『영미연구』
제49집 (2020): 31-54
http://doi.org/10.25093/jbas.2020.49.31

고대영시 수수께끼와 룬 문자의 활용*

이 동 일
단독 / 한국외국어대학교 교수

[국문초록]

북구스칸디나비아에서 기원된 룬 문자는 5세기 앵글족, 색슨족, 주트족 들이 영국 섬에 이주하면서 들어왔을 것으로 추정된다. 룬 문자는 원래 각진 글자 형태를 의미했으나 영국 섬에서 태동한 고대영어 시기(7-11세기)에는 '비밀(스런 내용), 신비, 중얼거리다'등의 다양한 의미를 지니게 된다. 이러한 룬 문자는 고대영어 문헌에서 23-4개에 이르는 푸사크의 철자로 발견되며 복합 명사의 형태소인 룬(rune-)으로 사용되기도 한다. 의미의 불확실성을 암시하는 '비밀, 신비' 등의 의미를 내포한 룬은 고대시인이 자신이 의도하는 바를 의도적으로 숨기거나 혹은 직설적으로 나타내기를 꺼려할 때 사용되어진다. 수수께끼에서 저자는 독자의 혼란을 불러일으킬 수 있는 의도적인 어휘 조합을 구사한다. 이 과정에서 흔히 사용되는 기법이 '이중의 의미'로서 이는 대상을 지칭하는 단어의 의미에 불확실성을 부여하는 장치이다. 언어유희에 뛰어난 기교를 발휘하는 시인은 일부 수수께끼를 통해 독자의 혼란을 최대한으로 끌어올리기 위해 룬 문자를 활용하여 의미의 불확실성을 증대시킨다. 이 과정에서 시인은 마치 암호해독기법을 연상시키는 철자배열 기법을 구사한다. 수수께끼에서 요구되는 정답인 대상을 지칭하는 단어의 철자를 고대영어 대신 룬 문자인 푸사크로 대체하는 기법이다. 이 과정에서 때론 단어를 구성하는 룬 철자를 역순으로 배열하기도 하며, 때론 일부 철자

* 본 연구는 2020년 한국외국어대학교 교내연구비로 조성되었음.

를 탈락시켜 완전한 의미를 유추하는데 어려움을 겪도록 하며, 때론 룬 철자를 무작위로 배열하여 최소한의 단서만 제공하는 수법을 사용한다. 즉, 수수께끼 시인은 정답을 추론하는 독자의 판단에 지속적인 혼란을 가중시키기 위해 룬 문자를 적절히 배열하여 자신이 의도하는 바를 십분 달성하고 있는 것이다. 수수께끼 장르와 룬 문자의 결합은 고대영시 시인의 뛰어난 언어 감각과 언어유희를 입증하는 것이다.

주제어: 룬 문자, 수수께끼, 고대영어, 암호해독기법, 푸사크 Fuþark

Ⅰ. 들어가는 글

영국 섬에서 원주민 격에 속하는 켈트족(Celts)은 AD 43년에 들어온 로마군에 의해 라틴어 문자를 경험하게 된다. 400년에 걸친 로마의 통치가 진행되면서 켈트족과 로마군이 혼합되면서 영국 섬에서는 라틴문화가 형성되고 동시에 라틴어에 사용된 로마 알파벳이 다양한 문서에 사용된다. 5세기 초에 로마군이 본국으로 철수하자 영국 섬은 정치적 혼란을 겪게 되는데 이 과정에서 덴마크에 거주하던 앵글족(Angles), 색슨족(Saxons), 주트족(Jutes) 들이 영국 섬으로 이주하게 된다. 이 세 종족은 자신들이 본토인 덴마크에서 사용한 *Englisc* 를 영국 섬에 들여오게 되는데 *Englisc* 는 문자체계를 갖추지 못한 구어체 언어였다. 현대영어의 기원이 되는 고대영어(Old English)는 앵글족, 색슨족, 주트족 들이 가져온 *Englisc* 에 기원한다. 구어체인 *Englisc*가 문자체계를 갖추기까지 2-3세기 정도의 기간이 소요되는데 여기에는 영국 섬의 기독교 전파와 깊은 연관이 있다. 6세기 말 로마의 그레고리 대교황은 40명의 선교사를 영국 섬에 파견하여 기독교 복음을 전파하기 시작한다. 선교의 목적상 라틴어를 사용한 선교사들은 영국 섬에 거주하는 이교도들을 교화시키기 위해 원주민들이 사용한 구어체 *Englisc* 를 습득했을 것이며 동시에 문자의 필요성을 절감하고 자신들이 습득한 로마 알파벳에 Æ.Þ.ð를 가미하여 고대영어 알파벳 체계를 구축하게 된다. 현대영어 철자 th

에 해당하는 Þ은 룬 문자(runic letters)인 ᚦ에서 빌려 온 것이다. đ 역시 현대영어철자 th에 해당하지만 무성음 Þ와 달리 유성음을 나타낼 때 사용되었다. 하지만 đ는 룬 문자에서 기원하지 않는다. 고대영어에서는 W 대신에 룬 문자인 ᚹ(=w)를 사용하고 있는데 이 또한 고대영어철자 체계가 확립되는 과정에서 룬 문자가 개입되었음을 보여주는 것이다. 7세기에서 11세기에 사용된 고대영어 철자에 룬 문자가 들어있다는 사실은 구어체 *Englisc*가 고대영어(Old English)라는 문자어로 전환되는 과정에 룬 문자가 적지 않은 영향을 끼쳤음을 입증하는 것이다.

본 연구에서는 이러한 룬 문자의 형성과정과 영국 섬에서의 룬 문자의 정착 과정을 살펴 보며 실제로 남아있는 유물과 문헌에서 룬 문자가 어떻게 사용되었는지를 고대영시 장르인 수수께끼 시를 중심으로 분석하고 하고자 한다. 룬 문자의 유형과 뜻에 관한 선행연구는 잘 진행되어 왔지만 고대영시를 둘러싼 실제 적용에서는 선행연구가 많이 부족한 상태이다. 특히 본 연구에서는 고대영시 『수수께끼』 (*Old English Riddles*)에서 요구되는 정답과 연계하여 룬 문자가 어떻게 사용되고 있는지를 면밀히 분석하고자 한다.

Ⅱ. 룬 문자의 기원과 영국 섬에서의 정착

룬 문자는 크게 두 가지로 분류할 수 있다. 하나는 B.C. 2000-3000년 경 청동기 시대의 북유럽과 남부 스칸디나비아에서 유래한 것으로 주로 바위에 새겨진 형태로서 사냥, 항해, 다양한 의식, 전쟁 또는 신비스러운 일 등을 묘사하는데 사용되었다. 조각된 룬 문자 주위에는 점, 원, 십자가, 고리모양 등의 표시들이 기하학적 도형을 이루고 있다.

또 하나는 남부 알프스(Alps) 지역 혹은 북부 이탈리아 방언을 기록했던 글자에 게르만어 소리체계가 가미되어 전해지는 것이다. B.C. 2 세기경 북구 스칸디나비아 표기와 북부 이탈리아 방언에 쓰인 글자가 혼합되어 정비된 룬 문자 체계가 탄생하게

된다. 이 혼합형 룬 문자는 처음 6글자- ᚠ(=f), ᚢ(=u), ᚦ(=th), ᚨ(=a), ᚱ(=r), ᚲ(=k)-를 본떠 게르만계 Fuᚦark 라고 부르며 다음과 같은 23개 철자로 구성되어 있다(Pollington 11).

ᚠ=f ᚢ=u ᚦ=th ᚨ=a ᚱ=r ᚲ=k ᚷ=g ᚹ=w ᚺ=h ᚾ=n ᛁ=i ᛃ=y ᛇ=æ
ᛉ=z ᛈ=p ᛏ=t ᛒ=b ᛖ=e ᛋ=s ᛗ=m ᛚ=l ᛞ=d ᛟ=o

이러한 대륙의 룬 문자가 앵글족.색슨족.주트족들에 의해 영국 섬에 도입되지만 정착 초기에는 룬 문자가 극히 제한적으로 사용되었다. 영국 섬에서는 룬 문자가 두 가지 형태로 발전하게 되는데 하나는 5-6세기에 영국 섬에 정착한 앵글로색슨족의 정착과 함께 유입된 것과 또 한 갈래는 8세기 노섬버리아(Northumbria)에서 시작된 북부 형태이다(Kemble 78).

앵글로색슨족이 사용한 룬 문자는 게르만계의 룬 문자인 Fuᚦark와 달리 Fuᚦorc 라고 부르는데 그것은 5-6세기에 일어난 음운변화로 게르만어 a가 o 로 변했기 때문이다 (박영배 229). 영국 섬에서 발견되는 룬 문자는 지역과 시기에 따라 매우 다양한 형태의 글자체로 발전하게 된다. 앵글족, 주트족, 색슨족은 브리튼 섬에 정착해서도 고대영어 철자와 함께 이 룬 문자를 한동안 사용하였다. '여기에 00가 죽어있다', '00를 기념하여 이 비석을 세운다', '훌륭한 보검이다' 등과 같은 간단한 새김글이나 비문 형태로 룬 문자가 사용되었다. 영국 섬에서 발견된 가장 초기의 룬 문자는 8세기 케이스터(Caistor-by-Norwich)에 있는 묘지에서 발견된 동물의 뼈에 새겨진 룬 문자이다. 룬(rune)은 원래 고대 게르만인들이 쓰던 각진 문자 형태를 가리키는 말이었다 (Rodrigues 80). 글자가 기록되는 또는 새겨지는 재질을 감안할 때 양피지가 사용되는 시기 이전의 재질은 주로 나무, 돌. 바위. 뼈, 그릇의 표면이었다. 이처럼 딱딱하거나 매끈한 표면에 글자를 새기기 위해서는 각이 지거나 뾰족한 형태를 지닌 문자가 발전하게 되었을 것이다. 현존하는 다양한 룬 문자는 한결같이 각지고 뾰족한 모양을 지니고 있다. 룬의 고대영어는 '신비(mystery)', '비밀(secrecy)', '숨겨진 지식(secret

knowledge)', '중얼거리다(murmur)'등의 뜻을 지닌다(BT).[1] 때론 문맥에 따라 '밀어를 속삭이다'나 '비밀을 나직히 말하다'라는 해석도 가능한데 이는 주술을 외는 상태를 암시하기도 한다. 앵글로 색슨인들은 룬 문자에 어떤 마술적인 힘이 깃들여 있다고 믿었기 때문에 주술적인 내용을 새기는데 룬 문자를 사용했다. 때론 병이나 재앙에서 자신들을 지켜달라는 뜻에서 룬 문자를 반지에 새기기도 했다. 이러한 초기 앵글로 색슨 시기(7-8세기)의 의미는 룬을 지칭하는 원래 의미인 '각진 문자 형태'와는 거리감을 지닌다. 이와 같은 의미의 변화는 앵글로 색슨 시기에 시작된 글자 문명이 본격화되면서 발생했을 것으로 사료된다. 이러한 룬의 의미가 8세기로 추정되는 고대서사시 『베오울프』(*Beowulf*)에서 발견되는데 이는 앵글로색슨 시기의 문인들이 자신의 작품 속에 활용할 만큼 룬의 뜻이 어느 정도 보편화 되었음을 암시한다. 『베오울프』 시는 어떤 사실 혹은 이야기를 기록하는 매개체로서 룬이 사용되고 있음을 알려준다. 영웅 베오울프는 괴물 그렌델(Grendel) 어미와의 수중 결투를 통해 획득한 검의 칼자루를 덴마크 왕인 흐로드가르(Hrothgar)에게 건네준다. 거인들이 만든 고대의 작품인 칼자루에는 고대의 전투에 관하여 또한 원래 소유주가 누구였는지에 대한 내용들이 룬 문자로 새겨져 있다.

> Swa wæs on ðæm scennum sciran goldes
> þurh runstafas rihte gemearcod,
> geseted ond gesæd, hwam þæt sweord geworht,
> irena cyst, ærest wære,
> wreoþenhilt ond wyrmfah. (Beo: 1694-98a)[2]

> [또한 반짝이는 황금의 칼자루에는 룬 문자로 명확하게 새겨져 있었으니, 뱀 장식과 꼬여진 무늬가 깃들인 그 칼자루를 가진 그 최상의 검이 누구를 위해 맨 처음으로 만들어졌는지를 말해주고 있었노라]

『베오울프』는 고대영어 철자로 기록되었으며 룬 문자는 발견되지 않는다. 시인은 상기 부분을 말하는 과정에서 단지 룬 문자가 칼자루에 사용되었다는 사실 만을 알리

고 있다. 여기서 언급되는 1695행의 *runstafas*는 '룬 문자'(runic letters)를 뜻하며 23개의 철자로 구성된 게르만 푸사크(Fuþark)를 지칭한다 (Jack 128). 『베오울프』 시가 5세기 덴마크를 배경으로 하고 있지만 '고대의 거인들이 만든 칼자루'에서 유추할 수 있듯이 칼자루에 새겨진 문자는 5세기 덴마크인들이 사용했던 구어체 *Englisc* 와도 거리가 먼 훨씬 이전에 덴마크를 비롯한 북구인들이 사용했던 룬 문자일 것이다. 『베오울프』 시인은 칼자루의 내용을 룬 문자를 통해 말하고 있지 않지만 시인은 새겨진 룬 문자를 판독하여 그 내용을 훨씬 후대의 언어인 고대영어로 전하고 있는 것이다. 룬 문자에 관한 이러한 언급은 8세기 무렵에 고대영어로 기록된 문헌과 함께 룬 문자로 기록되어 전해진 짧은 형태의 시 혹은 비문 등이 존재했음을 암시하는 것이다, 이러한 예는 8세기 고래 뼈로 만든 상자인 프랑크의 관(Franks Casket)에 룬으로 새겨진 시와 동시대에 만들어진 루스웰 십자가(The Ruthwell Cross)에 새겨진 명각에서 발견된다.[3] 8세기 프랭크 관과 루스웰 십자가에 새겨진 룬 문자 시와 『베오울프』 시의 칼자루에 새겨진 룬 문자에 관한 언급은 8세기에 이르러 영국 섬에서 룬 문자로 구성된 독자적인 기록 혹은 문학작품의 형태가 태동하고 있음을 알리는 것이다.

이처럼 영국 섬에서 룬 문자를 사용한 기록의 확산과 함께 룬이 지닌 '비밀스런 내용, 신비, 주술, 불확실한 의미, 뜻을 알 수 없는 내용' 등의 의미를 활용한 다양하고 정교한 어휘 조합이 탄생하는데 그 대표적인 예가 복합명사이다. 룬을 단어의 핵심 형태소로 활용한 복합명사 혹은 케닝(kenning)은 고대영시 『베오울프』를 비롯한 「사도들의 운명」(*The Fates of the Apostles*), 「엘레너」(*Elene*), 「크라이스트」 (*Christ*), 「줄리아나」(*Juliana*), 「솔로몬과 사탄」(*Solomon and Saturn*)등에서 자주 발견된다: *runcofa*: rune ⁻chest, chamber of secrets, innermost thoughts(비밀을 간직한 곳(마음), 가장 은밀한 생각, *runecroeftig*: rune-skilled, skilled in mysteries, the occult(요술, 주술), *runere*: whisperer, tale-bearer(이야기 전하는자), *runian*: to rune, to whisper, to murmur, tell secrets(속삭이다, 비밀을 누설하다), *runlic*: rune-like, mystical, occult (주술), *runstoef*: rune staff, runic character(룬 문자), *runwita*: rune-knower, counsellor, adviser(조언자, 충고자, 현자)

이와 달리 룬이 포함된 복합명사의 진정한 의미는 때론 앞 뒤 문맥에 숨어있는 진의가 파악되었을 때 드러나게 되는 경우가 있다. 덴마크 장수인 운페르드(Unferth)는 자신들이 해결하지 못한 괴물의 침입을 해결하겠다고 나타난 외지인 베오울프(Beowulf)를 향해 향연장의 분위기를 깨뜨리는 질투가 섞인 무례한 말투를 구사한다. 시인은 이러한 운페르드의 태도에 대해 '비밀스런 분쟁의 말'을 터뜨러 놓았다고 말한다.

Unferð maþelode, Ecglafes bearn,
þe æt fotum sæt frean Scyldinga,
onband beardrune; (Beo: 499-501)

[덴마크 왕의 발 밑에 앉아 있던 에즈라프 아들인 운페르드는
비밀스런 분쟁의 말을 터뜨렸노라]

이어지는 운페르드의 말은 베오울프가 과거에 행한 수영시합이 무모했음을 알리며 동시에 수영시합에서 패했기 때문에 오늘 밤 맞서 싸우게 될 그렌델을 결코 이기지 못할거라는 불길한 예견을 품고 있다. 운페르드가 전한 말의 속 뜻은 '과거의 행적을 보았을 때 그대(베오울프)가 괴물을 이길 가능성이 없는데 너무 과한 호언장담을 발하고 있으니 자중하고 자네의 무용을 실제 행동으로 입증하라'라는 숨은 의미를 지니고 있다(이동일 514). 괴물의 침입으로 심한 좌절감과 굴욕감에 빠져 있는 덴마크 용사들을 향해 괴물을 무찌르겠다고 호언장담하는 베오울프의 예기치 못한 등장은 덴마크 용사들의 자존심을 건드리는 일이었을 것이다. 영웅주의에 내재해 있는 경쟁심리인 자존심을 의식한 용사라면 자존심을 지키기 위한 모종의 행동을 취할 수 있는 기회가 도래한 것이다. 여기에 운페르드가 뛰어든 것이다. 운페르드가 택한 것은 육체적 행동이 아닌 숨은 의미를 품은 은밀한 화술이다. 이 화술은 추락한 덴마크의 얄팍한 자존심을 지키기 위한 일종의 심리전인 기 싸움의 형태로 전개되기 때문에 시인은 운페르드가 '비밀스런 분쟁의 말을 터뜨렸노라'고 전하고 있는 것이다. 501행의 *beard**rune***는

beard- '전투'(battle)와 *rune* '비밀스런, 숨겨진, 싸우기 좋아하는' 뜻을 합한 것으로서 '비밀스런(은밀한) 분쟁'의 의미를 지닌다 (Klaeber 150). 시의 문맥에서 다루어지는 미묘한 심리적인 갈등구조가 '비밀'의 의미를 지닌 룬의 적용에 의해 매우 효율적으로 달성되고 있음을 알 수 있다. 이처럼 룬은 다양한 의미를 지니며 고대문헌에서 사용되고 있지만 수수께끼 장르에서 발견되는 룬은 적용의 기법에서 매우 다른 양상을 보여준다.

Ⅲ. 수수께끼에 사용된 룬 문자

현재 전해지는 95개의 『수수께끼』 (*The Old English Riddles*)는 『엑서터 북』 (*Exeter Book*)에 수록되어 있으며 하나의 단문에서 120행이 넘는 시행으로 구성되어 있다, 수수께끼 형태의 시는 고대 라틴 문화권에서 자주 사용되었던 장르인데 영국 섬에서는 8세기경 주교 올드햄(St. Aldhelm 639 AD- 709AD) 등에 의해 종교적 내용을 품은 수수께끼들이 출현하게 된다. 『엑서터 북』에 수록된 『수수께끼』는 이러한 전통의 연장에서 10세기 후반에서 11세기 초반에 걸쳐 작성된다(Porter 8). 이 중 일부 수수께끼에서는 고대영어 철자와 룬 문자인 푸사크(Fuþark) 가 섞어서 사용되고 있음을 알 수 있다. 이러한 혼용은 룬 문자가 지니는 독특한 기능을 다방면으로 활용하고자 하는 고대 시인들의 의중을 보여주는 것이다. 고대영시 수수께끼 시의 저자가 흔히 사용하는 기법은 이중의 뜻(double entendre)에 기반을 둔 평행묘사(parallel expression)이다. 여기에는 두 개 이상의 대상이 수수께끼의 답으로 제시되는데 시인은 공히 두 개의 대상에 적용될 수 있는 어휘나 묘사를 동원하여 어느 한쪽으로 기울지 않도록 균형을 유지한다(이동일 6). 이 과정에서 시인은 한 어휘에 들어있는 사전적 의미에 내재된 다중의 의미는 물론 문맥에서 생성되는 다른 의미, 예를 들면 은유 내지 상징적 의미를 구사하여 독자의 혼란을 가중시키는 기법을 사용한다. '비밀, 신비, 숨은 뜻' 등의 의미를 지닌 룬은 독자의 판단에 혼란을 가중시켜 정확한 답을 찾지 못하도

록 유도하는 수수께끼 시의 특성에 적합할 수 있을 것이다. 실제로 일부 수수께끼 시에서는 룬 문자가 고대영어철자와 병행하여 사용되고 있다

수수께끼 시에서 사용되는 가장 두드러지는 룬 문자의 적용은 독자로 하여금 암호해독법을 연상시키는 기법에서 발견된다. 여기에는 시의 행 속에 특정한 룬 철자가 배열되 있어 독자로 하여금 다양한 의미를 추정하도록 유도한다. 이 과정에서 중시되는 것은 독자에 의해 새롭게 조합되어 형성된 단어가 문맥의 의미와도 일치해야 한다는 점이다. 룬 문자는 수수께끼 장르에서 자주 사용되지만 본 연구에서 다루어지는 수수께끼 19, 23, 24, 64, 76에서 발견되는 룬 문자는 수수께끼에서 요구되는 정답을 추론하는데 직접적인 단서를 제공하며 동시에 암호해독법을 연상시키는 기법을 사용하고 있다. 「수수께끼 23」 은 정답을 얻어내기 위한 방식으로 주어진 단어를 역순으로 배열할 것을 암시하는데 이는 룬 문자가 사용된 수수께끼 시의 보편적 양상이다.

「수수께끼 23」 [4)]

Agof is min noma,,,eft onhwyrfed.
I eom wrætlic on gewin sceapen.
Þonne ic onbuge, ond me of bosme fareð
Þæt ic me Þæt feorhbealo fepr aswape.

[내 이름은 역순으로 Agof 이다.
나는 기이한 것이며 싸움 전투에 처할 운명이었노라
내가 몸을 구푸리면, 내 가슴에서 독침이 발사되며, 내 몸에서 그 치명적인
악, 독을 품어낼 때 내 몸은 떨린다.]

'Agof 는 **역순**으로 된 나의 이름이며'에서 알 수 있듯이 「수수께끼 23」 은 답을 추정할 수 있는 실마리를 미리 제시한다. *Agof*를 역순으로 배열하며 *foga*가 나오는데 고대영어에 *foga*는 발견되지 않는다. 하지만 *foga* 와 철자가 비슷한 단어 *boga*를 생각할

수 있다. *Boga*는 '활(bow), 곡선의 형태를 지닌 물건, 팔, 어깨' 등의 의미를 지닌다 (BT). 시의 문맥에서 주어지는 단서들- 전투, 몸을 구푸리면, 독침이 발사되며, 독을 품어낼 때 내 몸은 떨린다'- 의 의미를 연결해 보면 구하고자 하는 정답은 전장의 *boga* '활(bow)'로 귀결될 것이다.

이처럼 철자의 역순을 이용한 수수께끼 시의 기법이 룬 문자를 사용한 수수께끼에서도 그대로 발견된다.

「수수께끼 19」

ic on siþe seah ᛋ ᚱ ᛟ ᚺ *볼드체는 룬 문자
[I saw on a journey SROH: 나는 여행 중 SROH 를 보았노라]

가장 짧은 수수께끼 중의 하나인「수수께끼 19」에서는「수수께끼 23」과 달리 철자를 역순으로 배열했을 때 정답을 얻을 것이라는 힌트를 제공하지 않는다. 목적격에 해당하는 룬 문자 ᛋ ᚱ ᛟ ᚺ를 고대영어 알파벳 철자로 전환하면 SROH 를 얻게 된다. 하지만 SROH 는 고대영어 단어에서 발견되지 않는다. 이 경우「수수께끼 23」의 정답을 추론하는 방식과 같이 철자를 역으로 배열하면 고대영어 ***HORS*** '말' (horse)라는 의미를 갖춘 정답을 얻을 수 있게 된다.

「수수께끼 64」

Ic seah ᚹ ond ᛁ ofer wong faran,
beran ᛒ ᛗ; bæm wæs on siþþe
hæbbendes hyht ᚾ ond ᚠ
swylce þryþa dæl, ᚦ ond ᛗ.
Gefeah ᚠ ond ᚨ fleah ofer ᛏ
ᛋ ond ᛈ sylfes þæs folces.

I saw **W** and **I** cross the field
bearing **B** and **E**; both felt happy
in holding, **H** and **A**
joined forces too, **TH** and **E**.
F and **Æ** rejoiced, flew over **EA**,
S and **P**, the people's own.
* 볼드체는 룬 문자의 고대영어 철자임

[나는 평원을 가로지르는 W 와 I 를 보았노라.
그들은 B 와 E를 나르고 태우고 있으며 모두는 행복했노라.
그들은 H 와 A 를 붙들고 잡고 있으며
TH와 E 는 함께 힘을 결합하고 있으며
F 와 Æ 흥겨웠으며 EA 위를 날고 있었노라.
사람들의 소유인 S 와 P 도 (EA 위를 날고 있었노라)]

「수수께끼 64」는 이전의 수수께끼와 달리 정답을 끌어내는데 단서가 되는 단어들이 축약의 형태로 산재해 있기 때문에 많은 유추가 요구되어진다. 각각의 행에서 사용되는 룬 문자를 고대영어 철자로 전환하면 WI, BE, HA, THE, FÆ, EA, SP를 얻을 수 있다. 하지만 이와 같이 2개 혹은 3개의 철자로 구성되는 고대영어는 극히 드물기 때문에 이들은 원래 의도하는 고대영어의 축약형으로 간주된다. 하지만 룬 문자를 배제한 나머지 부분들은 충분하지 못하지만 대상인 정답을 추론하는데 일말의 단서들을 제공하고 있다. 예를 들면 '나는 평원을 가로지르는 그들을(?)을 보았노라, 그런데 그들은 누구(무엇?)을 태우고 있었노라'의 문장에서는 '무엇이 무엇을 태우고 평원을 달리는' 상황을 그려 볼 수 있을 것이다.

Wi로 시작하는 고대영어 중 '평원을 달리는 그 무엇'은 아마도 *Wi[cg]* '말(horse)'일 가능성이 높다. 1행의 전체 의미는 '평원을 가로지르는 **말**을 보았노라'가 형성됨을 알 수 있다. 이어서 '말이 무엇(?)을 태우고 나르고' 한다고 했는데, 여기의 대상은 고대영어 Be- 로 시작하는 명사임을 알 수 있다. 말이 태우고 나르는 것의 대상으로서

‘사람’, ‘용사’ 혹은 ‘물건’을 상정할 수 있을 것이다. Be-로 시작하면서 ‘사람, 용사’를 뜻하는 단어로서 고대영어로 *Be[orn]*을 추정할 수 있을 것이다, 이어서 말을 타고 달리는 ‘사람’ 혹은 ‘용사’가 *Ha-*로 시작하는 무엇(?)을 팔에 붙들고 있다고 했는데 여기에 해당하는 그 무엇은 고대영어 *Ha[foc]* ‘매’(hawk)일 가능성이 매우 높다. 다음 행의 ’함께 힘을 합친’의 주체는 THE-로 시작하는 단어인데 여기에 적합한 고대영어로서 *The(gn)* ‘하인, 용사, 관리’를 생각해 볼 수 있 것이다. 이는 앞서 언급된 *Be[orn]* ‘사람, 용사’와 의미의 일치를 이루기 때문에 타당한 답이 될 수 있을 것이다. 5행의 ‘F 와 Æ 흥겨웠으며 EA 위를 날고 있었노라’에서 유추할 수 있는 상황은 무엇(?)이 무엇(?) 위를 날고 있다는 것이다. EA는 고대영어 *EA* ‘물, 강 water, river’을 그대로 옮긴 것이기 때문에 별도의 가정이 필요치 않을 것이다. *Ea* ‘물, 강’

위를 나는 그 무엇은 FÆ-로 시작하는 조류일 가능성이 높다. FÆ-로 시작하는 조류로서 *FÆ(lca)* ‘독수리, 송골매(falcon)’를 생각할 수 있을 것이다. 마지막으로 ‘사람들의 소유인 S 와 P 도 (EA 위를 날고 있었노라)’를 충족시킬 수 있는 대상은 SP- 시작하는 고대영어의 *SP(dere)* ‘창 spear’에서 찾을 수 있다. 생략된 룬 문자의 원의미를 복원하면 다음과 같은 상황을 설정할 수 있을 것이다. 일군의 사람들이 말을 타고 평원을 달리고 있으며 팔에는 사냥물을 포획할 매가 있으며 물 혹은 강 위로 독수리가 날고 때론 창- 아마도 사냥물 포획을 위해-도 물 위로 투척된다. 「수수께끼 64」 에서 요구되는 답은 말을 몰고 매를 부리는 그들의 정체를 알아내는 것이다. 여기에 적합한 대상은 ‘사냥꾼(hunter)’ 일 것이다. 이처럼 「수수께끼 64」 는 「수수께끼 23, 19, 75」 와 달리 독자를 일차적으로 생략된 룬 문자의 원래 의미를 포착하도록 이끌며 이어서 전체 시의 문맥에 적합한 대상을 추적하도록 유도한다.

「수수께끼 24」

Ic eom wunderlicu wiht; wræsne mine stefne:
hwilum beorce swa hund, hwilu(m) blæte swa gat
hwilum græde swa gos, hwilu(m) gielle swa hafoc;
hwilu(m) ic onhyrge þone haswan earn,

guđfugles hleoþor; hwilum glidan reorde
muþe gemæne, hwilum mæwes song,
þær ic glado sitte ·**X**· mec nemnað,
swylce ᚠ ᛁ ᚱ ; ᚠ fullestеđ
ᚺ ᛁ ᛁ Nu ic haten com
swa þa siex stafas sweotule becnaþ

[I am a wondrous wight: I vary my voice:
at times I bark like a dog, at time I bleat like a goat,
at time I cry like a goose,
at times I yell like a hawk,
at times the grey eagle I imitate,
the sound of the war-bird; at times the kite's speech
to my mouth is familiar, at times the mew's song,
where I sit glad. **G** names me,
likewise **A** and R; **O** helps
H and **I**. Now am I named
as these six symbols clearly show.]

[나는 경이로운 것; 나는 다양한 목소리를 낼 수 있다.
때론 개 같이 짖을 수 있으며, 때론 염소같이 울 수도 있다.
때론 거위같이 소리내어 울 수도 있고/ 때론 매 같이 소리 낼 수도 있다.
때론 전장터의 새인 독수리 같이 흉내낼 수도 있으며
때론 내 입에 친밀한 소리인 연의 소리도 내며
때론 갈매기의 소리도 내며, 내가 앉은 자리에서 이렇게 다양한 소리를 낼 수 있다.
G 는 나의 이름이고 A 와 R 같기도 하고; O가 H 와 I 를 돕기도 한다.
이제 내 이름은 이와 같은 6개의 분명한 상징(기호)으로 나타난다]

「수수께끼 24」에서 요구되는 답은 개, 염소, 거위, 매, 독수리, 연, 갈매기 등의 다양

한 소리를 낼 수 있는 어떤 것(?)이다. 여기에 적합한 후보군으로 소리 내는 물건 악기(?) 혹은 새 등을 상정할 수 있을 것이다. 6개의 룬 문자는 중요한 단서를 제공하는데 이를 고대영어철자로 전환하면 G. A. R. O. H. I 가 나오게 된다. 「수수께끼 19, 23」과 같이 철자를 역순으로 배열하면 I. H. O. R. A. G 가 나오는데 여기에 해당하는 고대영어는 존재하지 않는다. 6개의 철자를 통해 조합할 수 있는 고대영어는 총 720개에 달하기 때문에 복잡하고 지루한 암호 해독법이 요구될 것이다. 제시된 철자의 순서와 다르지만 6개의 철자를 다 포함한 고대영어로서 *HIGORA* '까마귀과 조류 (jay, magpie)'를 생각할 수 있다. 정답으로 간주되는 '까마귀과 조류'는 문맥에서 요구되는 다양한 소리를 내는 그 어떤 것(?)에 적합한 답이 될 수 있을지 모르지만 동물과 새들의 소리에 관한 풍부한 경험이 선행되지 못하면 접근하기 힘든 수수께끼로 간주된다.

다음의 「수수께끼 76」 은 앞의 수수께끼와 달리 철자의 역순을 활용한 기법 외에 독자의 상상력을 동원하는 기법이 발휘되고 있어 그 독창성이 돋보인다. 「수수께끼 76」 은 하나의 시로 간주되기도 하며 동시에 별개의 시로 간주되기도 한다.

「수수께끼 76」 [5]

1행) Ic swiftne geseah on swaþe feran
2행) ᛞᚾᚢᚾᛞ

3행) Ic swiftne geseah on swaþe feran
4행) ᛞᚾᚢᚾᛞ
5행) Ic ane geseah idese sittan

[현대영어]
1행) I saw fleet-foot flit the trail
2행) ᛞᚾᚢᚾᛞ(dnuh)

3행) I saw the swift thing going down the way
4행) ᛞᚾᛚᚺ(dnlh)
5행) I saw a lady sitting alone]

[우리말]
1-2행)[나는 발자취를 따라 훨훨 나는 한 무리의 발을 보았노라. ᛞᚾᛏᚻ]
3-5행) [나는 아래(밑으로) 질주하는, 아래로 신속히 향하는 ᛞᚾᛚᚺ을 보았네.
나는 한 여인이 홀로 앉아 있는 것을 보았네]

「수수께끼 76」 은 1행의 '훨훨 나는 것(?)'과 3행의 '아래로 질주 하는 것(?)' 사이에 존재하는 의미의 차이로 인해 별개의 수수께끼로 간주된다. 또한 동일한 수수께끼라면 요구되는 정답인 대상을 지칭하는 룬 문자가 동일한 철자로 구성되어야 하는데 2행에서는 ᛞᚾᛏᚻ가 쓰이고 3행에서는 ᛞᚾᛚᚺ 가 사용된다. 이러한 불일치로 인해 1행부터 2행까지를 별도의 수수께끼로 간주하여 가칭 「수수께끼 75」 라 명명하기도 한다 (Mitchell 47). 2행까지를 별개의 수수께끼로 간주하여 답을 지칭하는 룬 문자 ᛞᚾᛏᚻ 를 해독하면 수수께끼의 답을 얻게 될 것이다. 「수수께끼 19」 와 같이 주어진 룬 문자를 역으로 배열하면 답을 쉽게 얻을 수 있는 경우이다. 고대영어 *geseah* '보았다(saw)'의 목적격에 해당하는 룬 문자 ᛞᚾᛏᚻ의 고대영어 철자는 *dnuh* 이다. 고대영어에 *dnuh*가 발견되지 않기 때문에 새로운 철자의 조합을 고려하게 된다. 「수수께끼 23과 19」 와 같이 역순으로 철자를 배열하면 고대영어 *hund*가 나오는데 이는 '개(hound, dog)'를 의미한다. 정답으로 추정되는 '개(hound, dog)'는 1행의 '발자취를 따라 훨훨 나는 것'에 해당될 수 있음으로 적절한 답으로 간주될 수 있을 것이다. 1행과 2행은 룬 문자를 제외하면 한 문장으로 종결되는 수수께끼이다. 그러므로 추정되는 정답을 본문에 견주었을 때 의미의 불일치를 보여줄지도 모르는 다양한 가설들을 차단할 수 있게 된다. 하지만 후반부 3-5행은 그 자체만으로도 정답이 제시된다고 해도 적잖은 반박에 부딪히게 된다. 3-5행 사이에 있는 룬 문자 ᛞᚾᛚᚺ를 고대영어 철자로 옮기면 DNLH 나오게 되지만 고대영어에는 DNLH 라는 단어가 존재하지 않는다. 「수수께끼 19, 23」 와 같이 주어진 룬 문자를 역순으로 배열하면 HLND를 얻게 된다. 이 역시

고대영어에서 발견되지 않는다. DNLH나 역순인 HLND 는 자음만으로 구성되었기 때문에 정답인 대상을 추론하는데 한계에 봉착하게 된다. 이는 다시 말해 어떤 형태로든 모음이 들어있는 단어가 필요하다는 것을 시사한다. 해결책으로 룬 문자의 고대영어철자 DNLH 이나 그 역순인 HLND의 어느 부분에 모음을 삽입하여 새로운 단어를 만들어 문맥에 어울리는지 검증하는 방식이다. H.L.N.D의 자음을 포함한 단어로서 '아래로 질주하는 어떤 것(?)'을 나타내는 고대영어를 찾는 작업은 결코 쉽지 않을 것이다. 스티븐 폴링톤 (Stephen Pollington)은 필사자의 오류를 지적하며 필사자가 양피지에 철자를 새기는 과정에서 착각으로 룬 문자 ᚢ(=u)의 자리에 룬 문자 ᛚ(=L)를 새기게 되었다고 주장한다 (Pollington 73). 이 주장을 받아들인다면 2행 ᛞᚾᚢᚺ (dnuh)와 4행의 ᛞᚾᛚᚺ(dnlh) 는 ᛞᚾᚢᚺ(dnuh) 라는 동일한 철자 구조를 갖추게 된다. 이 경우 정답을 지칭하는 룬 문자가 같기 때문에 하나의 수수께끼로 간주할 수 있을 것이다. 하지만 필사자 오류를 인정하더라도 h에 해당하는 룬 문자의 끝 철자인 2행의 ᚺ와 4행의ᚻ은 다른 모양을 지니기 때문에 필사자의 오류로 보기에는 무리가 따를 수 있게 된다. 물론 ᚺ 와 ᚻ 은 동일한 h의 변형이기 때문에 해석상의 차이는 존재하지 않는다. 그럼에도 불구하고 극히 짧은 시행을 구성하는데 h의 변형이 사용되었다는 사실은 1-2행과 3-5행을 별개의 수수께끼로 간주하는 요인으로 작용하게 된다. 고문서의 기록에 있어 8세기 노섬브리아의 수도사 비드사(Venerable Bede: 673-735 AD)처럼 원저자가 필사자의 역할을 담당하기도 하지만 많은 경우 별도의 필사자가 있어 전해들은 원전을 양피지에 글로 옮기게 된다. 필사자는 줄로 잘 처리된 양피지에 새의 깃털 깎아 만든 뾰족한 필기 도구를 사용하여 한 획씩 글자를 새기는 작업을 진행하게 된다. 동물 가죽을 말리고 다듬어 양피지를 준비하는 작업에서부터 양피지에 철필을 사용하여 줄눈을 새기고 한 획씩 새기는 작업은 장구한 시간을 요하는 지루한 작업이다. 원저자가 소프트웨어라면 필사자는 하드웨어에 해당한다. 이러한 관점에서 필사자는 글을 판독할 수 있는 기본적인 지식을 갖추었다고 볼 수 있지만 원저자가 의도하는 의미의 적확성을 놓치는 경우가 발생할 수 있게 된다. 이러한 의미의 적확성은 필사자가 새기는 단어로 나타나기 때문에 철자의 오류는 발생할 수 있게 된다.

이러한 철자의 오류설을 받아들여 4행의 ᛞᚾᛚᚺ(dnlh)의 -ㅣ- 대신 -u-를 대입하면 dnuh를 얻게 되고 이를 다시 역순으로 배열하면 고대영어 *hund* '개 (hound)'를 얻게 된다. 정답으로 추정되는 개(사냥개)는 '아래로 질주하는 혹은 아래로 신속히 향하는'의 본문 내용에 적합한 대상이 될 수 있을 것이다. 그런데 화자인 나(I)는 5행에서 또 하나의 다른 대상을 목격하고 있음을 알리고 있다. 하나는 아래로 질주하는 개의 모습이고 다른 하나는 한 여인이 홀로 앉아 있는 모습이다. 개와 여인 사이의 인과 관계를 설정해보면 아마도 '아래 쪽에 여인이 앉아 있고 그 여인을 향해 아래로 질주하는 개의 모습'을 그릴 수 있을 것이다.

또 하나의 가설은 룬 문자 ᛞᚾᛚᚺ(dnlh)를 역으로 배열하여 얻게 된 hlnd에 이와 유사한 철자를 지닌 고대영어를 고안하여 의문의 대상을 추적하는 것이다. 레러 세스(Lerer Seth)에 의하면 작가가 원래 원했던 단어는 hlnd 와 유사한 고대영어 *h[æ]l[e]nd* '구원자, 조력자 savior'였는데 필사자는 의도적으로 수수께끼 시에서 흔히 사용되는 모호함을 가중시키기 위해 모음 æ 와 e를 배제한 축약형태를 사용했다는 것이다(Seth 118). *Hlnd* 와 *hælend* 사이에 존재하는 철자의 유사성을 감안하면 *hælend* '구원자'는 상당한 가능성을 지닌다. 이 경우 '나는 한 구원자가 홀로 앉아 있는 여인을 향해 -아마도 도움을 주기 위해- 황급히 달려가는 것을 보았다' 라는 의미가 성립된다. 철자의 재구성과 문맥의 의미를 살펴보았을 때 충분히 가능하다고 여겨진다. 하지만 '구원자'는 1행부터 5행까지를 하나의 수수께끼로 간주한다면 1행의 '나는 발자취를 따라 훨훨 나는 한 무리의 발을 보았노라'의 대상으로 보기에는 무리가 따르게 된다.

또 하나의 가설은 룬 문자 ᛞᚾᛚᚺ(dnlh)를 역으로 배열하면 hlnd가 나오는데 L 다음에 모음 a를 첨가하면 '소변 urine' 의미를 지닌 고대영어 *Hl[a]nd* 를 조합하는 방식이다(Wyatt 102). *Hland* 에 소변을 적용한다면 수수께끼가 제시하는 그림은 '한 여인이 앉아서 소변을 보는데 소변이 밑으로(아래로) 줄기차게 흐르는 모습'이 될 것이다. 이 역시 철자의 유사성과 문맥상의 의미의 자연스러움을 거스르지 않는 해석으로 간주된다. 의문의 대상을 소변(urine)으로 간주한다면 「수수께끼 76」 은 「수수께끼 25,

37, 44, 45, 54, 61, 62」와 같이 성적 함의를 지닌 야한 음담을 다룬 부류에 속하게 될 것이다. 「수수께끼 76」에서는 남녀의 생식기를 암시하는 은유적 묘사를 동원하고 있지 않다. 하지만 화자인 나(I)가 여인이 홀로 앉아 소변 보는 모습을 묘사하고 있기 때문에 상기의 야한 수수께끼 구룹에 포함 시킬 수 있을 것이다. 더욱이 소변의 흐름을 묘사하는 부분에서 '밑으로 질주하는' 과 같은 역동성이 강한 이미지를 동원한 것은 타 수수께끼에서 발견되지 않은 극히 정교하고 우회적인 묘사로 간주된다.

하지만 수수께끼의 대상이 '개' 대신 '소변'으로 해석된다면 앞 부분의 1부터 2행과 뒷 부분의 3부터 5행은 별개의 수수께끼로 보는 것이 타당할 것이다. 먼저 대상을 '소변'으로 간주한다면 앞서 논의한 대로 '나는 아래(밑으로) 질주하는, 아래로 신속히 향하는 (그 무엇?)을 보았네'(3행-5행, 가칭 「수수께끼 76」)의 의미와 자연스럽게 어울리게 된다. '소변'을 이번에는 '나는 발자취를 따라 훨훨 나는 일군(한 무리)의 발을 보았노라' (1행-2행, 가칭 「수수께끼 75」)와 연결시키면 의미의 부자연스러움이 발견된다. 정답으로 제시된 '소변'은 '한 여인의 앉아 있는 자세' 즉, 부동의 자세를 전제로 하기 때문에 가칭 「수수께끼 75」 의 '발자취를 따라 훨훨 나는'에서 풍기는 강한 운동성 이미지와 동떨어진다고 할 수 있다. 또한 '소변'은 '발(foot)'과 일치해야하는데 은유적 해석을 적용한다 하더라도 의미의 유사성을 발견하기 힘들게 된다. 이런 이유 때문에 찾고자 하는 대상이 '소변'이라면 「수수께끼 75」와 「수수께끼 76」는 하나의 연결된 시로 간주될 수 없게 된다.

찾고자 하는 대상을 '개(hound)'로 본다면 '개'는 1-2행의 가칭 「수수께끼 75」와 3-5행의 가칭 「수수께끼 76」 을 동시에 만족시킨다. 이 경우 '개'의 활달한 동작을 두 번에 걸쳐 묘사할 필요가 있을 것인가? 라는 의문을 던질 수 있을 것이다. 하지만 「수수께끼 75」 의 '발자취를 따라 훨훨 나는 일군(한 무리)의 발'에서 발견되는 개의 단순한 움직임은 이제 「수수께끼 76」 의 '앉아 있는 여인(주인)을 반기기 위해 주인을 향해 '아래로 질주'에서 알 수 있듯이 뚜렷한 목적을 지닌 움직임으로 변화게 됨을 알 수 있다. 즉, 개들의 움직임이 점진적으로 구체화되고 있음으로 별도의 두 수수께끼는 동일한 하나의 시로 간주해도 무방할 것이다. 하지만 이러한 의미상의 자연스러움에

도 불구하고 1행-2행 그리고 3행-5행이 별도의 수수께끼로 간주되기 위해서는 앞서 논의 한 ᛞᚾᚢᚺ (dnuh)와 ᛞᚾᚢᚺ(dnuh)를 둘러싼 필사자의 오류에 관한 서지학적인 관점이 해결되어야 할 것이다.

Ⅳ. 결론

5세기에 앵글로색슨족의 영국 섬 이주와 함께 영국에 들어온 룬 문자는 스칸디나비아에서 유래한 룬 문자와 약간 다른 23-4개의 철자로 이루어진 fuþark 형태로 정착하게 된다. 초기에는 산발적으로 사용되다가 7세기 무렵부터 고대영어 문헌에 본격적으로 사용된다. 서사시 『베오울프』에서 보여진 것처럼 '비밀, 신비' 등의 의미를 지닌 룬은 주로 복합명사의 핵심 형태소로서 사용되어지기도 하며 때론 룬 문자 자체를 지칭하는데 사용되기도 한다. 하지만 룬 문자는 고대영시 수수께끼 장르에서 가장 두드러지게 사용된다. 이처럼 수수께끼 시에서 룬 의 사용이 빈번한 이유는 룬이 내포하고 있는 '비밀, 신비'와 같이 의미의 불확실성을 암시하는 '비밀, 신비' 등의 의미를 지니기 때문일 것이다. 수수께끼에서 시용되는 룬 은 상당한 다양성을 지닌다. 먼저 「수수께끼 19」에서 보여진 것처럼 주어진 룬 문자를 역순으로 재배열했을 때 정답에 해당하는 단어가 나오는 경우가 있고, 「수수께끼 64」와 같이 룬 철자의 순서와 상관없이 정답인 대상을 지칭하는 단어를 축약형태로 곳곳에 분산시키는 방식이 있고, 「수수께끼 24」와 같이 철자를 무작위로 재배열하여 정답을 얻게하는 방식이 있으며 「수수께끼 75/76」에서 알 수 있듯이 룬 문자의 역순과 함께 동시에 축약의 형태가 혼합된 방식이 적용되기도 한다. 이러한 다양한 방식을 사용하여 수수께끼의 저자는 수수께끼 시에서 노리는 독자의 혼란을 가중시키는 기법을 십분 달성하고 있는 것이다. 이러한 결과는 시인이 룬문자에 내포된 다양한 함의를 잘 인식하고 있음을 보여주는 것으로써 수수께끼라는 장르에 언어유희라는 문학적 기제를 잘 활용한 예로 간주된다.

Notes

1) BT는 다음을 지칭한다: Bosworth, Joseph and T. Northcote Toller. *An Anglo-Saxon Dictionary*. Oxford UP. 1882-98.

2) 원문은 다음의 저서에서 인용되었음. Fr. Klaeber, *Beowulf and the fight at Finnsburg*, 3rd edition. with 1st and 2nd supplement. Heath, 1991. 우리말 번역은 저자의 시도임.

3) 프랑크의 관(Franks Casket)에 새겨진 룬의 원문과 해석은 다음과 같다: ᛁᛋᚳ.ᚠᛏᚠᛞᚢ.ᚨᚻᚠᚠᚨᚾᚠᛗᚱᚷ | ᛗᚾᛒᛗᚱᛁᚷ | ᚹᚨᚱᚦᚷᚨ:ᛋᚱᛁᚳᚷᚱᚠᚱᚾᚦᚨᚱᚻᛗᚠᚾᚷᚱᛗᚢᛏᚷᛁᛋᚹᚠᛗ | ᚻᚱᚠᚾᚨᛋᛒᚨᚾ '파도가 물고기를 해안 절벽으로 몰아쳤고, 물고기는 고통 속에서 헤엄쳐 빠져 나올려고 발버둥 쳤다.' 우리말 번역은 저자의 시도임. 루스웰 십자가 The Ruthwell Cross의 내용은 고대영시 「십자가의 꿈」(*Dream of the Rood*) 에서 다루는 예수그리스도의 십자가 처혐과 비슷한 내용을 담고 있음.

4) 인용된 원문은 다음의 저서에서 발췌했음: G. P. Krapp and Elliott Van Kirk Dobbie, editors. ASPR. Columbia UP, 1936. 현대영어와 우리말 번역은 저자의 시도임.

5) 『엑서터 북』(*Exeter Book*)에 수록된 각각의 시에는 '수수께끼 몇 번' 과 같은 수수께끼 제목이 부여되지 않는다. 후대 학자들이 편의상 분류를 위해 삽입한 것이다.

인용문헌

박영배. 『앵글로 색슨족의 역사와 언어』. 지식 산업사, 2001.

이동일. "고대영시에 수수께끼 25에 내재된 언어유희". 『영미연구』, 제44집, pp. 1-26.

_____, "A Study on Heroic Words in Old English Poetry." 『외국문학연구』, 제 19호, 2002, pp. 509-42.

Alxender, Michael. *Old English Riddles from the Exeter Book*. Anvil Press, 1980.

Bosworth, Joseph, and T. Northcote Toller, editors. *An Anglo-Saxon Dictionary*. Oxford UP, 1882-98.

Bradley, S.A.J., translator and editor. *Anglo-Saxon Poetry*. Everyman's Library, 1982.

Cassidy, F.J., and W. Ringler. *Bright's Old English Grammar and Reader*. 3rd edition, Holt, Rinehart and Winston, 1971.

Gordon, R.K, translator. *Anglo-Saxon Poetry*. Oxford UP, 1954.

Hall, J.R. Clark. *A Concise Anglo-Saxon Dictionary*. U of Toronto P, 1988.

Hamer, Richard, translator. *A Choice of Anglo-Saxon Verse*. Faber & Faber, 1985.

Jack, George, editor. *Beowulf A Student Edition*. Clarendon Press, 1994.

Kemble, J.M. *Anglo-Saxon Runes*. Anglo-Saxon Books, 1993.

Klaeber, Fr. *Beowulf and the fight at Finnsburg*. 3rd edition, with 1st and 2nd supplements, Heath. 1991.

Krapp. G.P. and Elliott Van Kirk Dobbie, editors. *ASPR*. New York: Columbia UP, 1936.

_____. *ASPR* III. Oxford UP, 1936.

_____. *The Exeter Book*. Exeter UP, 1936.

Mitchell, Stephen A. "Ambiguity and Germanic Imagery in Old English Riddle 1: Army." *S.N.* vol. 54, no. 182, pp. 39-52.

Nicholson, Lewis E. and Frese, Dolores Warwick. *Anglo-Saxon Poetry: Essays in Appreciation*. U of Notre Dame P, 1975.

Pollington, Stephen. *Rudments of Runelore*. Anglo-Saxon Books, 1995.

Porter, John. *Anglo-Saxon Riddles*. Anglo-Saxon Books, 2008.

Robinson, Fred C. "Artful Ambiguities in the Old English 'Book-Moth' Riddle." *Anglo-Saxon Poetry: Essays in Appreciation*, edited by Lewis E. Nicholson and Dolores Warwick Frese, U of Notre Dame P, 1975.

Rodrigues, Louis J. *Anglo-Saxon Riddles*. Llanerch Enterprises, 1990.

_____. *Anglo-Saxon Verse: Runes*. Llanerch Publishers, 1992.

Seth, Lerer. "The Riddle and the Book." *Literacy and Power in Anglo-Saxon Literature*. U of Nebraska P, 1991, pp. 97-127.

Taylor, Archer. "The Riddle." *California Folklore Quarterly*, vol. 2, 1943, pp. 131-48.

Whitelock, Dorothy. *Sweet's Anglo-Saxon Reader*. revised edition, Oxford UP, 1967.

Wrenn, C.L. "*þæs strangan staþol* which had given strength to the strong." *A Study of Old English Literature*, Oxford UP, 1967.

Wyatt, A.J. *Old English Riddles*. Cambridge UP, 1912.

Abstract

The Use of Rune in Old English Riddles

Lee, Dongill

Hankuk University of Foreign Studies

English runic system called Anglo-Saxon Fuþorc, originated from the Scandinavia, begins during the Anglo-Saxon settlement in England (5th-6th century AD). The fact that Anglo-Saxons were deeply conscious of these rune characters is well illustrated in *Beowulf*. The specific application of the Rune characters is found in Old English Riddles, a genre of Old English poetry. The Riddles are almost the only vernacular record of what was once a popular and important tradition. Several of them have runic aspects, either giving the answer in runes or using runes to guide and direct the solver. The meaning of the secret, contained in the runes is closely related to the uncertainty of the meaning encountered in the process of inferring the correct answer required by the riddle poetry. By using the similarities between the meaning of runes and the answer required by the riddle the riddle author achieves what he intends. Applications of runes in riddle poetry fall into several categories. The most common technique is reminiscent of cryptography, which reverses the spelling of words. Another way is to find answers through a random arrangement of runic letters.

Key Words: Runeic letters, Riddles, Old English, Cryptography, Fuþark

논문접수일: 2020.05.22
심사완료일: 2020.06.17
게재확정일: 2020.06.25

이름: 이동일
소속: 한국외국어대학교 영미문학문화학과 교수
주소: 서울특별시 동대문구 이문로 107
이메일: dongbeo@hanmail.net