

스핀오프 애니메이션 캐릭터의 역할과 욕구 변화에 대한 연구: 미니언즈와 장화신은 고양이 작품을 중심으로

공 현 희*

A Study on the Role and Desire Changes of Spin-off Animation Characters: Minions and Puss in Boots Cat Work Analysis

Hyunhee Kong*

Abstract

This paper explored the characters in spin-off works that are becoming a hot topic not only in Korea but also in the world. I would like to find out whether there are changes in the character in the original and the character's character and behavior in the spin-off work, and if there are changes, for what reason the changes occur. The subjects of the study were "Puss in Boots" and "Minions," which released a number of spin-off works based on the original. As analysis tools, we used the five-step theory of need by Abraham H. Maslow and the behavioral model of Greimas.

As a result, in the spin-off work, Minions and Puss have shifted away from the role of facilitator in the original and become subjective characters. According to Maslow's theory of needs, the analysis also confirmed that this appears as an action to satisfy the needs of belonging, love, respect, and self-realization beyond basic physiological and safety needs. This change allowed him to develop a more independent and proactive personality and behavior, and be at the center of the story. This is the result of reflecting the production team's intention and audience expectations to provide audiences with deeper characters and richer stories. is analyzed.

Keywords : Spin-Off Animation, Character, Greimas' Actantial Model, Maslow's Hierarchy of Needs

Received : 2024. 07. 26. Revised : 2024. 08. 29. Final Acceptance : 2024. 08. 30.

※ This research was supported by Baekseok University

* Professor, Department of Digital Image & Animation, Baekseok University, Baekseokdaehak-ro, Dongnam-gu, Cheonan-si, Chungcheongnam-do, 31065, Korea : +82-41-550-2715, e-mail : hanikong@naver.com

1. 서론

1.1 연구배경 및 목적

스핀오프 작품들이 관심을 받고 있다. 여러 가지 분야에서 스팀오프 작품들은 기존의 세계관이나 잘 알려진 캐릭터를 활용하여 새로운 이야기를 만들거나 깊이 있는 탐구를 시도함으로써 인기를 더해가고 있다.

우리나라에서 화제가 되었던 스팀오프 작품으로 “응답하라 시리즈”¹⁾가 있다. 이 드라마 시리즈는 tvN에서 2012년부터 2016년까지 세 시즌 동안 방영되었으며, 각 시즌은 다른 시대와 배경을 가진 독립적인 이야기가 중심이 되었다. 각 시즌마다의 잘 구성된 스토리와 매력적인 캐릭터들이 시청자들에게 큰 인기를 끌었다. “응답하라 시리즈”는 우리나라에서 성공적인 스팀오프 작품으로 평가받고 있으며, 스팀오프 장르는 주로 영화, TV 드라마, 애니메이션 같은 미디어와 다양한 분야에서 나타나고 있다.

세계적으로 화제가 되었던 스팀오프 작품으로는 “스타워즈(Star Wars)”²⁾시리즈가 있다. 2019년에 “The Mandalorian”을 시작으로 2021년에 선보인 “Star Wars: The Bad Batch”까지 7개의 스팀오프 작품이 나왔다. 원작의 세계관을 기반으로 새롭게 제작된 스팀오프 시리즈이다.

이렇게 스팀오프 작품은 “응답하라 시리즈”나 “스타워즈”와 같이 기존의 원작이나 시리즈에서 파생된 새로운 캐릭터나 이야기를 중심으로 구성된 콘텐츠를 의미한다.

이러한 형식은 주로 애니메이션이나 만화에서 자주 나타나며, 기존의 팬들에게는 익숙한 캐릭터나 세계관을 바탕으로 새로운 시각에서 이야기를 전개하거나 깊이 있는 배경을 탐구하는 기회를 제공한다.

현재의 스팀오프 시장은 기술 발전과 콘텐츠 제작의 다양성이 더해지면서 더욱 활발해지고 있다. 스팀오프가 국제적으로 널리 알려지고 소비되는 데 글로벌 시장의 개방과 디지털 스트리밍 플랫폼의 확산이 큰 역할을 했다.

이번 연구에서는 우리나라 뿐 만이 아니라 세계적으로 화제가 되고 있는 스팀오프 작품속의 캐릭터에 대해 연구하려고 한다. 원작 속에서의 캐릭터와 스팀오프 작품에서의 캐릭터의 성격과 행동 변화가 있는지, 만약 변화가 있다면 어떤 이유에서 변화들이 생기는지 알아보고자 한다. 이런 변화들을 분석하기 위해 애니메이션의 서사구조를 주목해야 하는데, 서사구조는 캐릭터들의 행동으로 구성되기 때문이다. 원작에 등장했던 캐릭터가 스팀오프 작품에서는 어떤 역할을 부여받고 어떻게 문제를 해결하는지 등의 행동들을 살펴볼 수 있다. 본 연구는 스팀오프 애니메이션 등장인물의 역할과 행동이 시리즈의 전개에 따라 원작과 스팀오프에서 어떤 차이를 보이는지와, 서사구조가 어떻게 확장되어 가는지를 살펴본다. 또한 변화와 차이가 있다면 무엇 때문인지 살펴봄으로써, 향후 다양한 스팀오프 작품들의 이야기 구성에 유용한 방향을 제공하고자 한다.

1.2 연구범위 및 방법

본 연구는 원작 애니메이션을 기반으로 스팀오프된 작품을 연구대상으로 하였고, 원작과 스팀오프 작품 간에 서사구조의 변화와 이에 따른 등장인물들의 역할유형과 성격변화를 분석하였다. 연구대상의 선정은 대중적으로 잘 알려진 장편애니메이션 중에서 원작을 기반으로 다수의 스팀오프 작품을 개봉한 “장화신은 고양이”와 “미니언즈”를 대상으로 선정하였다.

두 작품은 모두 미국 애니메이션으로써 원작속의 캐릭터가 스팀오프 작품에서는 주인공이 되었으며 현재 2편의 스팀오프 작품들이 나왔다는 공통점도 있다.

스팀오프 작품 모두가 흥행을 보장받는 것은 아니다. 특히, 특정 등장인물에 집중하여 제작된 작품들의 경우 원작에서의 존재감은 두드러졌지만 그 등장인물을 주인공으로 한 스토리 전개가 대중의 호응을 크게 받지 못

1) “Reply series” is a South Korean television drama series produced by tvN. It gained acclaim for its nostalgic portrayal of different decades and its well-developed characters. The series includes “Reply 1997”, “Reply 1994”, and “Reply 1988”.

2) “The Mandalorian” (2019) follows a bounty hunter after the fall of the Empire; “Star Wars: The Clone Wars” (2008) explores events between “Attack of the Clones” and “Revenge of the Sith”; “Star Wars Rebels” (2014) focuses on the early rebellion between “Revenge of the Sith” and “A New Hope”; “Rogue One: A Star Wars Story” (2016) chronicles the mission to steal the Death Star plans; “Solo: A Star Wars Story” (2018) follows young Han Solo’s adventures; “The Book of Boba Fett” (2021) is a spin-off focusing on Boba Fett and Fennec Shand’s endeavors; “Star Wars: The Bad Batch” (2021) follows elite clone troopers during the early days of the Empire. All were made in the USA.

하는 경우도 많았다.³⁾ 흔히들 영화의 성공여부는 캐스팅에서 결정된다고 하듯이 애니메이션에서는 캐릭터 기획과 작품의 서사구조가 성패를 좌우한다고 볼 수 있다. 이런 점들을 염두하고 연구 대상으로 정한 두 작품은 전 세계적으로 화제를 불러 일으키고 흥행 성공을 거둔 작품이다.

미니언즈는 “슈퍼배드”⁴⁾ 작품에서 처음 등장한 작은 노란 캐릭터들로, 본래는 부하로 등장했지만 큰 인기를 끌어 자체적인 스핀오프 시리즈를 만들었다. 슈퍼배드의 인기로 힘을 얻어 2015년에 미니언즈⁵⁾이 스핀오프 작품으로 시작이 되었으며, 2022년에 미니언즈⁶⁾가 만들어졌다. 이 2편의 스핀오프 작품들은 전 세계적으로 성공을 거두었다. 그리고 미니언즈는 캐릭터의 상품화와 라이선싱에서도 큰 성공을 거두었으며, 다양한 상업적인 활동을 통해 그 인지도와 인기를 굳건히 하고 있다.

“슈렉” 시리즈의 스핀오프 작품인 “장화신은 고양이”⁷⁾는 2011년에 발표 되었으며, 고양이 푸스의 모험을 중심으로 이야기가 전개된다. “장화신은 고양이: 더 라스트 위시”⁸⁾는 2023년에 발표된 시리즈로 2번째 작품이다.

이전 작품들의 인기를 바탕으로 푸스의 새로운 모험과 이야기를 다루었다.

본 연구는 원작과 스핀오프 작품들에 등장하는 주요 캐릭터들, 특히 주인공의 역할과 행동 변화를 분석하였다. 주목하여 분석한 캐릭터는 원작에서 등장해서 인기를 얻어서 스핀오프 작품에서 주인공으로 나온 미니언즈와 푸스이다. 분석 도구로는 그레마스⁹⁾의 행위소 모형을 사용하였다. 그리고 매슬로우¹⁰⁾의 욕구 5단계 이론을 통해서 캐릭터의 역할과 행위가 지향하는 가치도 분류하였다.

그레마스의 행위소 모형은 사회적, 문화적 상호작용을 설명하는 도구로, 애니메이션 캐릭터 분석에 적합한 이유는 다음과 같다(Kong, 2010). 이 모형은 기초화적 분석을 통해 캐릭터의 상징적 의미를 해석하는 데 유용하다. 애니메이션 캐릭터는 종종 상징적인 요소들을 포함하고 있으며, 그들의 외모, 행동, 대사 등은 특정한 문화적 및 사회적 의미를 전달하기 위해 디자인 된다. 그레마스의 행위소 모형을 사용하면 캐릭터의 각 요소가 어떻게 상징적 의미를 형성하는지 분석할 수 있다.

또한, 이 모형은 캐릭터와 그들이 존재하는 문화적, 사회적 구조 간의 상호작용을 이해하는 데 도움이 된다. 애니메이션 캐릭터는 특정 문화적 배경이나 사회적 상황에서 특정 역할을 맡는 경우가 많기 때문에, 이 모형을 통해 그들의 상호작용과 구조적 관계를 분석할 수 있다. 그리고 애니메이션 캐릭터는 시대에 따라 다양하게 해석될 수 있으며, 그들의 행동과 특성은 문화적 변화를 통해 다양한 사회적 맥락에서 재해석될 수 있다. 행위소 모형을 사용하면 캐릭터가 시간과 공간을 넘어 어떻게 변화하고 발전해 왔는지를 이해하는 데 도움이 된다.

따라서 이번 연구에서 그레마스의 행위소 모형을 사용하여 분석하는 것은 캐릭터의 복잡한 상징적 의미와 사회적, 문화적 맥락을 이해하는 데 매우 유용하다. 이 모형은 캐릭터의 다양한 측면을 깊이 있게 탐구할 수 있는 도구로 작용할 수 있다. 또한, 매슬로우의 욕구 단계 이론은 인간의 심리적 발전과 개인적 성장을 이해하는 데 중요한

earned over \$484 million worldwide.

9) Algirdas Julien Greimas(1917-1992). He held both Lithuanian and French nationality and developed the actantial model in the 1960s.

10) Abraham H. Maslow(1908-1970). He was an American psychologist known for developing the Hierarchy of Needs theory in the 1940s.

3) “Mr. Bean: The Animated Series” (2002, UK) struggled to replicate the success of the original live-action show. Although the original “Mr. Bean” was widely popular, the animated spin-off failed to capture the physical comedy and unique charm of the character, resulting in disappointing reception and lackluster performance.

4) This animated film was produced in the United States and released in 2010. It was created by Illumination Entertainment and distributed by Universal Pictures. The film has grossed over \$543 million worldwide.

5) This animated film, a spin-off of the Despicable Me franchise, was produced in the United States and released in 2015. Created by Illumination Entertainment and distributed by Universal Pictures, it earned over \$1.16 billion worldwide.

6) This animated film, released in 2022, was produced in the United States by Illumination Entertainment and distributed by Universal Pictures. It grossed over \$940 million worldwide.

7) This animated film, a spin-off of the Shrek franchise, was produced in the United States and released in 2011. Created by DreamWorks Animation and distributed by Paramount Pictures, it earned over \$554 million worldwide.

8) This animated film, a sequel to Puss in Boots and part of the Shrek franchise, was produced in the United States and released in 2022. Created by DreamWorks Animation and distributed by Universal Pictures, it

이론적 틀을 제공하므로, 이 이론을 통해 캐릭터의 행동이나 선택이 어떻게 욕구 단계에 영향을 받는지 분석할 수 있다.

2. 이론적 배경

2.1 애니메이션과 캐릭터

애니메이션 속의 캐릭터는 스토리를 전달할 뿐 아니라 작품 전체의 흐름을 좌우하는 중요한 역할을 한다. 애니메이션 캐릭터는 과거의 단순한 메시지 전달에서 벗어나서 관객과 호흡하면서 그 상품적 가치를 인정받고, 사회적 트렌드의 최신 유행을 반영해야만 성공할 수 있게 되었다. 애니메이션 캐릭터 디자인에 있어서는 관객이 쉽게 캐릭터를 이해하여 동화될 수 있도록 하기 위하여 전형화되는 경향이 있다. 그것은 묘사하려는 대상의 속성을 단번에 드러냄으로써 관객이 캐릭터의 행동을 쉽게 받아들일 수 있도록 해주며 전개를 쉽게 이해할 수 있도록 해 주어야 한다[Jo, 2013]. 결국, 애니메이션 캐릭터를 정의하자면, 애니메이션 작품에 등장하는 인물로써 내적인 요소인 개성과 외적인 요소인 이미지의 결합체이다[Kong, 2010].

애니메이션은 두 종류의 생명력을 제작자들에 의해 탄생하는데, 하나는 장르 차원에서의 생명력이고, 다른 하나는 캐릭터 차원에서의 생명력이다. 장르 차원에서의 생명력이란 정지된 영상에 생명력을 불어 넣는다는 어원에서도 발견할 수 있다. 캐릭터 차원의 생명력이란, 실사 촬영이 아닌, 인간의 손에 의해 인공적으로 만들어진 이미지에 인간의 삶에서 드러나는 특징들 중 일부를 외부적 표현양식과 행동양식 등을 통해 부여하는 과정을 통해 캐릭터가 갖게 되는 특성을 일컫는다[Kong, 2010]. 애니메이션 캐릭터는 상상의 존재이면서 현실을 반영하고 묘사하는 기표로서의 특징을 갖는다. 특히, 애니메이션이 서사구조가 전면에 나타나고 이를 뒷받침하는 회화의 집합체라고 볼 때 전체 서사구조를 이끄는 존재인 캐릭터의 비중은 일반 실사영화 등과 대비하여 더 커진다. 따라서 애니메이션에 등장하는 다른 어떤 주변적 기표보다도 더 대표성을 띤다.

애니메이션 기획과 제작의 처음 단계는 기획자의 아이디어이고, 그 아이디어와 함께 탄생하는 것이 애니메이션 캐릭터다. 애니메이션에서는 캐릭터의 상품으로서의 전

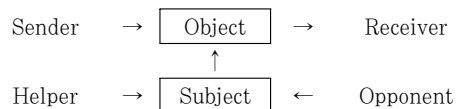
략적 가치가 중요한 요소로 고려되고 있어서, 실제로 애니메이션 기획 단계부터 캐릭터의 상품화 가능성을 고려한 마케팅전략이 포함되고 있는 것이 현실이다. 애니메이션을 관람한 관객들도 단순한 스토리가 아닌 캐릭터의 이미지를 구매함으로써 얻는 만족을 추구하고 있는 것이다. 최근 애니메이션 자체의 수익보다 캐릭터 상품으로 회수하는 부분이 훨씬 더 높은 수익성을 보이고 있는 것이 이러한 맥락에서 중요하다[Choi, 2009].

2.2 그레마스의 행위소 모형 이해

사회 심리학자인 그레마스(J. Germaize)는 사회적 상호작용과 개인의 행동에 대한 연구를 수행하였다. 그는 행위소 모형(Act-Self Model)을 제안하였으며, 이 모형은 개인의 행동과 자아 간의 상호작용을 설명하는 중요한 이론적 도구로 활용된다.

그레마스는 행위소 모형을 통해 사회적 상호작용에서의 개인의 역할을 이해하고자 했으며, 이 모형은 개인이 다른 사람에게 전달하고자 하는 메시지의 선택적 측면과 그 메시지가 수신자에게 어떻게 해석되는지를 중요시한다[Germaize, 1998]. 따라서 애니메이션 캐릭터를 그레마스의 행위소 모형으로 분석하는 것은 그들의 복잡한 상징적 의미와 사회적, 문화적 맥락을 이해하는 데 유용하며, 그들이 지닌 다양한 측면을 깊이 있게 탐구할 수 있는 도구로 작용할 수 있기 때문이다.

그레마스는 프롭이 분석한 러시아의 기담에서의 31개 기능목록을 레비스트로스가 제시했던 계열관계를 바탕으로 보다 일반화시켜 기능모형을 정립하였고, 각 기능을 수행하는 행위자들 간의 관계를 규명하여 행위소 모형을 제시하였다[Park, 2003]. 각 기능을 수행하는 행위자들 간의 관계를 규명하여 행위소 모형으로 나타내면 다음과 같다.



〈Figure 1〉 Actant Model of Greimas

그레마스는 행위의 주체를 행위소로 규정하였으며, 이는 문법학자인 튀시앵 테니에르(L. Tesniere)로부터 차용한 것인데 어떠한 결정사항과도 무관하게 행위를

완수하고 감행해 나가는 사람, 사물 또는 추상적 실체를 의미한다. 이 개념은 어떤 작품의 특정 등장인물을 지칭하는 것이라기보다는 한 작품에서 벌어지는 연속된 상황 속에서도 수시로 변화될 수 있다[Kim, 2005]. 행위소 모형은 발신자는 수신자에게 특정 과업을 수행하도록 위임하는 역할을 하며, 주인공은 이 과업을 수행할 것을 받아들임으로써 행위의 주체가 된다. 또한, 주인공은 이를 수행하는 과정에서 다양한 시련을 겪게 되며, 조력자의 도움을 받기도 하고, 대립자로부터 과업수행을 방해 받기도 한다.

2.3 매슬로우 욕구단계이론의 이해

매슬로우는 1943년에 사람에게 동기를 부여하려면 단계별로 상승하는 인간의 욕구를 제대로 이해해야 한다는 욕구 단계 이론을 그의 논문 "A Theory of Human Motivation" 소개하였다[Maslow, 1943]. 인간의 욕구는 낮은 단계의 욕구로부터 시작하여 그것이 충족됨에

따라서 차츰 상위단계로 올라간다는 것이다. 즉, 인간행동은 각자의 필요와 욕구에 바탕을 둔 동기에 의해 유발되고, 이러한 인간의 동기에는 위계가 있어서 각 욕구는 하위 단계의 욕구들이 어느 정도 충족되었을 때 비로소 지배적인 욕구로 등장하게 되며 점차 상위욕구로 나아간다고 보았다. 매슬로우는 인간의 욕구를 생리적 욕구, 안전 욕구, 소속 및 애정 욕구, 자존 욕구 등 5단계로 구분하였으며, 가장 고차원적인 상위 욕구를 자아실현 욕구로 보았다.¹¹⁾ 다섯 가지 욕구의 내용은 다음과 같다.

매슬로우의 욕구단계이론은 인간의 심리적 발전과 개인적 성장을 이해하는 데 중요한 이론적 틀을 제공하기 때문에, 이 이론을 이용하여 사람들의 행동이나 선택이 욕구의 단계에 얼마나 영향을 받는지를 분석할 수 있다.

3. 작품분석

3.1 슈퍼배드 작품분석

가칠한 악당 그루가 본인의 목적을 위해 악랄한 계획을 수립하고 진행하는 과정을 다룬다. 그루는 자신의 목표를 달성하기 위해 보조로 미니언들을 이용하며, 이 과정에서 여러 가지 상황들이 벌어진다.

슈퍼배드에 나온 주요 캐릭터들의 역할과 성격을 파악해 보고, 그레마스의 행위소 모형으로 분석해 보면 다음과 같다.

작품에서 그루의 역할은 주인공으로서 이야기의 중심에 위치한다. 그의 행동과 선택이 주요 스토리 라인을 이끌어가며, 전반적인 플롯의 주요한 결정을 만들어낸다. 그루의 목표는 세계 최고의 악당이 되는 것이다. 대상은 목표를 이루기 위해 달을 훔치는 것이다. 발신자는 어렸을 때부터 갖고 있는 그루의 내적동기라고 할 수 있다.

미니언들은 그루의 행동을 돕는 조력자의 역할을 한다. 그루의 계획을 실행하는 데 필요한 기술적 지원을 제공하고, 그루가 딸들에 대한 애정을 발전시키고 자신의 악당 이미지를 뒤엎는 데 중요한 역할을 한다.

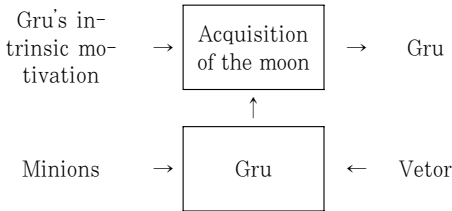
작품에서 대립자로 나오는 벡터는 그루의 경쟁자로서, 자신의 이익을 위해서 그루의 계획을 방해하고 무너뜨리려고 한다.

〈Table 1〉 Maslow's Hierarchy of Needs

Hierarchy of Needs	Hierarchy of Needs
Stage 1 Physiological Needs	This hierarchy includes needs essential for survival. It is the most basic and essential need and includes physiological needs such as eating, sleeping, and breathing.
Stage 2 Safety Needs	The desire to be protected and safe from physical/sensory harm
Stage 3 Belongingness and Love Needs	The desire to create a group and be accepted by peers. Humans are social beings, so they want to belong to a certain place or be accepted by another group, want to have fellowship with their peers.
Stage 4 Esteem Needs	Esteem needs include respect for oneself and respect from others. Self-esteem, desire for achievement, social recognition, etc. fall into this class.
Stage 5 Self-Actualization Needs	The highest level of desire is the stage of feeling self-satisfaction, and the desire to complete one's self by maximizing one's potential through the desire to achieve what one can achieve or become.

11) Maslow's motivation theory, <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=937550&cid=43667&categoryId=43667>.

이야기에서 그루는 자신의 행동의 결과로 자신의 명성과 자존감을 높이는 것을 목표로 하기 때문에 수신자도 그루가 된다.



<Figure 2> Personality Type of Minions in Despicable Me

슈퍼배드의 주요 등장인물들의 욕구를 분석해 보면 다음과 같다.

주인공 그루는 세계 최고의 악당이 되고자 한다. 다른 악당들로부터 인정을 받고, 자신을 알리고 명성을 얻고 싶어 하는 그루의 동기는 존경 욕구로 분석된다. 미니언들의 도움을 받으면서 딸들에게 인정받는 아버지가 되고, 잠재력을 실현하는 과정은 자아실현 욕구로 분류할 수 있다.

조력자로 나오는 미니언들은 안전욕구를 중요시한다. 주인공 그루를 도우면서 자신들의 생존과 안전된 삶의 환경을 제공 받기를 원한다.

주인공 그루보다 더 유명한 악당이 되려고 하는 벡터는 존경 욕구를 중요시한다. 명예와 명성을 남들한테서 인정 받고 존경 받고 싶어 한다.

3.2 미니언즈1 작품분석

슈퍼배드의 첫 번째 스핀오프 작품인 미니언즈1은 미니언들의 탄생과 그들의 모험을 중심으로 전개된다.

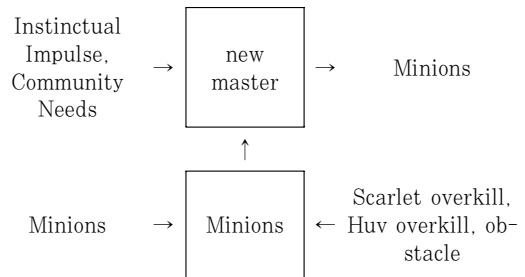
미니언들은 시간을 거슬러 올라가면서 여러 명의 악당들을 마스터로 삼으려고 시도하고 그들은 이 과정에서 실패와 여러 가지 사건들을 겪는다.

미니언즈1에서 캐릭터들의 행동과 성격을 분석하고, 분석한 내용을 그레마스의 행위소 모형으로 나타내 보면 다음과 같다.

주인공인 미니언들은 고대부터 가장 사악한 주인을 찾아 섬기는 것이 존재 이유이다. 이들은 자신들이 섬길 주인이 없을 때 목적의식을 잃고 우울해한다. 작품의 시작 부분에서, 실수로 주인을 잃어버리고, 점점 우울해지면서 새로운 주인을 찾아야 한다는 필요성을 느끼게 된다. 미니언들은 새로운 주인을 찾기 위해 모험을 떠나기로 결정한다. 따라서 주체는 미니언들이고, 객체인 목표는 새로운 주인을 만나는 것이다.

발신자는 미니언들의 본능적 충동 및 기존 미니언들의 공동체 요구이며 수신자는 새로운 주인을 찾아 행복과 존재의 목적을 되찾는 미니언들이다. 이 과정에서 조력자도 서로를 이해하고 도와주는 미니언들이다.

대립자는 세상을 정복하려는 야심을 가지고 있는 악당인 스킨렛 오버킬과 허브 오버킬, 그리고 여행 중 만나는 여러 장애물이다.



<Figure 3> Personality Types in Minions1

<Table 2> Analysis of Characters' Roles and Desires

Character	Social/External Motivation	Behavioral Pattern	Role Type	Desire
Gru	He wants to make a name for himself and become the best villain in the world	Stealing the moon to realize his potential and try to gain fame	Subject Receiver	Stage 4 Stage 5
Minions	Exists to ensure the safety and stability of the leader	Seeks recognition and protection by assisting the leader and maintaining a close relationship	Helper	Stage 2
Vector	Achieves fame through their exceptional villainy	Disrupt Gru and the Minions for his goals	Opponent	Stage 4

〈Table 3〉 Analysis of Characters' Roles and Desires

Character	Social/External Motivation	Behavioral Pattern	Role Type	Desire
Minions	They must find a new owner for their survival and safety	Venturing to find a new owner	Subject Receiver	Stage 3 Stage 4
Minions	Minions enjoy being with friends, seeking recognition, and wanting to be loved and accepted by each other	To be faithful allies in achieving their goals	Helper	Stage 3
Scarlet overkill, Huv overkill	They have a desire to become world-class villains	They lure minions to help them become global villains	Opponent	Stage 3 Stage 4

미니언즈1의 주요 캐릭터들의 욕구를 분석해보면 다음과 같다.

미니언들은 비교적 낙천적이고 즐거움을 추구한다. 그들의 동기는 주로 사회적 욕구와 존경 욕구에 해당한다. 미니언들은 친구들과 함께하며, 서로에게 인정받고 사랑받고 싶어한다. 또한, 본인들의 능력을 통해 팀에 기여하고 싶고 인정받고 싶은 욕구를 가지고 있다.

스칼렛 오버킬과 허브 오버킬은 세계 최고의 악당부부이다. 미니언들이 새 주인으로 선택한 인물인데, 그들의 동기는 주로 존경 욕구에 해당한다. 그들은 자신들이 최고라는 것을 증명하고, 전 세계적으로 인정받고자 하며, 자신들의 잠재력을 최대한 발휘하고자 한다.

3.3 미니언즈2 작품분석

미니언즈2에서는 미니언들이 주체로서 그루를 돕고 그의 목표를 달성하기 위해 노력하는 것이 주요 내용이다. 미니언즈2는 슈퍼배드에서 주인공으로 나왔던 그루의 어린시절을 보여준다. 미니언들의 목표는 그루를 위기로 부터 구출하고 그의 안전을 보장하며, 비서스 6의 일원이 되는 것을 돕는 것이다.

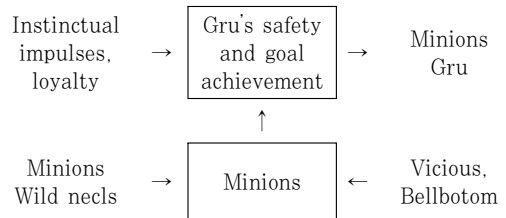
미니언즈2에서 캐릭터들의 행동과 성격을 분석하고, 분석한 내용을 그레마스의 행위소 모형으로 나타내 보면 다음과 같다.

미니언들은 작품에서 주체로서 그루를 구하고 그의 목표를 달성하도록 돕는다. 미니언들은 그루에 대한 충성심과 보호 반응에서 이 목표를 추구한다. 그루는 미니언들이 도와주고 보호하는 인물로서 야망이 크고 약간은 반항적인 성격을 가진 어린 소년으로서 나중에 세계 최고의 악당이 되기를 꿈꾼다.

이 과정에서 벨 보텀과 비서스6는 방해자로서 미니언

들의 목표 달성을 저지하려 한다. 이들은 악당 그룹으로 그루를 무시하고 적대적으로 대한다. 미니언들이 그루를 돕는 것을 방해하는 대립자 역할을 한다.

와일드 너클스는 경험 많고 은퇴한 악당으로서 미니언들과 그루의 멘토가 된다. 조력자의 역할을 하며 미니언들이 그루를 돕는 데 도움을 준다.



〈Figure 4〉 Personality Types in Minions2

미니언즈2에 나오는 캐릭터들에 대해 욕구에 대한 분석을 해보면, 어린 그루의 꿈을 실현시키고자 돕는 미니언들의 동기는 사회적 욕구이다. 그들은 그루에게 충성을 다하며, 그의 인정과 사랑을 받고 싶어한다. 그루의 목표를 실현하는 과정에서 미니언들의 존경 욕구와 욕구이론의 가장 최상위 단계인 자아 실현 욕구도 충족된다. 그루의 꿈을 이루게 하는 것이 자신들의 중요한 역할이고 자부심을 느낀다.

어린 그루는 악당이 되기를 꿈꾸며, 그의 초기 동기는 주로 존경 욕구와 자아실현 욕구에 해당한다. 그는 악당으로서의 명성을 얻고 싶어 하며, 자신의 잠재력을 실현하고, 자신이 위대한 악당이 될 수 있다는 것을 증명하고자 한다.

악당 조직 비서스 6의 대장인 벨바텀의 동기는 주로 존경 욕구에 해당한다. 본인의 행동이 제일이라는 것을 보여주고 싶어하고, 팀 내에서 자신의 능력을 발휘하고 뽐내서 명성과 권력을 가지려고 한다.

〈Table 4〉 Analysis of Characters' Roles and Desires

Character	Social/External Motivation	Behavioral Pattern	Role Type	Desire
Minions	The Minions' Loyalty to Gru and Instinctive Impulse	Helping Gru and fulfilling his dreams	Subject Receiver	Stage 3 Stage 4 Stage 5
Gru	Becoming the ultimate villain and gaining fame and honor	He wants to become a member of the villain group Vicious 6 and prove that he is the best villain in the world	Helper	Stage 4 Stage 5
Wild necls	He seeks out a new team and experience a sense of belonging and solidarity through their companionship	Providing crucial assistance to Gru and the minions.	Helper	Stage 3
Vicious6, Bell botom	They have a desire to become a world-class villain	To thwart Gru and the minions' goals	Opponent	Stage 4

비셔스6는 주로 존경 욕구에서 동기부여를 받는다. 그들은 각자의 특기와 능력을 발휘해 조직 내에서의 지위를 유지하고, 세계적인 악당으로 인정받고자 한다.

와일드 너클스의 동기는 주로 사회적 욕구에 해당한다. 그는 자신의 위치를 잃고 나서 새로운 팀을 찾고, 그들과 함께하는 과정을 통해 소속감과 연대를 느낀다.

3.4 슈렉2 스펀오프 캐릭터 역할분석

슈렉2는 슈렉1에서 결실을 맺은 피오나와의 사랑을 지키기 위해 주인공 슈렉이 여러 조력자의 도움을 받고, 대립자들과의 갈등을 해결하며 목표를 달성한다는 내용이다. 장화 신은 고양이, 푸스는 슈렉2에서부터 등장한다.

슈렉2의 캐릭터들의 행동과 성격을 분석하여 그레마스스의 행위소 모형으로 나타내 보면 다음과 같다.

슈렉은 이야기의 주체로서, 목표를 달성하기 위해

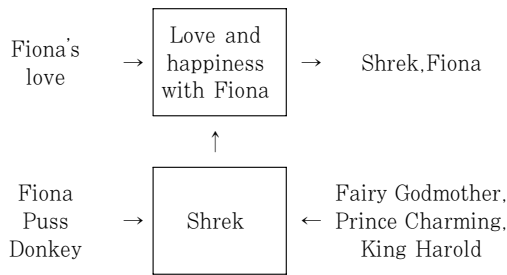
행동한다. 슈렉은 피오나와의 사랑을 지키고, 그녀의 부모에게 인정받기를 원한다. 피오나와의 사랑과 행복이 슈렉이 달성하고자 하는 목표이다. 발신자는 피오나의 사랑이라고 할 수 있다. 피오나의 사랑은 슈렉이 목표를 달성하기 위해 행동하는 동기를 부여하고, 그녀의 사랑이 슈렉의 행동을 유발하는 중요한 요소이기 때문이다. 수신자는 결국 슈렉과 피오나로서 목표를 달성하게 되는 주체들이다.

조력자는 슈렉의 충실한 친구로 당나귀과 장화신은 고양이, 즉 푸스이다. 모험 내내 슈렉을 돕고, 그들의 유머와 충성심은 슈렉이 목표를 달성하는 데 큰 도움이 된다.

대립자로는 요정 대모로서 피오나와 차밍 왕자의 결혼을 계획하며, 슈렉과 피오나의 사랑을 방해한다. 요정 대모의 아들로 나오는 차밍왕자도 역시 대립자의 역할을 하며 피오나의 아버지인 해롤드 왕도 대립자의 역할을 한다.

〈Table 5〉 Analysis of Characters' Roles and Desires

Character	Social/External Motivation	Behavioral Pattern	Role Type	Desire
Shrek	The rise of antagonists who get in the way of Shrek's love and happiness	Fighting against distractions and trying to disrupt his love and happiness	Subject Receiver	Stage 3 Stage 4
Puss	Understands Shrek's sincerity and becomes a true friend	Becoming a true friend to Shrek, helping for Shrek and Fiona's love and happiness	Helper	Stage 2
Fiona	Loves Shrek wholeheartedly	Actively assists Shrek in pursuit of love and happiness	Helper	Stage 3 Stage 4
Fairy Godmother Prince King	Seeking to disrupt Shrek and Fiona's love to claim the throne	Conspiring to eliminate Shrek	Opponent	Stage 4



(Figure 5) Personality Types in Shrek2

슈렉 2의 주요 캐릭터들을 매슬로우의 욕구이론에 따라 분석하면 다음과 같다.

슈렉의 동기는 주로 사회적 욕구와 존경 욕구에 해당한다. 그는 피오나와의 관계를 소중히 여기고, 그녀와의 사랑을 유지하고자 한다. 또한 자신이 누구인지에 대한 정체성을 찾고, 진정한 자신으로서의 행복을 추구한다.

피오나의 동기는 사회적 욕구와 존경 욕구에 해당한다. 그녀는 슈렉과의 사랑을 지키고, 그와 함께 행복한 가정을 이루고자 한다. 그리고 자신의 부모님에게 인정받고, 가족의 일원으로서 존중받기를 원한다.

슈렉2에서 등장한 푸스와 동키는 모두 조력자로서 안전 욕구를 중요시한다. 슈렉과 피오나의 사랑과 행복을 지켜주기 위해 돕는 과정 속에서 그들의 안전과 평화로운 환경을 제공 받기를 원한다.

요정 대모와 해럴드 왕의 목표는 동일하다. 슈렉을 제거하고, 피오나 공주를 차밍 왕자와 결혼 시키는 것이다. 그들의 추구하는 것은 안전 욕구와 존경 욕구이다. 그들은 권력을 가지고 자신들의 명성과 권위를 누리하고자 한다. 또한 안전한 환경에서 국민들로부터 존경을 받고자 한다. 차밍 왕자는 슈렉을 제거하고 피오나 공주와 결혼하여 권력을 얻기를 원한다. 추구하는 동기는 존경 욕구로 분석된다.

3.5 장화신은 고양이1

푸스는 많은 인기에 힘입어 슈렉 시리즈의 스펀오프 첫작품인 장화신은 고양이1에서 주인공으로 나온다. 장화신은 고양이1에서 푸스는 한때는 알이주는 영웅이었지만, 지명 수배자 신세가 된 푸스는 명예 회복을 위해서 황금 거위와 마법의 콩을 획득하여 지난날의 죄를 용서 받고, 진정한 영웅이 되고 싶어 한다.

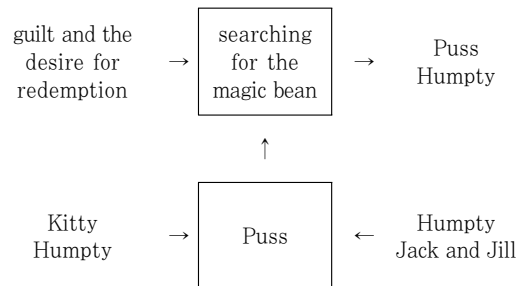
장화신은 고양이1에 등장하는 캐릭터들의 행동과 성

격을 그레마스의 행위소 모형으로 분석해 보면 다음과 같다.

주인공인 푸스는 주체로서 마법의 콩과 황금 거위를 찾으려고 한다. 이것이 곧 푸스가 극중에서 원하는 목표인 것이다. 발신자는 과거의 죄책감과 속죄의 욕구이다.

푸스와 험프티 덤프티는 결국 목표를 달성하게 되는 존재들이기 때문에 수신자로 분석된다. 키티 소프트포우스와 험프티 덤프티는 조력자로서 이야기에서 푸스를 돕는 친구들이다.

책과 질은 악당으로, 푸스와 그의 친구들이 황금 거위와 마법의 콩을 찾는 것을 방해하는 역할을 한다. 행위소 모형에서 대립자에 해당한다.



(Figure 6) Personality Types in The Adventures of Puss in Boots1

캐릭터들을 매슬로우의 욕구이론으로 분석하면 다음과 같다.

주인공 푸스는 지난날의 죄를 용서 받고, 진정한 영웅이 되려고 한다. 능력 있고 자존감 있는 모습을 보이며 명성과 명예를 얻으려고 한다. 이는 존경 욕구와 자아실현 욕구로 분석된다. 푸스를 돕는 키티 소프트포우스는 사회적 욕구와 존경 욕구를 가지고 있다. 키티는 푸스와 동료들 사이에서 소속감과 사랑을 찾고자 한다. 또한 그녀의 능력과 기술을 동료들한테 인정 받기를 원한다. 험프티 덤프티는 안전 욕구를 중요시 한다. 그는 과거에 푸스에게 저질렀던 실수 때문에 불안정한 마음을 가지고 있다. 따라서 자신의 안전과 마음의 안정을 확보하고자 한다. 악당으로 나오는 책과 질의 동기는 주로 생리적 욕구와 안전 욕구로 분석된다. 황금거위와 마법의 콩을 가져와서 재정적으로 안정된 삶을 확보하고, 자신들의 생존과 안전을 보장받고자 한다. 그들의 행동은 이 두 가지의 기본적인 욕구를 위한 모습으로 분석된다.

<Table 6> Analysis of Characters' Roles and Desires

Character	Social/External Motivation	Behavioral Pattern	Role Type	Desire
Puss	Wanting to escape the guilt of the past and show the true hero	Collaborate with friends to find the magic bean	Subject Receiver	Stage 4 Stage 5
Kitty	Seeking love and a sense of belonging through a relationship with Puss	Solving problems using one's own strength and abilities, and collaborating with Puss to achieve a common goal	Helper	Stage 3 Stage 4
Humpty	Deep wounds and a desire for revenge are harbored within due to past betrayals	Recognizing one's own mistakes, offering help, and making sacrifices	Opponent Helper	Stage 3

3.6 장화신은 고양이2

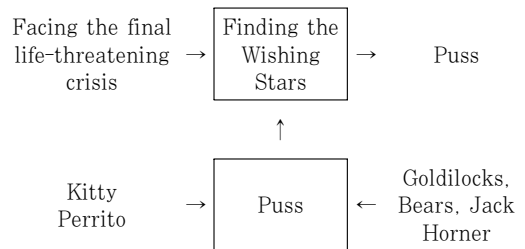
주인공인 장화신은 고양이, 푸스는 그의 마지막 목숨을 걸고 새로운 모험에 나서게 된다. 9개의 목숨 중 8개를 잃은 후, 남은 마지막 목숨을 지키기 위해 '소원별'을 찾아야 한다는 사실을 알게 되고, 과거의 연인인 키티 소프트포우스와 새로운 동료인 강아지 페로와 함께 소원별을 찾으려고 한다. 푸스는 목숨을 걸고 자신과 동료들을 보호하며, 악당 골디록스와 빅 잭 호너와의 싸움을 벌이게 되고, 이 과정에서 그는 진정한 용기와 우정, 그리고 자기 희생의 의미를 깨닫게 된다.

그레마스의 행위소 모델을 사용하여 장화신은 고양이 2를 분석하면 다음과 같다.

주체는 주인공인 푸스로서 자신의 마지막 목숨을 보호하고 소원별을 찾기 위해 모험을 떠나는 것이다. 목표는 푸스가 소원별을 찾는 것이다. 이 소원별은 푸스가 마지막 목숨을 지킬 수 있는 방법이기 때문이다. 발신자는 마지막 목숨에 대한 위기로 분석된다. 푸스가 마지막 목숨을 잃을 위기에 처한 상황이 그를 모험으로 내몰고, 소원별을 찾아야 하는 이유가 된다. 이는 푸스의 행위에 동기를 부여하는 요소이다. 수신자는 푸스로서 자신이 소원별을 찾아서 목숨을 구하는 최종 수신자이다. 조력자는 키티 소프트포우스와 페로인데, 키티 소프트포우는 푸스의 옛 연인이며 모험 중 도움을 주고, 페로는 낙천적이고 충성심이 강한 강아지로 푸스와 키티를 돕는다. 대립자는 골디록스와 세 마리 곰 가족과 빅 잭 호너로 분석된다. 이들은 모두 소원별을 차지하려는 탐욕스러운 악당으로 나오며 푸스를 방해하는 대립자이다.

장화신은 고양이2의 주요 캐릭터들을 메슬로우의 욕구이론에 따라 분석하면 다음과 같다:

푸스는 주로 자아실현 욕구에 해당된다. 그는 자신의 모험심과 영웅적인 행동을 통해 자신의 정체성을 찾고, 자신의 잠재력을 최대한 발휘하려고 한다. 또한, 후반부에는 자신의 죽음에 대한 두려움을 극복하고, 삶의 소중함을 깨닫는 과정을 통해 더 깊은 자아실현을 추구하게 된다.



<Figure 7> Personality Types in The Adventures of Puss in Boots2

장화신은 고양이1과 마찬가지로 키티 소프트포우는 사회적 욕구와 존경 욕구를 중요시한다. 그녀는 동료들 간의 관계에서 소속감을 갖고 싶어 하고, 자신의 기술과 능력을 동료들에게서 인정받고자 한다. 강아지 페로는 푸스의 조력자로서 사회적 욕구를 중요시 한다. 친구들과의 관계 속에서 안정된 소속감을 느끼고 싶어 한다. 골디록스는 푸스를 방해하는 대립자로 나오는데, 사회적 욕구를 중요시 한다. 골디록스는 곰 가족과의 사이에서 가족의 사랑을 느끼고, 안정된 소속감을 갖고 싶어한다. 빅 잭 호너 역시 대립자의 역할이고 주로 존경 욕구를 중요시 한다. 그는 권력과 명성을 얻어서 다른 사람들로부터 자신이 강하고 능력 있는 사람이라는 것을 존경 받고 인정받고 싶어 한다.

<Table 7> Analysis of Characters' Roles and Desires

Character	Social/External Motivation	Behavioral Pattern	Role Type	Desire
Puss	The only one left is trying to find the Wishing Star to save his life.	With the help and cooperation of friends, they do their best to obtain the Wishing Star	Subject Receiver	Stage 5
Kitty	Wanting to be recognized for their abilities while helping Puss	Solving problems and helping Puss through their own strength and abilities	Helper	Stage 4
Perrito	Optimistic, kind, and highly loyal	Trusting Puss and Kitty and offering sincere help	Helper	Stage 3

3.7 소결

그레마스의 행위소 모형과 매슬로우의 욕구 이론을 통해 작품에서 각각의 역할을 맡은 캐릭터들이 이야기를 어떻게 전개시키는지, 그리고 그들의 상호작용이 이야기의 흐름에 어떤 영향을 미치는지 알아보았다. 미니언즈와 푸스를 중심으로 정리해 보면 다음과 같다.

슈퍼배드에서 등장한 미니언들은 충성심을 가지고 주인공 그루를 도와준다. 그루의 꿈을 실현하기 위해서 도와주는 조력자이다. 매슬로우의 욕구 이론으로 살펴보면 미니언들은 안전 욕구를 중요시 한다. 그루를 주인으로 섬기면서 안전함과, 안정적인 환경을 원한다.

미니언즈 1에서 미니언들은 더 이상 조력자가 아니고 주인공으로서 그들의 목표를 가지고 등장한다. 그들의 행복을 위해 새로운 주인을 찾아 모험을 떠난다. 미니언들은 이야기 중에서 사회적 욕구와 존경 욕구를 중요시 한다.

미니언즈 2에서도 미니언들은 주인공으로서 어린 그루를 도와준다. 그루에 대한 충성심과 보호 본능에서 이 목표를 추구한다. 미니언즈1에서의 마찬가지로 사회적 욕구와 존경 욕구는 여전히 중요한 가운데, 어린 그루를 도와서 그의 목표를 실현하는 과정에서 자아실현 욕구를 충족한다.

단계를 경험하며, 주인의 변화와 상황에 따라 역할과 동기가 변화한다. 초기에는 생존과 소속감에 중점을 두었지만, 점차 자아실현과 깊은 관계 형성으로 나아간다.

행위소 모형에서도 슈퍼배드에서는 조력자의 모습이었지만 스펀오프 작품에서는 모두 주체이면서 목표도 미니언들을 위한 목표이고, 발신자도 미니언들의 내면세계가 중심이다. 수신자 또한 미니언들이 되고 있다.

장화 신은 고양이, 푸스의 분석을 정리해 보면 다음과 같다. 슈렉 2에서 처음 등장한 푸스는 주인공인 슈렉을 돕는 조력자의 역할이다. 푸스는 슈렉2에서는 안전 욕구를 중심으로 자신의 생존과 안전을 중요시하며, 동료들과의 관계 속에서 인정받고 싶어 한다.

장화신은 고양이1에서 주인공으로 나오는 푸스는 자신의 명예 회복의 목표를 위해서 황금겨위와 마법의 쿵을 찾으려고 노력한다. 이 과정에서 푸스는 존경 욕구와 자아실현 욕구를 중요시 한다. 자신의 명성을 되찾고, 진정한 영웅으로서 인정받고 싶어 한다.

장화신은 고양이2에서 푸스는 한 번 남은 자신의 목숨을 위해서 소원별을 찾는 것을 목표로 한다. 장화신은 고양이1과 마찬가지로 존경 욕구와 자아실현 욕구를 중요시 한다. 동료들과 협력하고, 자신의 능력과 잠재력을 발휘하면서 인정받고, 존경 받고자 한다. 또한 1번 남은 자신의 죽음에 대한 두려움을 극복하고 삶의 의미를 찾는 데 중점을 두는 내용은 자아실현 욕구로 분석된다.

<Table 8> Personality Change of Minions

Animation	Actant Model	Hierarchy of Needs
Despicable Me	Helper	Stage 2
Minions1	Subject Receiver	Stage 3 Stage 4
Minions2	Subject Receiver	Stage 3 Stage 4 Stage 5

이와 같이, 미니언들은 시리즈를 통해 다양한 욕구

<Table 9> Personality Change of Puss

Animation	Actant Model	Hierarchy of Needs
Shrek2	Helper	Stage 2
Puss in Boots	Subject Receiver	Stage 4 Stage 5
Puss in Boots: The Last Wish	Subject Receiver	Stage 4 Stage 5

이와 같이, 장화신은 고양이, 푸스의 캐릭터는 시리즈를 통해 점점 더 상위 욕구 단계를 경험하며, 내적 갈등과 외적 모험을 통해 성장하고 변화하는 모습을 볼 수 있었다. 행위소 모형에서도 슈렉2에서는 조력자의 모습이었지만 스핀오프 작품에서는 모두 주체이면서 목표도 푸스의 자신을 위한 목표이고, 발신자도 푸스의 내면세계가 중심이다. 수신자 또한 푸스가 되고 있다.

4. 결 론

미니언즈 시리즈와 장화신은 고양이 시리즈의 원작과 스핀오프 작품을 그레마스의 행위소 모형과 매슬로우의 욕구 이론을 통해 분석해 보았다. 다음과 같은 결과들을 얻을 수 있었다.

시리즈가 거듭될수록 미니언들과 푸스는 계속 변화하는 모습을 보여 주었다. 원작에서의 조력자로서 안전욕구와 사회적 욕구가 주로 동기였다면 스핀오프 작품에서 시리즈가 거듭될수록 이야기의 중심, 즉 주체가 되고, 본인들의 확고한 목표를 위해 행동하는 모습을 볼 수 있었다. 또한 동기도 안전욕구나 사회적 욕구에서 더 나아가 존경 욕구와 자아 실현 욕구를 중요시 하는 것을 확인 할 수 있었다. 이렇게 시리즈가 거듭될수록 변화하는 이유는 다음과 같이 분석된다.

첫째, 이야기 구조의 변화이다. 원작인 슈퍼배드나 슈렉2에서는 그루와 슈렉이 주인공이었고, 미니언들과 푸스는 조력자 역할에 충실했다. 그러나 스핀오프 시리즈에서는 미니언들과 푸스는 주인공이 되어 자신들만의 이야기를 이끌어 나가기 때문이다.

둘째, 캐릭터의 발전이다. 시리즈가 거듭될수록 미니언들과 푸스는 독립적이고 주도적인 캐릭터로 발전을 했다. 이는 그들의 행동과 성격이 더욱 다채로워지고, 스토리의 중심에 설 수 있도록 하기 위한 제작진의 의도라고 할 수 있다.

셋째, 욕구의 상승이다. 초기에는 생리적 욕구와 안전의 욕구가 주로 강조되었지만, 시리즈가 거듭되면서 미니언들과 푸스는 존경과 자아실현의 욕구까지 충족시키려는 행동을 보인다. 이는 캐릭터의 깊이와 복잡성을 더해주기 위한 것으로 분석된다.

넷째, 관객의 기대이다. 관객들은 캐릭터의 성장을 기대하고, 이를 통해 더 풍부한 이야기와 감정적 연결을 원한다. 미니언들과 푸스는 더 주도적이고 능동적인 캐릭

터가 됨으로써 관객들에게 더 큰 만족감을 제공하고 있다.

결론적으로, 스핀오프 작품에서 미니언즈와 푸스는 원작에서의 조력자 역할에서 벗어나 주체적인 캐릭터로 변모했다. 이는 매슬로우의 욕구이론에 따라 기본적인 생리적 및 안전의 욕구를 넘어, 소속과 사랑, 존경, 자아실현의 욕구까지 충족시키려는 행동으로 나타나는 것도 확인할 수 있었다. 이러한 변화는 더 독립적이고 주도적인 성격과 행동으로 발전하며, 스토리의 중심에 설 수 있게 했고, 이는 관객들에게 더 깊이 있는 캐릭터와 풍부한 이야기를 제공하기 위한 제작진의 의도와 관객의 기대를 반영한 결과라고 분석된다.

이번 연구는 미니언즈와 장화 신은 고양이의 스핀오프 시리즈 사례를 분석한 것으로 모든 스핀오프 작품들의 특성으로 일반화하기에는 제약이 존재한다. 따라서, 국내외에서 다양한 장르의 스핀오프 작품들이 제작되고 있는 만큼 향후 연구는 보다 다양한 사례를 연구하여 일반적인 패턴을 알아보고자 한다.

References

- [1] Choi, Y. S., "A study on the change in formativeness of korean anime characters", Hongik University, 2009.
- [2] Don R. R. and Russ, H., "Wisdom of enneagram", Hanmunhwa book, 2000.
- [3] Germaize, J., "The act-self model", Journal of Social Dynamics, 1998, pp. 45-62.
- [4] Jo, J. Y., "Analysis of the components of anime character storytelling", Hansung University, 2013.
- [5] Kim, Y. B., "A semiotic study of the generative trajectory in film animation character works", Hongik University, 2004.
- [6] Kong, H. H., "A typological approach to the personal identity of the animation characters in enneagram's personality paradigm", Chung-Ang University, 2010.
- [7] Maslow, A. H., "A theory of human motivation", Psychological Review, Vol. 50, No. 4, 1943, pp. 370-396.
- [8] Park, I. C. and Choi, G. Y., "Visual licer-

- acy”, Midam books, pp. 129-157.
- [9] Paul Wells, “Understanding animation”, 2Routledge, 1998, p. 7.
- [10] Richard W., “The animator’s survival kit”, Faber & Faber, 2001, p. 12.
- [11] Scott, M., “Understanding comics: The invisible art”, Harper Perennial, 1993, pp. 68-70.
- [12] Statista, “Global OTT TV and video revenue forecast”, 2024.
- [13] Thomas, L., The Anime Machine, “A Media Theory of Animation”, University of Minnesota Press, 2009, pp. 45-47.

■ 저자소개



Hyunhee Kong

Dr. Hyunhee Kong took Ph degree of Design. The thesis of her degree was "A typological approach to the personal identity of the animation characters in enneagram's personality paradigm." She is a professor of Division of Design & Imaging, Baekseok University.