

문화콘텐츠 캐릭터의 네이밍 개발을 위한 방법 연구

박경철

초 록

이 논문은 게임, 동화, 만화, 애니메이션, 팬시 등에 필요한 캐릭터 이름을 작명하는 연구의 필요성을 인식하고, 현재까지의 브랜드네이밍으로 치중된 연구에서 벗어나 문화콘텐츠에서 중요한 역할을 하는 캐릭터의 네이밍에 대하여 연구한 것이다. 브랜드네이밍이란 형태로 상품 등을 작명하기 위한 책들은 다수 있지만 캐릭터의 관점에서 캐릭터 네이밍을 연구한 책이나 논문은 거의 없는 것이 사실이다. 브랜드가 타 상품 등과의 구별을 위한 대표성을 가진다면 캐릭터는 생명력이 부여된 개별성이 강하기 때문에 이름을 작명함에 있어서도 적용하는 기준이 비슷하면서도 다르다. 이 논문은 캐릭터네이밍을 위한 이해와 방법에 대한 연구를 주된 목적으로 하며, 캐릭터를 필요로 하는 문화콘텐츠 개발자 및 관계자에게 캐릭터네이밍에 대한 관심과 이해를 통해 캐릭터모양, 성격, 역할, 스토리텔링의 목적에 맞게 작명하는데 작은 도움이 되기를 바라는 데 의의를 두고 있다.

주제어 : 네이밍, 브랜드, 작명, 캐릭터

I. 서론

1. 연구배경과 목적

‘내가 그의 이름을 불러 주기 전에는 그는 다만 하나의 몸짓에 지나지 않았다. 내가 그의 이름을 불러 주었을 때, 그는 나에게로 와서 꽃이 되었다.’¹⁾는 시의 구절처럼 대상이 존재하더라도 의미가 부

여되지 않을 때 그 대상은 기호가 되지 못하고 떠돌게 된다. 그 대상에 이름이 부여됨으로써 비로소 기호로 우리에게 다가온다. 나의 ‘이름’이 ‘나’를 상징하는 기호이듯이 동물과 사물에는 대상을 규정하고 대변하는 상징으로서의 기호인 이름이 필요한 것이다.

자녀의 이름에는 어떤 사람으로 자라기를 바라는 부모의 마음이 담겨있다. 이처럼 생명력이 부여된 캐릭터의 이름에도 대상이 사람이나 동물 또는 상상력의 산물일지라도 어떠한 캐릭터가 되었으면 좋겠다는 캐릭터 개발자 혹은 관계자의 마음이 담기기 마련이다.

그러나 이 둘은 사람과 캐릭터라는 관점에서 차

1) 김춘수, <꽃>, (권영민, 『한국현대문학대사전』, 서울대학교출판부, 2007, p236)

이가 있으며 이름 또한 구분된다. 사람의 이름은 성과 이름으로 구성되며, 2자에서 4자 사이의 길이를 사용하고 주로 3자를 사용한다는 점과 한자의 뜻에 의미를 두고 작명하거나 또는 우리말을 이름으로 사용한다. 그에 반해서 캐릭터는 성이 없거나 드물며 길이와 의미가 사람에 비해서 자유롭기 때문에, 이름 앞에 수식어를 사용함으로써 성을 대신하는 경우도 있다. 수식어 ‘아기공룡’으로 이름 ‘둘리’를 수식하는 ‘아기공룡 둘리’, 수식어 ‘방귀대장’으로 이름 ‘뽕뽕이’를 수식하는 ‘방귀대장 뽕뽕이’처럼 성을 필요로 하지 않으면서도 사람 이름으로서 받아들이기 힘든 이름들을 자연스럽게 받아들여지게 하는 것이 바로 캐릭터가 가진 이름의 특징이자 힘이다.

사람처럼 생각하고 말하며 행동하는 의인화된 캐릭터는 과장과 상상의 캐릭터 속성에 의해 사람 이름의 형식적인 틀로부터 자유로울 수 있다. 이는 캐릭터 이름의 자유로운 형식으로 인해 소비자들이 캐릭터를 받아들이기 수월해짐을 의미한다. 즉 과장과 상상력의 산물로서의 캐릭터에 맞게 이름도 과장과 상상이 가미되기 때문에 형식적인 틀에서 벗어나 소비자에게 자연스레 다가갈 수 있다.

문화콘텐츠 산업이 육성되면서 무수한 캐릭터들이 분야별로 쏟아져 나왔고 나오고 있으며 나올 예정이다. 그 와중에도 성공에 실패한 많은 캐릭터들이 이름조차 알려지지 못한 채 빛도 보지 못하고 사라져간다. 캐릭터가 성공하기 위해서는 캐릭터와 이름, 스토리텔링과 자본 및 마케팅 등의 많은 요소가 필요하다. 이런 요소 중에서 캐릭터 이름만을 놓고 본다면 다른 요소에 비해서 쉬운 것 같으면서도 결코 간단한 문제는 아니다. 이름만으

로 캐릭터가 성공할 수는 없지만 부르기 쉽고 귀에 쏙쏙 들어오며 기억하기 쉬운 이름이 캐릭터의 인지도를 높이는 중요한 역할을 하기 때문에 네이밍을 소홀히 할 수 없는 것이다.

이제는 국내시장만이 아니라 국외시장까지 고려해야 한다. 국내 시장의 협소함으로 인해 국외로 진출해야 한다는 현실 인식이 보편화되는 시점에서 ‘뽕뽕뽕 뽕로로’나 ‘뿌까’처럼 가지적 결과가 나타나고 있다. 이러한 상황에서 국내외시장을 고려한 캐릭터네이밍의 방법론에 대해 고민할 필요성이 있으며, 지금이 캐릭터 이름을 어떻게 네이밍할 것인가에 대해 연구할 시점인 셈이다.

2. 연구내용과 방법

현재까지 캐릭터네이밍의 논문이나 저술이 드물기 때문에 브랜드네이밍의 연구를 참조로 하여 캐릭터네이밍 방법을 연구하고자한다. 물론 브랜드네이밍의 기법을 그대로 활용하여 캐릭터네이밍을 하고자 하는 것이 아니다. 이는 브랜드가 회사나 상품의 이름이라면 캐릭터는 생명력이 부여된 대상이기 때문에 네이밍하는 과정과 목적이 동일한 부분보다 다른 부분이 더 많을 수밖에 없다.

캐릭터는 사람과 비(非)사람으로 크게 나눌 수 있다. 사람은 한국인과 외국인으로 나뉘게 되며 이는 국적에 맞게 네이밍됨을 의미한다. 비사람은 동물과 무생물 및 상상물로 나뉘지며 의인화된 캐릭터도 여기에 해당한다. 사람 캐릭터는 성과 이름 또는 이름만(성이 있을 것이라고 추측 가능하나 사용하지 않는 경우도 포함)으로 구성되는 형식에

맞게 네이밍되는 반면에 비사람 캐릭터는 사람의 이름 형식에 구애받지 않고 이름만으로 네이밍되는 경향이 높다. 이 연구에서는 주로 사람 캐릭터 이름보다는 비사람 캐릭터의 이름에 초점을 맞추고 있다. 즉 비형식적인 캐릭터네이밍에 관한 연구이다.

II장에서는 첫 번째로 캐릭터의 개발자 혹은 관계자의 인터뷰 기사로부터 밝혀진 이름의 어원을 참조로 하여 캐릭터네이밍을 분석한다. 두 번째로 사람 캐릭터의 이름을 분석하기 위해 슬랩덩크의 한국판 이름으로 캐릭터네이밍을 분석한다. 이는 강백호나 서태웅과 같은 캐릭터 이름이 소비자에게 지금까지 살아남을 수 있었던 것은 일본명을 한국명으로 작명하는 과정에서 캐릭터네이밍에 대한 고려가 잘 되어 있었기 때문이다.

III장에서는 첫 번째로 브랜드네이밍의 기법들을 살펴보고 두 번째로 캐릭터네이밍의 발음에 관한 부분을 찾아보고 세 번째로 캐릭터네이밍의 기법을 연구하면서 이미 개발되었거나 무의식 중에 사용하고 있는 기법들을 정리하고자 한다.

IV장에서는 캐릭터네이밍 연구의 한계와 앞으로의 연구에 대해 생각해보고자한다.

II. 캐릭터네이밍의 분석

1. 캐릭터의 네이밍 분석

캐릭터 개발자 혹은 관계자에 의한 캐릭터네이밍 과정에서 다양한 목적과 이유 등으로 이름이 탄생한다. 기존 단어를 변형하기도 하고 캐릭터 모

양을 빗대어 이름으로 사용하기도 하며, 의미를 부여한 문장을 만든 후 이 문장의 약자에서 이름을 추출하기도 하며, 우리말에서 가져오기도 하고 의성어와 의태어 및 단어의 합성으로 캐릭터네이밍하기도 한다.

분류	캐릭터 이름	어원/의미
단어	가루	밀가루
	마시마로	마시멜로
모양	성계군	성계
	불가사리군	불가사리
	블루베어	푸른 곰
문장 약자	또매	또 매 맛을 짓 한다
	비추미	세상을 비추는 이
	토시하니	토실토실한 하얀 고양이
우리말	달려라 하니	서풍의 우리말 '하니'
	아기공룡 둘리	둘리
	까치	까치
의성어	방귀대장 뽕뽕이	방귀소리 '뽕'
	뿌까	게걸스럽게 자장면 먹는 소리
의태어	부비	부비는 움직임의 흉내말
합성어	만두전빵	만두 + 전빵
	우비소년	우비 + 소년
	줄라맨	줄라 + 맨
	홀맨	홀 + 맨

표 1. 캐릭터 이름의 분류

<표 1>은 어원이나 의미 등으로 네이밍한 캐릭터의 이름을 단어/모양/문장약자/우리말/의성어/의태어/합성어로 크게 분류한 표이다. [단어]에서 밀가루의 '가루'와 마시멜로의 '마시마로', [모양]에서 대상이 성계인 '성계군'과 불가사리인 '불가사리군', 푸른색의 곰 캐릭터 '블루베어', [문장약자]의 '또 매 맛을 짓 한다'는 문장의 약자 '또매'와 '세상을 비추는 이'의 약자 '비추미', '토실토실한 하얀 고양이'의 약자 '토시하니', [우리말]의 우리말 '하니'에서 나온 '달려라 하니', '둘리'에서 나온 '아

기공룡 둘리, ‘까치’가 있고 [의성어]로 방귀소리 ‘뽕’의 ‘방귀대장 뽕뽕이’와 게걸스럽게 자장면 먹는 소리에서 나온 ‘뿌까’, [의태어]로 강아지가 주인의 다리를 부비는 행위에서 나온 ‘부비’, [합성어]로 만두와 전빵(전포)의 합성어 ‘만두전빵’과 채팅은어 줄라와 영어의 맨이 합성한 ‘줄라맨’, 다른 차원에서 온 친구라는 의미의 홀과 맨의 합성어 ‘홀맨’ 등이 있다.²⁾

<표 2>는 <표 1>에서 캐릭터 이름의 문법적인 규칙을 찾아보기 위한 표이다. [경음]규칙에 의해 ‘전방’이 ‘전빵’이 되고 [반복]규칙으로 ‘뽕’의 반복에 의해 ‘뽕뽕이’가 된다. [수식]규칙에 의해 방귀대장과 아기공룡이 이름 앞에 성처럼 붙게 되고 [약자]규칙으로 ‘토실토실한 하얀 고양이’는 ‘토시하니’가 된다. [연음]규칙에 의해 ‘비춤이’는 ‘비추미’가 되고 [접미]규칙으로 ‘뽕뽕’에 ‘이’를 붙여 ‘뽕뽕이’가 된다. [탈락]규칙에 의해 ‘밀가루’에서 ‘밀’을 탈락시켜 ‘가루’가 되고 [합성]규칙으로 단어와 단어 등의 합성인 ‘우비’와 ‘소년’이 ‘우비소년’이 된다.

<표 1>과 <표 2>를 종합적으로 살펴보면, 이름 ‘가루’는 단어 ‘밀가루’에서 ‘밀’을 탈락시켰으며 이를 ‘마시마로’는 단어 ‘마시멜로’에서 ‘르’를 탈락시킨 후 ‘네’를 ‘나’로 변형시킨 이름이다. 이름 ‘방귀대장 뽕뽕이’는 의성어 ‘뽕’을 반복하여 ‘뽕뽕’이 되고 사람이라는 뜻으로 ‘이’를 뒤에 첨가하여 ‘뽕뽕이’ 된 후에 수식어 ‘방귀대장’으로 수식한 이름이다. 이름 ‘토시하니’는 문장 ‘토실토실한 하얀 고

양이’의 약자 ‘토실하이’에서 받침 ‘르’를 탈락시킨 ‘토시하이’에서 ‘오’를 ‘나’으로 변형시킨 이름이다.

이처럼 하나의 이름이 네이밍되는 과정에는 적어도 1~3개의 규칙이 적용되며, 말하기 쉽게 만들어 지는 경향이 있다. 이는 사람의 이름이 발음의 편리성보다는 의미에 치중하여 작명되는데 반하여

규칙	캐릭터 이름	어원/의미
경음	만두전빵	만두 + 전방
반복	방귀대장 뽕뽕이	뽕 + 뽕 + 이
변형	마시마로	마시멜로의 ‘네’를 ‘나’로
	토시하니	토시하이의 ‘오’를 ‘나’으로
수식	달려라 하니	수식어 ‘달려라’
	방귀대장 뽕뽕이	수식어 ‘방귀대장’
	아기공룡 둘리	수식어 ‘아기공룡’
약자	또매	또 매 맞을 짓 한다
	비추미	세상을 비추는 이
	토시하니	토실토실한 하얀 고양이
연음	비추미	비춤 + 이
접미	방귀대장 뽕뽕이	뽕뽕 + 이
탈락	가루	밀가루에서 ‘밀’ 탈락
	마시마로	마시멜로에서 ‘르’ 탈락
	토시하니	토실하니에서 ‘르’ 탈락
합성	만두전빵	만두 + 전방
	불가사리군	불가사리 + 군
	블루베어	블루 + 베어
	성계군	성계 + 군
	우비소년	우비 + 소년
	줄라맨	줄라 + 맨
홀맨	홀 + 맨	

표 2. 캐릭터 이름의 규칙

캐릭터의 이름은 의미 외에도 발음의 편리성이 중요한 요소로 작용하기 때문이다. 즉 말하기 쉽고 자연스럽게 들리며 기억하기 쉽게 작명하는 것이 캐릭터네이밍의 흐름임을 의미한다. 여기에 덧붙여 ‘재미’라는 요소를 첨가하는 경우가 많다. ‘뽕뽕

2) 가루/마시마로/또매/비추미/달려라 하니/아기공룡 둘리/뿌까/만두전빵/줄라맨 캐릭터 이름의 어원은 개발자 혹은 회사의 인터뷰 기사 등을 참조하였음.

이', '줄라맨'은 재미라는 요소를 이름에 적극적으로 적용한 예라고 하겠다. 이처럼 캐릭터 개발자나 혹은 관계자가 의식하던 의식하지 않던, 작명하는 과정에서 이러한 규칙들을 의도하기보다는 무의식적으로 수용하여 '말하고 듣고 기억하기 쉬운' 원리에 의해 캐릭터네이밍을 하게 된다.

2. 한국명 캐릭터의 네이밍 분석

사람 캐릭터의 이름은 국적에 맞게 또는 맞는 것처럼 들리게 캐릭터네이밍하는 경향이 있다. 그로 인해 비사람 캐릭터에 비해서는 제한이 많지만 의미를 중시하는 사람의 이름에 비해 덜 제한받는 편이다. 즉 의미에 치중하기 보다는 말하기 쉽고 듣기에 좋은 발음의 편리성과 기억 및 캐릭터간의 관계 등도 고려한다는 점에서 사람 캐릭터와 사람의 이름에는 어느 정도 차이가 있게 된다.

사람 캐릭터의 이름을 분석해 보기 위해 일본만화 슬램덩크를 선택하였는데, 이는 일본식 이름을 한국명으로 작명하는 과정에서 의도 없이 작명하지는 않았을 것이기 때문이다. 강백호나 서태웅과 같은 캐릭터의 이름이 인지도가 높고 강하게 인식되기 위해서는 만화의 성공에 기인하겠지만 의도된 캐릭터네이밍이 만화의 성공에 일조를 할 수도 있음을 캐릭터의 이름을 분석함으로써 유추해보고자 한다.

슬램덩크의 일본식 이름이 국내로 들어오면서 한국명으로 작명된 두 주인공의 이름은 이야기를 이끄는 주인공 캐릭터 강백호와 라이벌로 설정된

캐릭터 서태웅이다. <표 3>에서 성인 '강'과 '서'는 대립하고 이름인 '백호'와 '태웅'도 대립하는 성질을 갖는다. 이를 발음으로 보면 '강'은 '서'보다, '태웅'은 '백호'보다 경쾌하고 강하게 발음된다. 강백호 이름의 강세가 '강약'이라면 서태웅은 '약강'인 셈이다. 성명에서 이미 두 캐릭터의 이름은 대립하고 경쟁하게 작명되어 있음을 알 수 있다. 이야기의 주된 캐릭터이기 때문에 이름에 의미가 부여되고 두 캐릭터간의 관계설정을 이름부터 고려했다고 하겠다.

각각의 성과 이름이 대립 구조라면, 'ㅇ'을 사용하는 강백호의 성 '강'과 서태웅 이름의 '웅', 서태웅의 성에 있는 모음 'ㅏ'와 강백호의 이름에 있는 모음 'ㅏ'는 두 캐릭터의 이름을 균형이 한쪽으로 쏠리지 않게 무게 중심을 잡아 주는 역할을 한다.

또한 두 캐릭터의 이름을 동물로 표현하면 흰호랑이(백호)와 큰 곰(태웅)의 관계이자 단군신화속 대립 관계인 동물의 차용이기도하다. 신화에서 호랑이의 성격은 끈기가 없고 성급하며 다혈질적이라면 곰은 무뎠하고 든직하다. 이러한 관계는 슬램덩크에서 두 캐릭터의 이름 및 성격과도 밀접하게 연결되는 측면이 있다. 이처럼 캐릭터의 이름은 캐릭터의 모양, 특징, 성격, 역할을 상징하고 추론할 수 있게 한다.

	대립		균형	
성명	강	백호	강	백호
서	서 ↔ 강	.	.	ㅏ, ㅏ
태웅	.	태웅 ↔ 백호 곰 ↔ 호랑이	ㅇ	.

표 3. 주인공과 라이벌 캐릭터의 성명

III. 캐릭터네이밍의 기법과 적용

1. 브랜드네이밍 기법

브랜드네이밍은 상품이나 회사의 브랜드를 네이밍하는 행위를 말한다. <표 4>는 한국, 일본, 인터넷의 브랜드네이밍 기법 예를 비교한 표이다. 한국은 더하기 기법, 빼기 기법, 곱하기 기법, 나누기 기법, 결합 기법, 의인화 기법, 이중의미 기법, 의성어 기법, 유머 기법, 유행어 기법, 상징 기법, 제2외국어 기법, 역발상 기법, 연음 기법, 캐치프레이즈 기법, 고유명사 활용 기법, 상징화 기법, 호기심 기법, 고유어 기법이 있다.³⁾

일본은 한 글자 기법, 두 글자 기법, 음의 중첩 기법, 한자 대입기법, 의성어 기법, 의태어 기법, 축약기법, 기호 기법, 문장 기법, 숫자 기법, 구어체 기법, 말놀이 기법, 후렴구 기법 등으로 나누고 있다.⁴⁾ 이들 한국, 일본, 인터넷의 공통된 기법은 ‘더하기’, ‘빼기’, ‘의성어’이며, 이 중에서 더하기 기법만을 비교해보면 ‘폭스바겐’, ‘고키부리헌터(바퀴벌레 헌터)’, ‘애니콜’로 예를 들고 있다. 이처럼 기본적인 기법은 브랜드 외에 캐릭터 이름에도 그대로 적용 가능하다. 브랜드네이밍의 <더하기 기법>은 <표 1>과 <표 2>의 <합성어>와 유사하다.

한국	일본	인터넷
더하기	더하기	더하기
빼기	빼기	빼기
곱하기	곱하기	.
의인화	.	의인화
이중의미	.	다의
의성어	의성어	의성어
유머	.	유머
유행어	.	유행어
상징	.	상징
제2외국어	.	제2외국어
연음	.	연음
호기심	.	호기심
고유어	.	우리말
.	기호	기호 및 부호
.	단어	단어
.	문장	문장
.	숫자	숫자
나누기	한 글자	반복
결합	두 글자	반전
역발상	음의 중첩	좌우대칭
캐치프레이즈	한자 대입	인명, 지명
고유명사	의태어	.
상징화	축약	.
.	구어체	.
.	말놀이	.
.	후렴구	.
.	사언절구	.
.	체계어	.

표 4. 브랜드네이밍 기법의 비교

캐릭터 이름에 적용한다면 ‘만두전빵’, ‘우비소년’, ‘줄라맨’, ‘홀맨’이 여기에 해당한다.

한국과 인터넷은 공통된 부분이 많은 반면에 일본의 기법 예와는 차별화된 면이 있다. 이러한 브랜드네이밍 기법은 국가별·개인별로 공통분모가

3) 최병광, 『최카피의 네이밍법칙』, 두앤비컨텐츠, 2005, p79~p82)

4) 이와나가 요시히로, 『회사의 운명을 좌우하는 브랜드네이밍 개발법칙』, 이서원, 2007, p82~p118)

있기도 하며 독자적인 형태를 띠기도 한다.

2. 캐릭터네이밍의 발음

캐릭터 이름은 말하고 듣고 기억하기 쉬운 3박자를 갖추는 것이 좋다. 지역과 무관하게 발음이 쉬워야 하며, 국외에서도 캐릭터 이름을 그대로 사용할 수 있도록 하는 것이 효율적이다. 국외에서도 캐릭터 이름을 그대로 사용하기 위해서는 만국 공통의 발음이 쉬운 구조로 작명해야 한다. 그러기 위해서는 캐릭터의 이름에 받침이 들어가지 않는 구조로 작명하는 것이 중요하다. 그럼에도 불구하고 많은 캐릭터의 이름에 받침이 있는 것은 우리말의 구조 상 받침이 중요하게 사용되기 때문이기도 하지만 받침이 있음으로 인해 발음에 강세 또는 리듬감을 주기에 좋기 때문이다.

1) 받침이 없는 이름

국내외에서 공통으로 사용하기 위해서는 받침이 없는 이름이 좋다고 하였다. 이러한 캐릭터 이름은 자음 + 모음의 CV음절로 이루어진다. 한글은 자음과 모음의 조합에 의해 많은 음절이 파생하는데 자음에 모음 ‘ㅏ’를 붙인 경우만 하더라도 ‘가, 나, 다, 라, 마, 바 사, 아, 자, 차, 카, 타, 파, 하, 까, 따, 빠, 싸, 짜’가 나온다.

일본은 히라가나가 있으며 ‘아, 이, 우, 에, 오, 카, 키, 쿠, 케, 코, 사, 시, 스, 세, 소, 타, 치, 츠, 테, 토, 나, 니, 누, 네, 노, 하, 히, 후, 헤, 호, 마, 미, 무, 메, 모, 야, 유, 요, 라, 리, 루, 레, 로’ 등이 있다. <표 1>에서 히라가나에 있는 캐릭터 이름으

로 ‘마시마로’, ‘토시하니’, ‘하니’가 있다. ‘토시하니’는 문장에서 약자를 추출하였지만 캐릭터네이밍 초기에 히라가나로 발음할 수 있는 이름을 염두에 두고 작명한 이름이다. 즉 이름의 어원은 문장에서 가져왔기에 한국적인 근본을 바탕으로 하고 발음상 자음+모음 형태와 히라가나의 형태로 캐릭터네이밍한다는 목표에 의해 만들어진 이름이다. 국내외에서 통할 수 있는 이름이면서 정체성까지 고려한 셈이다.

2) 받침이 있는 이름

자음은 발음기관인 입, 혀, 목에서 장애를 받으면서 나는 소리를 말하며, ‘ㄱ, ㄴ, ㄷ, ㄹ, ㅁ, ㅂ, ㅅ, ㅇ, ㅈ, ㅊ, ㅋ, ㅌ, ㅍ, ㅎ, ㅊ, ㅅ, ㅆ, ㅈ, ㅉ’이 있다. 장애음은 비강의 진동 없이 나는 자음으로, ‘ㄱ, ㄷ, ㅂ, ㅅ, ㅈ, ㅊ, ㅋ, ㅌ, ㅍ, ㅎ, ㅊ, ㅅ, ㅆ’이 있다. 공명음은 비강의 진동으로 나는 자음으로, ‘ㄴ, ㄹ, ㅁ, ㅇ’이 있다.

발음상 말하고 듣고 기억하기 쉬운 3박자를 갖추기 위해서는 비강의 진동에 의한 공명음에 주목할 필요가 있다. 공명음 ‘ㄴ, ㄹ, ㅁ, ㅇ’은 비강의 진동에 의해 경쾌한 발음을 만들고 울림을 부드럽게 해주어 이름에 생기를 불어넣는다. <표 5>는 공명음과 장애음의 비교를 위해 ‘가, 나, 다’에 받침 ‘ㄴ, ㄹ, ㅁ, ㅇ’을 붙인 후 발음하면 차이를 확연히 알 수 있다.

<표 6>은 공명음 받침 ‘ㄴ, ㄹ, ㅁ, ㅇ’과 슬랩덩크 캐릭터 이름간의 빈도수를 알아보기 위한 표로서 받침이 ‘성’에 들어간 경우와 ‘이름’에 들어간 경우 및 ‘성명’에 들어간 경우로 구분하였다.

‘성’으로 많이 사용된 받침은 ‘ㄴ’과 ‘ㅇ’으로 ‘ㄴ’

순서	공명음				장애음			
	ㄴ	ㄹ	ㄱ	ㅇ	ㄱ	ㅂ	ㅅ	ㅈ
가	간	갈	감	강	각	갑	갓	갯
나	난	날	납	낭	낙	납	낫	낫
다	단	달	담	당	닥	답	닷	닷

표 5. 공명음과 장애음

이 6명이며 ‘ㅇ’이 4명이다. 이에 반해서 ‘ㄹ’은 0명이다. 또한 받침 ‘ㄴ, ㅇ’이 4명으로 ‘ㄹ, ㅇ’의 2명, ‘ㄴ, ㄹ’의 1명보다 많다. 받침 ‘ㄹ’은 단독으로 있는 경우보다 받침 ‘ㄴ’이나 ‘ㅇ’의 도움을 받아 사용되고 있음을 알 수 있다. 사람캐릭터의 이름은 공명음 받침으로 ‘ㄴ’과 ‘ㅇ’을 많이 사용하고 있으며, 같은 공명음에 속할지라도 빈도수에서 차이가 많이 나는 셈이다.

받침	성	이름	성명
ㄴ	(변)덕규 (윤)대협	(이)한나 (채)소연	(권)준호
ㄹ	.	.	.
ㄱ	.	.	(김)대남 (김)수겸
ㅇ	(강)백호 (송)태섭	(서)태웅	(정)우성
ㄴ, ㄹ	.	.	(신)현철
ㄴ, ㅇ	.	(이)명현 (이)정환	(성)현준 (정)대만
ㄹ, ㅇ	.	(이)용팔	(양)호열

표 6. 공명음 받침과 사람캐릭터 이름

<표 7>은 한국문화콘텐츠진흥원에서 발간한 <2002 캐릭터편람>의 p4~p107에 수록된 캐릭터 이름 중에서 받침 ‘ㄴ, ㄹ, ㄱ, ㅇ’을 사용한 캐릭터 이름의 현황이다. 총 52개 회사 중에서 받침 ‘ㄴ, ㄹ, ㄱ, ㅇ’을 사용하는 회사는 총 39개 회사이다.

받침	캐릭터 이름	회사명	
ㄴ	산이	김포캐릭터월드	
	던킨	디엔피시스템	
	란, 씨디안	디지아트프로덕션	
ㄹ	블루베어	모닝글로리	
	꼬불이	꼬불이	
	피콜스	비엘 트리오 카툰	
ㄱ	셸리	셸리디코	
	얌	아트박스	
	치카붐	위즈엔터테인먼트	
ㅇ	럼프	동우애니메이션	
	딩가, 딩구	하나로통신	
	수호동자 계웅이	굿코리아	
	몽이	꼬지 엔터테인먼트	
	백수총각	나인엑스디자인	
	야옹	The SPARKS	
	도롱이, 보롱이	레인버스터디오	
	왕자	선우	
	짜망	스펀지헤드	
	희정	스페이스일루전	
	ㄴ ㄹ ㄱ ㅇ	둘리, 희동	둘리나라
		홀맨	애니매니아
줄라맨		유니트픽처	
레몬만두, 딸기 만두		꿀찌클럽	
방귀대장 뽕뽕이, 짜잔		한국교육방송공사	
살이, 산이		김포캐릭터월드	
성계군, 불가사리군		김스라이센싱	
우리순이, 텃캣		니토디자인	
덩굴이, 햄피그		다다실업	
피그뽕, 난애&명애		드림스토리	
곤지, 잼잼		드림픽처스21	
짜몽, 쿤쿠		라운아이	
윙클, 폰타		레인보우 코리아	
우비소년, 뱃살		로이비주얼	
모날룬, 엘리자벳		루크필름	
둔이, 편이, 탕이		매직큐브	
프리즌, 캔들, 삼핀		모스아이엔씨	
리틀토미, 슬리핑코		바른손	
퀸터, 리틀 타이거	사랑이		
닌자, 아랑, 빼웅	스튜디오 블루		

표 7. 공명음 받침의 캐릭터 이름 및 회사명

3) 격음과 경음

거센 바람이 터지면서 내는 소리를 격음이라고

하며 ‘ㄱ, ㅌ, ㅊ, ㅍ’이 있다. 조음기관의 긴장으로 된소리를 내는 소리를 경음이라고 하며 ‘ㄱ, ㅌ, ㅊ, ㅍ’이 있다. 이들 격음과 경음은 캐릭터의 이름에 개성을 불어넣는 역할을 한다.

격음/경음	ㄴ	ㄹ	ㅇ	ㅇ
ㄱ	칸	칼	감	강
ㅌ	탄	탈	탐	탕
ㅊ	찬	찰	참	창
ㅍ	판	팔	팜	팡
ㄱ	간	갈	감	강
ㅌ	단	달	담	당
ㅊ	찬	찰	참	창
ㅍ	판	팔	팜	팡

표 8. 격음 및 경음과 공명음 받침

<표 9>는 <표 7>처럼 한국문화콘텐츠진흥원에서 발간한 <2002 캐릭터편람>의 p4~p107에 수록된 캐릭터 이름 중에서 격음 또는 경음을 사용한 현황 표이다. 총 52개 회사 중에서 격음의 캐릭터 이름을 가진 18개 회사, 경음의 캐릭터 이름을 가진 12개 회사, 격음과 경음이 함께 있는 캐릭터 이름을 가진 8개 회사, 총 38개 회사가 있다.

공명음은 받침으로 많이 사용되어 비강의 진동에 의한 울림이 있는 발음을 만들어낸다. 장애음에 속하는 격음과 경음은 받침으로 사용하는 경우가 드물며, 거센소리와 된소리의 특성으로 인해 캐릭터 이름에 개성을 부여한다.

자음	캐릭터 이름	회사명	
격음	코	아트박스	
	키디, 푸키, 피피	영아트	
	토비, 치카봄	위즈엔터테인먼트	
	초피	유니트픽처	
	비키, 푸코, 피자 보이	하나로통신	
	페이	답덕씨앤에이	
	루피	동영아이텍	
	마테오, 스나우트, 토비	동우애니메이션	
	던킨, 헤드유니케, 코바루	디엔피시스템	
	폰타, 푸푸, 포포	레인보우 코리아	
	오타군	로이비주얼	
	부피, 우피	루크필름	
	부피, 캐디, 타이	매직캐릭터	
	바쿠리, 탕이, 과과리	매직큐브	
	쿠미호, 토시하니	맨피스트	
	슬리펑코, 리틀토미	바른손	
	페니	부천만화정보센터	
	아추	아이몽	
	경음	또치	둘리나라
		꼬지지	모잉글로리
뿌까		부즈	
또디, 쪼루		애니매니아	
쭈쭈미군		김스라이센싱	
방귀대장 뽕뽕이, 뽕뽕이		한국교육방송공사	
꼬불이, 꼬또, 또라		꼬불이	
뚜부리		나인엑스디자인	
탕켓		니토디자인	
뚜뚜, 뽕뽕, 쭈쭈		The SPARKS	
격음, 경음	뽕간썰리닝 소구	딱친구	
	뽕옹	스튜디오 블루	
	우야꼬, 피노디노	다다실업	
	피그뽕, 푸푸&뽕	드림스토리	
	씨디안, 피스	디지털프로그렉션	
	짜몽, 쿤쿠	라운아이	
	마피, 메키, 케리, 뽕	레인버스터디오	
	오타군, 꽃님이	로이비주얼	
삼핀, 켄들, 초록씨	모스아이엔씨		
아쯔, 쪼망, 피라	스핀지헤드		

표 9. 격음과 경음의 캐릭터 이름 및 회사명

3. 캐릭터네이밍 기법



<표 10>은 <표 1>과 <표 2>에서 캐릭터의 이름을 분석하기 위한 기준으로 삼은 것이다. 단어/모양/우리말/의성어/의태어/문장약자/합성어/경음/반복/변형/수식/연음/접미/탈락을 활용하여 캐릭터네이밍을 할 수 있다.

A 또는 B의 변형, A→B, B→A, A→B→A, A→B→B 등의 단계를 통해 문화콘텐츠 개발자 및 관계자가 목적하는 바의 이름으로 탄생한다.

A	단어	모양	우리말	의성어	의태어	-	-	문장약자	합성어
B	경음(격음)	반복	변형	수식	연음	접미	탈락	약자	합성

표 10. 캐릭터 이름의 규칙

다음은 캐릭터를 개발하여 네이밍하는 과정에서 캐릭터네이밍 기법으로 사용한 예이다. 단계적으로는 음절 > 단어 > 문장 순의 구분이며, 구체적으로는 음절(반복) > 단어(원음>연상>결합>수식) > 문장(압축) 순이다. 기본적으로 <표 10>의 규칙을 적용하고 있다.

1) 음절반복 네이밍

음절을 반복적으로 붙이는 기법으로 격음 ‘ㄱ, ㄷ, ㅌ, ㅍ’과 경음 ‘ㄱ, ㄷ, ㅂ, ㅅ, ㅈ’의 반복만으로 귀여운 어감의 이름을 만든다. ‘치치’, ‘티티’와 같은 간단한 동음의 반복 외에도 격음의 조합이나 경음의 조합, 격음과 경음의 조합도 이에 포함시킬 수 있다.⁵⁾

순서	캐릭터이름	음절 반복
1	치치	치 + 치
2	치치야노	치 + 치 + (야노)
3	깜직이 토토	(깜직이) + 토 + 토
4	티티	티 + 티

표 11. 음절반복 네이밍

격음 ‘ㄱ, ㄷ, ㅌ, ㅍ’과 경음 ‘ㄱ, ㄷ, ㅂ, ㅅ, ㅈ’ 및 모음 ‘ㅏ, ㅑ, ㅣ’ 세 개만으로 다음과 같은 캐릭터 이름을 작명할 수 있다. 모음 ‘ㅏ’의 ‘코코, 토토, 초초, 포포, 꼬꼬, 또또, 뽀뽀, 쏘쏘, 쫘쫘’와 모음 ‘ㅑ’의 ‘쿠쿠, 투투, 추추, 푸푸, 꾸꾸, 뽀뽀, 쑤쑤, 쑤쑤’, 모음 ‘ㅣ’의 ‘키키, 티티, 치치, 피피, 끼끼, 띠띠, 뽀뽀, 씨씨, 찌찌’의 조합 상당수가 발음 상 귀엽게 들림을 알 수 있다.

모음	격음				경음				
	ㄱ	ㄷ	ㅌ	ㅍ	ㄱ	ㄷ	ㅂ	ㅅ	ㅈ
ㅏ	카카	타타	차차	파파	까까	따따	빠빠	싸싸	짜짜
ㅑ	쿠쿠	투투	추추	푸푸	꾸꾸	뽀뽀	쑤쑤	쑤쑤	쑤쑤
ㅣ	키키	티티	치치	피피	끼끼	띠띠	뽀뽀	씨씨	찌찌

표 12. 격음과 경음 및 모음(ㅏ, ㅑ, ㅣ)의 조합

2) 단어원음 네이밍

단어를 그대로 사용하는 기법이다. 캐릭터의 이미지와 연관시킬 수 있는 단어를 사용하여 친숙함과 친근함 및 재미적인 효과를 위해 사용한다. <표

5) <표 11>~<표 17>까지 표 순서의 캐릭터 이름은 표 위의

캐릭터 순서와 일치한다.

13>의 4번부터 9번, 11번은 남녀의 성(Sex)을 주제로 한 캐릭터이다. 이름으로 기존의 표준어나 혹은 사투리를 그대로 사용하여 부담스런 주제의 캐릭터를 친근하게 받아들일면서 쑥스러운 느낌보다 재미있게 받아들일 수 있게 의도화한 이름이다.



순서	캐릭터이름	단어
1	나미	여아의 흔한 이름
2	미미	“
3	보미	“
4	방아	방앗간의 방아
5	보리	곡식의 보리
6	브라	브래지어의 브라
7	야후	기분 들뜬 상태의 소리
8	야화	옛날이야기
9	환타	음료수
10	타이거	Tiger(호랑이)
11	토란	잎이 큰 식물

표 13. 단어원음 네이밍

3) 단어연상 네이밍

생물이나 무생물 등의 이름에서 약간의 변화만으로 대상의 이름이 연상 가능한 기법이다.

1번의 도토리를 <표 10>에서 규칙을 찾아보면, A(모양)→B(경음)으로 열매 ‘도토리’ 모양에서 격음 ‘ㄷ’를 경음 ‘ㄸ’로 바꾼 경우이다. 2번의 미라리는 A(모양)→B(변형)으로 이집트의 ‘미이라’를 대상으로 개발한 캐릭터이며 미이라의 ‘이’와 ‘라’의 위치를 바꾼 후 발음을 부드럽게 하기 위하여 ‘이’를 ‘리’로 바꾼 경우이다. 3번의 야코파이는 A(단어)→B(변형)이며 4번의 오복이는 A(단어)→B(접

미)이다. 5번의 뚜디는 A(모양)→B(탈락)→B(변형)→B(경음)이며 6번의 하이리는 A(단어)→B(접미)이다. 7번의 해키는 A(단어)→B(변형)이며 8번의 코푸니는 A(단어)→B(연음)→B(격음)이고 9번의 쿠미호도 A(단어)→B(격음)이다. 10번의 테찌는 A(모양)→B(탈락)→B(변형)→B(경음)이며 11번의 토키는 A(단어)→B(격음)이다.

단어연상 네이밍에 <표 10>의 규칙을 적용하기 쉬운 이유는 기존의 단어를 가져온 후(A의 규칙) 그대로 사용하기에는 개성이 없으므로, B의 규칙을 적용하여 변화를 줌으로써 캐릭터 이름에 개성을 부여할 수 있기 때문이다.



순서	캐릭터이름	대상의 이름
1	도토리	도토리 : ㄷ > ㄸ
2	미라리	미이라 > 미라이 > 미라리
3	야코파이	쵸코파이 : ㅈ > ㅊ
4	오복이	오복(五福) + 이
5	뚜디	두더쥐 > 두더 > 두디 > 뚜디
6	하이리	하이(Hi) + 리
7	해키	해커 : ㅊ > ㅋ
8	코푸니	꽃분이 > 꼬뿌니 > 코푸니
9	쿠미호	구미호 : ㄱ > ㅋ
10	테찌	서태지 > 태지 > 테지 > 테찌
11	토키	토끼 : ㅌ > ㅋ

표 14. 단어연상 네이밍

4) 단어결합 네이밍

캐릭터와 연관시킬 수 있는 단어의 결합에 의한 기법이다. 라이스맨은 질그릇을 머리에 쓰고 한 손

에 밥통을 들고 있는 캐릭터로써 밥의 의미로 ‘쌀’과 ‘맨’을 결합하여 만든 이름이다. 블루뽕구리는 파란색의 ‘블루’와 종치는 소리 ‘뽕’과 어릴 때 TV 프로그램에서 나오던 ‘구리구리 멧덩구리’의 약자를 결합하여 만든 이름이다.



순서	캐릭터이름	단어의 결합
1	라이스맨	라이스(쌀) + 맨
2	블루뽕구리	블루(파랑) + 뽕(소리) + 구리(구리구리 멧덩구리의 약자)
3	태뽕보이	(태권 : 권>뽕) 태뽕 + 보이

표 15. 단어결합 네이밍

5) 단어수식 네이밍

이름 앞에 캐릭터의 성격이나 개성 및 핵심적인 컨셉의 수식어를 붙이는 기법이다. 수식어가 캐릭터의 특징을 규정하기 때문에 소비자에게 분명하게 다가가는 측면이 있다. 북한소녀 빵이의 경우, 여자 캐릭터의 고향이 북한임을 암시하고 있다. 폼실이 토토는 양 캐릭터로써 털의 폼실폼실한 표현을 이름에 넣음으로써 대상의 특징을 더욱 강조한 경우이다.



순서	캐릭터이름	성격이나 개성의 수식어
1	귀여운 뽕고	귀엽다는 의미 ‘귀여운’
2	북한소녀 빵이	북한의 소녀 ‘북한소녀’

3	야리야리 뽕	야리다는 의미의 ‘야리야리’
4	연변소녀 메이	연변의 소녀 ‘연변소녀’
5	깜직이 토토	깜직하다는 의미 ‘깜직이’
6	폼실이 호호	털이 폼실폼실하다는 ‘폼실이’
7	빨간장갑	빨강다는 의미 ‘빨간’
8	퐁당퐁당 타니	돌이 물에 빠지는 소리 ‘퐁당퐁당’

표 16. 단어수식 네이밍

6) 문장 압축 네이밍(문장 약자 기법)

캐릭터의 특징이나 성격 등을 간략한 글로 표현한 후 발음하기 좋은 글자를 따거나 또는 어간과 어미에 변화를 주는 기법이다. 캐릭터 이름에 문장으로 표현된 컨셉이 있는 셈이기에 캐릭터를 소개하고 이해시키는데 유리한 면이 작용한다.



순서	캐릭터이름	문장 내용
1	니멀더	너! 멀더지?
2	렛츠	렛츠고(Let's go)
3	별별놈	별에 사는 별난 놈
4	이라차	이라차차! 날려라!
5	토시하니	토실토실한 하얀 고양이

표 17. 문장압축 네이밍

IV. 결론

문화콘텐츠 산업의 육성과 산업 활성화로 게임, 동화, 만화, 애니메이션, 팬시 등에 등장하는 수많은 캐릭터들이 개발되었다. 특히 일부 성공한 캐릭

터들 뒤로 수많은 캐릭터들이 빛을 보지 못하고 사라져갔다. 이는 좁은 국내 시장으로 인한 소비자의 절대적인 부족을 의미하기도 한다. 한편으로 국내외로 히트치는 캐릭터들이 나타나고 있는 것도 현재 시장의 모습이다. 캐릭터 개발자 및 관계자는 처음부터 해외 수출을 계획하고서 발음의 국제화를 위해 알파벳이나 히라가나 등을 참고하여 네이밍하는 것도 하나의 방법이 될 것이다.

캐릭터네이밍에 있어서 고려 요소는 캐릭터, 성격, 역할, 의미, 스토리텔링 등이다. 이들 요소의 이해를 바탕으로 캐릭터네이밍되었을 때 캐릭터와 어색함 없이 몸에 맞는 옷처럼 어울리게 되는 것이다.

하나의 이름을 네이밍하는 과정에서 다양한 과정과 규칙 및 기법이 적용되기 때문에 이것 하나라고 규정하기가 쉽지 않기에 캐릭터네이밍의 기법을 접근하는데 있어서 부족한 것이 많은 연구였다. 단지 이 연구는 캐릭터네이밍에 있어 발음의 중요성을 깨닫는 시작 단계로써의 인식 단계이며, 한 예로 ‘음절반복 네이밍’에서 격음과 경음의 반복이 귀엽게 들리는 이유를 다른 부분의 접근을 통해 밝혔어야 했다. 이런 부분까지 이유를 밝히지 못한 것은 아쉬움으로 남는다.

초안의 이론적인 논리 일부가 음운론의 관점에서 맞지 않거나 설명하기 어려운 난관에 부딪쳐 결국 초안의 일부를 들어낼 수밖에 없었다. 이는 캐릭터네이밍을 단순히 접근하는 차원이 아닌 조음기관과 발음까지 연구하는 과정에서 이론적인 토대가 되어야 할 국문학적인 소양의 한계임을 인식하게 된 계기였다. 발음의 원리와 한국인의 발음까지 고려한 심도 있는 캐릭터네이밍 연구를 위해

서는 음운론과 조어론의 연구가 밀받침되어야 한다. 이 연구는 그러한 밀받침의 부족을 절감함으로써 이론적인 토대를 밝히는 데는 한계를 드러내고 있다. 이번 연구에서는 한계를 분명히 인식하고 발음과 음운론의 깊이 있는 연구는 다음으로 미뤄두고 한다.

참고문헌

- 한국문화콘텐츠진흥원, 『한국캐릭터편람2002』, 2003.
- 김양수, 『브랜드 네이밍 전략 매뉴얼』, 나남, 1993.
- 김옥동, 『수사학이란 무엇인가』, 민음사, 2002.
- 권영민, 『한국현대문학대사전』, 서울대학교출판부, 2007.
- 최병광, 『최카피의 네이밍법칙』, 두앤비컨텐츠, 2005.
- 이와나가 요시히로, 『브랜드네이밍 개발법칙』, 이서원, 2006.

ABSTRACT

Research on How to Develop the Character Naming in Cultural Contents

Park, Keong-Cheol

This thesis is on the character naming which plays much of a role in the cultural contents, but it is beyond the research of character naming itself and is based on the needs of research for character naming in game, fairy tale, comic and animation. In fact, there are some books and theses showing us the way to create names of products and this area is known as brand naming. But it is not easy for people to find books on character naming which is only focused on the characters in all fictions. While a brand name is made to secure a brand identity which is fundamental to consumer recognition and symbolizes the brand's differentiation from competitors, a character name is the name of living thing in the fiction. So, people say that these two areas are similar to each other or not. This thesis is the consequence of the research on the character naming, especially how to figure it out and how to use it. I hope that my paper would be a little help for those who work for the creating of the characters involved in shape, personality, role and storytelling in the field of fictions through the interest and understanding of Character Naming.

Key Word : name, naming, Brand naming, Character naming

박경철

조선대학교 만화애니메이션학부 교수

(501-759) 광주광역시 동구 서석동 375번지

Tel : 062-230-7812

manphist@empal.com