



‘대결 관계(Rival relationship)’ 의 멀티유즈

‘대결 관계’를 활용하면 잘된 ‘영웅 성공 스토리’가 나온다

글 / 배주영 이화여자대학교 강사

인류의 이야기들을 통틀어 영웅 이야기만큼 오래되면서도 재미있는 것이 있을까? 흔히 ‘영웅서사’라고 통칭되는 영웅들의 이야기는 최초의 서사라고도 할 수 있는 호머의 <일리아드><오딧세이>부터 반복, 재생산되는 스토리라고 할 수 있다. <플루타크 영웅전>, <갈리아 영웅전기> 등 인류의 고전에는 언제나 영웅이 있다고 해도 과언이 아닌 것이다. ‘영웅의 이야기’란 언제나 우리의 마음을 사로잡는 그것이다. 이 영웅들의 이야기는 다양

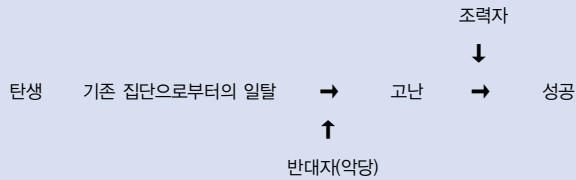
한 변이들을 가지고 있다. 지난호에 소개된 호머 슈퍼리얼(homosuperial)도 그 변이 중 하나이다.

이번호에서 다루려고 하는 것은, ‘영웅이 되는 과정’의 스토리텔링이다. 영웅의 되는 과정을 구조화하면 단순한 도식이 나온다. 이 도식은 대부분의 영웅 신화가 채택하고 있는 영웅 스토리의 원리이다.

그렇다면 영웅을 다룬 모든 스토리의 원형은 변하지 않는데, 왜



〈영웅 성공 스토리텔링 원형 도식〉



재미있는 이야기와 그렇지 않은 이야기가 있는 것일까? 왜 어떤 이야기는 사람들의 관심을 끌고 어떤 이야기는 전혀 그렇지 못한 것일까? 이는 스토리텔링이 단순히 구조만 가지고는 성공할 수 없다는 것을 보여주는 징표이다.

우선은 어떤 사람이 영웅인가? 그리고 ‘어떤 존재가 영웅인가?’라는 두 가지 질문의 답에서 결정된다. 흔히 말하는 블록버스터 영화들의 경우 ‘누가 훌륭한 사람(영웅)인가’라는 캐릭터 설정에서, 흥행 요소의 반 이상이 결정된다. 이 ‘누가’라는 부분에서 사람들이 얼마나 공감하고, 흥미를 느끼는가가 흥행성공의 열쇠가 된다.

‘영웅 만들기’ 스토리텔링의 원리 ‘그를 시대적 인물이 되게 하라!’

한국 영화 관객 1,000만 시대를 열었다는 두 대작 <실미도>, <태극기 휘날리며>의 경우 ‘누가’는 아주 명확하다. 이들 스토리는 ‘역사가 기억해주지 않는 평범한 사람이 바로 영웅’이라는 비교적 단순한 논리와 명제에서 시작한다. 이는 할리우드의 <다이하드>, <아마겟돈>, <딥 임팩트>류의 영화의 성공 전략을 활용한 것이라고 할 수 있다. 겉으로 보기에는 아주 평범한 사람이 영웅이라는 이 논리는 결국 신의 혈통이기 때문에 영웅이 된다는 영웅 신화의 원형으로부터 일차적 변형을 한 것이라고 할 수 있다.

그러나 ‘평범한 사람’ 만으로는 차별성을 가지기 어렵기 때문에, 이 ‘평범성’은 여러 가지 전략으로 활용된다. 예를 들어 <에어포스 원>, <인디펜던스 데이> 같은 영화는 전혀 평범하지 않은 대통령이 ‘평범하다’는 논리로 출발한다. 즉 비범해 보이는 존재도 사실은 가족을 사랑하는 평범한 사람이라는 키워드가 이들 영화의 차별점이었다. 이는 ‘평범성’이라는 키워드를 역으로 이용한 전략이라고 할 수 있다.

결국 핵심은 ‘평범성’과 ‘영웅성’이라는 상반대는 이미지를

스토리에 연결시키기 위한 시대적 가치(시대정신)에 있다고 할 수 있다. 위에 나열한 미국식 영웅 스토리의 핵심 키워드는 사실 ‘가족애’와 ‘책임감’이다. 평범한 사람이 상황 속에서 영웅이 될 수 있는 것은 ‘가족’을 사랑하는 끊임없는 마음 그리고 자신의 위치에서 최선을 다해야 한다는 ‘책임감’이다. <아마겟돈>을 보면, 죽음을 무릅쓰고, 딸 즉 ‘가족’을 위해 딸이 사랑하는 남자를 귀환시키고, 자신은 지구를 지키는 ‘책임’을 다하는 모습이 결국 이 영화의 감동 포인트가 되는 것이다. 대통령조차도 자신의 책임을 다하고, 딸을 지키기 위해 총을 뽑아 드는 <에어포스 원> 역시 이 두 가지 가치를 부각시키는 것이라고 할 수 있다. 결국 이 영화들의 감동 원리는 미국이라는 시대가 강조하는 ‘가족’과 ‘책임’의 두 가치를 어떤 상황에 배치했는가라는 점인 것이다.

이 두 가치는 시대와 국가마다 다르게 변형될 수 있다. 전통적으로 가족보다는 사회적 책임이 더 중요한 가치가 되는 동양사회의 경우 가족의 희생을 무릅쓴 ‘책임’이라는 부분이 감동의 가치를 더해준다. 일본 영화 <철도원>이 대표적인 경우인데, 평범한 철도원이 가족의 죽음도 감수해가면서, 역을 지키는 모습이 이 이야기의 핵심인 것이다. <태극기 휘날리며>와 <실미도>는 이 두 가지 가치의 변형태이다.

<태극기 휘날리며>의 핵심 가치는 역시 ‘가족’이다. 국가나 이념이 아닌 ‘동생’을 위한 희생이라는 점이 감동의 포인트이다. 이는 평범한 그를 영웅으로 만든 것이 ‘국가에 대한 충성’이 아닌 ‘가족’이라는 한국사회에서는 다분히 문제적일 수 있는 영웅관을 던진 것이다. 즉 한국식에서 영웅은 ‘조국과 민족의 무궁한 영광을 위해’ 서만 존재해야 한다는 신념을 깨어버리려는 시대성을 잡은 것이 이 영화의 성공 포인트인 것이다. <실미도>는 역으로 ‘책임’이라는 부분에서 시대의 흐름을 잘 파악한 것이라고 할 수 있다. 주어진 직분에 최선을 다하는 것이 ‘영웅’이라는 이제까지 전통적인 사고관을 뒤집은 것, ‘최선을 다해도 버림받는 것이 요즘의 시대’라는 시대정신을 반영한 것이다.

즉 ‘누가’ 영웅이 되는가라는 질문 하나에 대해 가장 이슈가 될 수 있는 가치관을 반영하는 것만으로도 영화의 성패는 결정될 수 있는 것이다. ‘영웅 만들기’의 제1원리는 바로 ‘누가 영웅이 돼야 하는가’를 결정할 것이다. 이 질문을 다시 바꿔 말하면, ‘어떤 가치를 가진 사람이 이 시대의 영웅인가’가 될 수 있다. 평범성을 ‘가족’과 ‘국가에 대한 책임’이라는 두 가지 가치로 전

환시킨 미국의 영웅스토리, 그리고 이를 '직업적 책임'으로 전환시킨 일본적 영웅 스토리, 그리고 '가족'과 '책임'이라는 두 가치를 밟아버리는 '국가 권력'에 대한 비판을 말한 2003년 한국식 영웅 스토리, 이 변화는 영웅 스토리의 성공 원리를 보여주는 지표이다.

또 하나의 흥미 요소는 이 가치를 실현시키는 공간적 설정이다. 즉 배경요소의 변화만으로도, 이와 같은 가치, 주제는 흥미를 불러일으킨다. 화산 폭발이라는 배경설정으로 흥미를 불러일으킨 <단테스 피크>, <볼케이노>, 소행성과의 충돌이라는 설정의 <딥 임팩트>, <아마겟돈>, 화재 참사 <분노의 역류>, <타워링>, <리베라메>, <싸이렌>, 토네이도라는 설정의 <트위스터>, 외계인의 침공이라는 <인디펜더스 데이>, <제5원소>, <화성침공>

등은 같은 주제의 변형이라고 할 수 있다.

결국 어떤 '영웅성'을 설정하는가 하는 자체가 '영웅 성공 스토리텔링'의 제1원리라고 할 수 있다.

대결 관계의 핵심 원리 '명예의 획득과정이 되게 하라.'

'누가 영웅이 되는가'를 결정하고 나면, 다음에 문제가 되는 것은 '어떻게 그를 영웅으로 만드는가'이다. 결국 '영웅이 되는 과정'을 어떻게 묘사할 것인가의 문제가 되기도 한다. 결국 영웅 성공 스토리의 원형 중 '고난' 과정이 문제인데, 이는 장르마다 매우 다른 특성을 지닌다.

예를 들어 과정이 '기술적'이 되는 것이 게임이다. 게임의 경우 고난 과정 자체가 흥미를 일으키는 요소이다. 플레이 과정을 통해 얻어지는 아이템과 기술을 통해 '적'을 이기는 것, 혹은 레벨을 높이는 것, 더 어려운 단계로 도전하는 것, 이 모든 것이 사실 영웅 성공 스토리에서는 '고난'이라는 하나의 키워드로 요약될 수 있다. 결국 모든 게임은 '영웅 되기' 과정이라고도 할 수 있다. 게임은 '고난'과 '성취'라는 두 가치를 물질적이고 외부적인 요인으로 성취하게 만드는 것이 핵심이다. 이 경우 '외부적'이라는 것은 결국 어떤 화려한 기술을 습득하는가라는 점으로 요약된다.

그러나 다른 한편, 화려한 기술은 단순히 '기술'만을 의미하지는 않는다. 무(武)에도 도(道)가 있듯이, 기술에도 정신과 특징이 있다. 예를 들어 전통적으로 검(劍)은 유(柔), '부드러움'과 인(仁)의 가치를 상징하고 도(刀)의 경우 힘(力)과 직(直)이라는 '정직성'의 가치를 상징한다. 즉 각종 무기를 사용하는 데에도 인물들의 성격과 가치관이 반영된다. 결국 어떤 아이템과 기술을 좋아하는 가에도 사람들의 욕망이 반영되는 것이다. 새로운 아이템의 개발은 새로운 가치를 어떻게 재현하는가의 문제이고, 가치의 재현을 시각화하는 것이 게임 스토리텔링의 문제라고 할 수 있다.

장르의 문제를 떠나 '어떻게 영웅이 되는가'의 문제로 돌아오면, 결국 이 '어떻게'는 가치를 획득하는 과정의 문제라는 것이다. '어떻게'라는 것을 보여주는 대표적인 스토리텔링의 구조가 '대결 관계'이다. '고난'을 겪는 것에서 흥미를 유발하는 요소는 물론 앞서 서술한 영웅을 어디에 떨어뜨려 놓는가, 즉 어떤 상황에 주인공이 있는가와 밀접한 연관을 가진다. 그러나 이 배경에서 흥미를 더해주는 것은 '고난'의 극복만이 아니라, 상대와의

영웅 스토리의 변형 원리

- ① 신성성(神聖性) 요소의 변화: '누가 훌륭한 사람인가?' 예) 평범한 사람
- ② 시대성(時代性)과의 결합: '무엇이 이 시대에 존중받을 가치인가?' 예) 가족을 사랑하는 사람
- ③ 국가적 특수성(特殊性)과의 결합: '무엇이 우리 사회에서 이 가치를 방해하는가? 예) 국가
- ④ (평범성)의 변형, 역설적으로 흥미를 불러일으킨 대표작: <에어포스 원>, <인디펜더스 데이>, <트로이>, <글래디에이터> - 훌륭한 인물의 평범성 강조 '그들도 훌륭하다!'



- ⑤ (평범성)의 설정 자체로 흥미를 불러일으킨 대표작: <다이하드>, <제5원소> 등 - '평범한데 영웅이 되다니!'
- ⑥ (평범성)의 배경 설정자체로 흥미를 불러일으킨 대표작: <인디펜더스 데이>, <단테스 피크>, <투모로우>, <아마겟돈> 등 - '평범한 사람이 이런 상황에서 살아 남을 수 있구나!'





대결이 고난이 되고, 이를 극복해 가는 과정이다. 넓게 보면, 재난영화도 '자연', '상황' 과의 대결이라고 볼 수 있을 것이다. 그러나 재난 영화의 경우 흥미 거리가 '재난' 에 있기 때문에 실상이 경우는 '영웅 되기', '성공하기' 스토리와는 흥미요소가 다르다고 할 수 있다. '영웅 되기' 를 '성공하기' 로 본다면, 결국 '영웅 되기' 혹은 '영웅 만들기' 스토리는 '성공 스토리' 라고 할 수 있다.

왜 '영웅 되기' 의 과정이 '성공하기' 와 유사한 서사구조를 가질까? 그것은 우리가 생각하는 '성공' 은 한정된 가치를 획득하는 데에서 이루어지기 때문이다. 즉 쉽게 이야기하면, 영웅이란 남과 다른 인물이 된다는 것을 뜻하고, 남이 가지지 못한 무엇을 획득했을 때 영웅이 된다는 것을 의미하는 것이다. 결국 한정된, 남이 가지지 못한 무엇을 가졌다는 점에서 영웅 되기는 성공 스토리와 유사한 구조를 가지는 것이다. 무엇을 획득하는가에 따라 스토리의 종류는 달라지지만, 결국 핵심은 '명예 획득' 이라는 인간의 본질적 욕망의 획득유무이다. 그렇기 때문에 영웅 스토리의 핵심은 명예 획득을 둘러싼 대결 관계에 있다.

어떻게 대결관계를 통해 명예를 얻게 되는지를 <미스터 초밥왕>, <대장금>을 통해 살펴보도록 하자.

<대장금>이 베낀 것이 아니냐는 의혹을 받았던 만화 <미스터

<미스터 초밥왕>

작가: 테라사와 다이수케

장르: 만화

제작: 일본

스토리라인: 시골에서 아버지의 뒤를 잇기 위해 초밥 만드는 법을 배우러 도쿄로 올라온 15세 소년이 주인공이다. 일류 초밥 요리사를 꿈꾸기 위해 쇼타는 희한한 재료, 재료 구하는 법, 그리고 상식을 뛰어넘는 방법으로 창의적인 초밥 만들기에 도전한다. 또한 모든 일에 정성을 다하고, 손님에게 맛있는 초밥을 접대하는 것을 최우선으로 삼고 있다. 작은 것 하나에도 최선을 다하는 장인정신을 바탕으로 해, 전국 신인왕 대회에 나가기 위해 경쟁과 경쟁에서의 성공, 깨우침, 등이 중심 스토리 구성으로, 이후 신인왕으로 발탁되기까지의 과정, 이후 전국대회에서 광경까지의 과정을 중심 스토리 라인으로 하고 있다.

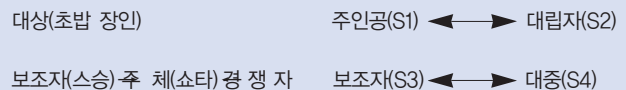
초밥왕>은 사실 대결, 경쟁관계에서의 성공을 보여줌으로 해서 주인공을 영웅을 만들었고, 그 과정에서 주인공이 추구한 것이 '명예' 라는 점에서 대결 스토리텔링의 원형에 가까운 구조를 보여주고 있다고 할 수 있다. 결국 주인공들은 '명예' 라는 한정된 가치를 두고 경쟁을 벌이게 된다. 예를 들어 대중 혹은 기존 사

회에서 얻은 명예를 제자가 배워서, 또 다른 명예를 가진 적과 대결하는 것이 이러한 스토리의 핵심 원리이다.

경쟁, 대결의 스토리텔링 원리

F = [S1 (S2 O)] [S1 (S3 O)]

(S1 : 대중, 대회 심사위원, 스승(한상궁), S2 : 주인공(쇼타, 대장금), S3 : 경쟁자 (최상궁, 금영), O : 명예 (최고상궁) : 획득, 대립관계 지지 관계)



이러한 스토리의 경우 S1(주인공)과 S4(대중)이 대립의 위치에 있고, 대중에 의해 S2(라이벌)이 인정받는 것으로 출발해 궁극적으로는 S4(대중)이 주인공을 지지하는 S3(지지자)의 위치에 오는 것으로 스토리가 끝이 난다. 결국 S4의 자리 변환 자체가 스토리의 종착이 된다. 또한 S2와 S3의 위치전환 역시 스토리의 흥미를 유발하는 요소의 일종인데, 스토리의 종류에 따라서 S2가 대결 끝에 S3가 돼, S1의 명예 획득을 돕거나, S3가 S2의 위치에 가서, 궁극적으로 S1이 S3와 대결하지 않으면 안되는 도식을 통해 S1의 존재확립을 보여준다. 결국 <대장금>에서 최고상궁이 된다는 것을 다시 설명하면 주인공이 S4의 인기를 획득해 S4(대중)을 S3로 자리 이동 시킨 것이라고 할 수 있다.

<미스터 초밥왕>, <대장금>의 경우 위의 도식, 즉 단순한 경쟁 모티프의 반복이 거듭되고 있으나, 각각의 경쟁에서 승리하는 방식의 키워드를 '명예' 와 연관되는 도덕관(장인정신)과 연결시킨다는 점이 흥미의 요인이다. 계속되는 '경쟁 모티프' 의 반복을 극복하면서 쇼타가 성공하게 되고, 결국 성공과정을 통해 쇼타가 얻는 것은 명예이다. 여기서 긴장을 불러일으키는 관계는 라이벌과 나의 관계이다. 라이벌이 가진 기술을 주인공이 어떻게 뛰어넘어, 자신의 가치가 더 높다는 것을 증명하는가가 중요한 스토리텔링 포인트이다.

라이벌의 가치가 다양하면 할수록 보는 사람들은 인간이 가진 많은 가치에 대해 재고하게 된다. <대장금>의 경우는 결국 집안예의 '책임' 이냐, 직업인으로서의 '책임' 이냐라는 가치의 대립이 라이벌 관계로 표현됐다고 할 수 있다. 다른 스토리들과 달리 <대장금>이 흥미를 끌 수 있었던 이유는 '책임' 이라는 가치를 상황에 맞게 분화시켰기 때문이라고 할 수 있다. '책임' 을 다하는

것' 만으로는 영웅이 될 수 없다는 상황의 설득, 그리고 주체적 판단에 따른 책임감이라는 점에다 가치부여를 했다는 점이 라이벌 관계가 가진 흥미를 강조했다고 할 수 있다.

결국 <대장금>에서 최고상궁이 되는 과정은 대중적 명예를 무엇을 통해 얻는가의 대결과정이라고 할 수 있고, 이 과정에서 승리하는 것은 장금이 가진 직업인으로서의 '장인정신'이다. 이 '장인 정신'의 승리 과정은 <미스터 초밥왕>에서도 공통적으로 보이는 것인데, <미스터 초밥왕>의 경우는 이 과정에서 주인공이 하나하나 초밥의 기술과, 초밥이 가진 여러 특성들을 알아가게 된다는 점이 더 부각됐으며, '명예'의 대립적인 측면이 보다 축소된 점이 다르다고 할 수 있다.

다른 한편, 경쟁 스토리텔링, 라이벌 관계 또 다른 흥미는 스승과 제자, 부모와 자식이라는 기본적 도식에 있다. 앞서 말했듯이, 성공이란 한정된 가치를 획득하는 것이므로, 이전에 누군가가 가지고 있었던 가치를 대결을 통해서 얻을 때 그 흥미는 부가된다. 이것이 한편으로는 라이벌과의 대결을 통해 이뤄지지만, 다른 한편으로는 스승과 제자, 부모와 자식간에도 이루어진다. 이 대결의 구도가 크면 클수록, 심리적 갈등의 요인과 비극적 성격이 커진다고 할 수 있다. 원래는 대립해서는 안되는 인륜적 가치를 거스르는 경우가 생기기 때문이다. 그래서 대부분 이 관계의 해결책은 구세대의 죽음이다. 스승이나, 부모가 죽고, 자연스럽게 명예가 이양되는 식으로 스토리가 전개되는 경우가 많다(그렇지 않은 경우는 스승이나, 부모가 실상 자신에게 도움은 주지만, 사회적으로 악한 존재라는 것을 증명한다).

결국 구조적으로는 명예지수라고 할 수 있는 명예 성취도의 변화가 영웅 성공 스토리텔링의 긴장도를 자아내고, 주체적으로는 명예의 내용이 흥미를 불러일으키게 된다. 구조적인 측면에서 긴장을 자아내는 지점을 찾아보기로 하자.

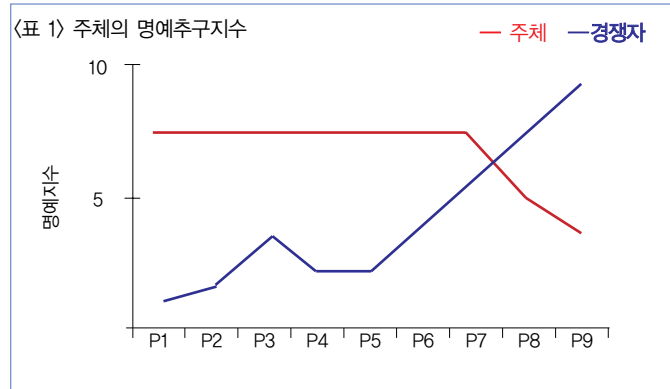
극적 전환점과 명예지수의 변화

<미스터 초밥왕>의 경우 가능한 성공모티브 스토리 전개를 모두 수용하고 있는데, 여기서는 반복되는 가장 중요한 명예지수의 변화만을 보편화해 다루도록 하겠다.

- 쇼타: 타인이 타인으로부터 존경받다 S2V1s2(P1)
- 자신이 타인으로부터 멸시받다 S2V2s1(P4)
- 자신이 자신으로부터 멸시받다 S1V2s1(P5)

- 타인이 자신으로부터 존경받다 S1V2s1(P6)
- 자신이 자신으로부터 존경받다 S1V1s1(P7)
- 자신이 타인으로부터 존경받다 S2V1s1(P9)
- 극적 전환점
 - P1 과제가 주어짐
 - P2 과제 수행에 있어 자신보다 앞서 있는 경쟁자
 - P3 과제 수행 시도
 - P4 자신의 능력부족 지적받음
 - P5 과제 수행 가능성에 대한 좌절
 - P6 과제 수행 가능성을 타인을 통해 발견(보조자를 만남)
 - P7 수행방법 터득
 - P8 과제 수행 완결
 - P9 명예 획득

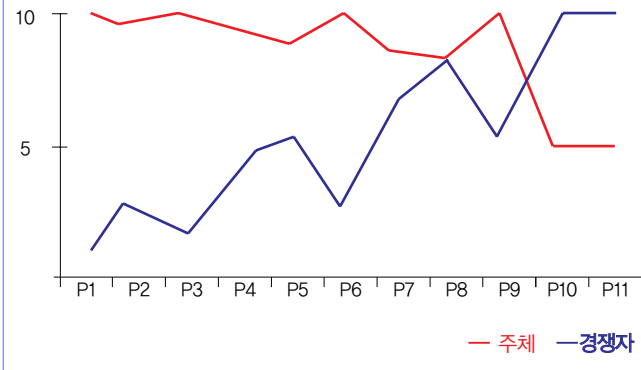
각각의 P에서 타인의 시선과 자신의 시선이 교차하는 것은 자기 성찰의 도구가 된다. 즉 타인과의 비교를 통해, 자기반성의 과정이 주어지고, 이 반성은 다시 보다 나은 명예지수를 확보할 계기로 작동한다. 즉, '타인에 대한 질투 자기 멸시 자기반성 자신감 회복 자기 존경 타인에게 존경받음'의 흐름이 영웅 성장의 기본패턴이며 영웅 성장모티프의 기본 스토리 전개구조라고 할



〈표 1〉에서 볼 수 있듯, 주체가 명예지수의 굴곡을 통해 최종적으로 명예를 획득하는데 비해, 경쟁자는 계속적인 명예를 가지고 있다가 주체가 명예를 획득하는 순간, 상실하게 된다. 이 과정에서 경쟁자의 명예도 유지되는 경우가 있으나, 경쟁자가 명예를 상실하는 것이 흥미를 유발하는 경우가 높다. 또한 〈표 1〉의 곡선의 반복이 전체 명예지수를 높이는 경우로 나가는 경우가 많다. 특히 P9를 통한 명예지수가 스토리 전체를 통해 점점 높아지는 것이 작품 최종에서 궁극적으로 명예를 쌓아가는 과정의 흥미 요인으로 작용하는 것이다. 이 경우 경쟁자의 명예지수와 관련이 있을 수도 있으나, 대체적으로 경쟁자가 최종 명예를 가지고 있는 경우, 경쟁자의 명예지수를 향해 주체가 나아가는 형식으로 설명돼야 관객이 보다 구체적으로 흥미를 갖는다.

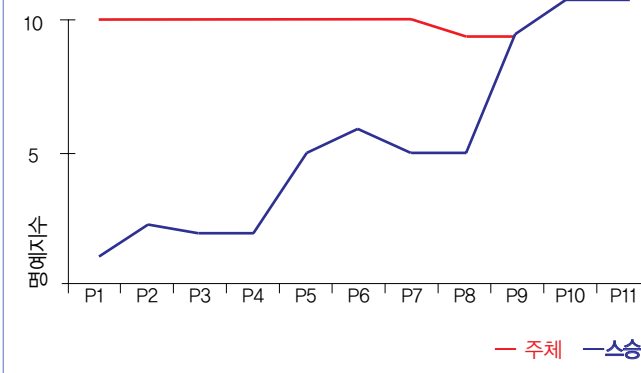


〈표 2〉 명예 대결 스토리



〈표 2〉의 경우 경쟁자가 가진 명예는 도전자인 주체가 대중으로부터 명예를 획득할 때, 약간씩 손상되기도 한다. 경쟁자가 주체에 대해서 대하는 방식의 정당성 여부에 따라 경쟁자의 명예 손상도는 달라진다. 결국 경쟁자의 명예는 궁극적으로 주체의 명예 획득을 계기로 손상된다. 주체의 명예 획득과 손상의 곡선 변화가 많으면 많수록, 경쟁자의 명예 훼손과 주체의 명예 획득의 대비가 크면 클수록 극적 긴장감이 높아진다. 단지 이 경우 명예가 도덕적인 기준의 명예 즉 관객으로부터 획득하는 명예가 아니라, 스토리 진행상, 스토리 내의 사회나, 대중으로부터 얻는 명예라고 할 수 있다. 결국 주체의 성공에 유저를 동참시키려면, 주체의 명예는 철저하게 관객을 향하고 있어야 한다. 즉 스토리 외부적 시선에 의해 명예지수가 올라가는 형식을 취해야 이야기의 흥미가 높아지는 것이다. 즉 〈표 1〉, 〈표 2〉의 명예가 내부적 명예라면, 스토리 전개상 관객의 시선에 의해서 명예지수는 점점 높아져야 하는 것이다.

〈표 3〉 명예획득 성공스토리



〈표 3〉의 성공스토리의 경우, 누군가와 의 대립을 통해 이뤄지는 것이 아니라, 순수하게 명예만을 추구하는 경우가 될 수 있다. 이는 예술가를 모티프로 한 경우 두드러지게 드러난다. 절대적인 명예를 가지고 있는 대상을 주체가 보고 배우는 것을 통해 명예를 추구하는 스토리의 경우, 스승(대상)의 명예는 훼손되지 않는다. 주체의 명예지수만이 굴곡을 통해 높아지는 것이다. 그러나 이 경우 최종적으로 명예를 얻기 직전, 주체는 대상이 되는 명예에 대해 회의를 하게 되고, 이 과정을 통해 궁극적인 명예를 얻게 된다.

보편적 성공 스토리의 유형 (S1:대중 S2: 주체, S3: 경쟁자 S4: 보조자)

- ① F = [S1 (S2 O)] [S1 (S3 O)]
F = [S1 (S2 O)] [S1 (S3 O)]
[전형적인 경쟁자와의 대결 서사 (선, 악의 대립구도가 확실)]
- ①-1 F = [S1 (S2 O)] [S1 (S3 O)]
F = [S1 (S2 O)] (- [S3 (S2 O)])
F = [S1 (S2 O)] - [S1 (S3 O)] 경쟁자의 계몽, 경쟁 구조의 반복 변형.
- ② F = [S4 (S2 O)] [S1 (S3 O)]
F = [S1 (S2 O)] [S1 (S3 O)] 성장을 통한 성공 서사 (주체의 성장이 중심)
- ②-1 F = [S4 (S2 O)] [S1 (S3 O)]
F = [S1 (S2 O)] [S1 (S4 O)]
F = [S1 (S2 O)] [S1 (S4 O)] 스승과의 대결, ②의 변형, 주체의 갈등 심화, (유일한 명예 획득을 강조하는 영웅서사물의 경우)

수 있다.

대부분의 성공스토리는 이런 식으로 경쟁과정에서의 성공과 좌절의 반복을 통해 이뤄진다. 특히 '명예'와 관련된 성공의 경우, 과정에서의 방식에서 감동을 줘야 하고, 이것이 얼마나 설득력을 갖추는가 하는 것이 인기 스토리텔링의 핵심이다. 즉 각각의 전환점(Point)에서 제공되는 지침이 시대적으로 '도덕적'이어야 진정한 '명예' 획득에 성공할 수 있다. 또한 마지막으로 고려해야 할 것은 스토리에서 설정한 명예(honor)가 얼마나 시대적으로 정당한가, 그것을 획득하는 과정은 얼마나 정당한가이다.

결국 구조와 스토리의 원리는 동일하다. 이 동일한 원리를 어떻게 변형시키게 보이는가가 문제이다. 〈스타워즈〉를 보라. '명예 획득'의 과정의 전형과 변형의 묘미가 이 영화에 담겨있다. 루크 스카이 워커가 영웅이 되는 과정은 이 영화의 큰 줄기이다. 이를 토대로 긴장과 흥미를 주는 것은 루크가 성장하면서 겪는 고난 과정이다. 루크가 대결하는 것은 적인 다스베이더이다. 다스베이더와의 대결과 그를 통한 패배과 〈에피소드 4〉라면, 다음 편은 패배에서 딛고 일어나려는 자기 단련의 과정이다. 마지막 편은 다스베이더라는 라이벌이 아버지임을 밝혀서, 갈등을 심화시키고, 결국 최종적으로 '선'이라는 가치를 택함으로써, 명예를 얻어, 이 모든 영웅 성공 스토리는 끝이 난다. 모든 스토리에는 원형이 있고, 잘 된 스토리는 이 원형의 변화로부터 시작된다. 🇰🇷