

기호학 적용을 통한 <ICO>의 의미 분석

곽이삭

고려대학교 응용언어문화학협동과정 문화콘텐츠전공

matilda0128@korea.ac.kr

Analysis of the Meaning of <ICO> through the Application of Semiotics

E-Sac Gwak

Korea University Graduate Applied Linguistics and Culture Studies

Study of Cultural Contents

요 약

기호학은 인간의 삶과 관련된 모든 기호의 구조와 기호의 체계를 연구하는 학문이므로 게임을 분석하기에 충분하다. '게임을 한다'는 것은 기호학적으로 보아 게임을 읽는 것, 즉 해석하는 행위로 볼 수 있다. 따라서 게임을 만든 제작자는 '발신자', 게임은 '텍스트', 게이머는 '수신자' 그리고 게이머가 게임을 플레이하는 것은 '컨텍스트'로 볼 수 있다. 그러나 게임 대부분은 다변수적 서사형태를 기본으로 하기 때문에 게이머가 제작자의 의도대로 게임을 해석하는 경우는 많지 않다. 이에 본고는 제작자의 의도와 게이머의 반응이 동일한 콘솔게임 <ICO>(2001)를 분석대상으로 삼고 기호학적 해석을 시도하였다. 분석방법으로는 줄거리 분석, 시퀀스 분석을 통해 이야기 프로그램을 정의하였고, 의미론적 분석을 위해 행동자 모델, 기호 사각형 모델을 적용하였다. 이 과정에서 대결, 도움, 협조, 지배의 코드를 찾을 수 있었으며 비주체적인 인물이었던 이코와 요르다가 주체적 인물로 변화됨을 확인할 수 있었다. 즉, <ICO>는 비주체적 삶을 살던 주인공들이 삶을 획득하는 이야기라고 해석할 수 있다.

ABSTRACT

Semiotics studies the structures and systems of all signs related to human life, thus being capable of analyzing games. "Playing games" can be deemed as an act of reading or interpreting games semiotically, which makes game producers "senders," games "texts," gamers "receivers," and gamers playing games "contexts." Since most games are in the multi-variable narrative format, however, it is not a frequent case that gamers interpret games in the ways intended by producers. This study thus set out to analyze and interpret the console game <ICO> (2001) remembered as the same evaluation by many gamers in the way intended by the producer. For analysis, the study defined its story program by analyzing the plot and sequence. For semantic analysis, the study applied the Actor Model and the Semiotic Square Model to interpret <ICO>. The process identified such codes as confrontation, assistance, collaboration, and control and confirmed that Ico and Yorda, non-subject characters, were transforming into subject ones. That is, <ICO> tells a story of the main characters that used to lead a non-subject life earning lives of their own.

Keywords : <ICO>, Semiotics, Greimasian semiotics

Received: Jun. 16, 2014 Revised: Aug. 26, 2014

Accepted: Sept. 04, 2014

Corresponding Author: E-Sac Gwak (Korea University)

E-mail: matilda0128@korea.ac.kr

ISSN: 1598-4540 / eISSN: 2287-8211

© The Korea Game Society. All rights reserved. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0>), which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

1. 서론

기호학으로 게임을 바라볼 수 있을까? Jakobson (1975)에 따르면 기호학은 인간의 삶과 관련된 모든 기호의 구조와 기호의 체계를 연구하는 학문이므로 기호학으로 게임을 바라보는 것은 가능한 이야기가 된다. 게임을 한다는 것은 기호학적으로 보아 게임을 읽는 것, 즉 해석의 행위이며, 그 해석을 컨텍스트에 맞춘다는 것은 곧 게임과 플레이어 소통한다는 의미가 된다. 더 나아가 게임을 만든 제작자는 ‘발신자’이며, 게임은 ‘텍스트’, 플레이어는 ‘수신자’, 그리고 게이머가 게임을 플레이하는 상황을 ‘컨텍스트’라고 볼 수 있다. 그러나 여기에서 게임의 수신자인 플레이어는 발신자인 제작자의 의도를 플레이할 뿐 의도를 제대로 파악하기란 쉽지가 않다. 플레이어에게는 게임을 플레이하는 것 외에 게임을 통한 주관적인 체험 자체가 훨씬 중요하기 때문이다. 즉, 게임의 해석과 소통의 진정한 의미는 개인의 구체적인 체험과 삶으로 연결되면서 실현[1]되는 것이다.

따라서 개발자(발신자)의 의도를 플레이한 게이머(수신자)가 느끼는 감정이 어떠한 컨텍스트를 만들어 낸다고 볼 수 있으며, 이러한 컨텍스트들이 모여 게임에 대한 평가를 만들어 낸다고 볼 수 있다. 그런 의미에서 본고에서는 제작자의 의도, 언론의 보도, 게이머의 평가가 동일[2,3,4]한 <ICO>(2001)를 해석해보고자 한다. 게임은 처음과 끝이 정해진 영화와 애니메이션과는 달리 플레이어의 선택으로 과정이나 결과가 달라질 수 있는 다변수적 서사형태를 특징으로 갖는다. 이는 게임의 상호작용성이 서사의 요소인 설정, 인물 활동에서의 활동이라는 요소를 게이머에게 맡김으로써 전통적인 서사이론만으로는 설명하기 어렵게[5]하는 원인이 된다. 본고가 분석대상으로 정한 <ICO>의 경우, 캐릭터의 성격과 플레이가 제한된 콘솔게임으로써 다변수적 서사를 지원하지 않기 때문에 기호학을 통해 게임에 내재된 의미를 심층적으로 살피는 것이 가능하다고 보는 바이다.

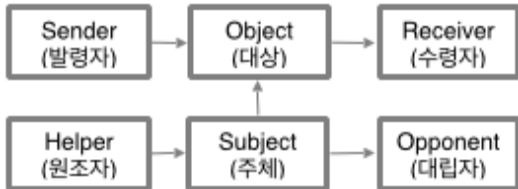
기호학을 통한 기존의 게임 연구를 살펴보면 박태순(2003)은 게임을 학술적으로 정의하고자 프로프의 서사이론과 바르트의 신화론을 이용하여 <스타크래프트>의 신화 분석을 시도 하였다. 이보람(2007)은 게임의 인문학적 접근을 시도하여 <테트리스>와 <심즈2>의 구조기호학적 접근법을 통하여 텍스트-담화로서 게임에서 발견되는 서술 구조를 발견하고 고찰하였다. 이제(2011)는 온라인 게임 캐릭터 26종의 기본 설정, 시각적 요소, 경험 요소 등을 통해 외시어미(denotation)와 함축어미(connotation)를 도출하여, 캐릭터 성격 설정과 경험 자극에 있어 차별적 기표의 중요성을 말하였다. 이처럼 기호학을 통해서 게임을 보는 연구는 다양한 방식으로 꾸준히 진행 중이지만 연구사례는 많지 않다. 본고는 게임에 기호학을 적용한 연구로서, 그레마스 기호학을 이용하여 게임 내 텍스트를 통해 심층적인 분석을 시도하고자 한다. 기호학은 대중문화 텍스트를 연구하기 위한 방법으로 줄곧 사용되었으며, 학문적 영역에서 소외되어왔던 대중문화 텍스트를 진지한 이론적 분석으로 격상시키는데 기여했다. 기호학 가운데 그레마스 기호학은 서사의 의미를 파악하는데 유용한 틀이기 때문에 분석의 틀로 사용하고자 한다. 즉, 본고에서 말하는 기호학적 분석은 게임 속 등장인물 파악과 그들의 서술행로를 추적하여 이들이 말하고자 하는 것이 무엇인지 밝혀내고 구조화시키는 것이다. 그 과정에서 캐릭터의 정념행로를 통해 캐릭터의 정서 상태와 정서 변화 또한 유추하고자 시도 하였다.

2. 그레마스 기호학

게임 속 캐릭터는 각각 별개의 독립된 존재들이지만 어떠한 사건에 의해 대상들이 결합하고, 대상 자체가 아닌 다른 무언가를 떠오르게 하기도 한다. 즉, 이때의 대상은 어떤 것을 ‘재현’해내는 기능을 수행한다. 이러한 재현의 상황에서 대상은 기호(기표)가 되고 의미작용을 만들어 낸다. 게임 속에는

다양한 사건이 존재하기에 의미작용 속에서 기호를 찾아내기 위해서는 상황에 따른 대상의 관계 파악이 중요하며, 그레마스 기호학을 통해 대상에 대한 구조적인 방식 성립[6]이 가능하다. 그레마스(1982)는 “의미는 단지 낱말들이 우리에게 의미하는 것을 의미하는 것이 아니라 방향, 즉 철학적인 용어로 말하는 지향성이자 목적성을 의미한다”고 정의한다. 또한 프로프가 31개로 제시한 모델[1]이 지나치게 표면적인 층에 머물고 있는점에 제약이 있다고 보고 이를 일반화하여 약점을 극복하고자 시도하였다. 따라서 프롭의 모델에서 레비스트로스가 사용한 방법에서 더 나아가 프롭의 기능 목록을 체계화하고 등장인물 유형을 단순하게 환원하여, ‘기능 모델’과 ‘행동자 모델’[7]을 제시하였다. 그레마스는 ‘행동자 모델’에서 여섯 개의 행동자를 추출하였는데, 이는 다시 세 쌍의 범주로 묶인다. 주체(subject)/객체(object), 발령자(sender)/수령자(receiver), 원조자(helper)/대립자(opponent)가 여기에 해당된다.

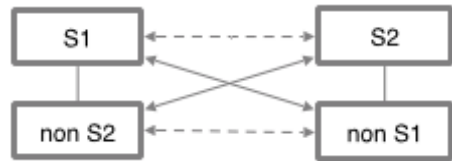
[Table 1] Actor model



행동자 범주 가운데 ‘주체’와 ‘대상(객체)’은 서사 문법의 수행적 통합체(performative syntagm)를 구성하며, 그것은 입무, 행동 등의 수행을 포함한다. 그것은 ‘욕망’과 관련이 있으며, 주체는 대상을(갖기를) 원한다. ‘발령자’와 ‘수령자’의 범주는 서사 문법의 계약적 통합체를 구성하며, 그것은 상황을 특정 종결로 이끈다. 그것은 ‘전달’ 또는 ‘지식’과 관련이 있으며, 발령자는 ‘대상’ 또는 ‘정보’를 수령자에게 전달한다. ‘원조자’와 ‘대립자’의 범주는 ‘권력’과 관련이 있는데, 원조자는 대상에 대한 욕망과 전달의 실현을 돕지만, 대립자는 대상에 대한 욕망과 전달의 실현을 방해한다. 그레마스는 세 번

째 행위자 범주를 진정한 의미에서의 행위자가 아닌 주변적인 행동자라고 본다[8]. 그러나 그레마스는 행동자 모델이 세 쌍의 대립항 구조가 의미 자체를 단순하게 제시한다는 단점[9]을 가지고 있다고 보았다. 따라서 그레마스는 그가 지적한 단점을 보완하기 위해 기호학적 사각형 모델을 새롭게 제시한다. 그레마스의 기호학적 사각형의 핵심개념은 아리스토텔레스의 저서 <오르가논Organon> 중 해석 부분에서 빌려온 것으로 알려졌으며, 아리스토텔레스의 대립과 모순을 통한 논리적인 논증 도식을 제안한다. 기호학적 사각형의 중요한 개념인 이항대립과 모순관계 그리고 함축관계가 여기에서 기인한다[10].

[Table 2] Semiotic square model



- 1) 프로프가 정의하는 31가지 특성은 다음과 같다. ①가족 성원 가운데 한 사람이 부재중이다 ②주인공에게 금지의 말이 부과된다 ③금지는 위반 된다 ④악한은 정찰을 시도 한다 ⑤악한이 그의 희생자에 대한 정보를 입수 한다 ⑥악한이 희생자, 혹은 그가 가진 것을 빼앗기 위하여 희생자를 속이려고 한다 ⑦희생물이 속임을 당하고 그로 인해 무심결에 악한을 도와준다 ⑧-1 악한이 가족 중의 일원에게 해를 끼치거나 상해를 입힌다 ⑧-2 가족 중의 한 사람에게 무언가가 걸여되어 있거나 그것을 갖기를 원한다 ⑨불운과 걸여가 주인공에게 알려지고 주인공이 요청이나 명령을 받아 출발을 허락 받거나 파견된다 ⑩탐색자가 대항하는 데에 동의하거나 대항할 것을 결의한다 ⑪주인공이 집을 떠난다 ⑫주인공은 시험되거나 심문되거나 공격받거나 하며 이를 통해 주인공은 주술적 작용물이나 조력자를 얻는 발판을 마련한다 ⑬주인공이 장차 증여자가 될 사람에게 반을 받는다 ⑭주인공이 주술적 작용물을 사용할 수 있게 된다 ⑮주인공이 그가 찾는 대상이 있는 곳으로 옮겨지거나 인도되거나 안내된다 ⑯주인공과 악한이 직접 싸운다 ⑰주인공이 낙인 찍힌다 ⑱악한이 패배한다 ⑲최초의 불행이나 걸여가 해소된다 ⑳주인공이 돌아온다 ㉑주인공이 추적을 당한다 ㉒추적으로부터 주인공이 구출된다 ㉓주인공이 몰래 집이나 다른 나라에 도착한다 ㉔가짜 주인공이 근거 없는 요구를 해온다 ㉕어려운 과제가 주인공에게 제안된다 ㉖어려운 과제가 해결된다 ㉗주인공이 인지된다 ㉘가짜 주인공이나 악한의 정체가 폭로된다 ㉙주인공에게 새 모습이 부여된다 ㉚악한이 벌을 받는다 ㉛주인공이 결혼을 하고 왕좌에 오른다.

기호학 사각형의 구조를 살펴보면, S는 기표의 총체성의 세계, nonS는 총체성의 부재를 의미한다. 그리고 이들의 관계는 세 가지의 관계를 통해 설명된다. —는 함의, <--->는 반대, <==>는 양립 불가능한 모순 관계로 설명할 수 있다. 따라서 S1과 S2는 반대 관계, S1과 non S1, S2와 non S2는 양립 불가능한 모순 관계, S1과 non S2, S2와 non S1은 함의관계로 해석할 수 있다. 함의관계를 시간에 따라 나열한 것을 ‘이야기 프로그램(syntagme narratif)’이라고 부르며, 이는 시련을 중심으로 구성된다. 시련은 자격시련, 본격시련, 영광시련으로 구분된다. 자격시련은 발신자의 첫 기능으로 ‘시련의 조정’과 이에 대한 주인공의 반응에서 ‘시련 수락’ 그리고 ‘보조자를 받아들임’으로 이루어진다. ‘본격시련’은 ‘결투’의 결과로 ‘승리’를 얻어 그 결과 ‘결핍의 해소’가 이루어지고 주인공이 임무를 완수하는 것으로 이루어진다. 영광시련은 ‘임무의 조정’과 ‘성공’ 그리고 그 결과의 ‘인정’으로 이루어지고 이 시련을 통해 주인공은 본격 시련을 수행한 참 주인공 영웅으로 승배 받는다[11]. 즉, 시련의 결과인 ‘결핍의 해소’는 ‘승리’를 전제하고, ‘승리’는 ‘결투’를 전제하며, ‘결투’는 대결을 전제[12]한다고 볼 수 있다.

3. <ICO>의 스토리 분석

3.1 <ICO>에 대한 평가

<ICO>는 액션어드벤처 장르로 2001년 TEAM ICO에서 개발하고 SONY에서 발매된 PS2 전용 콘솔게임이다. TEAM ICO의 회고록에 따르면 <ICO>는 ‘소년, 소녀를 만나다’라는 컨셉으로 만들어졌으며 진정성과 몰입도를 높이기 위해 게임의 설정과 이야기를 방해하는 요소들을 계속해서 제외해 나가는 디자인 방식을 채택하여 만들었다. 이러한 이야기 방식에 몽환적인 그래픽이 더해져 게이머들의 감성을 자극했으며 스토리와 몰입을 강화[13]하는데 기여했다. 이런 제작 방식으로 완성된

‘요르다(ヨルダ)’의 손을 잡고 진행되는 플레이는 여전히 감동 플레이로 기억되기에 짧은 플레이 시간에도 불구하고 게이머들에게 만족감[14]을 주었다고 평가된다. 이는 발신자인 제작자가 만들어낸 상황을 수신자인 플레이어가 의도대로 느끼게 된 것이라고 볼 수 있다. 즉, 게임 속의 수 많은 장치들은 등장 캐릭터들과 깊은 연관이 있고, 효과적인 네러티브 전달에 있어 하나의 의미작용을 하고 있다고 보아야 한다. <ICO>가 제시하고 있는 즐거리(변하지 않는 설정)를 살펴보면 다음과 같다.

3.2 즐거리

스토리 층위에서 <ICO>의 서사를 확인하기 위해 발단, 전개, 위기, 절정, 결말로 나누어 보았다. 전개상 특징적인 부분만을 추출하였고, 반복적 던전 탐험은 분석에 포함하지 않았다. 던전 탐험은 ‘위기’에 포함된다고 보고 ‘여왕의 지속적인 반대’에도 불구하고 탈출하려는 행위로 함축하였다.

[Table 3] Step 5 The story of <ICO>

Step	Contents
exposition (발단)	‘이코(イコ)’는 머리에 한 쌍의 뿔을 갖고 태어났다. 이코가 태어난 마을은 머리에 뿔을 갖고 태어난 아이를 나쁜 징조로 여겨 아이가 13살이 되면 안개의 성에 제물로 바치는 관습이 있었다. 이코가 13살이 되자 성에서 온 ‘세 명의 신관’은 이코를 안개의 성의 제물로 데리고 갔다. 안개의 성에 도착하여 신관들은 마법의 검으로 성문을 열고, 성 안에 진열된 많은 석관 가운데 하나를 열어 이코를 가두었다.
complication (전개)	이코는 갑자기 발생한 지진으로 석관에서 탈출하지만, 계속되는 지진으로 정신을 잃었다. 이코는 새장 속에 갇힌 소녀를 만나는 꿈을 꾸었다. 꿈에서 깬 이코는 꿈속에서 보았던 장소로 이동하였고 새장 속에 갇힌 소녀를 만났다. 그녀의 이름은 요르다(ヨルダ)였다. 이유는 모르지만 요르다는 마법의 문을 열 수 있는 힘을 가지고 있었다. 그들은 함께 성을 빠져나가기 위한 여정을 시작했다.

<p>crisis (위기)</p>	<p>이코는 요르다에게 힘을 얻고, 요르다는 이코의 손에 의지하여 탈출을 시도했으나 지속적인 여왕의 방해를 받았다. 술한 방해에도 계속 탈출을 시도하자 여왕은 요르다가 자신의 딸임을 밝히며 영원히 안개의 성에서 나갈 수 없을 것이라 엄포하였다. 땅으로 이어지는 다리를 발견한 이코와 요르다는 탈출을 꿈꿨으나 여왕에게 발각된다. 결국 요르다는 돌이 되고 이코는 바다 아래로 추락했다. 정신을 차린 이코는 신관들이 사용했던 ‘마법의 검’을 떠올리고 그곳에 찾아가 손에 넣었다. 검을 차지하는 순간 ‘머리에 빨 난 그림자들’이 이코의 주변을 맴돌며 방해하기 시작하였고, 이코는 그들을 처치했다. 그림자들이 소멸할 때마다 석관의 문양들이 빛을 발하였다, 이코가 그림자들을 모두 처치하자 여왕의 방으로 가는 문이 열렸다.</p>
<p>절정 (climax)</p>	<p>여왕이 요르다를 돌로 만든 이유는 요르다를 안개의 성안에 가두기 위함이었다. 여왕은 요르다의 몸을 강탈하여 젊음을 유지하기 위한 제물로 사용하고자 했다. 여왕의 속 얘기를 들은 이코는 마법의 검을 들고 여왕에게 돌진했고, 그 여파로 머리의 빨 하나가 부러졌다. 마법의 검은 여왕의 공격으로부터 이코를 지켜주었으며 마침내 마법의 검이 여왕의 심장을 찔렀다. 여왕이 죽자 성은 강한 폭발과 함께 무너져 내렸고 이코는 정신을 잃고 쓰러졌다. 쓰러지면서 이코의 머리에 남아있던 하나의 빨마져 부러졌다. 이코에게서 두 개의 빨이 모두 사라졌을 때, 주변에 있던 모든 석관이 빛을 발하며 요르다를 저주에서 풀어주었다. 그러나 요르다는 빨 난 그림자들처럼 그림자로 변해 있었다. 그림자가 된 요르다는 이코를 안아 이코가 처음 안개의 성에 올 때처럼 배에 태워 보내주었다. 안개의 성은 바다 아래로 자취를 감추었다. 다만, 안개의 성을 삼켜버린 바다 위로 알 수 없는 문자들이 떠올라 강렬하게 빛날 뿐이었다.</p>

<p>conclusion (결말)</p>	<p>이코는 해변에서 가까스로 정신을 차렸다. 이코는 다친 몸을 이끌고 해안선을 따라 비틀비틀 걸었다. 해안선의 끝에는 파도에 떠밀려온 요르다가 있었다. 이코가 발견한 요르다는 그림자가 아니었다. 이코가 요르다에게 다가가자, 요르다는 손가락을 움직이며 깨어났고 이코에게 무엇인가를 속삭였다. (2회차에서는 요르다와 이코가 수박을 먹는다.)</p>
----------------------------	---

게임 속에서 이코가 기본적으로 취하는 모션 (Idle)은 머리를 수그리고 땅을 보는 것이다. 이는 자신이 이미 제물이라는 것을 알고 있는 어린 소년의 유약한 모습을 잘 보여준다. 그런 이코가 안개의 성에 제물로 바쳐지지만, 초자연적인 힘으로 우연히 제물에서 벗어나, (힘을 가진) 소녀의 도움을 받아 성에서 탈출하고 ‘악’을 퇴치하는 모습은 이코를 ‘영웅’으로 느끼게 하는 장치이다. 프로프가 정리한 민담형태론에서의 영웅의 모습에 이코를 대입해 보아도 이코에게서 영웅의 모습을 찾을 수 있다. 이코는 태어나자마자 빨이 있다는 이유로 제물이 되고(②주인공에게 금지의 말이 부과된다) 6살이 되던 해 안개의 성에 바쳐진다(①주인공은 집을 떠난다). 지진으로 우연히 석관에서 탈출(③금지하는 위반)한 이코는 우연히 여왕의 딸인 ‘요르다’를 만난다. 요르다는 마법의 문을 여는 미지의 힘을 가진 인물로, 이코와 함께 하며 탈출을 돕는다(④주인공이 주술적 작용물을 사용할 수 있게 된다). 게임의 규칙(role) 상 이코는 요르다의 손을 잡고 가야 하므로 요르다의 능력은 곧 이코의 능력이 된다고도 볼 수 있다. 하지만 여왕의 방해로 이코와 요르다의 탈출은 매번 위험에 빠지지만(②주인공은 시험 되거나, 심문 되거나, 공격받거나 하며, 이를 통해 주인공은 주술적 작용물이나 조력자를 얻는 발판을 마련한다), 마법의 검을 손에 넣으며(④주인공이 주술적 작용물을 사용할 수 있게 된다) 여왕을 처치(⑧악한이 패배한다)한다. 여왕 처치 과정에서 제물의 상징이었던 두 개의 빨은 제거(⑨최초의 불행이나 결여가 해소된다)된다. 안

개의 성은 무너졌으며, 이코와 요르다는 해안가(⑫ 주인공이 돌아온다)에서 정신을 차린다. 이 과정을 통해 이코는 영웅, 요르다는 조력자, 여왕은 악한의 모습으로 해석할 수 있다.

3.3 시퀀스 분할

사건의 자세한 분석을 위해 <ICO>의 서사 진행 양상을 시·공간으로 나눠 시퀀스를 분할하면 총 15개로 구분 가능하며 이는 다음과 같다.

[Table 4] Split the sequence <ICO>

place	sequence	contents
village	S①	이코는 세 명의 신관에 이끌려 안개의 성의 제물로 바쳐진다.
castle of mist	S②	이코가 석관에 갇힌다.
	S③	알 수 없는 지진으로 이코가 석관에서 탈출한다.
	S④	이코가 새장에 갇힌 요르다를 구한다.
	S⑤	이코와 요르다의 탈출을 여왕이 방해한다.
	S⑥	여왕의 정체가 밝혀지고 요르다가 돌이 된다.
	S⑦	이코가 처음의 장소로 돌아간다.
	S⑧	이코가 마법의 검을 획득한다.
	S⑨	이코가 돌이된 요르다를 발견한다.
	S⑩	이코가 빨이 난 그림자들을 처치한다.
	S⑪	여왕과의 싸움에서 빨을 잃는다.
	S⑫	여왕을 처치하고 모든 빨을 잃는다.
S⑬	요르다의 마법이 풀린다.	
coast	S⑭	이코가 정신을 차린다.
	S⑮	이코가 요르다와 다시 만난다.

<ICO>의 스토리를 시간에 따른 공간으로 구분하면 ‘마을’ → ‘안개의 성’ → ‘해안’으로 나눌 수 있다. 마을과 해안은 둘 다 현실에 해당하는 공간이지만, 이를 현실로 통합하지 않고 분리하여 사용한 이유는 이코에게 있어 처음의 현실(마을)은 ‘억압의 공간’이었고, 두 번째의 현실(해안)은 ‘해방의 공간’으로 작용하기 때문이다. 따라서 마을, 안개의

성, 해안을 3개의 대시퀀스로 볼 수 있으며 이들은 각각의 하위 시퀀스를 갖는다. 첫 번째 대시퀀스인 마을에 해당하는 S①는 이코가 제물임을 인정하고 안개의 성에 가기까지의 과정이다. 두 번째 대시퀀스인 안개의 성에 해당하는 S②~S⑬는 이코가 안개의 성에 제물로 바쳐지지만, 우연히 탈출하게 되고 악한을 처치하고 제물로 인식되었던 두 개의 빨을 제거하기까지의 과정이다. 세 번째 대시퀀스인 해안에 해당하는 S⑭, S⑮는 제물의 삶에서 벗어난 이코가 새로운 삶을 획득하게 되는 과정을 나타내고 있다. 이를 바탕으로 <ICO>의 의도를 찾기 위해 이야기 프로그램에 대입해 보고자 한다.

3.4 이야기 프로그램

<ICO>의 흐름을 보면 여왕(악)을 처치하고 요르다를 구하는 스토리로 진행되지만, 시작은 힘없는 인간이 사신(邪神)에게 제물로 바쳐진다는 점에서 ‘인신공희’의 모습을 보이고 있다. 바다를 잠재우기 위해 오토타치바나히메가 바다로 뛰어들었다는 「일본서기」의 기록이나, 해신에게 사람을 바침으로써 파도를 잠재웠다는 설화, 일본의 반도가 메기의 등 위에 있기 때문에 메기를 신성시했던 일본의 문화는 섬나라가 갖는 바다에 대한 두려움이 반영된 것이라고 볼 수 있다. <ICO>에서도 안개의 성이 바다 한가운데 있는 것으로 그려지고 있으며 머리에 빨 난 아이를 제물로 바쳤다는 것에서 해신에 대한 불안에서 비롯된 인신공희의 모습을 엿볼 수 있다. 따라서 단적으로는 이코가 여왕을 죽임으로써 굴레와도 같던 두 빨을 제거하고 제물에서 벗어난다는 것을 인신공희에 대한 반론으로 해석할 수도 있다고 본다. 그러나 좀 더 깊은 곳에 숨겨진 의미를 찾기 위해 <ICO>의 이야기 프로그램을 ‘관습탈피 프로그램’으로 전개하고자 한다. 관습탈피 프로그램은 결핍상황 → 자격탈환 → 결핍해소의 3단계로 진행되고 있으며 이를 각각 살펴보면 다음과 같다. 먼저 결핍상황을 보면, S①에서 이코(S₁)는 관습에 의해 신관(S₂)에게 이끌려 안개의 성에 제물(Ov)로 바쳐진다. 따라서 이야

기의 초기 상황은 다음과 같이 도식화 된다.

[Table 5] Early situation diagrammatic

$(S_1 \cup S_2)$
$(S_1 \cup Ov) \quad (S_1 :ICO, S_2 :appointee, Ov:sacrifice)$

그러나 이코가 안개의 성에 제물로 바쳐진 것으로 끝나지 않고 석관에서 탈출하면서 이전에 성에 바쳐진 제물의 아이들과는 다른 상황에 놓일 것을 예측할 수 있다. 따라서 S③부터 S⑬까지의 이야기 진행은 자격탈환으로 전개된다. 이 과정에서 이코, 요르다, 여왕은 각각 관계를 맺으면서 이야기를 전개한다. 이코는 자신의 주체성을 강화하기 위해 요르다(대상)과 결합하고 있다. 이코가 요르다와 결합한 것은 단순히 요르다를 돕기 위한 것뿐만 아니라 요르다와의 결합을 통해 자신을 주체로 강화시킬 수 있게 되었다. 요르다의 경우 또 다른 주체로써 대상(이코)과 결합하고 있다. 요르다는 성문을 여는 능력이 있었지만, 성을 탈출하려는 의지적 생각을 하지 않았으나(여왕의 대상으로만 존재), 이코와 결합하면서 주체로 각성하게 된다. 여왕은 요르다(대상)의 몸을 지배하고자 하지만 이코가 그것을 저지함으로써 여왕과 이코 사이에 대립 구도가 형성된다. 즉, 여왕과 이코는 주체로서 대상과 결합하려는 것은 같지만 여왕의 경우에는 요르다(대상)를 계속 대상으로 묶어두고 있으나, 이코는 자신의 대상(요르다)을 주체로 만들었다고 해석할 수 있다. 이야기 진행은 다음과 같다.

[Table 6] Narrative progress

EN1=	confrontation(Ico↔Queen: independent position strengthening)
EN2=	support(Ico→Yorda: Ico wants Yorda rescued from the Queen)
EN3=	cooperation(Yorda→Ico: Yorda is willing to Ico and assist to Ico)
EN4=	dominate(Queen→Yorda, Queen want the soul of Ico and body of Yorda)

이야기 진행 과정을 통해 이코(S_1)는 제물(Ov)로 바쳐진 아이지만 요르다(S_3)와의 결합을 통해 여왕에 대적할 수 인물로 변모한다. 여왕은 이코와 요르다 각각에게는 대적하기 힘든 인물이지만 둘의 결합으로 여왕은 죽음을 맞이한다. 즉, 두 주체의 결합은 약자에서 대결 가능한 동등한 위치로 올라서게 되었음을 보여준다. 이야기 변화 양상으로 살펴보면 다음과 같다.

[Table 7] Narrative change

$PN = F : [(S_1 \cup Ov) \rightarrow (S_1 \cap Ov)]$
$PN = F : [(S_1 \cup S_3) \rightarrow (S_1 \cap S_3)] \quad (S_3 :Yorda)$

이코는 제물이라는 시련을 벗어나는 과정을 통해 요르다에게 걸린 마법을 풀어주며 소기의 목적 달성을 한다. 이코와 요르다는 안개의 성에서 벗어나 새로운 삶을 획득하게 된다. 새로운 삶을 획득함은 게임 엔딩에서 이코와 요르다의 조우로 볼 수 있으며, 이는 게이머에게 다양한 해석을 제시한다. 1회차 엔딩에서는 해안가를 따라가다가 파도에 떠내려온 요르다를 만나고, 2회차 엔딩에서는 풀밭에 있는 수박을 주워와 요르다와 함께 맛있게 먹는 장면으로 맺는다. 이를두고 게이머는 다양한 해석²⁾을 하기도 했다. 즉, <ICO>의 결말은 다양하게 추측됨에 따라 열린작품³⁾으로 볼 수 있다.



[Fig. 1] The Second ending of <ICO>

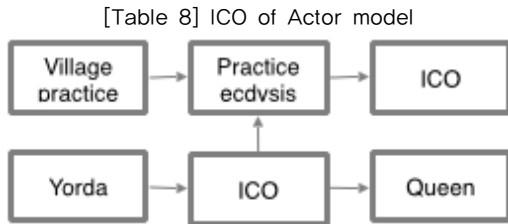
2) 수박 엔딩에 대해 게이머들은 ‘수박을 함께 먹는 것은 둘의 사랑이 영원함을 의미한다’, ‘수박씨는 이코와 요르다의 자손을 의미한다’ 등과 같은 해석을 내놓았다[15].

3) 열린작품이란 간단히 말해 작품에 대해 수신자가 자유로운 해석을 가하면서 새로운 의미를 무한히 창출하는, 그러한 과정을 가능하게 하는 작품이자 그 과정 자체를 말한다[16].

4. <ICO>의 의미론적 분석

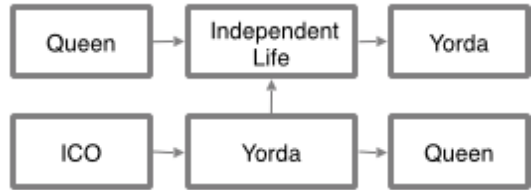
4.1 행동자 모델 적용

앞선 분석을 통해 <ICO>가 관습에서 탈피하여 새로운 삶을 획득하는 과정을 그리고 있음을 알 수 있었다. 이것이 어떤 방식으로 구체적 재현되는지 알아보기 위해 주체적 인물인 이코와 요르다에게 행동자 모델을 적용하여 분석하였다. 먼저 이코의 행동자 모델은 다음과 같다.



이코가 여왕을 대적하는 영웅의 모습을 하게 된 최초의 이유는 뿔이 난 아이를 바치는 마을의 관습 때문이었다. 이 과정에서 ‘요르다’를 만나 안개의 성을 빠져나가는 목표에 힘을 더하고 ‘마법의 검’이라는 도구를 통해 여왕에 대적할 수 있게 된다. 이러한 관습을 지속하게 만든(안개의 성에 뿔 난 그림자들을 통해 이코가 최초의 제물이 아니라는 사실을 알 수 있다) 안개의 성 ‘여왕’은 젊은 기력을 흡수하여 젊음을 유지하고자 하는 인물로 극 전체를 끌어가는 악인이다. 따라서 제물이 되기를 거절하는 동시에 자신이 차지하고자 했던 요르다를 데리고 탈출을 감행하는 이코를 가만히 둘 수 없는 인물로 설정된다. 여왕은 하수인들인 머리에 뿔이 난 그림자들(이코 이전에 바친진 제물의 아이들)을 부려 이코와 요르다의 탈출을 막아내지만 결국 이코에 의해 죽음을 맞는다. 오로지 이코의 손에만 의지해 움직일 수 있는 요르다 또한 관습의 중심에 있는 여왕에게 영향 받은 인물로 행위자 모델을 변이시켜보면 다음과 같다.

[Table 9] Yorda of Actor model

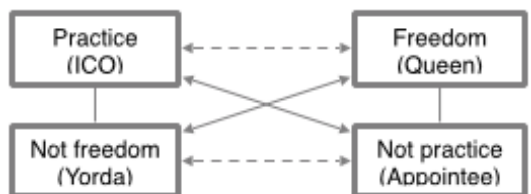


요르다가 정말 여왕의 실제 딸인지는 알 수 없지만, 여왕의 딸이라고 해도 새장 안에서 살아온 요르다의 삶 또한 관습의 영향을 받았다고 볼 수 있다. 여왕에게 바쳐지기 위해 누구의 손에도 닿을 수 없는 새장 속의 삶을 살았기 때문에 주체적인 삶이라고 보기는 힘들다. 따라서 요르다의 상태는 자유가 없음, 삶이 없음으로 해석할 수 있다. 우연히 이코에게 발견됨에 따라 이코를 돕게 되고 이후 주체적인 삶을 산다는 점에서 이코와 요르다가 살아온 과정은 다르지만 동일한 욕망이 내재되어 있었다고 추측 가능하다.

4.2 기호 사각형 모델의 적용

행동자 모델을 바탕으로 <ICO>를 재조명 하면, 이코는 애초에 마을의 관습으로 줄곧 제물임을 인식하고 살았다는 점에서 ‘관습’으로 볼 수 있다. 대조적으로 관습이 시작된 이유인 여왕은 ‘자유’의 상태가 된다. 요르다는 여왕의 딸이지만 주체적으로 움직일 수 없으며, 머리에 뿔이 난 아이가 아니라는 점에서 관습에는 해당하지 않으므로 ‘비자유’의 상태로 볼 수 있다. 여왕의 하수인으로 관습에는 해당하지 않지만 관습을 수행하고 있는 신관들, 마을 사람들은 ‘비관습’의 상태로 볼 수 있다. 이를 기호 사각형을 통해서 분석해보면 다음과 같다.

[Table 10] Semiotic square model of <ICO>



지시된 영역에 해당하는 것은 ‘관습’이다. 여기에 해당되는 인물은 이코이며 머리에 빨 난 그림자들도 함께 묶어서 볼 수 있다. 이와 모순된 관계에 놓인 지시되지 않은 영역은 ‘비관습’이다. 여기에는 관습에 해당되지 않는 사람들 즉, 게임에서는 이코를 안개의 성까지 인도한 신관들과 이코를 제물로 보내는 마을 사람들이 해당된다. 이코가 살던 마을의 관습은 아마도 꽤 오랜 시간 동안 이어졌던 관습으로, 누구도 깨본 적이 없는 관습이었기 때문에 마을 사람들은 머리에 빨이 난 아이를 자연스럽게 제물로 인식했고, 머리에 빨이 난 아이는 당연하게 자신이 제물이라는 것을 받아들여야만 했다. 이는 마을 사람들이 이코에게 건네는 “우리를 원망하지 말아다오. 모두 마을을 위해 하는 일이다.”라는 대사와 이코가 요르다에게 “나, 난 제물로 바쳐졌어. 빨이 나 있으니까.”와 같은 대화를 통해서 확인할 수 있다. 게임상에서는 이코가 자신의 이름을 언급한 적은 없으므로, 이코가 이코 자신의 이름보다는 ‘제물이 될 아이’, ‘부정한 소년’ 등으로 사람들에게 불렸을 가능성과 이코 또한 자신을 그런 사람으로 여겼음을 추측할 수 있다.



[Fig. 2] Customs of the village & sacrifice of child

금지된 영역은 ‘자유’이며, 여기에 해당되는 인물은 여왕이다. 이와 모순된 관계에 놓인 금지되지 않은 영역은 ‘비자유’이며, 여기에 해당되는 인물은 요르다이다. 요르다에게는 마법의 문을 여는 힘이 있는 것으로 보아 탈출을 하겠다고 마음먹었다면 혼자서도 탈출을 시도할 수 있는 인물이지만, 세장에 갇혀 있던 무기력한 상태로 보아 그럴 의지가 없는 인물로 추측할 수 있다. 따라서 그녀는 자유가 있지만 스스로 억압된 비자유의 몸으로 해석할 수 있다. 또한 요르다는 이코에 대해 크게 영향받

는 인물로 볼 수 있다. 여왕의 공격을 받은 이코가 다리 밑으로 떨어질 위기에 처하자 그의 손을 잡아 구해 주려던 요르다의 모습이나, 안개의 성이 무너져 내릴 때 정신을 잃은 이코를 배에 태워 보내며 ‘안녕...’을 말하던 요르다의 모습은 비주체적 인물에서 주체적 인물로 변화된 요르다를 보여주는 직접적 사례로 볼 수 있다.



[Fig. 3] Change of Yorda

요르다의 의지와 협조는 이코가 여왕을 처치하는 데 있어 큰 힘이 되어 주었으며 이들의 여정을 안개의 성 밖으로 끌고 오는 데 큰 영향을 미쳤다. 즉, <ICO>는 관습에 의해 자유롭지 못했던 소수자들이 협심하여 악을 해소 하는데서 감동을 자아내고 있다.

5. 결 론

본고는 게임을 하나의 기호로 보고 게임 분석에 대한 시도로 <ICO>를 조명하였다. <ICO>를 이론적으로 분석하기 위해 그레마스 기호학을 방법론으로 삼았다. 적용 방법으로는 <ICO>의 줄거리(네러티브)에 의소개념을 적용하였고, <ICO>의 줄거리를 통해 스킨스를 나누고, 이야기 프로그램으로 구조화하여 행동자 모델과 기호 사각형 모델을 추출하여 의미론적 분석을 시도 하였다. 분석 결과 주인공 ‘이코’는 머리에 빨을 달고 있다는 점 때문에 태어나자마자 제물이라 낙인찍혔고, 원칙대로 13살이 되던 해 안개의 성에 제물로 바쳐진다는 점에서 일본 설화의 전통적 플롯인 ‘인신공희’의 특성을 보임을 알 수 있었다. 그러나 <ICO>의 전개는 여기에서 그치지 않고 제물에 불과했던 이코가

‘여왕’을 처치하고 ‘요르다’와 같은 조력자와 ‘마법의 검’, ‘지진’과 같은 초자연적인 힘의 도움을 받으면서 주체적인 인물로 성장하게 된다. 이는 프로프가 「민담형태론」에서 정의한 영웅서사 플롯에도 해당되는 내용으로 <ICO>가 영웅서사를 반영하고 있음을 보여준다.

따라서 게이머들은 이코를 플레이함으로써 영웅으로서의 이코를 경험할 수 있게 된다. 이 과정에서 요르다의 손을 잡아야 진행되는 룰 때문에 요르다의 손을 잡고 플레이하게 되는데, 요르다의 심장 뛰는 것이 컨트롤러에 고스란히 전해지는 점은 동행하는 느낌을 더욱 강화한다. 처음과는 달리 플레이 후반부에 주체적 인물로 변화되는 요르다의 모습도 몰입을 강화하는 장치로 볼 수 있다. 요르다의 주체성이 강화되는 모습은 게임 곳곳의 장치들을 통해 확인할 수 있는데, 1회차 플레이에서는 알 수 없는 문자로 출력되던 단어들은 2회차 플레이에서는 정상적인 언어로 출력되어 플레이어(이코)가 요르다의 말을 알아들을 수 있는 만큼 발전한 사이임을 느끼게 한다. 또한, 엔딩의 변화를 통해(1회차에서는 여왕을 처치한 후 이코와 요르다가 안개의 성 밖에서 조우하는 것, 2회차에서는 안개의 성 밖에서 함께 수박을 먹는 장면)플레이어가 다양한 결말을 추측하도록 유도하여 콘솔게임에서의 다변수적 서사로의 가능성을 엿볼 수 있다. 이러한 분석들을 통해 <ICO>는 발산자인 제작자가 의도한 장치들을 수신자인 플레이어가 거의 대부분 수용할 수 있었다는 점에서 발신자와 수신자 사이에 소통이 잘 된 컨텍스트로 해석할 수 있다.

REFERENCES

- [1] Korea Semiotics Regiment, Semiotic reading of our con/texts, someyongchulpan, p.32, 2002.
- [2] ICO designer fumito ueda interview (<http://www.edge-online.com/features/ico-designer-fumito-ueda-on-emotion-missing-deadlines-and-parting-ways-with-sony/>)
- [3] ‘Emotional Game’ new emerging trends

(<http://www.hankyung.com/news/app/newsview.php?aid=2007111982831>)

- [4] Ruriweb <Ico> fan page (<http://ruliweb.daum.net/ps/game/3317.daum>)
- [5] Tae Jin Yoon, Bo-ra Na, Magic of Digital Games: The Illusion of subject and interpellation, Journal of game industry & Culture, pp.66-70, 2005.
- [6] In Cheol Park, The Humanities13: Ecole de Paris of semiotics, Mideumsa, p.104, 2003.
- [7] In Cheol Park, The Humanities13: Ecole de Paris of semiotics, Mideumsa, pp.148-149, 2003.
- [8] Seong-Do Kim, Greimas, Algirdas Julien, The Sensitivity of the structure, Korea University Press, p.62, 2002.
- [9] Choi Yong Ho, Advertisement communication culture - marketing, HumanLove, pp.27-28, 2005.
- [10] Lee Yun-Jin, Kwon Jae-Woong, A semiotic analysis of <Shrek> trilogy, Cartoon & Animation Studies vol. no.16, p.103, 2009.
- [11] Park In-cheol, Ecole de Paris of Semiotics, Minumsa, p.151, 2003.
- [12] Park In-cheol, Ecole de Paris of Semiotics, Minumsa, p.152, 2003.
- [13] ICO wiki(<http://en.wikipedia.org/wiki/ico>)
- [14] nico nico pedia in ico(<http://dic.nicovideo.jp/a/ico>)
- [15] Player rievew & Comment (<http://fun.jjang0u.com/gameworld/view?db=349&no=848>)
- [16] Korea Semiotics Regiment, Semiotic reading of our con/texts, someyongchulpan, p.34, 2002.



곽 이 삭 (Gwak, E Sac)

2012년 홍익대학교 영상대학원 게임콘텐츠전공 (석사)
2013년-現 고려대학교 응용언어문화학협동과정
문화콘텐츠전공 (박사)
2008년-現 게임회사 재직 중

관심분야 : 게이머, 게임 메카닉스, 크로스미디어