

경쟁/경쟁자

Rivale

1. 어원 및 개념 정의

경쟁자(라이벌)를 뜻하는 독일어 'Rivale'는 라틴어 'rivalis'를 받아들인 프랑스어 'rival'에서 차용된 단어다. 어원적 의미는 '조그마한 강을 함께 사용할 권리가 있는 사람'의 뜻으로, 옛날 강을 중심으로 마을이 나뉘어 있는 상태에서 물고기를 사러 오는 사람이 같은 강에서 잡히는 같은 고기를 어느 마을에서 사야할지를 고민하며 이리저리 오가자, 두 마을이 강을 중심으로 서로 경쟁 상대가 되었다는 일화에서 '경쟁자 Rivale'라는 단어가 생겨났다고 한다. 이 같은 일화에서 알 수 있는 것처럼 경쟁(자)는 같은 목적을 가졌거나 같은 분야에서 일하면서 이기거나 앞서려고 서로 겨루는 적수 혹은 맞수를 의미한다.

이러한 맥락에서 볼 때, 경쟁자(라이벌)는 같은 대상이나 목적을 놓고 겨루는 사람이다. 경쟁자는 나쁜 동기를 가지고 이 목적을 이루기 위해 다른 사람의 도움을 얻거나 상대방을 배제(배신)하고, 때로는 온갖 수단을 가리지 않는다. 서로 같은 목적을 위해 자신이 가지고 있는 모든 힘과 재능을 쏟아 붓는 이들은 서로 물러서지 않는다. 때문에 경쟁(자) 모티프는 가장 흥미로운 모티프 가운데 하나이며, 이야기의 긴장감을 유지시켜 주는 역할을 한다.

2. 모티프 발달사

인간은 태어나면서부터 경쟁 관계 속에서 살아간다고 할 정도로 경쟁은 인간 삶의 기본 구조를 보여주는 중요한 모티프다. 가족 구성원 내에서 형제간의 경쟁, 사회 내에서 벌어지는 돈과 권력, 혹은 사랑을 두고 벌이는 경쟁, 학벌과 사회적 지위를 얻기 위한 경쟁 등은 일반적인 경쟁의 형식들이다. 경제적 사회적인 수요와 공급의 조건은 인간을 기본적인 경쟁의 구조 속에서 살아가도록 만든다.

경쟁(자) 관계는 성서의 창세기에서부터 등장한다. 에덴동산에서 뱀의 등장으로 벌어지는 신과 사탄, 신과 인간 사이의 경쟁, 제사를 두고 벌이는 카인과 아벨의 경쟁, 장자권을 얻기 위한 자식들의 경쟁 등은 성서에 나타나는 대표적인 경쟁 모티프들이다. 경쟁 관계가 잘 드러난 작품으로 밀턴 J. Milton의 『실낙원』과 그리스 신화가 있다. 『실낙원』에서는 신과 사탄 사이의 힘의 대결이, 그리스 신화에서는 신과 신 사이에서, 그리고

신과 인간 사이에서의 경쟁관계가 다루어지고 있다.



<아벨을 죽이는 카인>

문학 작품에서 경쟁을 다루는 과정에 있어 중요한 점은 서로 적대하는 두 세력이 같은 힘을 가지고 있다는 점이다. 이 때 같은 힘은 물리적으로 같은 힘을 의미하는 것이 아니며, 상대적으로 다른 힘을 의미한다. 예를 들어 신체적으로 거대한 거인에 맞선 지혜로운 소년과 같은 경우다. 같은 경쟁이라 하더라도 폴리아트와 폴리아트의 대결보다는 폴리아트와 다윗의 대결이 흥미를 끄는데, 이는 서로 맞서고 있는 두 세력

의 힘의 균형이 단순히 물리적인 차원에서만 결정되는 것이 아니기 때문이다.

3. 모티프 유형

대부분의 재미있는 이야기는 기본적으로 주인공(프로타гон리스트)과 주인공의 반대자(안타гон리스트)가 경쟁하는 구조를 취한다. 이들은 목적을 이루기 위해 앞서거나 이기려고 다툼을 벌인다. 경쟁을 모티프로 하고 있는 작품에는 서로 앞서고 싶어 하는 가치 대상이 존재하고, 이기려고 다투는 반대세력이 반드시 존재한다. 갈등하며 경쟁하는 두 등장인물은 서로 대등하게 맞서며, 한 인물이 우월한 힘을 가지고 있다면 다른 인물은 이에 맞설 수 있는 다른 힘을 가지고 있다. 경쟁의 목적과 이 목적을 이루려는 주인공, 그리고 이 목적을 이루려는 또 다른 반대자가 경쟁을 모티프로 하는 작품의 기본적인 구성 요소다.

주인공과 그 반대자는 대상을 사이에 두고 갈등관계를 형성한다. 갈등관계의 시작은 대부분 경쟁대상이 발생하거나, 적대자가 나타남으로써 시작되고, 이것이 갈등관계 형성의 원인이 된다. 그리고 작품의 전개에 따라 갈등관계가 심화되거나 완화되어간다. 그 과정에서 심리적, 물리적 다툼이 동반되고 그 결과에 따라 경쟁에서의 승리 혹은 패배가 발생하며, 주체와 반대자의 관계가 변화한다. 경쟁에서는 모두가 승리자가 될 수 없으며, 한 사람이 승리하면 다른 한 사람은 반드시 패배하게 된다. 이 같은 문학적 모티프로서 경쟁(자)은 다음과 같은 유형으로 나타난다.

1) 선과 악의 경쟁

경쟁(자)의 가장 고전적인 구조는 선과 악의 관계다. 성서에 등장하는 대부분의 이야기는 기본적으로 선과 악이 대립하는 구조를 취한다. 악마는 항상 신의 의지를 거스르려



<영화 벤허에 등장하는 라이벌 벤허와 메살라>

고 하고 인간은 신의 의지와 악마의 유혹 사이에서 방황한다. 괴테의 『파우스트』에 등장하는 신과 사탄 메피스토펠레스의 내기도 결국은 둘 사이의 경쟁을 기본구조로 하고 있다. 대부분의 헐리우드 영화, 특히 액션 영화의 많은 부분 역시 선과 악이라는 경쟁 구조 그리고 그 대립 구조 속에서 이야기를 진행시킨다.

2) 사랑을 얻기 위한 경쟁: 삼각관계
 경쟁(자)의 모티프가 사랑 모티프와 만나면 삼각관계 이야기가 생성된다. 두 사람이 한 사람의 사랑을 얻기 위해 서로 경쟁하는 것이 삼각관계다. 괴테의 『젊은 베르테르의 슬픔』에서는 사랑하는 여인 로테를 사이에 둔 베르테르와 알베르트와의 삼각관계가 그려지고 있는데, 이처럼 사랑하는 한 여인 혹은 한 남자를 놓고 두 남자와 두 여자가 벌이는 다툼이 삼각관계의 기본적인 구조다.

3) 권력쟁취를 위한 경쟁

권력은 항상 경쟁을 통해 특정한 사람에게 귀속된다. 대부분의 사람이 권력을 원하지만, 권력은 모든 사람에게 나누어질 수 없으며, 그 속성상 공유할 수 없다. 치열한 경쟁과 갈등 관계, 그리고 그 과정에서 보이지 않게 전개되는 다양한 사건들은 권력문제가 기본적으로 경쟁 모티프와 연결되어 있음을 보여준다.

4) 선의의 경쟁

경쟁이 항상 선과 악의 이분법적인 구도로만 전개되는 것은 아니다. 선한 목적을 두고 선의의 경쟁이 펼쳐지기도 한다. 불쌍한 사람을 돕거나, 인류의 평화나 정의를 위해 서로 노력하는 의미에서의 경쟁, 특정한 상을 놓고 벌이는 참가자들 사이의 정정당한 경쟁, 스포츠에서 최선의 기록을 달성하기 위한 경쟁 등은 모두가 선의의 경쟁이다.

4. 서사구조

| | 내용 |
|----|-----------------------------------|
| 원인 | 같은 목적을 지닌 라이벌 등장 |
| | 물러서지 않는 라이벌 등장 (라이벌과 타협 내지 조정 실패) |
| | 권력을 얻기 위해 |

| | |
|----|---|
| | 사랑(아름다움)을 얻기 위해 |
| | 명예를 얻기 위해 (상을 타기 위한 경쟁 ...) |
| | 왕위계승을 목적으로 |
| | 최고의 기록을 달성하기 위해 |
| | 유산상속을 목적으로 |
| | 부모로부터 인정받기 위해 |
| 과정 | 정당한 경쟁 |
| | 부당한 (비겁한) 경쟁 수단 동원 |
| | 투쟁 |
| | 다툼과 갈등(내적, 외적) |
| | 배신과 암투 |
| | 모험 (위기 탈출) |
| 결과 | 승리 |
| | 경쟁의 목적 달성 (권력, 사랑, 명예, 유산상속, 부모로부터의 인정 ...) |
| | 패배 |
| | 죽음 (자살, 처형 ...) |
| | 은둔, 잠적 |
| | 새로운 갈등관계로 발전 (본인의 복수, 후손 또는 가문의 복수) |

5. 유형 및 서사구조의 예: 『백설 공주 Schneewittchen』*

| | |
|------|--|
| 작가 | 그림형제 Brüder Grimm |
| 장르 | 동화 |
| 생성년도 | 1812 - 1822 |
| 등장인물 | <p>백설 공주: 눈처럼 하얗고, 피처럼 빨갛고, 흑단처럼 검은 머리를 가진 공주</p> <p>왕비: 백설 공주의 새엄마, 아름답지만 오만하고 방자하며, 아름다움에 있어 질투심이 많아 자기보다 예쁜 백설 공주를 죽이려 한다.</p> <p>일곱 난장이: 커다란 숲 속에 살며 산에서 금이나 광석을 캐며 사는 난장이들</p> <p>- 왕자: 우연히 숲에 들어왔다가 난장이와 백설 공주를 발견하고, 공주를 자기 나라로 데려가 결혼한다.</p> |

* 김경연(역): 백설 공주. 실린 곳: 그림동화 4, 한길사, 1995, 23-43쪽.

5.1. 내용 요약

어느 날 한 왕비가 눈처럼 하얀 피부, 앵두처럼 붉은 입술, 흑단(黑檀)처럼 검은 머리를 가져 백설 공주라 이름붙인 아기를 낳고서 죽는다. 일 년이 지나자 왕은 다른 왕비와 결혼하는데, 이 왕비는 아름다운 여인이었지만 오만하고 방자하여 자기보다 더 아름다운 사람이 있으면 견디어 내지를 못하였다. 마법의 거울에게 이 세상에서 누가 가장 예쁘냐는 질문에 바로 자기 자신이라는 대답을 듣는 것이 커다란 기쁨일 정도였다.

한편 백설 공주는 점점 자라면서 더욱 예뻐진다. 어느 때처럼 거울에게 누가 가장 예쁘냐는 질문에 백설 공주가 자기보다 천배는 더 예쁘다는 말을 들은 왕비는 질투심에 백설 공주를 사냥꾼을 시켜 죽이려 한다. 그러나 왕비의 명령을 받은 사냥꾼은 차마 불쌍한 백설 공주를 죽이지 못하고 숲에다 버려두고 온다. 커다란 숲 속에 홀로 버려진 백설 공주는 한참을 헤매다 일곱 난장이들의 집을 발견하고 이들과 함께 생활한다.



그러나 거울을 통해 백설 공주가 살아있음을 확인한 왕비는 자신이 직접 공주를 죽이려 한다. 처음에는 박물장수 할머니로 변장을 하고 백설 공주를 속여 코르셋 끈을 이용해 죽이려 하고, 두 번째는 독이 묻은 빗으로 계락을 꾸미지만, 그 때마다 난장이들이 나타나 공주를 구해준다. 그러자 왕비는 세 번째로 독이 든 사과를 만들어 이를 공주에게 먹이는데 성공하고, 난장이들도 더 이상 도와주지

못해 백설 공주는 숨을 쉬지 못하며 투명한 유리관 속에 누워있게 된다.

어느 날 우연히 숲을 지나가던 한 왕자가 유리관 속에 누워있는 백설 공주를 발견하고 그 아름다운 모습에 반하여 난장이들에게 부탁, 백설 공주를 데려간다. 왕자는 시종들을 시켜 유리관을 짚어지게 하는데, 이들이 도중에 덩불에 걸려 비틀거릴 때 백설 공주가 깨물었던 독 묻은 사과 조각이 목에서 튀어나와 공주는 다시 살아나게 된다. 서로의 자초지종을 알게 된 두 사람은 결혼을 하게 되고, 이들의 결혼식에 참석하게 된 왕비는 불에 달구어진 신발을 신고 죽음을 맞게 된다.

5.2. 모티프 유형 및 서사구조

- 유형: 최고의 아름다움이란 명예를 얻기 위한 경쟁

- 서사구조: 이 세상에서 누가 가장 아름다운가를 놓고 경쟁하는 왕비가 질투심에 의붓딸인 공주를 죽이려한다.

| | |
|----|---|
| 원인 | 명예를 얻기 위해: 세상에서 제일 예쁜 사람이라는 명예를 얻고자 하지만 자기보다 예쁜 사람이 있어 질투심을 참지 못한다. |
| 과정 | 부당한 (비겁한) 경쟁 수단 동원: 다른 사람을 시켜 자신의 경쟁자를 죽이려 한다. |
| 결과 | 패배와 죽음: 경쟁에 패배하고 결국 죽음에 이른다. |

6. 작품 목록

쉴러 Friedrich Schiller: 『마리아 슈투아르트 Maria Stuart』 (1800)

그림 형제 Brüder Grimm: 『백설공주 Schneewittchen』 (1812-1822)

괴테 Johann Wolfgang von. Goethe: 『파우스트 Faust』 (1808), 『젊은 베르테르의 슬픔 Die Leiden des jungen Werthers』 (1774)

그라베 Christian Dietrich Grabbe: 『돈 주앙과 파우스트 Don Juan und Faust』 (1829)

헤세 Hermann Hesse: 『나르치스와 골트문트 Narziss und Goldmund』 (1930)

7. 연계 모티프

갈등, 결투, 권력, 내기, 복수, 사랑(삼각관계), 승리, 투쟁, 패배, 죽음

※ <모티프 연계를 통한 스토리생성의 예>

| | |
|--------|---|
| 모티프 연계 | 형제간의 갈등 + 사랑(삼각관계) + 경쟁 + 결투 + 죽음 |
| 스토리 | 두 형제가 한 여인의 사랑을 얻기 위해 갈등하고 경쟁한다. 형(또는 동생)이 그 여인을 차지하고, 동생(또는 형)은 사랑을 얻지 못한다. 이들의 갈등은 결국 피할 수 없는 대결이란 파국으로 끝이 나고 어느 한 쪽이 죽음에 이르게 된다. |