

OTT 연속 시청 환경에서 애니메이션 캐릭터의 TCI 기반 종단적 서사 분석: 〈토이 스토리〉 시리즈의 우디를 중심으로

안 윤 경^{1*} · 한 경 연²

¹홍익대학교 영상·커뮤니케이션대학원 겸임교수 ²홍익대학교 영상·커뮤니케이션대학원 디지털애니메이션전공 석사과정

A TCI-Based Longitudinal Narrative Analysis of an Animated Character in an OTT Continuous-Viewing Environment: A Case Study of Woody in the Toy Story Series

Yoon-Kyung Ahn^{1*} · Kyung-Yeon Han²

¹Adjunct Professor, Graduate School of Film, Digital Media & Communication, Hongik University, Seoul 04066, Korea

²Master's Student, Department of Digital Animation, Graduate School of Film, Digital Media & Communication, Hongik University, Seoul 04066, Korea

[요 약]

본 연구는 OTT 서비스로 대표되는 연속 시청 환경이 애니메이션 캐릭터를 분석하는 방식에 미치는 영향을 Cloninger의 TCI 기질-성격 모델을 통해 이론화한다. 극장 개봉 환경의 단회성 관람과 달리, 연속 시청 환경은 복수의 편을 하나의 연속 경험으로 통합함으로써 캐릭터의 심리적 불변성(기질)과 발달성(성격)을 동시에 추적할 수 있는 조건을 형성한다. 이때 연속 시청은 OTT의 고유한 것이 아니라 DVD·블루레이 컬렉션 등에서도 가능했으나, OTT의 보편화로 연속 시청이 콘텐츠 소비의 기본값이 되면서 종단적 접근이 보편화되었다. 이러한 수용 조건은 기존 OTT 연구나 애니메이션 캐릭터 연구에서 아직 이론화된 바 없다. <토이 스토리> 1-4편의 주인공 우디를 대상으로 서사 텍스트 기반으로 분석한 결과, TCI 기질 4요인은 4편 전체에서 구조적 일관성을 유지하였으며, 성격 3요인은 편별로 명확한 종단적 발달 궤적을 보였다. 본 연구는 OTT 연속 시청 환경과 심리학적 캐릭터 분석을 연계하는 방법론적 프레임워크를 제안한다. 실제 수용자를 대상으로 한 실증적 검증은 후속 연구 과제로 남긴다.

[Abstract]

This study uses Cloninger's Temperament and Character Inventory (TCI) model to examine how the continuous-viewing environment, typified by over-the-top (OTT) services, affects the analysis of animated characters. Unlike the one-time viewing experience associated with theatrical releases, the continuous-viewing environment integrates multiple installments into a single, continuous viewing experience, creating a phenomenon in which a character's psychological consistency (temperament) and developmental change (character) can be examined simultaneously. Continuous viewing is not exclusive to OTT services; it was already possible through DVD and Blu-ray collections. However, because OTT platforms have made continuous viewing the dominant mode of content consumption, longitudinal character analysis has become a mainstream experience. This phenomenon has received little theoretical attention in previous research on OTT services or animated characters. Through a narrative text-based analysis of Woody in Toy Story 1-4, the study found that the four TCI temperament dimensions remained structurally stable across all four films, whereas the three character dimensions exhibited clear longitudinal developmental trajectories. Based on these findings, this study proposes a methodological framework linking the OTT continuous-viewing environment to psychological character analysis. Empirical validation involving actual audiences is suggested as a direction for future research.

색인어 : OTT, 종단적 서사 분석, 캐릭터 심리 분석, TCI, 토이 스토리

Keyword : OTT, Longitudinal Narrative Analysis, Character Psychological Analysis, TCI, Toy Story

<http://dx.doi.org/10.9728/dcs.2026.27.9.2477>



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.

Received 17 June 2026; **Revised** 24 July 2026

Accepted 10 August 2026

***Corresponding Author, Yoon-Kyung Ahn**

Tel: ※ 개인정보 표시제한

E-mail: greenjade.ak@gmail.com

I. 서 론

OTT(over-the-top) 서비스의 확산은 콘텐츠 소비의 물질적 조건을 근본적으로 변화시키고 있다. Netflix, Disney+, Apple TV+ 등의 플랫폼이 제공하는 연속 시청 인터페이스, 즉 자동 연속재생(auto play), 몰아보기(binge-watching) 유도, 무제한 반복 시청(re-watching), 개인화 추천(personalized recommendation)은 수용자가 애니메이션 시리즈를 경험하는 방식을 질적으로 전환하였다. 극장 개봉 환경에서 수용자는 시리즈의 각 편을 서로 다른 시기, 다른 맥락에서 1회성으로 접하였다. 다만 연속 시청 자체는 OTT의 고유한 현상이 아니다. DVD·블루레이 컬렉션을 통해서도 복수의 편을 연속 시청하는 것은 가능했다. OTT의 기여는 연속 시청의 가능성을 창출한 데 있는 것이 아니라, 예외적 경험이었다던 연속 시청을 콘텐츠 소비의 기본값으로 전환시킨 데 있다. 따라서 본 연구가 OTT에 주목하는 이유는 그것이 종단적 분석을 가능하게 하는 유일한 조건이어서가 아니라, 현재 연속 시청을 가장 대표적으로 매개하는 환경이기 때문이다. 이 변화는 수용자가 캐릭터를 심리적으로 의미화하는 방식, 즉 캐릭터 수용(character reception)에 구조적 영향을 미친다.

본 연구에서 말하는 ‘캐릭터 수용’은 실제 수용자 집단의 반응을 실증 측정하는 수용자 연구의 개념이 아니라, 서사 텍스트 안에서 캐릭터의 심리가 처리·의미화되는 방식을 다루는 텍스트 수준의 분석 개념으로 한정한다.

기존의 애니메이션 심리 연구는 대부분 단일 작품을 분석 단위로 삼는 횡단적(cross-sectional) 접근에 머물렀으며, 연속 시청이 가능케 한 종단적(longitudinal) 텍스트 분석의 이론화는 아직 부재하다. 본 연구는 이 공백에 응답하되, 경험적 검증이 아닌 방법론적 프레임의 이론적 정초임을 명시한다. 이를 위해 연속 시청 환경이 형성하는 분석 조건을 이론적으로 특정하고, Cloninger의 TCI 기질·성격 모델이 이 조건을 분석하기에 구조적으로 적합한 이유를 논증하며, <토이 스토리> 1-4편의 주인공 우디(Woody)를 대상으로 이 프레임의 적용 가능성을 예시적으로 시연한다.

<토이 스토리> 시리즈를 선택한 이유는 세 가지이다. 첫째, 1995년부터 2019년에 걸쳐 네 편이 제작·공개되었으며, 현재 Disney+ 플랫폼에서 연속 시청이 가능한 시리즈이다. 둘째, 단일 주인공 우디의 심리적 여정이 4편 전체에 걸쳐 서사화되어 있어 종단 분석의 조건을 충족한다. 셋째, 각 편이 캐릭터의 내적 갈등과 성장을 명시적으로 형상화하여, 심리 이론의 적용에 적합한 텍스트적 밀도를 갖는다.

TCI를 분석 틀로 채택한 이유는 이 모델이 ‘기질(불변)’과 ‘성격(발달)’을 이론 내부에서 명시적으로 구분하기 때문이다. 이 이중 구조는 연속 시청이 생성하는 분석 조건—캐릭터의 심리적 지문(기질)을 유지하면서 내적 성숙(성격)을 추적하는 경험—과 정확히 대응한다.

본 연구의 연구 문제는 다음과 같다.

연구 문제 1: 연속 시청 환경(OTT로 대표되는)이 형성하는 수용 조건은 극장 개봉 환경과 비교할 때 시리즈 애니메이션 캐릭터의 어떤 심리적 속성을 텍스트 수준에서 분석 가능하게 하는가?

연구 문제 2: <토이 스토리> 1-4편에서 우디의 TCI 기질 4요인은 편 전체에 걸쳐 일관성을 유지하는가?

연구 문제 3: 우디의 TCI 성격 3요인은 어떠한 종단적 발달 궤적을 보이는가?

II. 본 론

2-1 연속 시청 환경과 캐릭터 수용의 변화

OTT 서비스는 인터넷 기반의 동영상 스트리밍 플랫폼을 총칭하며 방송·영상 콘텐츠를 온디맨드(on-demand) 방식으로 제공한다. Lotz는 OTT가 ‘방송 시대의 스케줄 소비’에서 ‘수용자 주도의 자율 소비’로의 패러다임 전환을 가속화하였다고 분석하며 이를 ‘포스트-네트워크 텔레비전’ 시대의 핵심 특성으로 규정한다[1]. 연속 시청 인터페이스는 자동 연속재생·몰아보기 유도·무제한 반복 시청·개인화 추천으로 구성되며, 편 간 중단을 제거하고 반복 접근을 가능하게 하여 시리즈 연속 소비를 유도한다[2].

연속 시청 인터페이스는 네 가지 기능으로 구성된다. 첫째, 자동 연속재생은 한 편의 시청이 종료되면 다음 편을 자동으로 재생함으로써, 수용자의 의식적 선택 없이 시리즈 연속 소비를 유도한다. 둘째, 몰아보기 유도는 알고리즘 기반 추천 시스템을 통해 동일 시리즈 후속편의 지속 시청을 강화한다. 셋째, 무제한 반복 시청은 극장 관람의 일회성 한계를 해소하고 동일 텍스트에 대한 반복 접근을 가능하게 한다. 넷째, 개인화 추천은 시청 이력을 분석하여 시리즈 내·외부의 관련 콘텐츠를 지속 노출함으로써 캐릭터와의 장기적 관계 형성을 강화한다. 이 환경이 캐릭터 수용을 변화시킨다는 전제는 Green과 Brock의 내러티브 수송 이론과 연동된다. 몰입의 깊이는 수용자가 투입하는 인지·감정 자원의 양에 비례하며, 이 자원은 시청 중단 여부와 직접 연관된다[3]. 연속 재생은 편 간 중단을 구조적으로 제거하여 내러티브 수송의 지속성을 보장하며, 몰아보기가 파라소셜 관계 강도를 유의하게 높인다는 근거도 제시되어 있다[4]. 다만 본 연구에서 이러한 인터페이스 기능은 그 자체가 분석 대상이 아니라, 편 간 시간 간격을 하나의 연속 경험으로 압축하는 수용 조건을 형성하는 매체 환경적 배경으로 다루어진다. 앞서 밝혔듯이 조건은 물리 매체 컬렉션에서도 성립할 수 있으나, OTT의 보편화로 예외가 아닌 기본값이 되었다는 점이 핵심이다.

2-2 캐릭터 수용과 심리적 동일시

캐릭터 수용은 수용자가 서사 속 캐릭터의 심리·행동을 인지·감정적으로 처리하고 의미화하는 과정이며, 그 핵심 기제

표 1. OTT 연속 시청 인터페이스 기능과 캐릭터 수용 변화

Table 1. OTT continuous viewing interface features and implications for character reception

Interface Feature	Mechanism	Difference from Theatrical Viewing	Implications for Psychological Analysis
Auto play	Next episode auto-plays after current ends (default 15-sec countdown)	Years-long gap vs. minutes-long gap between episodes — structural discontinuity elimination	Strengthens cumulative recognition of character temperament (stable elements)
Binge-watching facilitation	Algorithm-driven next-episode recommendation; persistent 'Next Episode' banner	One-time episodic reception vs. continuous immersive viewing environment	Maintains and deepens narrative transportation and character identification across episodes
Unlimited Re-watching	Unrestricted repeated access to the same text across time and sessions	Memory-dependent single-viewing vs. direct repeated textual access	Enables re-observation of key scenes to confirm and refine temperament pattern recognition
Personalized recommendation	Collaborative and content-based filtering surfaces series-related content continuously	Viewer-driven selection vs. platform algorithm-driven content expansion	Strengthens long-term character relationship and facilitates parasocial interaction

Constructed by the authors based on Lotz[1] and Cohen[5].

는 심리적 동일시이다. Cohen은 동일시를 수용자가 일시적으로 자신의 정체성을 내려놓고 캐릭터의 관점·목표·감정을 채택하는 과정으로 정의하며 이것이 서사 몰입의 핵심 기제를 주장한다[5]. 극장 환경의 동일시가 단일 텍스트 내에서 형성·해소되는 데 반해, 연속 시청 환경은 동일시가 복수 편에 걸쳐 누적·심화하는 조건을 제공한다. 수용자는 여러 편에 걸쳐 캐릭터의 반응 패턴(기질)은 물론 내적 변화(성격 발달)를 지속적으로 추적하는 종단적 동일시를 경험한다.

2-3 TCI 기질·성격 모델의 구조와 캐릭터 분석 적용 가능성

TCI(temperament and character inventory)는 Cloninger et al.이 개발한 심리생물학적 성격 모델이다[6]. TCI의 핵심은 기존의 성격 해석 모델들이 신경생물학적 구조

와 학습 이론의 통합이 잘 이루어지지 않는다는 비판 하에 인간의 성격을 '기질(temperament)'과 '성격(character)'의 두 층위로 명시적으로 분리한다는 점이 특징이며, 현재 임상 및 상담 장면에서도 신뢰받는 척도로 평가받고 있다. TCI는 기질 4개 척도와 성격 3개 척도를 포함, 총 7개의 척도 및 총 29개의 하위 척도들로 이루어져 있는 검사이다.

기질(temperament)은 유전·신경생물학적으로 결정된 정서·행동 반응의 자동적 패턴으로 해석한다. Cloninger는 기질이 뇌의 단일아민 신경계(Monoamine system)와 연관된 안정적 구조이며, 성장 경험이나 환경적 자극에 의해 근본적으로 변하지 않는다고 주장한다[7]. TCI 기질의 4요인은 자극추구(NS), 위험회피(HA), 사회적 민감성(RD), 인내력(PS)이다.

성격(character)은 자기 이해와 자기 조절에 관한 목표·가

표 2. TCI 기질·성격 모델 구성 요소 및 캐릭터 분석 적용 가능성

Table 2. TCI temperament-character model components and applicability to character analysis

Level	Factor (Code)	Theoretical Definition	Indicator for Character Analysis	Analytic Layer
Temperament (Stable)	Novelty Seeking (NS)	Behavioral activation toward novelty/reward; dopaminergic system	Consistency of response to change, impulsivity, and exploratory behavior across episodes	Cross-episode comparison
	Harm Avoidance (HA)	Behavioral inhibition toward punishment/threat; serotonergic system	Structural identity of inhibition-avoidance-anxiety response under threat	Cross-episode comparison
	Reward Dependence (RD)	Sensitivity to social reward signals; noradrenergic system	Consistent influence of need for approval and connection on behavioral motivation	Cross-episode comparison
	Persistence (PS)	Sustained behavior under intermittent reinforcement; goal-fixation stability	Series-wide consistency of goal-directed behavior absent extrinsic reward	Cross-episode comparison
Character (Developmental)	Self-Directedness (SD)	Capacity for autonomous self-understanding and purposive behavior	Shift from external-dependent self-definition to internally-grounded autonomous choice	Longitudinal trajectory
	Cooperativeness (CO)	Empathy, cooperation, community orientation; acceptance of others as autonomous agents	Qualitative transition from manipulative relationships to unconditional solidarity	Longitudinal trajectory
	Self-Transcendence (ST)	Experience of wholeness transcending self-other boundaries; existential openness	Redefinition from closed identity (Andy's room) to boundary-transcending existential freedom	Longitudinal trajectory

Constructed by the authors based on Cloninger et al.[6] and Cloninger et al.[8]

치 체계로, 경험과 학습을 통해 성숙해가는 발달적 특성을 지닌다. Cloninger et al.는 성격이 개인이 자신·타인·세계와 맺는 관계에 대한 자기 개념(self-concepts)의 총체이며, 성숙한 인격의 지표가 된다고 주장한다[8]. TCI 성격의 3요인은 자율성(SD), 연대감(CO), 자기초월(ST)이다. 이 이중 구조가 OTT 연속 시청 환경의 캐릭터 수용 분석에 적합한 이유는 다음과 같다.

OTT 연속 시청이 형성하는 종단적 수용 경험은 수용자에게 ‘이 캐릭터는 이런 유형이구나(기질 인식)’와 ‘이 캐릭터가 이렇게 변화해 가는구나(성격 발달 인식)’, 이 두 가지를 동시에 인식하게 한다. TCI의 구조는 이 수용 경험을 이론적으로 포착할 수 있는 정밀한 도구이다. 기존의 단일 차원 성격 모델들—예컨대 Big Five나 MBTI 계열 접근—이 성격의 안정성과 변화 가능성을 동일 층위에서 혼용하거나, 둘 중 하나만을 분석 단위로 삼는 데 반해, TCI는 이 두 속성을 명시적으로 분리함으로써 종단적 분석의 논리적 기반을 확보한다는 점이다.

즉, OTT 연속 시청이 만들어내는 수용 경험의 이중성으로 ‘변하지 않는 것’과 ‘변해가는 것’을 추적하는 경험은 단일 차원 모델로는 어려우며, 바로 이 공백이 TCI를 본 연구의 분석 틀로 채택한 방법론적 필연성을 구성한다.

나아가, TCI의 이 구조는 분석자의 사후적 해석 틀로 외부에서 부과된 것이 아니라, Cloninger et al.이 신경생물학적 근거 위에서 이론 내부적으로 설계한 구분이라는 점에서, 캐릭터 분석에 적용할 때도 해석의 자의성을 통제하는 내재적 준거로 기능한다[6].

2-4 선행연구 검토 및 본 연구의 차별성

애니메이션 캐릭터를 대상으로 한 심리학적 연구는 국내외에서 꾸준히 축적되어왔다. 다수의 애니메이션을 대상으로 캐릭터 성격 특징을 고찰한 연구[9], <코코>의 성장 서사를 분석한 연구[10] 등이 대표적이다. 그러나 이들은 대체로 특정 시점의 성격 ‘특징’을 기술하는 데 초점을 두어, 동일 캐릭터의 심리 구조가 시간에 따라 어떻게 유지되고(불변) 변화하는지(발달)를 층위로 구분해 추적하지는 못하였다. 본 연구는 TCI의 기질/성격 이중 구조로 ‘불변’과 ‘발달’을 분리해 종단적으로 추적한다는 점에서 이들 횡단적 접근과 구별된다.

OTT 서비스와 콘텐츠 소비 행동에 관한 연구로는 OTT 이용자의 지속적 이용 의도에 관한 연구[2], 글로벌 OTT 서비스 이용자의 만족·불만족 요인 연구[11] 등이 있다.

그러나 두 연구 영역은 지금까지 교차하지 않았다. OTT 인터페이스가 캐릭터 수용 방식에 미치는 영향을 심리학적 분석 틀로 이론화한 연구, 특히 TCI를 적용하여 OTT 시리즈 애니메이션의 캐릭터를 종단적으로 분석한 연구는 국내외 학술 데이터베이스(RISS, KISS, Google Scholar)에서 확인되지 않는다. 본 연구의 차별성은 이 공백에 있다. OTT 인터페이스 연구(디지털 콘텐츠학)와 애니메이션 캐릭터 심리 분석

(심리학·문화연구)을 TCI라는 정밀한 이론 틀로 연결하는 이 연구는, 방법론적 신규성과 이론적 독창성을 동시에 확보한다. 두 영역이 교차하지 못한 데에는 구조적 이유가 있다. 기존 애니메이션 심리 연구는 분석 단위를 단일 작품으로 설정하는 횡단적 설계를 기본값으로 삼아왔으며, 이는 극장 개봉이라는 전통적 배급 환경—편 간 수년의 시간 간격, 단회성 관람—에서 캐릭터 수용이 이루어진다는 암묵적 전제를 반영한다. 반면 OTT 이용 행동 연구는 플랫폼 이용 동기, 몰아보기 패턴, 만족도 등 수용자의 거시적 소비 행동에 초점을 맞추어 왔으며, 그 분석이 서사 텍스트의 내적 구조나 특정 캐릭터의 심리적 속성과 연결되는 경우는 드물었다. 즉, 두 영역은 각자의 분석 단위와 방법론적 관심이 상이한 채로 병렬 발전해온 것이며, OTT 플랫폼이 시리즈 전체를 하나의 연속 경험으로 통합함으로써 새롭게 형성한 수용 조건은 어느 쪽 연구 전통도 직접 다루지 않은 공백으로 남아 있다. 이 공백은 단순한 연구 부재가 아니라, 매체 환경의 실질적 변화가 기존 분석 언어를 앞서나간 결과이다. OTT 시대의 수용자는 우디(Woody)를 한 편의 캐릭터가 아니라 24년에 걸친 서사의 주인공으로 동시에 경험할 수 있는 조건에 놓여 있으며, 이 경험을 기술할 이론적 언어가 아직 충분히 확립되지 않았다. 본 연구가 제안하는 TCI 기반 종단 분석 프레임은 이 공백을 메우는 최초의 체계적 시도로서, 분석 결과 자체보다 방법론의 제안이 갖는 학문적 기여가 더 넓은 파급력을 가질 수 있다.

나아가 본 연구는 제안된 분석 프레임—OTT 인터페이스 특성의 이론화, TCI 기질-성격 이중 구조의 서사 텍스트 적용, 종단적 캐릭터 수용 분석—은 <인사이드 아웃> 1·2편, <주토피아> 시리즈 등을 포함한 다양한 OTT 기반 애니메이션 시리즈에 반복 적용 가능한 확장성을 갖는다. 이는 단일 사례의 분석을 넘어 디지털 콘텐츠 수용 연구의 새로운 방법론적 패러다임을 제안한다는 의미이다.

III. 연구 방법

3-1 분석 대상 및 범위

분석 대상은 픽사(Pixar Animation Studios) 제작 <토이 스토리> 시리즈 4편 전체이다: <토이 스토리>(1995), <토이 스토리 2>(1999), <토이 스토리 3>(2010), <토이 스토리 4>(2019).

본 연구의 분석 대상은 OTT 플랫폼에서 자체 제작된 오리지널 콘텐츠가 아니라, 극장 개봉 후 OTT 플랫폼을 통해 유통되는 콘텐츠임을 명시한다. 연구의 분석 대상인 토이 스토리 시리즈에 실질적으로 작동하는 연속 시청 유도 기제는 자동 연속재생보다 몰아보기 유도과 개인화 추천에 집중된다. <토이 스토리> 시리즈는 Disney+가 2019년 11월 서비스를 개시한 이후 전편이 플랫폼에 제공되어왔으며, 본 연구에서

주목하는 연속 시청 유도 환경은 이 유통 구조 안에서 형성되는 것이다[1].

본 연구의 ‘연속 시청 환경’은 OTT를 대표 사례로 하되 물리 매체 컬렉션 등 연속 시청이 가능한 환경 일반을 포괄하는 개념이다. 분석 대상 캐릭터는 4편 전체에 주인공으로 등장하는 우디(Woody)이다. 우디를 단독 대상으로 선정한 것은 내적 갈등과 성장이 가장 집중적으로 서사화되어 TCI 종단 분석에 필요한 텍스트적 밀도를 충족하기 때문이다. 버즈·제시 등 주요 캐릭터로의 확장 및 다중 캐릭터 비교는 본 프레임의 일반화 가능성을 검증하는 후속 과제로 남긴다.

3-2 분석 방법

분석 방법은 ‘서사 텍스트 기반 TCI 프로파일링(narrative text-based TCI profiling)’이다. 이 방법은 캐릭터의 행동, 대사, 대인 반응, 갈등 처리 방식을 TCI 각 요인의 이론적 기술 항목에 근거하여 체계적으로 분석하는 질적 접근이다.

1) 평정 절차의 구조화

서사 텍스트 기반 TCI 프로파일링의 해석적 자의성을 통제하기 위해 본 연구는 다음의 3단계 구조화 절차를 적용하였다.

1단계(장면 선별): 캐릭터의 내적 상태가 외현적 행동으로 표현되는 핵심 갈등 장면을 편별로 선별하였다.

선별 기준은 (1) 캐릭터가 두 가지 이상의 선택지 앞에서 특정 행동을 취하는 장면, (2) 대사 또는 행동을 통해 내적 동기가 명시적으로 표현되는 장면으로 제한하였다.

2단계(준거 대조): 선별된 각 장면의 행동 단위를 TCI 매뉴얼[8]의 요인별 기술 항목과 명시적으로 대조하였다. 단순 인상 기반 해석이 아닌 이론 준거 기반 평정 절차를 적용하였다.

3단계(수준 평정): 각 요인의 발달 수준을 TCI의 5단계 기술(낮음-중하-중-중상-높음)에 따라 평정하였으며, 평정의 근거 장면을 분석 근거(표 4, 표 5 참조)로 기록하였다.

본 분석은 단독 연구자의 예시적 시연이며, 복수 평정자 참여와 평정자 간 신뢰도(Cohen's κ) 검증은 후속 실증화의 과제로 남긴다.

2) 질적 서사 텍스트 분석의 타당성 근거

서사 텍스트에 TCI를 적용하는 방법론적 정당성은 세 층위에서 확보된다.

첫째, 측정 방식의 확장 가능성이다. Svrakic과 Cloninger는 TCI 요인이 자기 보고식 검사뿐 아니라 행동 관찰 자료를 통해서도 평정 가능함을 명시하였다[12]. 이 점은 행동과 대사를 통해 내적 상태가 외현화되는 서사 텍스트가 행동 관찰 자료의 일종으로 기능할 수 있는 이론적 근거를 제공한다.

둘째, 서사 심리학(narrative psychology)의 방법론적 전통이다. McAdams는 개인의 서사 구성 방식이 성격 구조를 반영한다고 주장하며, 서사를 심리 분석의 유효한 자료로 확립하였다[13]. 이 전통에서 픽션 서사는 실제 인물의 자기 서사와 동일한 심리적 논리 구조를 갖는다고 간주된다.

셋째, 픽사 애니메이션 서사의 텍스트적 특성이다. 픽사의 서사 구조는 캐릭터의 내적 갈등과 동기가 행동과 대사를 통해 명시적으로 외현화되도록 정밀하게 설계되어 있어, TCI 요인의 행동 지표와의 체계적 대조가 가능한 텍스트적 밀도를 갖는다. 다만, 이 방법의 적용이 임상적 TCI 측정을 대체하지 않으며, 연구자의 해석적 개입이 완전히 제거되지 않는다는 한계는 분석 결과의 해석에서 지속적으로 고려되어야 한다.

본 연구에서 ‘종단적’은 동일 수용자 집단의 반복 측정이라는 표준적 종단 설계가 아니라, 캐릭터의 심리 변화를 서사의 시간 순서에 따라 편별로 추적하는 ‘서사 기반 종단 분석’을 의미한다. 실제 수용자 대상의 종단적 측정은 후속 연구 과제로 남긴다.

본 연구의 분석은 단독 연구자에 의한 질적 해석에 의존하며, 이는 결과의 재현 가능성과 일반화 가능성에 직접적 제약을 부과한다. 따라서 4장의 분석 결과는 TCI 기반 종단 분석 프레임의 적용 가능성을 예시하는 잠정적 시연(tentative demonstration)으로 위상화 되어야 하며, 확정적 진술로 해석되어서는 안 된다. 복수 평정자 참여와 평정자 간 신뢰도(Cohen's κ) 검증은 본 프레임을 실증 연구로 발전시키기 위한 필수 절차이며, 이를 포함하지 않은 현 분석의 결론은 잠정적 성격을 벗어나지 않는다.

표 3. 연구의 개념적 분석 프레임워크

Table 3. Conceptual analytical framework of this study

Analytical Layer	Object of Analysis	Analytical Method	Evaluation Criteria
Layer 1 Temperament Analysis (Stability Verification)	Four TCI temperament factors (NS, HA, RD, PS) Key behavioral episodes per film	Comparative analysis of structural similarity in inter-episode response patterns	TCI-R temperament descriptors[8]; verification that identical response pattern emerges across different situational contexts
Layer 2 Character Development (Longitudinal Trajectory)	Three TCI character factors (SD, CO, ST) Key narrative events per film	Five-level developmental rating: Low / Low-mid / Mid / Mid-high / High	TCI-R character descriptors; rated from core conflict scenes and choice behaviors per film
Layer 3 Integrative Interpretation (Dual Reception)	Theoretical correspondence between OTT conditions and TCI	Temperament stability ↔ re-watching → temperament recognition; Character	Theorization of dual reception experience; three-layer argument: OTT interface →
Theorization	analysis results	development ↔ auto play → character tracking	character reception → TCI analysis

3-3 연구의 개념 모형

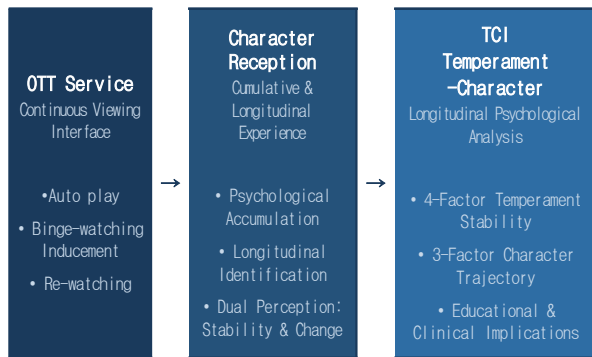


그림 1. 연구 개념 모형: OTT 인터페이스 → 캐릭터 수용 → TCI 분석

Fig. 1. Conceptual research model: OTT interface → character reception → TCI analysis

본 연구의 논증 구조는 세 층위가 순차적으로 연결되는 구조를 갖는다. OTT 연속 시청 인터페이스의 특성이 캐릭터 수용 조건을 변화시키고, 이 변화된 수용 조건에서 TCI 기반 중단 분석이 유효한 방법론적 도구가 된다는 논리 연쇄이다. 위의 그림 1은 이 개념 모형을 도식화한 것이다.

IV. 분석: 우디의 TCI 중단 프로파일

4-1 기질 분석: 4편 전체의 구조적 일관성

본 장의 분석은 연구 문제 1-3에 대한 이론적 프레임의 적용 가능성을 예시적으로 시연하는 것을 목적으로 한다. 이는 실제 수용자의 캐릭터 인식을 측정할 결과가 아니라, OTT 연속 시청 환경이 이론적으로 가능하게 하는 이중 수용 조건인

서사 텍스트 안에서 어떻게 확인될 수 있는지를 보이는 텍스트 수준의 분석이다. 분석 결과는 후속 수용자 연구의 가설 생성 자료로 기능하도록 설계되었다. TCI 이론에 따르면 기질은 환경의 변화와 시간의 흐름에도 불구하고 안정적으로 유지된다. 이 명제를 <토이 스토리> 1-4편에 걸쳐 검토한다. 분석 결과, 우디의 기질 4요인은 시리즈 전체에서 구조적 일관성을 보인다.

자극추구(NS) 낮음: 우디는 낮은 자극추구 성향을 일관되게 드러낸다. 1편에서 버즈라는 새로운 캐릭터의 등장은 변화 그 자체에 대한 반발—낮은 NS의 전형적 반응—을 유발한다. 2편에서 박물관 보존이라는 새로운 정체성 가능성을 끝까지 거부하는 것, 3편에서 앤디와의 분리를 거부하고 귀환을 고집하는 것, 4편에서 보 피프의 자유로운 삶을 마지막까지 수용하지 않으려 하는 것 모두 낮은 자극추구 성향의 서사적 표현이다.

위험회피(HA) 높음: 우디의 불안은 4편 모두에서 구조적으로 동일하다. 즉, ‘버려지는 것에 대한 공포’이다. 1편의 앤디 상실 불안, 2편의 노후화·폐기 공포, 3편의 소각로 직면에서의 공황, 4편의 보니로부터의 배제 불안이 이 기질의 지속성을 보여준다. 위협의 구체적 내용은 편마다 다르지만, 위협에 대한 반응 패턴—억제, 회피, 불안—은 변하지 않는다.

사회적 민감성(RD) 높음: 우디의 행동 동기는 4편 전체에서 ‘타인의 인정과 연결’에 의존한다. 1편과 2·3편에서 그 대상은 앤디이다. 4편에서는 보 피프로 이동하지만, 타인의 인정을 강하게 원하는 기질 자체는 변하지 않는다. 이는 동일한 기질이 새로운 맥락에서 표현되는 방식이다.

인내력(PS) 높음: 우디는 목표를 포기하지 않는다. 1편의 버즈 구출, 2편의 친구들 귀환 완주, 3편의 소각로 직전까지의 동료 보호, 4편의 포키 귀환 임무 완수—모두 보상 없이도 목표 행동을 지속하는 높은 인내력의 서사적 구현이다. 이 기질은 4편 전체에서 가장 일관되고 명확하게 유지된다.

표 4. 우디의 TCI 기질 4요인 프로파일: 4편 전체의 안정성

Table 4. Woody's TCI temperament profile: structural consistency across all four films

Temperament Factor	Level	Film 1	Film 2	Film 3	Film 4	Stable
Novelty Seeking (NS)	Low	Insists on familiar leader role; perceives Buzz's arrival as a threat	Refuses museum-preservation alternative; clings to the status quo	Delays accepting change; persists in returning to Andy's side	Resists free-roaming life with Bo Peep until the very end	✓
Harm Avoidance (HA)	High	Anxiety over being forgotten by Andy	Fear of becoming an outdated, discarded toy	Panic response to the incinerator crisis	Persistent anxiety over being sidelined by Bonnie	✓
Reward Dependence (RD)	High	Absolute dependence on Andy's choice and recognition	Maintains fixation on Andy's return	Attempts to return to Andy; persistent need for recognition	Relational target shifts to Bo Peep; underlying need for connection unchanged	✓
Persistence (PS)	High	Completes Buzz's rescue; never abandons leadership	Completes friends' rescue mission without giving up	Protects companions to the very edge of the incinerator	Sees Forky's return mission through to completion	✓

4-2 성격 발달 분석: 3 요인의 종단적 궤적

TCI 성격 3요인은 경험·관계·반성을 통해 발달한다. 우디의 성격 3요인은 4편을 거치며 명확한 발달 궤적을 보인다.

자율성(SD)의 발달: 1편에서 우디의 자기 정의는 전적으로 외적 지위—‘앤디가 가장 아끼는 장난감’—에 의존한다. 이 자기 정의는 취약하다. 버즈의 등장만으로 자기 정의 전체가 흔들린다. 2편에서 ‘박물관 예술품 vs. 앤디의 장난감’ 사이의 선택 장면은 자율성의 첫 번째 시험이다. 우디는 외적 가치(회소성·영구성)보다 내적 관계 가치(앤디와의 유대)를 선택하는데, 이는 자율성의 맹아적 발달이다. 3편에서 앤디가 자신을 대학에 가져가지 않기로 했을 때, 우디는 보나라는 새 주인에게 앤디를 소개하는 선택을 한다—자신의 이익이 아닌 앤디의 행복을 위한 선택이다. 4편의 우디는 보나라에게서 점점 소외되면서도, 포키를 돌보는 새 역할을 스스로 선택한다. 이 선택은 외부 인정이 아니라 내적 가치—‘장난감의 진정한 역할은 아이를 행복하게 하는 것’—에서 발원한다. 이것이 자율성의 완성이다.

연대감(CO)의 발달: 1편에서 우디의 연대감은 낮다. 버즈에 대한 질투와 적대, 지위 보호를 위한 조작적 행동이 이를 드러낸다. 2편에서 박물관행을 포기하고 친구들에게 돌아오는 선택이 연대감 발달의 전환점이다. 3편에서 소각로 앞에서 동료 모두가 손을 맞잡는 장면은 연대감의 클라이맥스이다. 우디는 자신의 생존보다 공동체적 연대를 선택한다. 4편에서 연대감은 더 성숙한 형태로 표현된다. 보 펍과의 관계는 역할과 소속을 초월한 조건 없는 공존이다. 우디는 더 이상 공동체를 ‘자신의 집단’으로 소유하려 하지 않고, 함께 존재하는 것 자체를 가치로 받아들인다. 자기초월(ST)의 발달: 1편에서 자기초월감은 사실상 나타나지 않는다. 우디의 세계는 앤디의 방으로 한계 지어져 있고, 존재 목적은 오직 앤디의 최고의 장난감이 되는 것이었다. 2편에서 처음으로 실존적 질문이 제기된다. ‘나(장난감으로서의 나)의 진정한 목적은 무엇

인가?’ 이 질문이 자기초월의 씨앗이다. 3편의 소각로 장면은 존재의 근거를 상실하게 되는 극한 상황이다. 이 극한에서 우디가 선택하는 것은 혼자 살아남는 것이 아닌 모두와 함께 마지막을 맞이하는 것이다. 이는 자기 생존을 초월한 전체성의 경험이다. 4편의 우디는 특정 주인 소속의 장난감 정체성을 완전히 내려놓는다. 어디에도 소속되지 않은 채 의미 있는 연대 속에 존재하는 자유를 선택하는 결말은, Cloninger가 자기초월감의 완성으로 기술한 ‘자기와 타자의 경계를 초월한 전체성의 경험’과 정확히 대응한다[14].

4-3 OTT 연속 시청과 이중 수용 경험의 형성

이상의 기질 분석(4-1절)과 성격 발달 분석(4-2절) 결과는 연구 문제 1에 대한 이론적 답변을 구성한다. OTT 연속 시청 유도 환경이 이론적으로 인식 가능하게 하는 심리적 속성은 기질의 구조적 일관성과 성격의 편별 발달 궤적이라는 두 가지로, 이는 TCI 모델의 이중 구조와 구조적으로 대응한다. 극장 개봉 환경에서 <토이 스토리> 시리즈의 각 편은 4년에서 11년의 간격을 두고 공개되었다. 이 간격은 수용자가 캐릭터의 기질 패턴을 축적적으로 기억하고 비교하는 것을 어렵게 만든다. 수용자는 각 편의 우디를 사실상 처음부터 다시 만나는 경험을 하게 된다. 이 환경에서는 기질의 안정성, 즉 ‘우디는 늘 이런 사람이었다’를 수용자가 온전히 인식하기 어렵다. 반면 OTT의 연속 시청 인터페이스 환경에서 수용자는 4편을 단기간 내에 연속적으로 소비한다. 이 환경은 두 가지 수용 경험을 동시에 가능하게 한다. 하나는 ‘기질 인식’이며 ‘우디는 어느 편에서나 변화를 두려워하고 인정을 필요로 한다.’라는 일관성 인식이다. 다른 하나는 ‘성격 발달 인식’이고 ‘그런데 우디가 4편에서 이렇게 달라졌다.’라는 변화 인식이다. 이 두 인식이 동시에 형성될 때, 수용자는 캐릭터의 심리적 지문(기질)을 유지하면서 내적 성숙(성격)을 추적하는 이중적 수용 경험을 갖는다.

표 5. 우디의 TCI 성격 3요인 종단 발달 궤적

Table 5. Woody's TCI character factors: longitudinal developmental trajectory

Character Factor	Film 1 (1995)	Film 2 (1999)	Film 3 (2010)	Film 4 (2019)	Key Narrative Turning Points	Development Direction
Self-Directedness (SD)	Dependence on external status 'Andy's #1 toy' (Low)	Beginning of identity exploration Questioning the meaning of being a toy (Low-Mid)	Sacrificial self-decision Gifting Andy to Bonnie (Mid-High)	Completion of autonomous choice Self-determined without external recognition (High)	Museum refusal → Andy's college sendoff → Forky caretaking as internal choice	↑ Rising External → Internal
Cooperativeness (CO)	Competition & exclusion Hostile toward Buzz (Low)	Formation of community sense Solidarity with Jessie & Bullseye (Low-Mid)	Sacrificial solidarity Decision to protect all companions (High)	Unconditional coexistence Emancipatory solidarity with Bo Peep (Highest)	Overcoming Buzz rivalry → Incinerator hand-holding → Bo Peep farewell/reunion	↑ Rising Competition → Solidarity
Self-Transcendence (ST)	Absent Existence = being Andy's possession (None)	Budding First question about meaning of own existence (Low)	Growing Acceptance of sacrifice for the other (Mid)	Completion Choosing freedom as a being without ownership (High)	Existential question at museum → Incinerator wholeness → Final free choice with Bo Peep	↑ Rising Closed → Open

TCI 모델의 기질-성격 이중 구조는 이 이중적 수용 경험을 이론적으로 포착한다. 이 이중적 수용 경험은 심리학적으로도 고유한 의미를 갖는다. 인간은 타인을 인식할 때 두 가지 상이한 정보 처리 방식을 병렬적으로 작동시킨다. 상대방의 반응이 상황을 가로질러 일관되게 나타나는 패턴을 파악하려는 성향 귀인(dispositional attribution)과 동시에 시간의 흐름 속에서 그 사람이 어떻게 변해가는지를 추적하는 변화 인식이 그것이다. 극장 개봉 환경에서는 이 두 처리 방식이 동일한 인지적 맥락 안에서 동시에 활성화되기 어렵다. 반면 OTT의 연속 시청 환경은 두 처리 방식이 단일 시청 경험 안에서 동시에 작동할 수 있는 조건을 구조적으로 제공한다. 이는 수용자가 우디를 단순히 ‘좋아하는 캐릭터’로 소비하는 것을 넘어, 그 캐릭터의 심리적 구조를 이해하고 자신의 경험에 비추어 의미화하는 깊은 동일시 경험으로 나아가게 한다. 달리 말하면, OTT의 연속 시청은 캐릭터 수용을 오락적 소비에서 준임상적(quasi-clinical) 관찰 경험으로 전환시키는 매체적 조건을 만들어낸다.

V. 논의 및 결론

5-1 이론적 논의

본 연구는 두 층위에서 이론적 기여를 한다.

첫 번째 층위는 OTT 연구와 캐릭터 심리 분석의 방법론적 통합이다. OTT 인터페이스 연구와 애니메이션 심리 연구는 그간 독립된 연구 영역으로 존재해 왔다. 본 연구는 OTT의 연속 시청 인터페이스가 캐릭터 수용 조건을 변화시킨다는 논제를 통해 두 영역을 연결하는 방법론적 프레임에 제안하였다. 이 프레임은 OTT를 통해 소비되는 다른 애니메이션 시리즈에도 적용 가능한 확장성을 갖는다. 방법론적 통합의 의미는 단순히 두 연구 영역을 병치하는 것이 아니다. 기존 연구들이 각자의 분석 단위-OTT 연구는 플랫폼 이용 행동, 애니메이션 심리 연구는 단일 작품의 텍스트-를 고정한 채 발전해온 데 반해, 본 연구는 분석 단위 자체를 ‘인터페이스가 만드는 수용 조건’으로 재설정함으로써 두 영역이 하나의 문제를 다른 방향에서 보고 있었음을 드러낸다. OTT 인터페이스 연구자는 수용 행동의 변화를 설명하는 이론적 언어가 필요했고, 애니메이션 심리 연구자는 단일 작품 분석의 횡단적 한계를 넘어설 방법론이 필요했다. TCI 기반 종단 분석 프레임은 이 두 필요를 동시에 충족하는 구조를 갖는다는 점에서, 단순한 절충이 아닌 이론적 통합의 성격을 띤다.

두 번째 층위는 TCI 이론의 서사 텍스트 검증이다. TCI 이론의 서사 텍스트 적용이 갖는 방법론적 의의는 측정 맥락의 확장에 그치지 않는다. 자기 보고식 검사는 피험자의 언어적 표현 능력, 문항 이해 방식, 사회적 바람직성 편향 등의 한계를 내재하고 있다. 반면 서사 텍스트에서 캐릭터의 행동을 분

석하는 방식은 이러한 자기 보고의 언어적 매개를 거치지 않는다. 픽사 애니메이션의 서사는 캐릭터의 내적 상태가 행동과 대사를 통해 명시적으로 외현화되도록 정밀하게 설계되어 있어, TCI 요인의 행동 지표와의 대조가 용이한 텍스트적 특성을 갖는다. 이 점에서 본 연구가 제안하는 서사 기반 TCI 분석은 임상 측정을 대체하는 것이 아니라, TCI 이론의 타당성을 이질적 맥락에서 재확인함으로써 이론의 생태학적 타당도를 높이는 기능을 한다. 다만, 이러한 방법론적 의의에도 불구하고 TCI가 인간의 신경생물학적 구조를 전제로 설계된 도구인 만큼, 신경계가 없는 픽션 캐릭터에 이를 적용하는 것이 이론의 원래 측정 맥락을 벗어난다는 반론이 제기될 수 있다. 그러나 본 연구는 TCI를 임상적 측정 도구로 사용하는 것이 아니라, 행동 패턴을 분류하고 해석하는 이론적 준거 체계로 전용(轉用)하는 것이다. 이는 McAdams가 확립한 서사 심리학의 전통에서 픽션 서사가 실제 인물의 심리적 논리 구조와 동형성을 갖는 것으로 간주되는 것과 같은 맥락이며, 방법론적 전용의 선례는 이미 서사 기반 심리 연구에서 확립되어 있다[12],[13].

5-2 교육적·임상적 함의

본 연구의 결과는 교육 및 임상 장면에서 다음과 같은 실용적 함의를 갖는다. 첫째, <토이 스토리> 시리즈는 TCI 기질-성격 개념을 교육하는 체험적 자료로 활용될 수 있다. 이 활용의 구체적 형태를 상상하면 다음과 같다. 심리학 또는 상담 관련 교육과정에서 TCI를 처음 학습하는 학습자는 흔히 기질과 성격의 개념적 구분을 추상적으로 이해하는 데 어려움을 겪는다. ‘기질은 변하지 않는다’라는 명제와 ‘성격은 발달한다’라는 명제가 동일한 인물에게서 동시에 성립한다는 것은 이론적 설명만으로는 직관적으로 납득하기 어렵다. 이때 OTT를 통해 <토이 스토리> 4편을 연속 시청하고 우디의 행동을 TCI 요인에 비추어 분석하는 과정은, 추상적 명제를 살아있는 서사 안에서 직접 확인하는 체험 학습의 기회를 제공한다. 특히 1편의 우디(낮은 자율성, 조작적 대인관계)와 4편의 우디(높은 자율성, 조건 없는 연대)를 동일한 기질 프로파일일 가진 존재로 인식하면서 동시에 성격 발달의 차이를 감지하는 경험은, TCI의 이중 구조를 개념이 아닌 경험으로 체화하게 한다. 둘째, 우디의 성격 발달 궤적—자율성·연대감·자기조율의 성숙 과정—은 심리적 성장을 이해하는 참조 서사로 활용될 수 있다. 이는 단순한 비유적 도구 사용을 넘어서는 임상적 함의를 갖는다. 예를 들어 ‘우디는 어떻게 달라졌는가’라는 질문은 개인이 자기 자신에 대한 직접적 성찰 대신, 캐릭터라는 안전한 거리를 통해 변화 가능성과 과정을 탐색하게 하는 우회로를 제공한다. 이는 투사적 기법(projective technique)의 원리와 유사하다. 나아가 우디의 성격 발달 궤적은 단선적 성장 서사가 아니라—1편에서 조작적이었던 우디가 곧바로 성숙해지는 것이 아닌, 2편·3편을 거치며 점진적으로 변화하는 구조—퇴행과 전진이 교차하는 실제 심리적

성장 과정과 구조적으로 유사하다. 이 점은 개인이 자신의 느린 변화를 실패로 비판단적으로 수용하는 데 있어 치유 효과를 가질 수 있다. 셋째, OTT의 반복 시청 기능은 심리 교육의 맥락에서도 유효하다. 심리 교육에서 핵심 개념을 설명으로 전달하는 방식은 개인의 인지·정서적 준비 상태에 따라 수용 효과가 크게 달라진다. OTT의 반복 시청 기능은 동일한 장면을 자신의 속도로, 자신이 준비된 시점에 반복적으로 접할 수 있다는 점에서, 심리 교육의 개인화를 가능하게 하는 도구로 기능할 수 있다. 예컨대 소각로 장면은 단회 시청에서는 정서적 충격으로 소비될 수 있지만, 반복 시청에서는 각 캐릭터가 손을 잡는 순서, 우디의 표정 변화, 외부 구원이 도달하기 직전의 침묵 등 세부 행동을 관찰 학습의 대상으로 삼을 수 있게 된다. 이러한 미시적 관찰은 TCI 요인의 행동 지표를 실제 서사 안에서 체득하는 가장 효과적인 방식이 될 수 있으며, 임상가 교육에서도 사례 제시의 보조 자료로 활용될 수 있다.

5-3 연구의 한계 및 후속 연구 제안

본 연구는 (1) 단독 연구자의 질적 해석 의존, (2) 실제 사용자 대상 경험적 검증 부재, (3) 단일 캐릭터 집중이라는 한계를 갖는다. 이 한계들은 후속 연구의 방향을 가리킨다. 연속 시청 완주 집단과 간헐 시청 집단을 비교하여 기질·성격 인식과 동일시 정도의 차이를 검증하는 사용자 연구, 복수 평정자 참여를 통한 평정자 간 신뢰도 검증, 버즈·제시 등 다중 캐릭터 및 타 시리즈로의 확장이 본 프레임 위에서 설계 가능한 과제이다.

5-4 결론

이 연구의 이론적 의의는 두 층위에서 정리될 수 있다.

첫 번째 층위는 방법론의 통합이다. 디지털 콘텐츠학의 OTT 인터페이스 연구와 심리학 문화연구의 애니메이션 캐릭터 분석은 각자의 분석 언어와 관심 단위를 유지한 채 병렬 발전해왔으나, 본 연구는 TCI의 기질·성격 이중 구조를 매개로 두 영역을 하나의 분석 프레임 안에서 통합하였다. 이는 이후 두 영역의 연구자들이 서로의 방법론을 참조할 수 있는 접점을 처음으로 마련한다는 점에서, 개별 연구 결과를 넘어선 학문적 기여를 갖는다. 두 번째 층위는 TCI 이론 자체의 적용 범위 확장이다. TCI는 지금까지 주로 임상, 상담 장면에서 검사의 형태로 활용되어왔으나, 본 연구는 구조화된 서사 텍스트가 TCI 이론의 새로운 검증 맥락이 될 수 있음을 보였다. 캐릭터의 행동은 자기보고의 언어적 한계를 갖지 않으며, 반복 시청이 가능한 OTT 환경에서는 동일 텍스트에 대한 복수 연구자의 독립적 평정이 용이하다는 점에서, 서사 텍스트 기반 TCI 분석은 임상적 접근을 보완하는 고유한 방법론적 위치를 점할 수 있다. 물론 본 연구가 갖는 한계 역시 명확히 인정되어야 한다. 분석이 단일 연구자의 서사 해석에 의존한다는 점, 실제 수용자를 대상으로 한 경험적 검증이 수행되지

않았다는 점, 그리고 분석 대상이 우디라는 단일 캐릭터에 집중되어 있다는 점은 이 연구의 주장을 일반화하는 데 있어 유의해야 할 경계이다. 그러나 이 한계들은 연구의 결론을 약화하는 것이 아니라, 후속 연구의 구체적 방향을 가리키는 지도로 기능한다. 복수 평정자 참여를 통한 평정자 간 신뢰도 검증, OTT 완주 수용자를 대상으로 한 TCI 기반 설문 연구, 버즈, 제시 등 다른 캐릭터로의 분석 확장은 모두 본 연구의 프레임 위에서 즉각 설계 가능한 연구들이다. 본 연구는 완결된 답이 아니라, 검증할 수 있는 물음을 정확하게 제기한다는 점에서 그 학술적 기능을 한다. 더 넓은 맥락에서 이 연구가 갖는 의미를 짚을 필요가 있다. OTT의 확산은 단순히 콘텐츠 소비의 편의성을 높인 기술적 변화가 아니다. 그것은 사용자가 서사와 관계 맺는 방식, 캐릭터를 인식하고 동일시하는 심리적 구조, 나아가 허구 속 인물의 성장을 통해 자기 자신의 변화 가능성을 상상하는 방식을 조용히 재편하고 있다. 우디가 24년의 서사 끝에 “어디에도 속하지 않는 자유”를 선택하는 장면을, 수용자가 4편을 연속으로 시청하면서 경험하는 것과 각 편을 수년의 간격을 두고 극장에서 만나는 것 사이에는 질적으로 다른 감동이 존재한다. 이 차이를 이론의 언어로 포착하는 것이 본 연구의 근본적인 문제의식이었다. 결론적으로, 본 연구는 OTT 시대의 사용자가 캐릭터를 어떻게 경험하느냐는 질문에 TCI라는 심리학적 언어로 답하기 위한 분석 프레임을 제안하는 시도이다. 이 프레임이 실제 수용자의 경험을 설명하는지 여부는 이론적 정합성만으로 확정될 수 없으며, 사용자 대상 경험 연구를 통한 검증을 요한다. 본 연구의 기여는 그 검증이 가능한 구조적 논거와 분석 도구를 최초로 제시한 데 있다. 기질은 변하지 않고 성격은 발달한다는 TCI의 이중 명제는, 우디라는 캐릭터를 통해 서사적으로 구현되었으며, OTT의 연속 시청 환경은 사용자가 이 이중성을 한 번의 경험 안에서 온전히 인식할 수 있는 조건을 처음으로 제공하였다. 이 대응-이론의 이중 구조와 매체의 이중 경험-이 우연이 아닌 구조적 필연임을 밝히는 것, 그것이 본 연구가 기여하고자 하는 핵심이다. 디지털 콘텐츠 환경이 가속화될수록, 수용자의 심리적 경험을 정확히 기술하는 이론적 언어의 필요성은 더욱 커질 것이다. 본 연구가 그 언어를 구성하는 작은 한 단위가 되기를 기대하며, 이후 더 많은 연구자가 서사와 심리학, 플랫폼과 캐릭터, 기술과 인간 경험 사이의 접점에서 새로운 질문을 발견하기를 기대한다.

감사의 글

본 연구는 문화체육관광부 및 한국콘텐츠진흥원의 2025-2026년도 OTT 콘텐츠 특성화 대학원 사업으로 수행되었음(기여율 100%).

참고문헌

- [1] A. D. Lotz, *Netflix and Streaming Video: The Business of Subscriber-Funded Video on Demand*, Cambridge, UK: Polity Press, 2022.
- [2] J. Yoo and J. Y. Park, "A Study on Factors Affecting Continuous Usage Intention of Global OTT Service Users: Focusing on Netflix," *Korean Journal of Broadcasting and Telecommunications Research*, No. 102, pp. 46-79, April 2018. <https://doi.org/10.22876/kjbtr.2018.102.002>
- [3] M. C. Green and T. C. Brock, "The Role of Transportation in the Persuasiveness of Public Narratives," *Journal of Personality and Social Psychology*, Vol. 79, No. 5, pp. 701-721, November 2000. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.79.5.701>
- [4] Y. H. Sung, E. Y. Kang, and W.-N. Lee, "Why Do We Indulge? Exploring Motivations for Binge Watching," *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, Vol. 62, No. 3, pp. 408-426, July 2018. <https://doi.org/10.1080/08838151.2018.1451851>
- [5] J. Cohen, "Defining Identification: A Theoretical Look at the Identification of Audiences with Media Characters," *Mass Communication & Society*, Vol. 4, No. 3, pp. 245-264, August 2001. https://doi.org/10.1207/S15327825MCS0403_01
- [6] C. R. Cloninger, D. M. Svrakic, and T. R. Przybeck, "A Psychobiological Model of Temperament and Character," *Archives of General Psychiatry*, Vol. 50, No. 12, pp. 975-990, December 1993. <https://doi.org/10.1001/archpsyc.1993.01820240059008>
- [7] C. R. Cloninger, "A Systematic Method for Clinical Description and Classification of Personality Variants: A Proposal," *Archives of General Psychiatry*, Vol. 44, No. 6, pp. 573-588, June 1987. <https://doi.org/10.1001/archpsyc.1987.01800180093014>
- [8] C. R. Cloninger, T. R. Przybeck, D. M. Svrakic, and R. D. Wetzel, *The Temperament and Character Inventory (TCI): A Guide to Its Development and Use*, St. Louis, MO: Center for Psychobiology of Personality, Washington University, 1994.
- [9] S. J. Kim, "A Review of Character Characteristics of Characters Shown in Animations," *The Korean Journal of Animation*, Vol. 12, No. 3, pp. 24-39, September 2016. UCI: G704-SER000010318.2016.12.3.003
- [10] Y. J. Bei and D. Y. Jang, "The Growth Narrative Analysis of Pixar Animation <Coco>," *Cartoon and Animation Studies*, No. 68, pp. 227-254, September 2022. <https://doi.org/10.7230/KOSCAS.2022.68.227>
- [11] S. K. Shin and J. Y. Park, "A Study on the Factors Which Affect Satisfaction and Dissatisfaction of Global OTT Service: Focusing on Netflix," *Journal of Cybercommunication Academic Society*, Vol. 37, No. 3, pp. 53-94, September 2020. <https://doi.org/10.36494/JCAS.2020.09.37.3.53>
- [12] D. M. Svrakic and R. C. Cloninger, "Epigenetic Perspective on Behavior Development, Personality, and Personality Disorders," *Psychiatria Danubina*, Vol. 22, No. 2, pp. 153-166, June 2010.
- [13] D. P. McAdams, *The Stories We Live By: Personal Myths and the Making of the Self*, New York, NY: Guilford Press, 1993.
- [14] C. R. Cloninger, *Feeling Good: The Science of Well-Being*, New York, NY: Oxford University Press, 2004.



안윤경(Yoon-Kyung Ahn)

2017년 : 홍익대학교 영상대학원
디지털애니메이션 석사
2021년 : 홍익대학교 대학원
영상학 박사

2009년~2019년: 비주얼 아티스트, 미디어 디렉터
2019년~현 재: 영화치료, 야호야심리메디컬센터 대표
2025년~현 재: 홍익대학교 영상·커뮤니케이션 대학원
겸임교수

※ 관심분야 : 애니메이션(Animation), 영화심리(Cinema therapy) 등



한경연(Kyung-Yeon Han)

2025년~현 재: 홍익대학교 영상·커뮤니케이션대학원
디지털애니메이션전공 석사과정

※ 관심분야 : 디지털애니메이션(Digital Animation) 등