

### 3. 스마트폰 보유 및 이용행태 변화: 2012년과 2013년의 비교

김민철  
연구위원, ICT통계센터장

#### ◆ 데이터

- 스마트폰 보유 및 이용행태 변화에 대한 2012년 한국미디어패널조사(4,432가구내 10,319명)의 조사결과와 2013년 한국미디어패널조사(4,386가구내 10,464명)의 조사결과를 비교<sup>5)</sup>
- 스마트폰 이용시간에 대한 자료는 응답자들이 3일간 15분 단위로 작성한 미디어 다이어리 데이터를 집계하여 산출함
- ※ 패널조사이므로 2012년과 2013년 사이에 응답자들의 특성은 연령증가를 제외하고는 대체로 균일하다고 볼 수 있어 연도별 비교에 적합. 다만 2013년에는 주말에 작성된 다이어리가 전년대비 3.9%p 증가한 점에는 유의

#### ◆ 스마트폰 보유 현황

- 스마트폰을 한 대 이상 보유한 응답자의 비율은 2012년의 49.3%에서 2013년의 66.2%로 크게 증가하였음
- ※ 휴대폰 전체 보유율은 91.2%에서 91.8%로 소폭 증가하였으며 대규모의 휴대폰 교체로 평균보유기간은 1.6년에서 1.4년으로 감소
- 스마트폰의 보급확대는 특히 LTE기반 스마트폰을 중심으로 이루어져 2012년에 전체 휴대폰 중 11.5%에 불과하던 LTE스마트폰의 점유율은 2013년에 37.2%로 크게 증가하였음
- 2012년에서 2013년 사이 3G 일반휴대폰의 비중은 14%p 감소하여 가장 큰 감소를 보였으며 3G 스마트폰의 비중은 약 7.7%p 감소한데 비해, 2G 일반휴대폰의 비중은 약 3.7%p(2012년 12.3%→2013년 8.6%)의 소폭 감소를 보임

5) 2013년 데이터는 잠정수치로 향후 추가 검증결과에 따라서 소폭 달라질 수도 있음. 이 보고서의 수치는 실사를 담당한 닐슨 코리아의 분석결과를 활용. 2013년 조사에서는 2012년 응답가구 중 4,123가구와 응답자 9,166명이 조사에 연속적으로 참여하였음. 새롭게 추가된 가구는 2011년 응답가구였으나 2012년에 참여하지 않았던 가구의 패널 재진입임. 개인의 경우 패널 재진입 가구의 가구원들과 지속 조사참여가구에서 응답에 참여하지 않았던 가구원의 신규참여가 추가인원으로 포착됨

- 일부 2G폰 이용자들은 음성중심의 이용자들로 여전히 2G폰을 강력히 고수하고 있는 것으로 보임

<표 1> 휴대폰 유형별 점유율 변화(2012년 대 2013년)

단위(% , %p)

구분	2012년	2013년	증감 ( '13년~'12년)
2G 일반 휴대폰 (영상통화 불가능)	12.3	8.6	-3.7
3G 일반 휴대폰 (영상통화 가능)	33.4	19.3	-14.0
PDA폰	0.3	0.1	-0.2
3G 스마트폰	42.5	34.8	-7.7
LTE 스마트폰	11.5	37.2	25.7
모름/무응답	0.0	0.0	0.0

자료: 2012, 2013 한국미디어패널조사

## ◆ 스마트폰 이용행태 변화

### ● 스마트폰 이용시간

- 전체응답자 기준 스마트폰의 하루 평균 이용시간은 2012년 약 46분에서 2013년 약 66분으로 20분 증가하여 39대 매체 중 가장 높은 이용시간의 증가를 보였으며 사용자<sup>6)</sup> 기준 스마트폰의 이용시간도 약 98분에서 약 103분으로 소폭 증가하였음
- 동기간 동안 일반휴대폰의 전체응답자 기준 하루 평균 이용시간은 약 22분에서 11분으로 감소하였으며 사용자 기준으로도 약58분에서 48분으로 감소하였음
- 한편 데스크톱PC의 전체 응답자 기준 하루 평균 이용시간은 61분에서 55분으로 감소하여 스마트폰은 이제 이용시간 측면에서 데스크톱PC보다 국민들의 생활 속에서 더 높은 비중을 차지하게 되었음
- 남성 응답자 전체기준 하루 평균 스마트폰 이용시간은 약71분, 여성의 경우 약 61분으로 남성의 스마트폰 이용시간이 더 많았음

6) 3일 중 단 한 번이라도 사용한 사람으로 정의

- 스마트폰 이용자 수의 증가뿐만 아니라 이용자당 이용시간의 증가로 스마트폰의 전체적인 평균 이용시간은 증가하였음

<표 2> 주요 매체별 이용시간 변화(전체 응답자 기준)

	2012년	2013년
스마트폰	46분	66분
가정용TV	183분	185분
데스크톱PC	61분	55분
일반휴대폰	22분	11분
(종이)신문/책/잡지	53분	52분

자료: 2012, 2013 한국미디어패널조사

### ● 스마트폰 이용행위 변화

- 대분류 기준으로 스마트폰을 통한 이용행위(콘텐츠) 점유율 변화를 살펴보면, 2012년 대비 가장 크게 비중이 늘어난 것은 게임(4.7%p 증가)이었으며 스마트폰 게임사용자들의 이용시간은 일평균 2.9분에서 7.8분으로 2배 이상 증가하였음

※ 소분류기준으로는 채팅/메신저의 점유율이 가장 크게 증가(11.4%p 증가)

- 2012년 하반기에 스마트폰 앱으로 출시되어 선풍적인 인기를 끈 애니팡의 성공이후 후속 인기 스마트폰 게임 앱들이 출시되어 스마트폰 유저들의 이용을 촉진한 것이 2013년 조사 결과에 반영된 것으로 보임

※ 스마트 기기 유저들이 가장 선호하는 앱을 조사한 결과에서도 '게임'앱을 1순위로 응답한 경우가 2012년 9.6%에서 2013년 14.6%로 크게 증가하였음

- 통화와 문자메시지의 점유율은 각각 44.2%, 19.7%에서 34.7%, 7.3%로 크게 감소한 반면 이를 대체하는 성격이 강한 카카오톡을 포함하는 채팅/메신저의 시간 점유율은 14.8%에서 26.2%로 증가하여 세부항목 기준으로 가장 큰 증기를 보였음

- 스마트폰 사용자 기준 2013년 이용시간도 2012년 대비 통화 17.6%, 문자 61% 감소하였으나 채팅/메신저의 이용시간은 85.8% 증가하였음

※ 15분 단위로 측정하는 미디어 다이어리의 특성 상 통화와 문자메시지 이용시간 자체는 다소 과대측정될 수 있음에 유의. 단, 전체적인 변화방향을 살피는 데는 큰 무리가 없음

〈표 3〉 스마트폰 이용행위의 점유율 변화

		2012년 점유율(%)		2013년 점유율(%)	
TV/라디오 방송 프로그램		1.8		1.4	
영화/동영상/UCC/음악/음원/사진		6.2		8.2	
신문/책/잡지		1.6		2.2	
통화/문자/ 이메일/채팅	통화	79.0	44.2	68.3	34.7
	문자메시지		19.7		7.3
	이메일		0.3		0.2
	채팅/메신저		14.8		26.2
온라인 검색/소셜네트 워크/상거래	온라인검색	8.3	4.3	12.2	7.3
	SNS		3.9		4.6
	온라인상거래		0.2		0.2
게임		2.9		7.6	
문서/그래픽 작업		0.1		0.1	

자료: 2012, 2013 한국미디어패널조사

- 기타 신문/책/잡지의 이용시간이나 동영상/UCC/음원과 같은 멀티미디어 콘텐츠 이용 점유율은 소폭 증가한 것으로 나타남
- 2013년부터 본격적으로 조사된 미디어 동시이용행태 조사결과를 살펴보면 스마트폰은 동시에 이용한 매체 중 1순위에 해당하며 동시행위 이용자당 하루 평균 약 28분을 이에 사용하였음
- 특히 TV를 주로 시청하면서 스마트폰을 이용한 시간이 약 14분, 데스크톱PC를 사용하면서 스마트폰을 이용한 시간은 약7분으로 스마트폰은 이 두 가지의 미디어를 사용하는 경우에 부수적으로 활용되는 경향이 강한 미디어임

〈표 4〉 미디어 동시이용 5대 매체(2013, 동시이용자 기준 평균이용시간)

주로 이용한 매체		동시에 이용한 매체	
1. 가정용TV	23분	1. 스마트폰	28분
2. 데스크톱PC	12분	2. 일반전화기	5분
3. 스마트폰	3분	3. 일반휴대폰	4분
4. 신문/책/잡지	3분	4. 데스크톱PC	3분
5. 일반노트북	2분	5. 가정용TV	2분

자료: 2013 한국미디어패널조사

● 요약 및 시사점

- 전체 휴대폰 중 LTE기반 스마트폰의 비중이 2012년의 11.5%에서 2013년 37.2%로 급증하는 등 최신 휴대폰으로의 빠른 교체가 나타나는 반면, 다른 한편으로는 일부 유저들의 경우 강력하게 2G폰(약 8.6% 점유율)을 고수하는 양극화 양상이 관찰됨
- 스마트 기기 등 스마트 기기가 확산되고 있음에도 불구하고 39개 세부 미디어 중 단연 압도적인 이용시간의 증가(전체응답자 기준 20분)를 보인 것은 스마트폰으로 나타났음
- 전체응답자 기준 스마트폰 하루 평균 이용시간은 66분인데 데스크톱PC의 하루 평균 이용시간은 55분으로 스마트폰은 이제 국민생활 속에서 데스크톱PC보다 더 높은 이용시간을 보이는 매체로 자리를 잡았음
- 특히 2012년 하반기부터 나타나서 큰 인기를 끈 애니팡과 같이 게임과 SNS가 결합된 앱기반 게임들의 영향은 2013 한국미디어패널조사에서의 스마트폰 게임이용시간의 증가로도 나타난 것으로 판단됨
- 스마트폰을 통한 음성과 문자 메시지 이용시간의 감소세는 뚜렷했으며 카카오톡으로 대표되는 채팅/메신저의 이용증가가 이를 일부 대체한 것으로 보임
- 스마트 기기들의 확산에도 불구하고 스마트폰 중심으로 이용시간 증가의 집중이 나타나는 데는 다른 매체를 사용하면서도 동시에 이용하기 쉬운 스마트폰의 편리성도 매우 중요한 역할을 하는 것으로 보여 상당기간 스마트폰이 스마트 생태계에서 독주하는 양상이 나타날 것으로 보임