

2026년 국립제주박물관 아카데미 ⑤

북유럽 신화 : 세계의 시작과 종말

안 인 희

—

인문학자



국립제주박물관

강의 분위기 조성을 위해 아래 사항을 준수해 주시기 바랍니다.

- 강의는 정시에 시작되오니 강의 5분 전까지 강의실 입실을 완료해 주시기 바랍니다.
- 초상권 및 저작권 보호를 위해 강의 중 촬영 및 녹화를 삼가 주시기 바랍니다.
- 강의 중에는 휴대전화를 무음으로 해주시기 바랍니다.

북유럽 신화 : 세계의 시작과 종말¹⁾

안인희



1. 출전 문서

‘게르만 신화(germanic mythology)’ 또는 오늘날 ‘북유럽 신화(nordic mythology)’.

출전 문서는 《에다(Edda)》- 대략 9~13세기 사이에 옛날 북(北)게르만 언어로 쓰인 문서.

1) 참고 문헌 : 다음의 책들에 나오는 내용을 일부 발췌 인용하거나 간결하게 요약하고, 거기에 약간의 내용을 덧붙인 것. 각각의 책에 상세한 참고문헌이 붙어 있으니 참고할 것.

㉠ 안인희 : <게르만 신화, 바그너, 히틀러> 서울(민음사) 2003

㉡ 안인희 : <북유럽 신화>(전 3권) 서울(웅진지식하우스) 2007, 2011



국립제주박물관

63284 제주특별자치도 제주시 일주동로 17
Tel 064 720 8000 Fax 064 720 8150
jeju.museum.go.kr

© 이 자료집에 게재된 저작물은 허가 없이 사용할 수 없습니다.

- 두 종류의 <에다>. 시(詩)로 된 것과 산문으로 된 것.
- 여러 작가가 여러 세대에 걸쳐 쓴 작품들을 한데 묶은 것 - 《운문 에다》
- 스노리 스투를루손(Snorri Sturluson, 1179~1241)이 후배 작가 지망생들을 위해 쓴 것이 《산문 에다》-《운문 에다》의 내용을 산문으로 풀어쓴 내용.
- 《에다》는 아이슬란드에서 활동하던 시인들이 전통적인 시의 운율을 보존하고 더욱 발전 시키기 위해서 쓴 문학작품

2. 유럽 대륙 두 개의 지중해, 두 신화 체계

o ‘지중해’와 ‘발트해’

- 지중해에서 유럽 최초의 문명인 고대 그리스 문명이 시작.
- 그리스 문명은 이집트·메소포타미아 문명권이 만나는 ‘비옥한 초승달 지역’의 가장자리인 크레타섬에서 시작된 것으로 본다.
- 발트해는 유럽 대륙 북부에 위치.
- 그리스에 비해 늦었지만 일찍부터 교역이 활발했고, 중세에는 뱃길로 유럽 대부분 지역을 연결하던 한자(Hansa) 동맹의 중심지.

o 두 지중해를 중심으로 유럽 대륙의 두 신화가 탄생

- 그리스 신화와 게르만 신화[=북유럽 신화].
- 그리스 신화는 호메로스와 헤시오도스의 작품들이 주요 출전(기원전 8세기).
- 북유럽 신화의 출전인 《에다》는 중세 시대에 경쟁 종교인 기독교로 개종한 북방 시인들의 손으로 쓰였다(800~1300년).
- 이 작가들은 이교(異敎)인 북유럽 신들의 이야기를 기록하면서, 이 신들이 거인들과 다투다가 모조리 죽어버린 것으로 만들었다.
- 유럽의 중세는 기독교가 유럽 대륙 전체에 뿌리를 내리고 완벽한 세력을 구축하는 기간.
- 로마 제국의 국교가 된 기독교는 로마 제국 상류층으로부터 시작하여 천천히 북쪽으로 퍼져나갔다. 그런 탓에 로마에서 멀리 떨어진 북부 유럽의 민중 사이에는 늦게까지 이교의 잔재들, 오딘과 토르와 프라이어, 그리고 프라야 여신에 대한 신앙이 남아 있었다.

- 이미 기독교화한 세계에서 이런 이교 신앙은 마법이나 미신으로 취급되었다. 문자로 정착된 북유럽 신화에는 알게 모르게 중세 시대 이교와 기독교 사이의 세력 다툼도 스며들었다.

3. 죽지 않는 존재와 죽는 존재

o 시간 속에 태어난 존재인 인간은 시간이 흐르면 반드시 죽는다.

곧 ‘죽어야 할 존재들(the mortals)’이다.

우리 인간만이 아니라 생명을 지닌 존재는 모두 마찬가지

o 그리스 신들은 ‘죽지 않는 존재들(the immortals)’이다.

시간에 삼켜지지 않는 존재로서, 마치 시간이 흘러도 변하지 않고 유효한 수학 또는 물리학의 기본 원리와 비슷하다. 그리스 신들은 기독교가 탄생하기 이전에 기록된 문서에 ‘죽지 않는 존재’ 그대로 보존됨.

o 《에다》에 기록된 게르만 신들은 죽어야 할 존재.

신들은 거인들과 싸우다가 신과 거인 양편이 거의 모두 죽는다.

따라서 게르만 신들은 신보다는 오히려 거인의 모습에 가깝다.

4. 세계의 창조 신화: 원재료인 거인들 - 세계질서를 창조하는 신들

- 신화에는 옛사람들의 세계관이 깃들여 있다. 북유럽 신화도 마찬가지.
- 맨 처음 시간도 땅도 물도 하늘도 생기기 이전에 추위와 더위가 있었다.
- 두 세력이 만나는 지점에서 차츰 얼음과 물이 생기고, 그 물에서 생명도 생겨났다.
- 옛날 북유럽 사람들에게는 극단적인 추위와 더위가 삶의 근원적 체험.
- 물에서 맨 먼저 저절로 생겨난 생명은 태초 거인과 태초 암소.
- 태초 거인의 잠에서 거인들이 생겨나고,
- 태초 암소가 흘린 소금 돌이 변해 신들의 조상이 된다.

- 나중엔 신들은 태초 거인을 죽여서 오늘날 우리가 사는 우주를 창조한다.
- 추위와 더위, 태초 거인과 태초 암소는 우주의 근원 에너지.
- 내용으로 보면 태초 거인은 우리가 삶의 터전으로 삼는 세계의 바탕 재료.
- 바다와 산, 하늘과 땅과 돌, 땅속에 묻힌 귀한 보석과 나무와 풀은 모두 거인의 몸이 변해서 된 것. 바다의 파도와 험한 폭풍, 번개 비와 천둥, 사나운 바람, 지진과 화산 폭발도 태초 거인의 몸에서 일어나는 일. 자연의 4대 원소(물, 불, 흙, 공기)가 다 들어있다.
- 원료 상태의 자연(태초 거인 이미르)을 나누고 갈라 거기에 질서를 부여한 존재가 바로 신들이다. 그들은 자연의 힘을 적절히 조절해 인간이 살 수 있는 환경을 만든다.
- 창조 신화에 등장하는 태초 거인은 세계의 재료, 신들은 이 재료를 이용하여 세계를 만들고 질서를 부여한 존재.

5. 아홉 세계[신계, 요정계, 거인계, 인간계, 난쟁이계, 명계 등]

○ 북유럽 신화에서 우주는 아홉 세계로 나뉜.

- ㉠ 하늘세계 : 두 개의 신계(神界)와 요정계(妖精界)가 하늘에 있다. 신계는 아스가르트와 바나하임. 중요한 것은 아스가르트. 이들 신계 옆에 요정계가 있다.
- ㉡ 거인계 : 요툰하임. 인간들이 사는 중간계 바깥, 또는 중간계의 동쪽에 자리 잡은 거인들의 세계. 서리거인, 암벽거인, 산악거인, 먼바다거인, 얼음바다거인 등등.
- ㉢ 난쟁이계 : 스바르트알프하임. 검은 알프, 곧 난쟁이들은 땅속에 살며, 땅속에 파묻힌 보석을 캐내 가공하는 대장장이들. 하얀 난쟁이[요정]와 친척. 땅 속에 살기 때문에 언뜻 인간보다 하위라고 착각하기 쉽지만, 난쟁이들 역시 초인적 존재들.
- ㉣ 명계 : 헬. 로키와 거인 여인 사이에 태어난 딸 헬이 다스리는 곳. 전쟁에서 싸우다 죽은 용사들은 아스가르트에 있는 오딘 신의 궁전 발할로 들어가고, 나머지 다른 존재들은 모두 명계로 간다. 심지어 신들도 죽으면 명계로 간다. 예를 들면 아름다운 신 발더는 죽어서 아내와 함께 명계에 머문다.
- ㉤ 중간계 : 미드가르트, 인간계. 아홉 세계의 한가운데에 자리 잡고 있다고 붙여진 이름, 오딘 신이 특별히 인간들에게 살도록 내준 세계.

○ 이들이 북유럽 신화의 일곱 세계. 나머지 두 세계에 대해서는 의견이 엇갈린다.

흔히 추위의 세계인 니플하임, 더위의 세계인 무스펠하임을 여기 덧붙여서 아홉 세계를 구성하는 것으로 보지만, 또 다른 의견도 있다.

6. 우주 나무 이그드라실(Yggdrasil)

- 중간계 한가운데에 우주 나무 이그드라실이 자란다.
- 거대한 물푸레나무로, 아홉 세계 모두와 연결되는 나무.
- 나무 꼭대기는 아스가르트에 닿아있고, 중간계와 거인계로 뻗어나가며, 이어서 깊고 축고 어두운 니플하임으로도 뿌리가 연결된다.
- 이 나무의 뿌리가 연결된 중요한 샘들 셋. 아스가르트, 요툰하임, 니플하임에 각각 하나씩.
- 아스가르트에 있는 ‘운명의 샘’가에는 세 명의 노르네들이 앉아 나무뿌리에 물을 뿌려주며 운명의 실을 짠다.
- 요툰하임의 샘은 미미르의 샘. 지혜로운 거인 미미르는 지혜의 신 오딘과 둘도 없는 친구.
- 니플하임에 있는 샘은 ‘질투의 샘’. 커다란 뱀이 이그드라실의 뿌리를 씹어 먹고 산다. 세상에 시기와 질투를 만들어내며, 세계 악의 원천이다.

7. 인간 - 나무로 만들어진

- 옛날 옛적에 오딘 신이 두 형제 신과 함께 바닷가에서 나무 두 그루를 발견.
- 신들은 이 나무로 제각기 남자와 여자를 만들었다.
- 남자에게는 아스크르, 여자에게는 엠블라라는 이름.
- 나무로 만들어진 인간이라는 이야기의 상징성.
- 인간은 우주 나무와 같은 계통. 우주 나무가 그렇듯 인간은 아홉 세계 모두와 닿아있다.
- 우주 나무가 대우주(macrococosmos)라면 인간은 소우주(microcosmos).

8. 애꾸눈의 최고신 오딘, 농업의 신 토르, 불의 신 로키

① 게르만 신화의 최고신 오딘(Odin).

[다른 이름 보단(Wodan), 또는 보탄(Wotan)]



최고신 오딘 (보탄)

지혜와 전쟁의 신

어깨에는 까마귀
후긴(생각)과 무닌(기억)

발치에는 늑대
프레키(탐식하는 놈)와
게리(욕심 많은 놈)

손에는
궁니르(창)를 들고
깊은 생각에 잠기다

- 애꾸눈.
- 손에는 궁니르라는 창을 들고,
- 다리 여덟 달린 말 슬라이프니르를 타고 주로 날아다닌다.
슬라이프니르는 명부의 경계도 뛰어넘는 명마.
- 늑대 두 마리와 까마귀 두 마리가 오딘의 상징 동물.
- 아스가르트에 있는 오딘의 궁전 발할은 전쟁터에서 용감하게 싸우다 죽은 용사들이 올라가는 낙원. 오딘은 아스가르트에 있는 옥좌에 앉아 아홉 세계 모두를 굽어볼 수 있으며, 오딘의 까마귀들이 돌아다니며 정보를 모아다가 오딘의 귀에 보고한다.
- 그것으로 모자라 오딘은 자주 나그네 복장으로 온 세상을 돌아다닌다. 그럴 때면 한눈을 안대로 가리고 챙이 넓은 모자를 쓰고 망토를 걸친 나그네의 모습. 바그너 오페라에서도 오딘[보탄]은 흔히 이런 애꾸눈 모습으로 등장한다.

- 오딘은 전쟁의 신이며 지혜의 신. 옛날 바이킹 용사들은 오딘 신을 최고신으로 섬기면서 이 신앙을 품고 유럽의 많은 땅을 정복했다.

② 농업의 신, 천둥신 토르(Thor).



(조각) “세월[시간]”과 맞붙은 토르

- 쇠파를 들고 다니며 자주 거인들을 죽이기 때문에 전쟁 신처럼 보이지만, 농업과 어업을 보살피는 신.
- 산악 거인, 얼음 거인, 암벽 거인들을 죽여서 인간이 살 수 있도록 땅을 정리하며, 또한 천둥과 비를 다스린다.

③ 불의 신 로키(Loki)



라그라퇴크의 신
파괴의 주(主)
불의 신 로키

John Bauer 그림
(1882~1918)

9. 로키의 불길한 자식들

- 로키는 아내 지긴 여신과의 사이에 두 아들을 두었다.
- 또한 '앙그르보다'라는 거인 여인과 상종하여 괴물 자식 셋을 얻었다.
- 신들이 질서를 수호한다면 로키의 괴물 자식들은 무질서와 혼란을 불러들인다.

첫째, 펜리스, 또는 펜리르는 늑대. 최후의 전쟁에서 오딘을 상대한다.

둘째, 바다 괴물 미트가르트 뱀. 깊은 바다 속에 가라앉아 중간계를 한 바퀴 휘감고 나서 제 입으로 꼬리를 물었다. 덕분에 중간계[=미트가르트] 뱀이라는 이름. 최후의 전쟁에서 토르의 맞상대.

셋째인 소녀를 신들은 니플하임의 명계로 보냈다. 바로 헬 여신. 헬 여신은 얼굴 절반은 희고 절반은 검다. 명계의 높은 울다리 안에서 죽은 자들의 세계에서나마 아홉 세계를 모두 다스린다. 아홉 세계의 죽은 자들은 일부를 빼고는 모조리 그녀의 세계로 오기 때문. 신들도 죽으면 이리로 갔다.

- 토르나 오딘과 함께 자주 길을 떠나며, 신들의 세계인 아스가르트의 말썽꾼.
 - 아마도 불과 더위의 고향인 무스펠하임과 관계가 있는 것 같다.
 - 불을 써서 일하는 난쟁이 대장장이들은 특히 로키의 말을 잘 듣는다.
 - 신들이 지닌 온갖 장신구나 무기는 모두 로키의 중개로 난쟁이 대장장이들이 만든 것.
 - 로키는 난쟁이들의 보물을 신들에게로 가져왔으나, 그 자신은 보물을 지니지 않는다.
-
- 게르만 신화를 시작과 끝이 있는 하나의 전체로 보면,
 - 오딘은 창조주, 로키는 파괴의 주(主).
 - 인도 신화에서 파괴주인 시바 신과 비슷한 특성.
 - 생겨난 것이 스러져야 새로운 것이 나오는 법, 이런 측면에서 로키는 창조주 오딘과 맞먹는 권능을 가진 신이다. 즉 로키는 오딘이 만든 세계를 파괴하는 파괴의 주(主).

10. 세계의 종말 라그나뢰크 : 신들과 거인들의 최후

종말에 대비하여 오딘은 발할에서 죽은 용사들의 혼령(아인헤리)을 훈련
오딘의 곁에서 프라야 여신도 이들 아인헤리의 훈련을 돕는다.

① 종말의 시작

- 빛의 신 발더의 죽음과 장례식
- 헤르모트르의 저승 여행
- 오딘의 복수
- 로키의 욕설
- 바위에 묶인 로키

② 라그나뢰크의 세 가지 징조

1. 바람의 시대, 늑대의 시대: 3년 동안 형제가 형제를, 아들이 아버지를 죽이는 세상
2. 여름 없이 겨울만 계속되다 : 3년 동안
3. 수탉 세 마리가 동시에 울다
 - ㄱ. 붉은 수탉 - 요툰하임에서 죽은 거인과 난쟁이들을 깨우다
 - ㄴ. 검은 수탉 - 헬의 나라에서 죽은 자들을 깨우다
 - ㄷ. 황금빛 벼슬을 가진 수탉 - 아스가르트에서 아인헤리들을 깨움

③ 최후의 전쟁

④ 종말 이후

※ 참고 : “절대 반지” - 북유럽 신화를 압축하는 이야기

① 라인의 황금을 반지로 - 난쟁이

② 신들의 여행 - 오딘, 로키, 회니르

로키가 저녁거리를 사냥 - 연어를 먹으려는 수달.

③ 농부와 그 아들들에게 잡혀 묶이다.

큰아들 : 거인 / 둘째 아들: 난쟁이 / 셋째 아들: 수달

신들은 농부의 셋째 아들을 죽인 것

농부의 몸값 요구 - 엄청난 양의 보물을 요구.

④ 로키가 부자 난쟁이에게서 보물을 가져오면서, 가장 소중한 반지도 빼앗음

반지의 주인이 반지에 저주를 걸다.

반지와 보물은 농부에게로.

⑤ 저주받은 반지

농부가 보물을 혼자 차지하려다 아들들에게 죽임을 당함

큰아들이 혼자 모조리 차지하고 용으로 변해 보물을 지키다.

난쟁이 동생은 원한을 품은 채, 왕의 대장간에서 대장장이 노릇

⑥ 용을 죽인 영웅 지구르트(지그프리트) - 어려서 고아가 된 왕자.

난쟁이 대장장이의 말을 들으며 자라다 - 보물과 용 이야기.

자라서 대장장이가 만들어준 칼을 들고 용을 죽이다.

하지만 자신도 여러 속임수와 배신 끝에 억울한 죽임을 당함.

그의 연인 브륀힐데는 그가 선물한 반지를 끼고 함께 배 장례식.

⑦ 반지는 라인강으로 돌아가 도로 황금이 되다.

○ 세상을 순환하는 반지

- 물속의 황금 - 난쟁이 - 신 - 농부 - 거인(용) - 지그프리트

- 발퀴레 브뤼헨데 - 다시 물속으로.

2026년 국립제주박물관 아카데미 강연 안내

· 주제 | 신화로 만나는 세계 : 메소포타미아에서 북미대륙까지

· 일시 | 2026. 3. 25.(수) ~ 10. 28.(수) / 14:00 ~ 16:00
매달 마지막주 수요일

· 장소 | 국립제주박물관 2층 강당

연번	일 자	주 제	강사명
5	7. 29.(수)	북유럽 신화와 반지이야기	안 인 희 인문학자
6	8. 26.(수)	대자연과의 조화로운 삶, 북미 원주민 신화	유 기 뽀 서울대학교 사회과학연구원
7	9. 30.(수)	사람인가 신인가? 올림푸스의 12신 이야기 그리스, 로마 신화	김 원 익 (사)세계신화연구소
8	10. 28.(수)	이집트의 시작은 나일강으로부터	유 성 환 단국대학교 고대문명연구소

※ 강의 내용 및 일정은 박물관 사정에 따라 변경될 수 있습니다.

※ 본 프로그램은 누구나 참여 가능한 공개강의로 별도의 수수료 등이 발급되지 않습니다.