 관해 이야기해 보자. 우가릿의 문학 작품에 대한 개괄을 마친 후에는 그것이 성경 연구에 어떻게 도움을 주는지도 간략하게 소개하고자 한다.

우가릿의 문학 작품에서 가장 주목할 만한 것으로 바알 신화, 키르타 이야기, 아캇 이야기를 들 수 있다. 이 우가릿 문학의 '삼두마차'는 모두 운문으로 기록되었다. 그러나 정지된 심상이나 감정을 노래하는 서정시와는 달리 줄거리(Plot)를 가진 이야기를 노래하기 때문에 우가릿의 문학 작품들은 서사적 운문(Narrative Poetry)으로 불리기도 한다. 이 서사시들은 1930년대 라스 삼라에서 발굴이 본격적으로 시작되면서 가장 먼저 세상의 빛을 보게 된 우가릿 문서다. 이 문서들이 해독되기 시작하면서 학자들은 그 곳에 담긴 이야기들과 구약 성경과의 관계에 주목하기 시작했다. 특히 구약 성경이 전통적 형식구, 전통 모티브, 전통 주제 등을 최종 본문 구성의 재료로 사용했기 때문에 우가릿 문학은 구약 성경을 구성하는 재료들에 대한 일차적 자료를 제공할 수 있을 것이라는 기대가 있었다. 아울러 우가릿 운문의 형식적 특징인 평행법과 짝꿍어의 사용은 우리의 히브리어 운문에 대한 이해를 한층 높여 주었다.

키르타이야기

키르타 이야기는 키르타라는 이름의 왕이 전가족을 잃는 장면으로 시작한다. 이 장면은 마치 욥과 룻기의 앞 부분을 연상시킨다. 그렇게 전가족을 잃은 키르타는 눈물의 나날을 보내게 된다. 그러던 어느 날 밤, 우가릿의 최고신인 엘(El)이 그의 꿈에 나타난다. 그리고 키르타가 눈물을 흘리는 이유를 묻는다. 키르타를 위로하기 위해 은과 금, 말, 마차, 종들 등을 주겠다고 제안하지만, 키르타는 이 모든 것을 거절하고 자녀를 줄 것을 간구한다. 이에 엘은 키르타에게 다시 가문을 일으킬 수 있는 구체적인 방법으로 키르타의 도시인 후부르(Ḫubur)에서 7일 거리에 떨어진 우둠(Udum, 성경의 에돔?)이라는 도시로 군대를 이끌고 가서, 그 도시의 공주인 후라야(Huraya)를

아내로 데려올 것을 명령한다. 꿈에서 깬 키르타는 한 가지를 제외하고 엘의 명령을 정확하게 이행한다. 그 한 가지는 우둠으로 가는 7일간의 여행에서 3일째 되던 날, 시로와 두로에 들러 엘의 아내인 아세라에게 다음과 같이 서원한 것이다. "만약 후라야를 아내로 데려오는 나의 여행을 평탄케 해주시면, 아내의 몸무게의 두세 배 되는 양의 은금을 선물로 바치겠습니다." 그 후 키르타는 성공적으로 아내를 우둠에서 자신의 도시인 후부르로 데려오고 후라야를 통해 7명의 아들과 7명의 딸을 얻어 무너졌던 왕조를 다시 일으키게 된다. 그러나 키르타는 아세라에게 한 서원은 잊어 버린다. 이에 아세라는 키르타에게 진노하여 그를 병들게 만든다. 키르타의 백성 중 누구도 그의 병을 고칠 수 없었다. 심지어 신들도 그의 병을 고칠 수 없었다. 결국 엘이 다시 한 번 키르타를 구원하기 위해 치유 여신인 샤티캇(Šaʿtiqat, 우가리어로 "제거자"라는 의미)을 창조한다. 샤티캇은 이름 그대로 키르타의 병을 제거하여 그의 건강을 회복시킨다. 그러나 키르타의 고난은 여기서 끝나는 것이 아니다. 이번에는 엘의 도움으로 얻은 아들인 야쭈부(Yaṣṣubu)가 자신의 기회를 기다리지 못하고 아버지를 왕위에서 몰아내려 하였다. 이때 야쭈부가 키르타가 물러나야 할 이유로 제시한 것은 압살롬이 다윗의 왕위를 빼앗기 위해 한 행동을 연상시킨다(삼하 15:1-6 참고). 야쭈부는 아버지에게 "당신은 왕으로서 고아와 과부를 돌보지 않았습니다. 당신은 사람들의 억울함을 풀어주기 위해 재판하지 않았습니다"라고 말한다. 자신의 자리를 빼앗으려는 아들에게 키르타가 저주를 퍼붓는 장면으로 이야기가 끝난다. 많은 학자들이 이어지는 이야기가 분명히 있을 것이라고 추정한다. 그리고 이어지는 이야기의 내용을 엘이 키르타에게 자녀를 약속하면서 한 말, 즉 "가장 어린 자식이 장자가 될 것이다"에 기초하여 재구성한다. 다시 말해 이어지는 이야기에서는

막내 딸인 씨트메넷(Titmenet)이 장자인 야쭈부를 대신해 왕위를 잇는 장면이 나올 것이라고 추정한다. 그러나 이것은 어디까지나 추정일 따름이다.

키르타 이야기가 성경 내러티브와 가지는 유사성은 많은 학자들에 의해 관찰되었다. 특히 가족의 몰락을 경험한 주인공이 신의 특별한 은혜로 넘치게 회복된다는 전통 주제는 욥기와 룻기에 사용되었다. 아내를 찾아 여행을 떠나는 주인공의 문학 모티브는 이삭과 야곱의 이야기에서 엿볼 수 있다. 여행 도중 서원을 하는 모티브, 그리고 그 서원의 이행 여부가 후의 이야기 전개에 영향을 주는 패턴도 성경에 자주 등장한다. 그리고 차남이 장자를 대신해 장자의 권리를 가지는 모티브도 야곱을 시작으로 다윗, 솔로몬에게서 찾을 수 있다. 그럼에도 불구하고 이런 문학적 유사성은 성경 내러티브의 역사성을 부정하지 않는다. 모든 역사 서술은 역사적 코어가 역사 전달 매체에 담긴 형태라고 할 수 있다. "객관적 역사는 환상 속, 혹은 이념 속에서만 존재하는 것이다. 성경의 내러티브는 역사적 사실이 신학적인 메시지를 전달하기 위해 문학적인 옷을 입은 것이다. 그리고 문학적인 옷은 이스라엘에 고유한 것이아니라, 당시 이스라엘이 속한 문화권의 공동 자산에 속한 것임을 생각하면, 우가릿 문학과 성서 내러티브의 유사성을 좀더 편안하게 받아들일 수 있을 것이다.

아캇 이야기

아캇 이야기를 담은 토판의 앞 부분이 파손되어 정확하게 알 수는 없지만, 아캇 이야기도 주인공인 다니일루(에스겔28:3의 다니엘과 동일인)의 고난 이야기로 시작되는 것 같다. 우리가 해독할 수 있는 부분은 다니일루가 제사를 드리면서 신들의 은혜를 간구하는 장면으로 시작한다. 다니일루가 원하는 것은 키르타의 경우와 마찬가

지로 대를 이을 아들이다. 그러나 키르타의 경우와 달리 다니일루는 왕이 아니어서, 그가 자식이 없다는 사실이 국가의 흥망과 관계된 것은 아니었다. 그러나 당시의 관습에 따르면, 자식이 없다는 것은 축복보다는 저주였고, 실용적인 측면에서도 노인들에게 자식은 생존을 위해 필수적이었다. 다니일루는 신들에게 자식을 줄 것을 간구하며 동물 제사와 붓는 제사를 드렸다(그림 4 참조). 뿐만 아니

[그림 4] 턱수염을 하고 앉아 있는 인물이 엘이다. 그는 시리아의 전통 의복을 입고 맨발을 한 것이 특징이다. 오른손에 들고 있는 것은 컵으로, 다른 한 쪽 손은 축복을 위해 올려져 있다. 이러한 모양은 아캇이야기에서 엘이 다니일루를 축복할 때 취한 제스처와 같다(출처: J. B. Prichard, Ancient Near East Pictures Relating to the Old Testament [Princeton University Press, 1954], no. 493).

라 매일 밤 성전에서 잠을 자며 신들의 자비를 구한다. 그렇게 7일째 되던 밤, 꿈속에서 바알이 나타나 엘이 주재하는 천상 회의의 결정 사항을 알려준다. 즉 다니일루가 아들을 가지게 될 것이라는 결정이다. 그것도 부모에게 효도하는 이상적인 아들을 가질 것이라고 약속받는다. 꿈에서 깬 다니일루는 기쁨이 충만하여 집으로 돌아온다. 그리고 임신과 출생을 관장하는 코싸라투 여신들의 도움으로 7일만에 임신한다. 이 부분에서 토판이 파손되어 아이가 태어나 아캇으로

명명되는 장면은 남아있지 않다.

그 후 아이가 자라 성년이 된다. 성년이 되던 해, 장인의 신인 코싸루와 하시스가 다니일루의 집에 방문한다. 그리고 다니일루와 그의 아내 다나타이(Danatay)의 융숭한 대접을 받은 그 장인의 신은 다니일루에게 활을 선물로 준다. 다니일루는 신이 만들어 준 활을 아캇에게 성인이 된 선물로 준다. 그러나 아캇의 활을 본 여신 아낫은 그 활을 빼앗으려고 마음 먹는다. 아캇이 활을 주는 댓가로 그에게 금은보화를 약속하였으나, 아캇은 아낫의 제안을 단번에 거절한다. 여신 아낫은 포기하지 않고 불멸을 댓가로 약속한다. 그러나 이 영생에 대한 제안도 거절하고, 오히려 여신 아낫을 다음과 같이 조롱한다. "당신이 왜 활이 필요합니까? 여자도 사냥을 합니까?" 이에 크게 노한 아낫은 아캇을 죽이려고 마음 먹고 엘의 허락을 강제로 얻어낸다. 그리고 사막의 깡패 야티판(Yatipan)을 고용한다. 아낫과 야티판은 새의 모양으로 변신한 후 아캇이 잔치하고 있을 때, 기습 공격하여 그를 살해한다. 무고한 피에 대한 억울함을 땅도 알았던지 그 후 7년간 땅에 가뭄이 든다. 갑작스런 가뭄에 당황하며 여러 가지 제의를 시도하던 중 자식의 사망 소식을 듣게 된 다니일루는 바알의 도움으로 아캇의 시체를 새들의 몸속에서 회수한다. 그 후 아캇의 누이인 푸그핫(Pughat)은 다니일루의 축복을 받으며 복수를 위해 아낫이 고용한 살인자 야티판의 거처에 찾아 간다. 이 때 그는 아낫의 모양으로 변장하여 의심받지 않고 야티판의 텐트까지 들어갈 수 있었다. 아캇 이야기는 여기까지다. 물론 후속 이야기가 있었겠지만 아직 발견되지 않았다.

아캇 이야기에서도 성경에 사용된 전통 모티브나 주제들을 찾을 수 있다. 먼저 아캇이 자식을 위해 성전에서 자면서 기도하는 장면은 사무엘상 1장의 한나를 연상시킨다. 또한 리브가가 자식을 생산

하지 못하자 야곱이 하나님께 기도하니 하나님이 그 기도를 들으시고 리브가의 태를 열었다는 창세기 25장 21절의 기록도 짧지만 그 전통 모티브를 단적으로 보여준다. 아캇이 성년이 되었을 때 다니일루가 신의 화살을 선물로 받게 된 친절 대접의 모티브도 창세기 18-19장, 열왕기상 17장, 열왕기하 4장의 장면들을 연상시킨다. 또한 무고한 피흘림과 가뭄과의 관계도 구약 성경에서 심심치 않게 등장하며, 푸그핫이 복수를 위해 변장하여 적장의 텐트까지 들어가는 장면은 제2정경의 하나인 유딧을 연상시킨다. 마지막으로 엘이 다니일루에게 아들을 약속하면서 당시 이상적인 아들상이 다음과 같이 표현된다: "조상 신의 비석을 세우고 성소에 부족의 비석을 세우는 아들; 땅에서 제사 연기를 피우고 흙으로부터 성소의 노래를 올리는 아들; 아버지를 험담하는 자의 입을 다물게 하며 아버지를 해하는 자를 몰아내는 아들; 아버지가 취했을 때 그의 팔을 잡고 포도주에 취했을 때 그를 업고 집으로 가는 아들; 바알의 신전에서 아버지의 몫을, 엘의 신전에서 그의 분량을 먹는 아들; 비가 올 때 지붕을 고치고 더러운 옷을 빨아 주는 아들." 이 구절들은 우가릿 문학 중 유일한 지혜 문학 장르에 속한 것으로 종종 잠언 31장의 이상적인 아내의 시와 비교 연구된다.

바알 신화

모두 6개의 토판으로 된 바알 신화는 우가릿 문학의 삼두마차 가운데 가장 긴 작품(모두 2350행)이다. 등장 인물이 모두 신이기 때문에 신화라는 장르가 가장 잘 어울리는 작품이기도 하다. 바알 신화는 바알이 어떻게 그의 숙적들인 얌(Yam "바다")과 못(Mot "죽음")과의 투쟁에서 승리하여 이 세상의 주권자로 등극하는지를 그리고

있다. 아울러 우가릿의 최고 신인 엘에게서 왕궁을 하사받게 되는 이야기도 담고 있다.

첫 번째 토판과 두 번째 토판에는 바알과 얌무의 투쟁이 묘사되어 있다. 여기에서 바알은 장인의 신인 코사르와 하시스가 만들어 준 곤봉으로 얌을 격파한다(그림 5참조). 세 번째와 네 번째 토판에는

[그림 5] 흔히 "번개의 바알"(Baal de Foudre)로 알려진 이 부조는 바알이 한 손에는 곤봉을, 다른 손에는 창을 든 모습을 묘사하고 있다(출처 J. B. Prichard, Ancient Near East Pictures Relating to the O.T. [Princeton University Press, 1954], no. 490).

얌을 무찌른 바알이 그의 왕권에 합당한 왕궁을 건설하는 장면이 나온다. 이 때 여신 아낫이 엘로부터 왕궁 건설의 허락을 얻어내고 왕궁 건설의 책임은 코싸루와 하시스가 맡는다. 바알이 얌을 무찌름으로써 우주에 대한 주권을 확보한 후, 그 왕권의 상징인 자신의 신전을 짓는 것은 고대 근동의 왕들이 즉위 후, 왕권을 다지는 정지 작업을 끝내고 신전이나 궁전을 보수하거나 새로 건축하는 패턴과 비슷

하다(구데아의 성전 건축 문서를 참조). 솔로몬도 권력 승계 투쟁에서 승리한 후, 야훼를 위한 성전과 자신의 궁을 지었음을 기억하라. 다섯 번째와 여섯 번째 토판에서는 바알과 못(지하세계의 신)과의 대결에서 바알은 죽고 일시적으로 지하세계로 사라져 버린다. 이 때 엘과 아낫은 바알을 위해 애곡한다. 아낫은 샵슈와 함께 바알의 시체를 회수하여 적절하게 매장한다. 그 후 부활한 바알은 못과 마지막 전투를 벌인다. 이 싸움은 막상막하로 전개되었으나, 이 때 샵슈가 개입하여 바알의 승리를 선포한다.

바알 신화는 크게 두 가지로 해석되어 왔다. "신화와 제의" 학파의 해석에 따르면 바알 신화의 인물과 내용은 제의와 관련된 자연현상에 대한 우화이다. 그러나 요즘 이런 해석을 따르는 학자는 그다지 많지 않다. 다른 하나의 해석법은 바알 신화를 왕권을 이념적으로 지지하는 작품으로 보는 것이다. 예를 들어 두 번째 토판에서 보이는 "신이 건네 준 무기"나 두 번째, 여섯 번째 토판에 나타나는 혼돈과의 우주적 전쟁(Choaskampf) 모티브는 모두 권력을 잡기 위한 전쟁을 정당화하기 위한 것일 수 있다. 다시 말해 우가릿의 왕들의 정적 숙청 작업은 그들이 신으로 섬긴 바알의 태초 전쟁과 승리를 재현하는 것이다. 마리에서는 실제 "신이 건네 준 무기"로 적에 대한 공격을 재현하는 의식이 행해졌다.

구약 성경에서는 야훼는 어떤 라이벌 신이 없다. 창세기 1장을 보면 근동 신화에서 창조신의 잠재적인 라이벌이었던 물이 하나님의 말씀에 순종할 뿐이다. 바알 신화에 나타난 바알과 얌(바다)의 전쟁과 같은 모티브가 창세기에서는 전혀 나타나지 않는다. 그러나 이 모티브가 고대 이스라엘인에게 알려지지 않은 것은 아니다. 시편 74:12-17; 89:9-11을 보면, 그들도 바다와의 전쟁을 통한 창조 전통을 알고 있었음을 시사한다. 뿐만 아니라 바알이 못에게 패한 후, 지

하 세계로 사라지는 모티브는 이사야가 이스라엘 포로들의 운명을 묘사할 때 사용한다.

> "음부가 그 목구멍을 크게 열고 한량 없이 그 입을 벌린다. 그(예루살렘)의 귀족과 대중들, 그리고 그 떠드는 자와 즐기는 자들이 그곳으로 내려갈 것이다."(이사야 5:14, 필자 번역)

바알신화에 그려진 엘의 이미지도 성경에서 야훼를 묘사하는 이미지와 유사하다. 바알 신화에서 엘은 수염난 백발의 나이 지긋한 노인의 이미지인데 이것은 다니엘 7장 9절에 나온 야훼에 대한 비전과 유사하다. 그곳에서 야훼는 "아틱 요민"(나이 많은 분)으로 불려지며 그의 머리는 양털같이 하얀 것으로 묘사된다. 바알 신화에서 엘이 사는 거처가 강들의 수원, 깊음의 샘이라고 묘사되는데, 유사한 내용이 에스겔이 두로 왕의 교만을 묘사하는 장면에 등장한다. 두로 왕은 자신이 하나님, 즉 엘이라고 주장하며 다음과 같이 말한다: "내가 하나님의 자리, 곧 바다 중심에 앉았다"(겔 28:2 후반부).

구약 성경과 우가릿 문학

지금까지 우리는 우가릿 삼대 문학 작품을 살펴보고, 그것이 구약 성경과 어떻게 관계하는지를 대략적으로 살펴보았다. 구약 성경은 고대 이스라엘의 삶과 역사를 배경으로 형성되었다. 그리고 고대 이스라엘은 근동 세계의 한 일원으로 주변국의 종교 문화와 적극적으로 관계하였다. 이것은 구약 성경의 문학적 형성을 설명하는 데 고대 근동 문학, 좀더 정확하게 말하자면 시리아-팔레스타인 문학에 대한 고려가 중요함을 암시한다. 이제 우가릿 문학이 구약 성경의 내러티브 연구에 도움을 줄 수 있는 두 가지를 지적하면서 글을 맺으려 한다.

첫째, 우가릿 문학은 구약 성경 내러티브에 사용된 전통 재료들을 확인하는 데 기여한다. 이스라엘이 역사에 등장하기 전, 시리아-팔레스타인 지역에서 전통적으로 사용된 형식구, 모티브, 주제, 혹은 플롯 등(예를 들면, 신에 대한 친절한 대접, 기도의 응답으로 얻은 자식, 꿈을 통한 계시, 배우자를 찾기 위해 떠나는 여행 등)을 어떻게 구약 성경의 저자가 자신의 신학적 목적을 이루기 위해 창조적으로 응용하는가를 볼 수 있다.

둘째, 이렇게 성경의 전통 재료에 대한 지식은 성경의 형성 과정에 빛을 던져 주기도 한다. 예를 들어 학자들은 욥기의 대부분을 차지하는 욥과 욥 친구들 사이의 대화 부분이 본래 독립적으로 존재했고, 그것이 후대에 욥 가문의 멸망과 회복을 서술한 산문 부분과 결합하여 현재의 욥기가 탄생하였다고 추정하였다. 그런데 이런 추정은 키르타 이야기와 같은 것이 발견되지 않았더라면 어디까지나 성경 본문의 문체, 문학, 신학적 검토에 근거한 "가설"에 불과했을 것인데, 주인공의 집안이 하루 아침에 몰락되었다가 신의 도우심으로 다시 넘치게 회복되는 키르타 이야기가 발견됨으로써 욥의 산문 부분 사이에 독립적인 운문이 삽입되었다는 이론이 실제적인 증거를 갖게 된 것이다.

이외에도 우가릿 문학이 구약 성경의 내러티브 연구에 줄 수 있는 도움은 여러 가지가 있다. 앞으로 이 분야에 좀더 많은 성경 학도들이 관심을 가져 주었으면 좋겠다.