도널드 파울러 박사, 구약의 배경, 3강 문화적 본질의 발전: 글쓰기와 왕권

© 2024 돈 파울러와 테드 힐데브란트

이것은 구약의 배경에 대해 가르치는 Dr. Don Fowler입니다. 이것은 세션 3, 문화적 필수 요소의 개발, 글쓰기 및 왕권입니다.

다시 오신 것을 환영합니다. 당신의 마음 속에는 아마도 당신은 아무데도 가지 않았을 것입니다. 그러나 나는 그랬습니다. 그리고 우리는 지형에 대한 몇 가지 설명을 마무리하기 위해 돌아왔습니다. 이런 코스에서는 학문적인 내용을 결정적인 영역과 방법으로 발전시킬 시간이 많지 않기 때문에 일반화하여 이야기해야 합니다.

그런데 창세기 1장과 2장에서는 하나님께서 아담과 하와와 그들이 사는 땅을 창조하실 때 그들에게 그 땅을 다스리게 하셨습니다. 신학적인 의미에서 그것은 그들의 땅이 아니라 하나님의 땅이었습니다. 그리고 그들은 하나님의 땅을 돌보는 일을 맡은 그의 대표자들이었습니다.

그것은 우리가 생태학이라고 부를 수 있는 주제 분야에서 오늘날의 세계로 옮겨졌습니다. 저는 제가 생태학적이라고 생각하는 것, 즉 하나님께서 그의 백성에게 주신 이 땅의 상태에 대해 말씀드리고 싶습니다.

수천 년 동안 하나님께서 이스라엘에게 주신 땅은 한 가지 상태에서 시작하여 전혀 다른 상태로 끝났습니다. 그래서 지형을 떠날 준비를 하면서 내 생각은 이렇습니다. 성경은 잠언으로 말씀하고 있습니다.

실제로 젓과 꿀이 흐르는 땅이라는 가나안 속담입니다. 성경 밖에도 그 구절이 있는데, 그 구절은 그 땅을 빛나는 용어로 묘사합니다.

그리고 오늘날 여러분이 제 조언에 따라 이스라엘로 가는 길을 찾아 그곳으로 가신다면 그 곳이 젓과 꿀이 흐르는 것처럼 보이지 않는 것에 충격을 받을 수도 있습니다. 운전하면서 중앙 산간 지방의 일부를 찾을 수 있는데, 그곳은 말 그대로 맨바위입니다. 그리고 어떻게 거기에서 어떤 것이 자랄 수 있습니까? 그래서 저는 무엇이 그토록 바람직한 곳에서 지금 재건축되어야 할 곳으로 변하게 되었는지 여러분께 제안하고 싶습니다.

이스라엘인들은 이 분야에서 훌륭한 일을 하고 있습니다. 이스라엘은 거대한 석회암 돔 위에 자리 잡고 있는데, 이는 토양 자체가 석회암 돔과 직접적으로 연결되어 있는 높은 미네랄 함량을 가지고 있음을 의미합니다.

홍수 후 어느 시점에 사물이 자라기 시작했을 때 그 돔은 홍수 전에 거기에 있었을 수도 있고 아닐 수도 있습니다. 우리는 확실히 알 수 있는 방법이 없습니다. 하지만 초기에는 그곳이 나무로 뒤덮인 지역이었습니다.

솔로몬 시대에는 그 땅의 대부분이 벌채되었습니다. 그들이 몰랐던 것은 토양이 석회화되는 것을 막는 데 뿌리 활동이 필수적이라는 것이었습니다. 나무와 초목을 자르는 것은 땅에 엄청난 영향을 미쳤습니다.

내가 철자를 올바르게 썼다면 이를 기술하는 용어인 marl이 있습니다. 이 석회화는 한때 표토였던 매우 단단한 암석 같은 덮개를 만들어 냈습니다.

나는 1970년대에 처음으로 여행을 떠났을 때 이 땅을 바라보며 왜 누군가가 이 땅을 놓고 싸울 것인지 궁금해했던 경험을 결코 잊지 못할 것입니다. 10마일을 운전해도 아무것도 자라는 것을 볼 수 없습니다. 정말 놀랐습니다.

고대에 일어난 일은 예루살렘에서 처음으로 놀랍게도 이 두꺼운 층의 이회토 층이 생성된 것입니다. 거기에 있었는데 우연히 불도저가 땅을 파고 있는 것을 보고 기반암을 보고 있는 줄 알았어요. 나는 그렇지 않았습니다.

나는 이회갈층의 꼭대기를 보고 있었습니다. 그리고 이 불도저는 그 땅을 움직이기 시작했습니다. 놀랍게도 이회갈이 너무 두꺼웠고 불도저가 이회갈의

꼭대기를 긁어내고 있었습니다. 그리고 그 밑에는 이 나라의 붉은 땅이라는 속담인 테라로사가 있었습니다.

나무 뿌리가 제거되었을 때, 이 이회질이 발달하게 되었고, 이는 다산의 상실이었습니다. 사실, 내가 이스라엘 사람들을 볼 때, 여러분은 차를 몰고 가는데, 눈으로 볼 수 있는 한 그저 맨 바위만 보게 될 것입니다. 그러다가 갑자기 숲이 보입니다.

글쎄요, 이스라엘 사람들은 땅을 되찾으려고 했고 이회토에 구멍을 뚫어 어린 나무를 심었고 그 어린 나무들이 이회토를 부수고 흙을 다시 만들었습니다. 따라서 돌보지 않는 것은 물론 고대인들은 이것을 전혀 이해하지 못했지만 나무를 베어냄으로써 토양 특성에 상당한 해를 끼치고 있었습니다. 그리고 물론, 토양을 지탱하는 나무나 뿌리가 없다면, 토양은 궁극적으로 언덕 꼭대기에 있던 원래 위치로 돌아가지 않고 바닥으로 씻겨 내려가게 될 것입니다.

한때 이 중앙 구릉지 전체는 계단식으로 이루어져 있었고 이 토양에서는 많은 작물을 재배할 수 있었습니다. 그러나 성경 이후 시대에 이 계단식 토양은 그것을 돌볼 인간의 상실로 인해 테라스가 무너졌습니다. 그래서 그 모든 것이 하나님이 창조하신 것을 크게 방해하는 비극으로 이어졌습니다.

그리고 이스라엘 사람들에게 이것은 단지 그들이 경작하고 싶은 농지가 아닙니다. 그곳은 그들의 조국이고 그들은 그것을 되찾기 위해 최선을 다하고 있습니다. 그리고 그것은 고무적인 일입니다. 그러므로 너희가 그곳에 갈 때에는 원래 젓과 꿀이 흐르는 땅이 탈환된다는 것을 기억하라.

그것을하는 데는 매우 오랜 시간이 걸릴 것입니다. 좋아요, 그 댓글을 통해 우리의 생각과 메모에서 다음으로 향하는 곳으로 우리를 이동할 수 있습니다. 그건 그렇고, 이것은 여러분 앞에 있는 이라크 남부 우루크의 지구라트 주변 지형 사진입니다.

그리고 여러분은 한때 이 지역 전체가 들판으로 둘러싸인 단지 녹색이었을 것이라는 좋은 그림을 얻을 수 있습니다. 그리고 지구라트 주변 지역을 보면

보시다시피 달의 풍경처럼 보입니다. 물론 이것은 메소포타미아 토양의 염류화 과정에서 일어난 일입니다.

그래서 인간은 땅에서 힘들게 살아왔습니다. 어쨌든 우리가 이야기해 온 이 기간은 지형에 관한 것입니다. 우리는 최초의 글쓰기 기간인 3400년부터 29년까지의 원시 문자 시대를 매우 빠르게 살펴보겠습니다.

그리고 우리가 방금 이야기하고 싶은 것은 도시화와 직결되는 신기술의 개발입니다. 아시다시피 인간은 바위보다 똑똑합니다. 때로는 우리가 땅을 대하는 방식 때문에 그것을 전혀 알지 못할 때도 있습니다.

그러나 실제로 이러한 도시 중심지에는 인구가 증가함에 따라 중요한 새로운 성장 요인을 이끌어내는 기술이 필요했습니다. 새로운 유형의 도자기, 빠른 물레, 원통 봉인, 기념비적인 건축물, 석조 조각, 그리고 무엇보다도 글쓰기. 이것은 비교적 짧은 기간에 일어났습니다.

그렇다면 이것은 어떻게 설명되었는가? 그래서 어떤 사람들은 메소포타미아로 사람들의 새로운 이주가 있었음에 틀림없다는 근거로 이것을 설명하려고 노력할 것입니다. 다른 사람들은 이것이 단지 필요한 기술의 발전일 뿐이라고 지적했습니다. 따라서 설명이 무엇이든, 이러한 발전의 원동력은 수메르인이라고 불리는 놀라운 사람들로부터 비롯됩니다.

성경에 나오는 말씀입니다. 그들은 수메르인이라고 불리기도 하지만 때로는 시날 땅이라고도 불리기도 합니다. 그리고 시날은 수메르라는 단어를 변형한 일종의 히브리어입니다.

이들은 남부의 주목할만한 사람들이었습니다. 그리고 우리는 메소포타미아 지역에 다양한 민족이 있었다는 것을 알고 있습니다. 대체로 수메르인들이 남쪽을 지배했습니다.

중앙과 북부 지역은 셈족이라고 불리는 사람들이 통제했습니다. 우리는 수메르인도 셈족도 아닌 이름의 도시가 있기 때문에 그곳에 다른 인구 그룹이

있었다는 것을 알고 있습니다. 어쨌든 이 수메르인들은 이 지역이 가장 큰 빛을 지고 있는 사람들입니다.

비록 독창적이지는 않더라도 그들의 공헌은 기술적 능력을 지금까지 도달하지 못한 수준으로 끌어올렸습니다. 오래된 작품은 Samuel Noah Kramer의 작품입니다. 수메르인들은 1963년이라는 날짜에서 볼 수 있듯이 연대가 매우 깊습니다.

물론 오늘날 읽을 수 있는 훨씬 더 좋은 내용도 있습니다. 그러나 이것은 지구라트(ziggurat)라는 기념비적인 건축물로 이어졌습니다. 그리고 여기 Urk에 있는 가장 초기의 지구라트 사진이 있습니다. 우리가 생각하는 그 모습이 어떨지 말이죠.

그러나 지구라트는 사원과 연결되어 있습니다. 오랜 역사 속에서 이 사원은 정확한 대응 기관이 없는 독특한 기관이었습니다. 훗날 왕의 군대에 도움이 되는 자원이었던 이 신전에는 왕의 직업군을 대신해 한 단위로 싸우는 궁수, 기병, 전차병들이 배치됐다.

군대는 왕과 동행하고, 사원 경내를 지키고, 경찰 업무를 수행하고, 노동자를 보호할 수 있었습니다. 즉, 메소포타미아 문화가 발원한 기념비적 건축물은 이와 연관된 신전이나 지구라트였다. 이것을 현대 세계의 어떤 것과 연관지을 수 있는 방법은 많지 않지만, 제단, 즉 사원 구조와 궁정, 즉 왕궁 사이에 공생 관계가 있었다고 말하는 것 외에는 할 수 없습니다. 친밀하고 상호 의존적입니다.

고도로 구조화되어 있지만 토착적인 종교적, 사회적 현상 중 얼마나 많은 부분이 솔로몬을 대신하여 구약성경의 고도로 조직화된 상태에서 복제될 수 있는지 궁금합니다. 하지만 내 요점은 사원과도 연결되어 있는 지구라트라고 불리는 이 기념비적인 건축물을 우리에게 고려하라는 것입니다. 지구라트는 다층 구조를 건설하려는 최초의 인간 노력을 나타냅니다.

그리고 그렇게 하려면 벽돌을 쌓아야 합니다. 벽돌 형성이 단순한 아이디어라고 생각하기 때문에 이것은 흥미로운 현상입니다. 일단 이것을 파악하고 나면, 그것이 빨리 일어날 것이라고 생각했을 것입니다.

하지만 사실 제가 이 사실을 인용한 것은 진흙 벽돌 기술이 메소포타미아에서 수천 년 동안 지속된 현상이라는 사실을 보여드리기 위해서입니다. 그래서 여기서 우리가 지적할 것이 있습니다. 머드브릭 기술은 그 자체로 하나의 이야기이므로 우리는 이에 대해 많은 시간을 할애하지 않을 것입니다.

우리가 알고 있는 것은 놀랍게도 최초의 벽돌은 정사각형이나 직사각형이 아니었다는 것입니다. 그들은 빵 덩어리 모양이었습니다. 그리고 당신과 나에게는 완전히 반직관적으로 보이는 방식으로 서로 위에 위치하게 됩니다.

이 벽돌은 실질적인 코킹 없이는 견고하거나 안전한 구조를 가질 수 없습니다. 코킹, 코킹. 물론 그 일이 정확히 일어났습니다.

그들은 이 타원형 벽돌로 건물을 지을 수 있도록 제대로 된 코킹 업체를 찾아야 했습니다. 그래서 저는 그 코킹에 대해 조금 이야기하겠습니다. 그러나 둘째, 이러한 진흙 모양 벽돌의 부족함을 알고도 여전히 수백년의 기술 발전이 필요하여 한쪽이 평평한 벽돌을 만들었고, 두 번째 경우에서 볼 수 있듯이 둥근 모양의 벽돌을 만들었습니다. 상단에.

이것은 맨 위의 타원형 벽돌에서 5번째로 나열된 직사각형 모양의 벽돌이 되기까지 거의 2000년이 걸린 정말 놀라운 기술입니다. 이 모든 것은 개발하는데 수천 년이 걸린 일이었습니다. 그래서 우리는 스스로에게 묻습니다. 타원형 벽돌에서 직사각형 벽돌로 변하는 데 어떻게 2천년이 걸렸을 수 있습니까? 이에 대한 대답은 분명하지도 확실하지도 않습니다. 메소포타미아에서는 역사를 이런 식으로 생각하면 됩니다.

메소포타미아에서는 세기가 니켈과 같습니다. 손가락 끝으로 뒤집으면 됩니다. 이 타원형 모양의 기술이 그렇게 오랫동안 통했던 이유는 그들이 가장 먼저 생각해낸 것이었고, 그만큼 보수적인 문화에서는 1,500년 동안 지속되었기 때문인 것 같습니다.

그러다가 한쪽이 편평한 벽돌을 만들겠다는 생각을 하게 됐을 때, 처음 생각했던 직사각형 벽돌이 나오기까지는 여전히 수백 년이 걸렸다. 진흙벽돌 기술의 발전이 참으로 흥미롭습니다. 이런 정도일 것 같아요.

이 벽돌은 사람의 손으로 만들어졌는데, 사람의 손으로 정사각형으로 만드는 것보다 불투명한 표면 모양의 벽돌을 만드는 것이 훨씬 쉬웠습니다. 사실, 그들이 나무 형태를 만들어 벽돌을 대량 생산한다는 생각을 갖게 된 것은 기원전 2200년경이 되어서였습니다. 한 번에 여섯 개의 벽돌을 쌓은 이유는 나무가 전혀 없었기 때문일 수 있습니다.

나무 형태를 갖기 위해서는 나무를 수입해야 했는데, 벽돌을 대량생산하게 되었고, 손으로 만드는 것이 아니라 나무 형태에 맞춰서 벽돌로 가는 것이 타당했다. 나에게 창세기에 관한 흥미로운 점은 창세기가 이 기술의 일부를 기억하고 있다는 것입니다. 인류 역사상 가장 유명한 탑이라고 할 수 있는 바벨탑으로 돌아가 보면 이 현상이 기록되어 있습니다.

그러므로 성경 창세기를 펼치고 싶다면 창세기 11장에서 이 이야기를 보여드릴 수 있을 것 같습니다. 이 이야기는 초기 인류에 대해 알려줍니다. 창세기 11장에서는 온 땅이 같은 언어, 같은 말을 사용했습니다.

그들이 동쪽으로 이동하다가 시날 땅에 있는 평지를 발견하였다. 그것은 수메르일 것이다. 그리고 그들은 그곳에 정착했습니다.

그리고 그들은 서로 말하였다. 자, 벽돌을 만들어 견고히 불사르자. 자, 이것이 우리에게 말해주는 것은 창세기 11장의 벽돌 기술이 최초의 벽돌 기술이 아니라는 것입니다. 왜냐하면 그들은 기원전 2200년경까지 가마를 발명하지 않았기 때문입니다. 따라서 타워는 최초의 타워도 아니고 최초의 대형 구조물도 아니지만 세계 최초의 진정한 타워가 될 건축물입니다.

그래서 본문에는 돌 대신 벽돌을 사용하고 모르타르 대신 타르를 사용했다고 나와 있습니다. 글쎄요, 약속의 땅 어디에서도 타르를 찾을 수 없지만 타르는 이집트와 메소포타미아 모두에서 발견할 수 있기 때문에 어떻게 해서든 모세가 이런 종류의 정보를 손에 넣었다는 것이 나에게는 매우 흥미로웠습니다. 그래서

그들이 타원형 모양의 벽돌의 초기 형성에서 한 일은 코킹제, 진흙, 짚, 타르를 두멘으로 결합한 것입니다.

그들은 그 세 가지를 함께 모아서 천년 이상 동안 코킹하는 데 사용했습니다. 이 보기 흉한 구조물은 타원형 벽돌을 중심으로 지어졌습니다. 그래서 우리가 바벨탑에 도착할 때마다 그들은 이것을 사용하고 있었고 거의 확실하게 이것은 메소포타미아 경험의 시작 부분이 아니라 그 이후 어딘가에 있었습니다. 그래서 그들은 탑을 쌓자고 말했고, 이어서 그들은 탑 꼭대기가 하늘에 닿는 성읍을 건설하자고 말했습니다.

좋아요, 창세기는 성경이 알고 있던 진흙 벽돌 기술의 한 단계를 반영하고 있습니다. 지구라트 사원 구조인 최초의 기념비적 구조물의 건물을 코킹하기 위해 타르를 사용해야 했던 시기를 알고 있었습니다. 나중에 아시리아인들은 북부 아시리아에서는 석회암을 구할 수 있었기 때문에 돌을 사용한 반면, 중부와 남부에서는 그렇지 않았기 때문에 진흙 벽돌만 사용했습니다.

기술은 느리게 발전했다가 속도가 빨라지기 시작하면 빠르게 빨라지고 기술은 기술을 낳는다는 사실을 보여주기 때문에 매우 흥미롭습니다. 그리고 그들이 몇 가지 기본적인 아이디어를 파악한 후에는 정말 빠르게 퍼졌습니다. 그래서 이것을 진흙 벽돌 기술이라고 부릅니다.

그리고 그것은 이집트인들이 외계인의 도움을 받아 피라미드와 석조 기술에 대한 아이디어를 생각해낸 것이 아니라는 것을 우리에게 알려줍니다. 실제로 진흙벽돌 사용법을 익히다가 돌벽돌이 되는 현상을 추적해 볼 수 있다. 그리고 피라미드 자체에서는 실제로 이곳의 초기 기술에서 나온 예술 작품을 복사했습니다.

그래서 기술은 천천히 발전했지만, 발전했을 때는 정말 큰 성공을 거두었습니다. 따라서 아마도 당신은 지구라트 또는 사원이라고 불리는 기념비적인 건축물을 건설하게 된 벽돌 기술에 외계인이 책임이 없다는 사실에 관심이 있을 것입니다. 다음으로 빠르게 이야기하고 싶은 것은 거래 증거에 관한 것입니다.

메소포타미아의 일부 기본 자원 부족은 아주 초기부터 장거리 무역의 핵심이었던 것 같습니다. 그리고 무역은 글쓰기의 확산으로 이어졌습니다. 그리고 글쓰기는 아마도 기술 공유 능력을 가속화했기 때문에 아마도 가장 중요한 인간 성취일 것입니다.

그래서 글쓰기라는 개념이 메소포타미아에서 일단 생각되면, 100년에서 200년 안에 그것은 아마도 무역을 통해 이집트로 확산되었고, 상대적으로 짧은 기간 내에 동아시아로 전파되었습니다. 빨리 옮길 수 있는 거죠. 따라서 글쓰기의 발명과 그 발전은 매혹적인 주제 영역입니다. 그렇다면 우리가 말하는 것은 우리가 알고 있는 대로 글을 쓰는 것입니다.

아담과 이브가 하나님으로부터 글을 쓸 수 있는 재능을 받았다는 것은 불가능하지 않습니다. 노아가 글을 쓰는 법을 알았다는 것은 불가능하지 않습니다. 만약 실제로 그 사람들이 읽고 쓰는 방법을 알고 있었다면, 그 기술은 사라졌다가 다시 발견되었을 것입니다.

내가 그림문자의 첫 번째 단계라고 부르는 것에서 글쓰기의 발전을 볼 수 있습니다. 이제 저는 이것이 옳을 수도 있고 아닐 수도 있기 때문에 자격을 부여하고 싶습니다. 이 시간에 즐길 수 있다면 말장난이 있습니다.

첫 번째 단계일 수도 있고 아닐 수도 있습니다. 어떤 사람들은 문자가 그림 문자로 발전한 것이 아니라 점토 공의 외부에 인상을 남기고 그 인상을 만든 것들이 점토 공 내부에 봉인되어 점토 공에서 발생하는 경제적 카운터에서 발전했다고 주장합니다. 이로 인해 점토 공에 대한 인상 이후 그림 문자였던 최초의 글쓰기 형태가 탄생했습니다. 이 공은 소프트볼 크기 정도였으며, 그 외부에 받은 인상은 글쓰기에 대한 첫 번째 시도였을 수 있습니다.. 실제로 알 방법이 없습니다.

우리가 말할 수 있는 것은 메소포타미아에서 그들은 무한히 공급되는 유일한 매체, 즉 진흙으로 글을 썼다는 것입니다. 그래서 파피루스에 글을 썼던 이집트처럼 예술적이 되는 것은 매우 어렵습니다. 예술적일 수도 있습니다.

그들은 아름다운 형태의 글쓰기를 가질 수 있습니다. 메소포타미아에서는 진흙 위에 글을 썼는데 그것은 미학적으로 적합하지 않습니다. 제가 복사한 이 차트에서 볼 수 있듯이 가장 초기 형태는 대략 3000년으로 거슬러 올라갑니다. 이제 우리는 그것이 약 3200년쯤 아니면 조금 더 빨랐을 것이라고 생각합니다.

보시다시피 이것은 그림 문자입니다. 그리고 보시다시피, 여기 맨 위에 있는 것은 사람의 머리와 몸의 그림입니다. 따라서 인간에 대한 미학적 개념을 전달하고 싶다면 그를 몸 전체가 아닌 머리로만 그릴 수 있습니다.

그리고 물론 식사와 같은 추상적인 일을 하는 사람에 대해 이야기하고 싶다면 그림 문자 그릇을 사용하여 동일한 사람의 머리를 그리고 그 사람이 물을 마시거나 먹는 것으로 묘사할 수 있습니다. 그릇. 예를 들어, 인간이 물을 마시는 것에 대해 이야기하고 싶다면 여기 강 사진이 있습니다. 강은 그들이 가진 거의 유일한 종류의 물이었습니다. 여기 강 이미지를 볼 수 있듯이 강 사진입니다.

하지만 인간이 강에서 물을 마시는 것에 대해 이야기하고 싶다면 인간의 머리를 그린 다음 강 표시를 그리고 그것을 하나로 합치는 추상적인 아이디어로 갈 수 있습니다. 물을 마시고 있어요. 그러니까 픽토그램은 말 그대로 그림을 쓰는 것이지만, 진흙 속에 있었기 때문에 특별히 미학적이지는 않았습니다. 그래서 진흙 속에 그림을 그리는 것을 그만두기 위해 이 그림 문자는 설형 문자라는 것으로 진화했습니다.

설형 스타일러스는 삼각형의 세 변이 있도록 조각된 삼각형 나무 조각입니다. 그들은 추상적이거나 준추상적인 그림 문자 기호를 만드는 법을 배웠습니다. 내 생각엔 당신이 가장 잘 볼 수 있는 것이 여기 물을 위한 것이라고 생각한다.

보시다시피 그림 문자는 두 개의 강처럼 보입니다. 여기 왼쪽에 보이는 것과 똑같습니다. 따라서 설형문자는 언어가 아닌 문자 체계이며 썩기 모양을 의미하는 기호입니다. 그래서 그들은 썩기로 글을 쓰고 있었는데 제가 말했듯이 썩기는 삼각형 모양입니다.

이것은 원래 그림문자였지만, 보시다시피 일종의 추상적인 형태입니다. 아래쪽을 보면 여기 옆쪽에 보리 이삭이 어떻게 보이는지 알 수 있습니다.

옆으로 회전했을 뿐이라는 점만 빼면 보리와 조금 닮은 픽토그램처럼 보입니다. 따라서 설형 문자의 초기 형태에서는 믿거나 말거나 여전히 그림 문자였지만 궁극적으로 그림 문자 측면에서 멀어지게 됩니다. 그래서, 이 설형 썩기 또는 스타일러스는 이런 모양이었습니다.

이것이 의미하는 바는 썩기를 만들고 싶다면 스타일러스의 한쪽 면을 진흙에 밀어 넣으면 썩기가 생긴다는 것입니다. 선을 굵거나 기술적인 단어인 선의 크기를 사용하려면 스타일러스의 세 모서리 중 하나를 사용할 수 있습니다. 따라서 메소포타미아인들은 구약 시대 전체에 통용되는 기록 방식을 창안했습니다.

진흙 위에 글을 쓰는 이런 형태는 메소포타미아에서 그리스도 시대까지 계속되었습니다. 마지막 설형 문자판은 대략 그리스도 시대인 메소포타미아에서 작성되었습니다. 이는 그들의 문화가 얼마나 보수적인지 보여주는 또 다른 사례입니다. 그들이 다른 형태의 문자를 배웠음에도 불구하고, 마치 1,500년 정도 동안 타원형 벽돌을 만들었던 것처럼, 음, 알파벳이 발명된 후에도 그들은 여전히 문자를 사용했습니다. 이런 종류의 글은 번거롭기는 했지만 효과가 있었기 때문이에요.

우리 문화와는 달리 매우 보수적인 문화입니다. 특히 여기 리버티 대학교에서는 캠퍼스를 방문한 지 한 달이 지났어도 최신 건물을 본 적이 없습니다. 그래서 우리는 우리 대학에 대해 변하지 않는 유일한 것은 변화라고 말합니다. 그런데 메소포타미아에서는 그 반대였습니다.

상황은 때로는 수천 년 동안 지속되었습니다. 왜냐하면 그것이 그들의 문화의 본질이었기 때문입니다. 그래서 이런 번거로운 글쓰기 방식은 그림에도 불구하고 매우 오랜 기간 동안 지속되었습니다. 그래서 첫 번째 단계는 상형문자였고, 보시다시피 1,100년이 지난 지금도 그 그림이 남아있는 것이 메소포타미아 문화가 그렇습니다.

자, 여러분에게 이것을 설명하지는 않을 것 같습니다. 왜냐하면 복잡하지만 픽토그램은 동일하게 유지되지 않았기 때문입니다. 글쓰기에는 로고그램, 즉

단어 기호라는 또 다른 특성이 있습니다. 그러니 제가 하나 그려드릴 수 있는지 한 번 보도록 하겠습니다. 즉, 이러한 로고그램 중 일부는 계속됩니다.

그래서 제가 말하는 내용은 다음과 같습니다. 여기에 설형 문자 기호가 있습니다. 좋아요, 로고그램이 있어요.

이 로고그램에는 두 가지 가능한 값이 있습니다. 하나는 단어를 나타낼 수 있다는 것입니다. 예를 들어, 이것은 신이라는 단어에 대한 설형 문자 로고그램 또는 단어 기호입니다.

좋습니다. 그것은 그림 문자로 시작되었습니다. 아마 여러분도 그것을 볼 수 있을 것입니다. 왜냐하면 고대 상형 설형문자에서는 그것이 별의 표시였기 때문입니다. 글썬요, 고대 세계에서는 별들이 모두 신이라고 생각했습니다.

그래서 이것은 이렇게 보이기 시작했고, 그러다가 원래의 별과 막연하게 유사한 것으로 진화했습니다. 그래서 이 기호는 하나님이라는 단어의 로고그램으로 남았습니다. 이것을 보았을 때 여러분은 엘루(elu)라고 말할 것입니다.

그것은 하나님을 향한 말씀이었습니다. 하지만 이 언어는 매우 복잡한 방식으로 발전했습니다. 이해하지 못하더라도 걱정하지 마세요. 우리는 이 언어를 너무 오래 다루지 않을 것이기 때문입니다. 언어를 알아야만 이해할 수 있다고 생각합니다.

그러나 궁극적으로 이것이 음절화로 이어진 것입니다. 따라서 illuminate와 같은 단어를 만들고 싶다면 God이라는 단어의 소리를 여러 음절에 사용하여 illuminate와 같은 단어를 만들 수 있습니다. 따라서 보시다시피 소리 ilu는 음절이며 God라는 단어와는 전혀 관련이 없습니다.

그러나 그들은 궁극적으로 그들의 말을 글의 형태로 줄였습니다. 이것을 음절화(syllabification)라고 하며, 그림 문자의 발음 값을 사용하여 시작되었습니다.

이러한 방식으로 음절을 지정하면 문자 형태의 음성 언어를 만들 수 있습니다. 그것은 모두 매우 복잡합니다. 예를 들어, 고대 바빌로니아어라고 불리는 언어가 출현했던 아브라함 시대에 우리는 이것이 매우 복잡한 형태의 문자였기 때문에 598개의 서로 다른 설형 문자가 있었다는 것을 알고 있습니다. 각각을 기억해야했던 표지판.

그리고 그것들 각각, 즉 대다수는 단어의 위치에 따라 여러 음절 값을 가졌습니다. 예를 들어 설명을 위해 598개의 서로 다른 기호가 있고 대부분의 기호가 단어의 위치에 따라 여러 음절 가능한 값을 갖는다면 말 그대로 5개, 6개 또는 7개를 가질 수 있습니다. 기억해야 할 수천 가지 가능성. 분명히 이 시스템은 너무 복잡하고 번거로워서 전문가만이 읽고 쓰는 법을 배울 수 있었습니다.

바로 오늘날까지, 여러분이 구약 학자가 된다면 우리가 말하는 언어의 이름인 아카드어를 수강해야 한다면, 아카드어를 수강해야 한다면 그것은 교육에서 가장 어려운 측면입니다. , 배우기가 매우 어려운 시스템이기 때문입니다. 본질적으로 이런 종류의 글쓰기 체계는 어려움이 너무 많아서 어디로도 갈 수 없는 길이라는 느낌이 듭니다. 아시아에서는 동등한 수화 시스템을 사용하려면 기억해야 하는 기호가 최대 8,000개에 달한다고 합니다.

그래서 제가 여러분에게 전달하려는 요점은 글쓰기의 발명은 놀라운 진전이었지만 전문가만이 이를 배울 수 있었기 때문에 극적으로 제한적인 진전이었던 것입니다. 실제로 기술 이전의 극적인 발명으로 이어진 것은 알파벳의 발명이었습니다. 이론적으로 누구나 어디서나 상대적으로 간단한 형식으로 읽고 쓰는 방법을 배울 수 있다는 것은 알파벳의 발명이었습니다.

자, 여기에 히브리어에서 가장 초기의 알파벳이 어떻게 생겼는지에 대한 그림이 있습니다. 왼쪽에서 볼 수 있듯이 그것 역시 그림문자로 시작되었습니다. 고대 히브리어의 고대 기호는 실제로 동물이나 하천 등과 유사한 기호입니다.

그리고 이 차트는 그것이 어떻게 진화했는지 보여줍니다. 여기 왼쪽의 그림 문자에서 궁극적으로 우리가 성경에서 인식하는 정사각형 글씨로

진화했습니다. 이 정사각형 글씨는 실제로 기원전 2세기나 3세기경으로 거슬러 올라가서 우리가 알고 있는 현대적인 형태로 고정되었습니다. 이 부분은 성경 이후의 부분입니다. 30개 이하의 알파벳 발음 기호를 암기하면 전체 음성 언어를 몇 분 만에 알파벳으로 줄일 수 있기 때문에 이는 기념비적인 성과였습니다.

이것은 틀림없이, 제가 확실히 알 수 있는 방법은 없지만, 이것이 인간의 가장 위대한 발명품이었다고 말하고 싶습니다. 왜냐하면 그것이 의미하는 바는 모든 음성 언어가 동일한 알파벳을 따를 수 있고 동일한 알파벳을 사용할 수 있다는 것입니다. 구어는 인쇄된 형태로 표현될 수 있습니다. 이것이 최고의 기술이전 시스템이다. 이는 모든 언어가 문자 형식으로 축소될 수 있을 뿐만 아니라 모든 사람이 상대적으로 짧은 시간 내에 형식을 기억할 수 있음을 의미했습니다.

기억력이 좋은 사람, 특히 그리스어를 아는 사람은 히브리어 알파벳을 몇 시간 안에 외울 수 있습니다. 이 번거로운 설형 문자 시스템을 사용하여 작업하는 데 평생을 소비하는 대신 매우 짧은 시간 내에 작업을 수행할 수 있습니다. 글쓰기의 원동력은 사원의 재고 목록 작성 필요성과 직접적으로 연관되어 있는 것 같습니다.

최초의 위대한 서기관 학교를 형성한 것은 사원 직원이었습니다. 따라서 우리가 생각하는 한, 초기 도시의 가장 큰 경제적 실체는 사원이었습니다. 사원은 대학, 은행, 정부가 결합된 곳이었습니다. 우리가 생각하는 모든 것들은 사원에서 유래되었습니다.

그리고 이 위대한 서기관 학교는 사원을 중심으로 돌아갔습니다. 그것은 활동의 가장 큰 경제적 실체였습니다. 그러나 지리가 글쓰기와 문명 발전의 궁극적인 요소라는 점은 아무리 강조해도 지나치지 않습니다.

예를 들어 시로-레바논이나 레바논, 이스라엘에서 글쓰기가 발전할 때까지 기다려야 한다면 얼마나 오랜 시간이 걸렸을지 우리는 알 수 없습니다. 그러나 도시 중심지의 개발은 기념비적인 건축물을 탄생시켰습니다. 기념비적인 건축물은 사원에서 처음으로 발전했습니다.

성전은 학습과 전파를 위한 훌륭한 중심지였습니다. 그리고 궁극적으로 우리가 그림 문자라고 부르는 이 시스템은 궁극적으로 알파벳으로 이어졌고, 이는 수천 년이 걸렸던 방식으로 놀라운 기술 이전으로 이어졌습니다. 이제는 지식이 풍부한 서기관으로부터 한 가지 교훈을 얻을 수 있습니다.

이것은 하나님께서 자신을 따르셨던 것입니다. 그리고 제가 하나님께서 자신을 따르셨다고 말할 때의 의미는 다음과 같습니다. 주권자이신 하나님께서 신의 뜻에 따라 이 세상을 창조하셨기 때문에 문자의 발달로 이어졌고, 결국 문자의 발달로 이어졌고, 결국 하나님께서 인간에게 말씀하시는 발달로 이어졌습니다. 방식이 독특했어요.

그래서 제가 글쓰기에 관해 이 모든 것에서 제가 중요하다고 생각하는 말을 한 것이 있다면 바로 이것이었을 것입니다. 문자, 즉 알파벳 체계 덕분에 하나님은 이론적으로 평범한 지능을 가진 사람이라면 누구나 숙달할 수 있는 문자 형식으로 인간에게 말씀하실 수 있게 되었습니다. 알파벳이 처음 등장할 때 모세가 나타난 것은 우연이 아닙니다.

출애굽의 초기 날짜가 정확하고 모세가 1446년에 이스라엘을 이집트에서 이끌었다면 이제 우리는 가장 초기의 알파벳 형태가 모세보다 불과 2~3세기 전에 나타났음을 알 수 있습니다. 그래서 이것이 하고 있는 일은 하나님께서 알파벳이 발명된 거의 정확한 시기에 우리가 이스라엘이라고 부르는 사람들에게 자신을 계시하기로 선택하셨다는 것을 우리에게 보여주는 것입니다. 이를 통해 나는 신이 신성한 이야기를 인간의 경험에 삽입하면서 알파벳이 발명된 정확한 시간을 선택했다는 이론을 세울 수 있습니다.

시내산의 모세는 사실상 훈련받은 사람이라면 누구나 읽을 수 있는 알파벳 형식으로 율법을 기록할 수 있었습니다. 그래서 그것은 글쓰기의 발명과 직접적으로 연결된 신성한 시간표를 따라 계시를 연결합니다. 그럼 이것을 요약하고 다음으로 넘어가겠습니다.

우리가 요약하는 것은 이것입니다. 이르면 기원전 3200년에 가장 초기의 글쓰기 형태가 나타났습니다. 전형적인 메소포타미아 방식으로 알파벳을 만드는 데는 11년에서 1,200년 이상이 걸립니다.

알파벳은 아마도 기원전 1700년경에 오늘날의 레바논이나 시리아 어딘가에서 발명되었을 것입니다. 그리고 그것은 바로 기술을 성경의 세계로 폭발시켰습니다. 그리고 그로 인해 하나님은 자신의 더욱 완전한 말씀을 이스라엘 백성에게 계시하실 수 있게 되었습니다.

그러므로 하나님께서 자신의 신성한 말씀을 인간에게 계시하시기 위해 알파벳을 발명하신 것이 얼마나 중요한지는 아무리 강조해도 지나치지 않습니다. 그리고 오늘날 우리는 모세가 시내 산에서 사용했던 알파벳과 매우 유사한 알파벳으로 히브리어를 계속 공부하고 있습니다. 그러므로 세계 문학과 성경에 대한 글쓰기의 영향력은 상당합니다.

비록 복잡하기 때문에 우리가 전체 과정을 통달하지 못하더라도, 적어도 우리는 시내산의 모세가 다음과 같은 언어로 기록할 수 있도록 하기 위한 신성한 계획에 있어 딱 적절한 때에 모세가 나타났다는 것을 타임라인에서 말할 수 있습니다. 이론적으로는 누구나 이해할 수 있었을 것이다. 관찮은? 이 모든 것은 우리가 아브라함의 시대를 향해 빠르게 나아가고 있는 또 다른 시대로 이어집니다. 원시 문자 시대 이후의 기간을 초기 왕조라고 합니다.

관찮은? 이제 우리 강의 시스템의 다른 부분으로 넘어갈 준비가 되었습니다. 그러나 초기 왕조 시대는 초기 왕권을 표현하는 멋진 방법입니다. 관찮은? 그래서 제가 여러분을 위해 칠판에 올려놓은 도표에서 타이포그래피는 관개로 이어지고, 관개는 도시화로 이어지고, 도시화는 중앙집권화로 이어지고, 중앙집권화는 왕권으로 이어집니다. 지금 우리가 보는 것은 이 도시들이 나타난 그대로, 새로운 사회학을 향해 나아가는 사회학은 주로 사원을 중심으로 구축된 것이 아니라 주로 궁전을 중심으로 구축되었습니다.

이는 문자 그대로 기념비적인 결과의 변화이다. 이것이 초기 왕조시대임을 지적하면서 신의 계획을 전개하면서 이에 대해 이야기하겠습니다. 왕권이

발전하던 시기지만 이제는 왕권이 아버지에서 아들, 손자, 증손자에게 생물학적으로 계승되는 것을 보게 될 것이기 때문에 왕조적 시대입니다.

그리고 이것 역시 인류 역사에 극적인 변화를 가져옵니다. 그 변화는 성서 전체에 걸쳐 나타나 있습니다. 왜냐하면 예수 자신이 왕조적으로 다윗의 자손으로 제시되기 때문입니다. 음, 그 모든 것은 바로 여기서 기원전 29년에서 2400년 사이에 시작됩니다. 그래서 그것은 우리를 가장 초기의 역사서인 수메르 왕 목록으로 인도합니다. 이것은 바로 오늘날까지 우리가 가지고 있는 왕조 계승에 대한 최초의 목록입니다.

그래서 수메르 왕들의 목록이기 때문에 수메르 왕 목록이라고 불립니다. 그리고 양해해 주신다면, 우리는 성경과 고대 세계를 드라마틱하게 연결하기 위한 토대를 마련하고 있을 뿐입니다. 그래서 수메르 왕 목록은 두 부분으로 나누어진 문서이다.

홍수 전에 왕권이 처음으로 경험되었던 다섯 도시의 첫 번째 목록입니다. 즉, 수메르 왕명부는 홍수 전의 왕으로 추정되는 왕들의 목록이고, 그 후 대홍수가 있었고, 그 후 홍수 후에 왕권이 다시 하늘에서 내려갔다는 것이다. 이전 5개 도시의 왕 목록에는 총 8명의 대홍수 이전 왕이 있었는데, 수학적으로 숫자를 세어보면 241,000년 동안 기록되었습니다.

글쎄, 우리 모두는 그것이 완전한 신화이고 어쨌든 숫자가 의도한 것이 아닐 수도 있다는 것을 알고 있습니다. 우리는 홍수 이전의 수메르 왕 목록을 신뢰하지 않습니다. 왕권을 나열하면 우리는 그것이 단지 신화일 뿐이라고 생각합니다.

그러나 수메르 왕 목록의 두 번째 부분은 조금 다른 이야기입니다. 두 번째 부분은 홍수 이후에 왕권을 경험하기 위한 또 다른 시작을 말하고 있습니다. 관찰은.

내가 요점을 말할 수 있는지 보도록하겠습니다. 어쩌면 내가 이 일을 시작하고 싶은지 모르기 때문에 여기서 잠시 멈춰야 할 것 같습니다. 강의 중간에 막히네요.

이런 일은 교실에서 항상 일어나는데, 강의 중간에 도착하면 종소리가 울립니다. 음, 여기서는 종소리가 울리지 않습니다. 하지만 학교에서 문자 그대로 종소리가 울리던 것을 기억하고 나면 다음 수업 시간까지 꿈쩍 못하게 됩니다. 그래서 제가 할 일은 이것을 소개하는 것입니다. 그런 다음 계속해서 잠시 멈춰 보도록 하겠습니다.

그것이 우리에게 말하는 것은 최초의 역사 서술이 왕권 문제를 중심으로 구축되었다는 것입니다. 그래서, 수메르 왕 목록의 두 번째 부분은 왕들의 목록인데, 우리가 시작했던 것부터 시작하지 않습니다. 그렇다면 홍수 전체가 멸망한다면 인류는 어떻게 시작되었을까요? 인류는 어떻게 발전했는가? 인류는 어떻게 살아남았는가? 그런 걱정은 전혀 없습니다.

대신, 수메르 왕 목록은 홍수 후 첫 번째 사건, 즉 신들이 하늘에서 왕권을 낮추어 인류에게 선물로 준 사건으로 시작됩니다. 그것은 성경에 나오는 우리와는, 적어도 성경이 실제로 우리에게 무엇을 가르치고 있는지 알기 전까지는 관심 수준이 다릅니다. 본문은 수메르 왕 목록에 따르면 왕권이 처음으로 경험되었다는 것, 즉 하늘에서 키쉬 시로 내려갔다고 말합니다.

수년 동안 이것은 모두 신화적인 것으로 생각되었습니다. 그러나 이제 우리는 메소포타미아 남부의 키시라는 도시와 최초의 왕권 경험 사이에 흥미로운 연관성이 있다는 것을 알고 있습니다. 그래서 우리는 여기서 잠시 잠시 멈추겠습니다. 하지만 준비가 되면서 요점을 말씀드리겠습니다. 메소포타미아인들이 글을 쓰면서 가장 먼저 관심을 보인 부분은 왕권에 관한 것이었습니다.

왕권은 그들의 문화의 중심이었습니다. 그리고 성경 기록을 살펴보면서 제가 여러분에게 제안하고자 하는 것은 왕권은 성경에서도 하나님의 계획의 중심이었다는 것입니다. 그래서 조금 다른 반전이 있지만, 여러분이 흥미를 느낄 것이라고 믿습니다. 당시 수메르 왕 목록의 왕권은 신들이 인류에게 준 선물이었습니다.

민주주의 때문에 우리는 왕권을 선물로 생각하는 데 익숙하지 않습니다. 우리는 영국 왕을 제거했기 때문에 우리 자신을 재능이 있다고 생각합니다. 고대사회에는 민주주의가 존재하지 않았습니다.

그들은 왕권을 생각했고, 왕권이 신들의 선물이라고 생각하도록 훈련받았습니다. 제 생각에는 지금은 잠시 멈춰서 다음 강의에서 다루도록 하겠습니다.

이것은 구약의 배경에 대해 가르치는 Dr. Don Fowler입니다. 이것은 세션 3, 문화적 필수 요소의 개발, 글쓰기 및 왕권입니다.