

포켓몬스터가 빵을 만나 만들어 내는 가치



자료: SPC삼립

2022년 2월 재출시 후 선풍적인 인기를 끌고 있는 포켓몬 빵. 24년 만에 재출시된 포켓몬 빵은 그야말로 없어서 못 살 정도로 화려하게 부활했습니다. 그런데 그 인기는 빵에 있는 것이 아니라 함께 들어 있는 포켓몬스터 스티커, 띠부띠부씰¹⁾에 있습니다. 스티커만 빼내고 빵을 버리는 사람들이 있는가 하면, 중고 거래 플랫폼에는 스티커만 비싸게 파는 사람들도 나타났습니다. 이처럼 포켓몬 빵의 가치는 띠부띠부씰에 있다고 해도 과언이 아닙니다. 소비자들이 그렇게 느껴서이기도 하지만, 경제학적인 관점으로도 그렇습니다. 왜 그런지 지금부터 살펴보겠습니다.

☎ 포켓몬 스티커에 숨어 있는 의미

포켓몬 빵 자체는 기존에 흔히 볼 수 있었던 빵들과 크게 다르지 않습니다. 다른 점이라면 빵 봉지에 포켓몬스터 캐릭터가 그려져 있고, 빵과 함께 포켓몬스터 스티커가 들어 있다는 점입니다. 그런데 포켓몬 빵을 구매하는 소비자들은 본품인 빵보다 포켓몬 스티커에 더 가치를 두고 있습니다. 이처럼 증정품이나 사은품, 경품 등을 얻기 위해 제품을 소비하는 현상을 가리켜 ‘웍더독(Wag the dog)’이라고 표현합니다. ‘개의 꼬리가 몸통을 흔든다’는 영어 속담에서 유래한 용어로, 사람들이 갖고 싶어 하는 무언가를 내걸어 제품의 소비를 촉진하는 기업의 마케팅 전략을 의미하기도 합니다. 포켓몬 빵이 매장에 입고되기가 무섭게 팔려나가는 이유는 빵보다는 포켓몬스터 캐릭터를 활용한 마케팅 전략에 숨어 있습니다.



“The tail wags the dog.”
(개의 꼬리가 몸통을 흔든다.)

포켓몬 스티커만의 가치가 존재한다는 것은 포켓몬 빵 대란을 통해 이미 충분히 체감하고 있지만, 객관적인 지표로도 확인할 수 있는 방법이 있습니다. 같은 제조사의 기존 제품들 중에서 스티커만 제외하고 조건이 같은 제품이 있다면, 두 제품의 가격 차이는 곧 스티커가 만들어 낸 가치에서 비롯된 것으로 볼 수 있습니다.

1) ‘띠고 부치고 띠고 부치는’(떼고 붙이고 떼고 붙이는’을 발음의 편의상 변형) 씰’의 단어 첫 음절을 따서 만든 단어. SPC삼립 캐릭터 빵에 들어 있는 캐릭터 스티커 시리즈로, 쉽게 떼었다 붙일 수 있는 특징이 있음.

그림 1 포켓몬 빵과 유사 제품의 가격 비교



돌아온 로켓단 초코롤 (85g)
★★★★★
1,200원 / 1봉



허쉬 초코롤 (85g)
★★★★★
1,040원 / 1봉

한 오픈 마켓 판매처에서 검색한 포켓몬 빵 ‘돌아온 로켓단 초코롤’의 가격은 동일 중량의 유사 제품인 ‘허쉬 초코롤’의 가격보다 160원 더 비쌉니다.²⁾ 이 160원은 포켓몬스터 스티커 하나가 더해지면서 제품의 가치가 높아진 결과입니다. 로켓단 초코롤과 같은 최종 제품을 만드는 과정에서 포켓몬 스티커처럼 새로 더해진 가치를 경제학에서는 **부가 가치***라고 부릅니다.

📱 부가 가치 창출 과정과 국내 총생산의 의미

과자를 사고 받은 영수증에서 부가세라는 이름으로 얼마의 금액이 찍혀 있는 것을 본 적이 있을 것입니다. 이 부가세는 부가 가치에 매겨진 세금이라는 뜻으로, 부가 가치세를 줄인 말입니다. 일반적으로 커피가 4,500원이라면 우리는 그 커피의 온전한 값이 4,500원이라고 받아들이기 쉽지만, 사실은 커피값에 부가세가 포함되어 있습니다. 농산물이나 도서 등 일부 예외

• 용어 정리 •

*** 부가 가치**
(Value Added: VA)
상품이나 서비스의 생산 과정에서 단계마다 새로 추가된 가치

**** 중간재**
생산자가 생산 과정에 투입물로 사용하는 재화. 일반적으로 원료는 가공이 이루어지지 않은 투입물을 뜻하는데, 중간재는 가공을 거친 투입물을 의미함.


• 교육과정 •

· 중학교 「사회」 경제생활과 선택 시장과 자원 배분, 국가 경제
· 고등학교 「경제」 국가와 경제 활동

품목은 있지만 기본적으로 물건을 사면 부가세가 붙어 있는데, 이는 곧 물건을 거래할 때는 부가 가치가 생겨난다는 것을 의미합니다.

우리가 아메리카노 한 잔을 사 먹을 수 있는 것은 카페 직원이 원두와 커피 머신, 물, 컵, 그리고 자신의 노동력을 사용해 아메리카노를 만들어 서비스해 주었기 때문입니다. 다양한 **중간재****가 투입되어 최종적으로 아메리카노가 만들어지면 소비자는 원래의 중간재만으로는 받을 수 없는 효용을 얻을 수 있기 때문에, 그 과정에서 새로운 가치가 발생했다고 볼 수 있습니다. 카페에서 마시는 아메리카노의 최종 가격에는 이러한 부가 가치가 포함되어 있습니다.

이 외에도 시장에서 거래되는 수많은 상품과 서비스는 생산 과정의 단계별로 새롭게 추가되는 부가 가치가 누적된 산물입니다. 그리고 일정 기간 동안 한 나라의 국경 안에서 생산된 부가 가치를 모두 합친 것이 바로 그 나라의 **국내 총생산(Gross**

Home Mart 24			
2022/05/06			
상품명	단가	수량	금액
01 오징어집	800	2	1,600
02 후렌치파이	1,600	1	1,600
03 홀런볼	1,000	3	3,000
04 양파링	800	1	800
05 꼬갈콘군옥수수맛	800	2	1,600
과세물품			7,819
✓ 부가세			781
구매금액			8,600
THANK YOU!			
			

2) 2022년 4월 21일에 검색한 것으로, 마트, 편의점 등 오프라인 판매처나 다른 오픈 마켓의 가격과 다를 수 있음.

Domestic Product: GDP)입니다. 우리나라의 GDP는 한국은행이 보통 한 분기나 한 해 단위로 산출해 발표하고 있습니다. GDP는 한 나라의 경제 규모를 나타내는 지표로 쓰입니다.

표 1 GDP에 포함되는 가치

① 한 나라의 국경 안에서 생산된 것	생산 활동을 한 사람의 국적과 상관없이 국경 안에서 생산된 모든 부가 가치를 포함
② 시장에서 거래된 것	개인 간 중고 거래나 집안일처럼 공식적으로 거래 자료가 없는 생산 활동의 부가 가치는 제외
③ 새롭게 생산된 것	생산 활동으로 창출되는 부가 가치만을 포함하므로 누군가로부터 받거나 이전되는 소득은 제외

📱 포켓몬스터의 화려한 변신

포켓몬스터 이야기로 다시 돌아가 보겠습니다. 평범한 빵을 히트 상품으로 만들어 준 포켓몬스터는 남녀노소 모두에게 잘 알려진 캐릭터입니다. 포켓몬스터의 시초는 1996년 일본에서 출시된 비디오 게임입니다. 포켓몬스터는 이후 만화와 애니메이션으로도 제작되어 청소년들 사이에서 큰 인기를 끌었습니다. 이러한 인기로 힘입어 국내에서는 1998년에 처음으로 포켓몬 빵이 출시되었습니다. 시간이 흘러 그 청소년들이 20~30대 청년이 됐을 즈음 모바일 게임 ‘포켓몬GO’로 포켓몬스터는 또다시 열풍을 일으켰습니다. 그리고 지금의 10대들에게는 닌텐도 스위치의 타이틀 시리즈로 사랑받고 있습니다.

그림 2 포켓몬스터 원작 비디오 게임



① ‘포켓몬스터 레드·그린’ 패키지



② ‘포켓몬스터 레드’ 일러판 플레이 화면

• 용어 정리 •

† 원 소스 멀티 유즈
(One Source Multi-Use:
OSMU)

하나의 소재가 여러 장르에서
활용되어 새로운 유형으로
재탄생하는 현상이나 그라
한 목적을 가진 마케팅 전략

‡ 지식 재산권
(Intellectual Property: IP)

어떤 창작물·지식·기술 등
의 재산적인 가치를 인정하
고 보호하기 위한 권리

만화, 애니메이션, 식품 등 유형은 다르지만 모두 원작 게임의 포켓몬스터라는 소재에서 파생된 상품들입니다. 비디오 게임 속 캐릭터였던 포켓몬스터가 다른 여러 분야에서 새로운 콘텐츠로 제작되어 부가 가치를 창출하고 있는데, 이는 ‘원 소스 멀티 유즈(이하 OSMU)’³⁾의 대표적 사례로 볼 수 있습니다. 한국문화콘텐츠진흥원은 OSMU를 ‘하나의 원작(Source)이 다양한 분야 및 장르에서 활용되면서, 적은 비용으로 고부가 가치를 만들어 내는 비즈니스 구조’라고 정의합니다.³⁾

지식 재산권[‡]을 지닌 인기 콘텐츠의 OSMU는 부가 가치를 극대화하는 효과가 있습니다. 포켓몬스터 외에도 디즈니, 마블 시리즈를 떠올려 보면 그 이유를 쉽게 짐작할 수 있습니다. 인기 있는 원작 콘텐츠는 마니아층을 보유하고 있는 데다 이미 흥행성이 검증

되었기 때문에, 또 다른 유형으로 출시되었을 때 소비자를 안정적으로 확보할 수 있습니다. 다양한 유형의 제품에 활용되면서 새로운 가치가 더해지고, 원작의 인기에 힘입어 많이 판매되는 만큼 부가 가치는 계속 커지게 되는 것입니다.

산업 연계. 문화 콘텐츠 산업의 윈윈 전략⁴⁾

한 산업의 생산물은 관련 산업들의 생산, 고용, 부가 가치 등에 영향을 미칠 수 있는데, 이렇게 산업 간 주고받는 모든 영향을 **산업 연관 효과**라고 부릅니다. 예를 들면 게임 하나를 만들기 위해서는 그와 관련된 프로그래밍 기술, 배경 음악, 캐릭터 디자인 등이 필요하며 이는 해당 산업의 생산 증가로 이어집니다. 생산이 늘어나려면 생산 인력이 더 필요하기 때문에 자연스럽게 고용도 증가하고, 생산물이 증가한 만큼 부가 가치도 커지는 것입니다. OSMU 사례와 같이 한 산업의 콘텐츠가 다른 산업을 통해 세상에 나오게 되면 그 효과는 더욱 커집니다. 영화·음반·게임 등 문화 콘텐츠 산업은 이러한 구조에 특히 최적화된 산업입니다. 문화 콘텐츠의 특성상 하나의 형태에 갇

그림 3 K/DA, ‘POP/STARS’ 앨범 커버



혀 있지 않고, 다른 분야로 확장해 활용할 수 있는 가능성이 무궁무진하기 때문입니다.

게임 산업은 다른 산업과의 연계가 활발한 산업 중 하나입니다. 전 세계가 사랑하는 게임, 리그 오브 레전드(League of Legend, 이하 롤)는 해외 게임 중 게임과 음악을 성공적으로 접목시킨 대표적인 사례입니다. 롤의 캐릭터(챔피언)들로 구성된 가상 걸그룹 ‘K/DA’는 실제로 음반을 여러 차례 발매해 좋은 성적을 기록했고, 증강 현실 기술을 통해 국내외 유명 가수들과 합동 공연을 펼쳐 화제가 되었습니다.⁵⁾ 이처럼 K/DA는 게임과 음악 산업뿐만 아니라, 디자인·공연·엔터테인먼트·IT 업계 등 여러

관련 산업 전반에 걸쳐 큰 파급 효과를 일으켰습니다.

3) 한국콘텐츠진흥원 상생발전소, 「만화 애니메이션 캐릭터 스토리 - OSMU를 파헤친다!」, 2013. 1. 22.

4) KDI 경제정보센터의 프로젝트 기반 경제교육 시리즈 「게임, 경제를 캐리하라!」 학생용 워크북의 내용을 토대로 재구성

5) 2018년과 2020년 ‘리그 오브 레전드 월드 챔피언십’ 결승전 오프닝 무대에서 현장 관중들에게는 실제 가수와 안무팀만 보였지만, 실시간 방송 시청자들은 가상 멤버들도 함께 공연하는 것을 볼 수 있었음.

국내 게임사들도 다양한 장르로 콘텐츠 영역을 확장해 나가고 있습니다. 2022년 3월에는 국내 인기 게임인 메이플스토리의 배경 음악을 오케스트라로 연주한 OST 콘서트 ‘심포니 오브 메이플스토리’가 열려 음악 산업과의 색다른 만남을 보여주기도 했습니다. 배틀그라운드와 크래프톤은 ‘펍지(PUBG) 유니버스’라는 플랫폼을 구축하고 게임의 캐릭터와 세계관을 활용한 웹툰, 다큐멘터리, 단편 영화 등을 공개하고 있습니다.

📱 부가 가치 창출을 위한 노력

한 국가의 경제 규모를 나타내는 지표로도 쓰이는 만큼 부가 가치는 경제에서 중요한 의미를 갖습니다. 그런 만큼 국가 차원에서도 문화 콘텐츠 산업 간 협업을 통해 새로운 가치를 발견하기 위해 많은 노력을 기울이고 있습니다. 한국콘텐츠진흥원은 ‘콘텐츠멀티유즈랩’을 운영하며 다양한 콘텐츠 창작 프로그램, 작가 양성 클래스 등을 열고 문화 콘텐츠의 OSMU를 적극 지원하고 있습니다. 2018년에는 인기 게임의 지식 재산권과 예술의 만남을 주제로 한 전시회 <콘텐츠멀티유즈展>을 개최하기도 했습니다.

그림 4 콘텐츠멀티유즈展, ‘넷마블(모두의마블) - 권지안(솔비), ‘fair play’



자료: 한국콘텐츠진흥원

문화 콘텐츠 산업뿐만 아니라, 모든 생산 활동에 있어서 부가 가치의 창출과 극대화는 경제 주체들의 궁극적인 목표라고 할 수 있습니다. 대기업이나 국가 기관만이 할 수 있는 거창한 일처럼 느껴질 수 있지만, 우리가 하는 일이 나 하게 될 일에도 새로운 가치를 만들어 낼 기회가 있습니다. 내가 창출할 수 있는 부가 가치는 어디에 있고, 어떻게 하면 그것을 더 높일 수 있을까요? 이렇게 끊임없이 고민하다 보면 언젠가 포켓몬 빵과 같은 제품이 내 손에서 탄생하는 날이 오게 될지도 모릅니다.

<경제로 세상 읽기>는 기획재정부 경제교육포털 경제배움e(econedu.go.kr)에 탑재된 자료입니다. 현실에서 마주할 수 있는 경제 현상이나 경제의 흐름을 교과서에 나오는 기본 경제 개념으로 풀어보는 코너입니다.

* 내용 문의 또는 주제 제안: swan2171@kdi.re.kr

01

‘개의 꼬리가 몸통을 흔든다’는 영어 속담에서 유래한 것으로, 증정품이나 사은품 등을 얻기 위해 제품을 소비하는 현상을 뜻하는 용어는?

- ① 오버독(Overdog) ② 블랙독(Black dog)
- ③ 언더독(Underdog) ④ 왁더독(Wag the dog)

02

부가 가치에 관한 내용으로 적절하지 않은 것은?

- ① 국내 총생산(GDP)을 산출할 때 활용된다.
- ② 가공을 거친 중간재는 부가 가치가 누적된 결과물로 볼 수 없다.
- ③ 일반적으로 상품이나 서비스를 거래할 때 부가 가치가 발생한다.
- ④ 상품이나 서비스의 생산 과정에서 단계마다 새로 추가된 가치를 뜻한다.

03

다음 중 중간재의 사례로 적절하지 않은 것은?

- ① 빵 공장의 생산 기계
- ② 포켓몬스터 티셔츠
- ③ 포켓몬 빵 ‘로켓단 초콜릿’
- ④ 빵을 만드는 데 들어가는 밀가루

04

우리나라의 국내 총생산(GDP)을 산출할 때 포함되는 것은?

- ① 할아버지가 내게 주신 세뱃돈
- ② 우리나라 회사원이 받은 월급
- ③ 동생과 집에서 만들어 먹은 햄버거
- ④ 베트남에서 생산된 우리나라 기업의 스마트폰

05

‘원 소스 멀티 유즈(OSMU)’에 관한 설명으로 적절한 것은?

- ① 적은 비용으로 고부가 가치를 창출할 수 있다.
- ② 지식 재산권이 있는 콘텐츠만을 활용해야 한다.
- ③ OSMU를 활용할 수 있는 산업이 한정되어 있다.
- ④ 여러 원작 콘텐츠를 한 분야에서 재생산하는 현상을 뜻한다.

06

포켓몬스터, 디즈니, 마블 시리즈의 공통적인 특징으로 적절하지 않은 것은?

- ① 원작이 게임인 콘텐츠이다.
- ② OSMU의 대표적인 사례들이다.
- ③ 지식 재산권이 있는 콘텐츠이다.
- ④ 마니아층을 보유하고 있고 흥행성이 검증되었다.

07

산업 간 생산 활동으로 인해 주고받는 모든 영향을 의미하는 용어는?

- ① 지식 재산권 ② 고부가 가치
- ③ 산업 연관 효과 ④ 생산 유발 효과

08

문화 콘텐츠 산업 연계 사례 중 게임 콘텐츠를 음악 산업화한 유형이 아닌 것은?

- ① ‘엘소드’의 가상 아이돌 프로젝트로 발매된 음원
- ② ‘리그 오브 레전드’ 캐릭터로 구성된 걸그룹 ‘K/DA’
- ③ ‘메이플스토리’의 배경 음악 오케스트라 연주회 ‘심포니 오브 메이플스토리’
- ④ SM 엔터테인먼트 가수들의 노래를 활용한 K-Pop 리듬 게임 ‘슈퍼스타 SMTOWN’