



어도비 '크리에이티브의 미래' 보고서: 2020 년 이후 한국 크리에이터 시장의 가파른 성장 확인

- 지난 2 년 간 한국에서만 1 천 100 만 명 이상의 크리에이터 등장... 크리에이터 경제 성장 가속
- 밀레니얼, X 세대를 중심으로 성장 중인 국내 크리에이터 시장; 67%의 크리에이터가 'N 잡러'로 드러나

2022 년 8 월 26 일, 서울 - 어도비가 최신 크리에이터 경제 동향을 담은 '크리에이티브의 미래(Future of Creativity)' 보고서를 발표했다. 이번 보고서는 한국을 비롯한 미국, 영국, 스페인, 프랑스, 독일, 호주, 일본, 브라질 등 9 개 국가의 크리에이터 대상으로 조사한 것으로, 팬데믹 이후 크리에이티브 산업에 나타난 변화를 통해 전 세계 크리에이터 경제에 대한 포괄적인 인사이트를 제시한다. '크리에이티브의 미래' 보고서에 따르면 오늘날 전 세계 크리에이터 경제를 이끄는 인구 규모는 3 억 3 천만 명에 달한다.

마리아 얍(Maria Yap) 어도비 디지털 이미징 부문 부사장은 "급격하게 성장하는 크리에이터 경제는 1 인 크리에이터, 1 인 기업, 소상공인, 전문 콘텐츠 크리에이터가 새로운 방식으로 자신을 표현하고 창의성과 예술을 탐구할 수 있는 플랫폼을 제공한다"며 "어도비의 크리에이티브 도구를 활용해 자신의 영감과 열정을 직업이나 사업으로 발전시키는 크리에이터도 점점 증가하는 추세"라고 말했다.

꾸준히 성장하고 있는 한국의 크리에이터 경제

2020 년 이후 전 세계적으로 1 억 6,500 만 명 이상의 신규 크리에이터가 등장함에 따라, 크리에이터 경제는 급격하게 성장했다.

이는 한국에서도 마찬가지로, 보고서에 따르면 지난 2 년간 국내에서만 1,100 만 명 이상의 신규 크리에이터가 탄생하며 미국(3,400 만명), 브라질(7,300 만명)과 더불어 범세계적인 크리에이터 경제 성장세에 기여한 것으로 드러났다. 특히 국내 크리에이터 경제 확장에 영향을 미친 세대는 밀레니얼 세대(39%)과 X 세대(37%)로 나타났다. 반면 Z 세대는 11%에 그쳐, 전 세계적으로 호주(11%)와 더불어 가장 낮은 비중을 보였다.

한편 국내 크리에이터의 67%는 정규직업을 가진 상태에서 창작 업무는 부업으로 이어가는, 이른바 'N 잡러'인 것으로 나타났다.

온라인을 통해 사회적 대의 확산에 기여

크리에이터가 온라인 상에서 사회적 대의에 대한 논의를 진전시킬 수 있는 힘을 보유한 것도 확인할 수 있었다. 거의 대부분(95%)의 크리에이터는 중요한 대의를 발전시키거나 지원하기 위한 활동을 전개한다고 답했다. 그 중에서도 전 세계 크리에이터들이 주목하는 주요 사회 이슈로는 식량 및 주거 안정성(62%), 사회 정의(59%), 기후 변화(58%) 등으로 확인됐다.

나아가 크리에이터들은 그들의 창의성과 영향력이 사회적 대의에 대한 사람들의 인지를 높이고(51%), 목소리를 낼 수 있는 기회를 제공하며(49%), 이들의 의견 표출이 더욱 용이하도록 돕는다(47%)고 여기는 것으로 드러났다.

소셜 미디어 콘텐츠 제작을 통한 자기실현

소셜 미디어 콘텐츠 제작이 창의력은 물론 개인적인 성취감을 북돋아 지속적인 창작활동의 동력이 되고 있는 것으로도 나타났다. 상당수(69%)의 크리에이터가 소셜 콘텐츠를 제작하고 온라인에 공유하는 것이 창의력을 발휘할 수 있는 독보적인 창구라고 답했다. 또한 절반에 가까운 크리에이터(43%)가 향후 2년 간 온라인을 통해 더 빈번히 공유하기 위해 창작물이나 소셜 미디어 콘텐츠를 더욱 많이 개발할 것이라고 답해, 앞으로도 크리에이터 경제는 지속적으로 활기를 띠 전망이다.

'크리에이티브의 미래' 조사에 대해

어도비의 '크리에이티브의 미래' 조사는 온라인 크리에이티브의 최전선에 있는 크리에이터 경제에 대해 크리에이터와의 직접 소통을 통해, 창의성이 전 세계적으로 어떻게 변화하고 있는지를 이해하는 것을 목표로 한다. 해당 조사는 다양한 관점에서 크리에이티브의 미래를 살펴보고 있다.

조사방법론

크리에이티브의 미래 보고서는 어도비가 에델만 데이터 앤드 인텔리전스(Edelman Data and Intelligence)와 함께 2022년 5월 한국, 미국, 영국, 스페인, 프랑스, 독일, 호주, 일본, 브라질 등 9개 국가에서 활동 중인 온라인 크리에이터 9,000여명을 대상으로 파악한 크리에이터 경제 전반의 주요 동향을 담고 있다. 보고서에서 정의하는 '크리에이터'는 사회적으로 존재감을 향상시키기 위해 최소 매달 창작활동(사진, 글쓰기, NFT 제작, 오리지널 소셜 미디어 콘텐츠 등)을 진행하고 작품을 게시, 공유 또는 홍보하는 이들이다. 연령 및 국가별로는 일반 크리에이터(18세 이상, 국가별 500명) 4,535명과 Z세대 크리에이터(16-24세 사이, 500명) 5,111명을 조사했다.

어도비에 대해

어도비는 디지털 경험을 통해 세상을 바꾼다. 자세한 정보는 [어도비 홈페이지](#)에서 찾을 수 있다. 어도비코리아에 대한 정보 및 뉴스는 어도비코리아의 [공식 페이스북](#)과 [뉴스룸](#)에서 확인 가능하다.

###

© 2022 Adobe. All rights reserved. Adobe and the Adobe logo are either registered trademarks or trademarks of Adobe in the United States and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners.