

포털사이트 시장환경 분석을 위한 사업자
거래실태 조사, 2012 : 앱 개발업체
CODE BOOK

자료번호	A1-2012-0087
연구책임자	
연구수행기관	정보통신정책연구원
조사년도	2012년
자료서비스기관	한국사회과학자료원
자료공개년도	2014년
코드북 제작년도	2014년

이 자료를 연구 및 저작에 이용, 참고 및 인용할 경우에는 KOSSDA의 자료인용표준서식에 준하여 자료의 출처를 반드시 명시하여야 합니다. 자료 출처는 자료명이 최초로 언급되는 부분이나 참고문헌 목록에 명시할 수 있습니다.

■ 자료를 이용, 참고, 인용할 경우 표준서식

정보통신정책연구원. 2012. 「포털사이트 시장환경 분석을 위한 사업자 거래실태 조사, 2012 : 앱 개발업체」. 연구수행기관: 정보통신정책연구원. 자료서비스기관: 한국사회과학자료원. 자료공개년도: 2014년. 자료번호: A1-2012-0087.

■ 코드북을 인용할 경우 표준서식

한국사회과학자료원. 2014. 「포털사이트 시장환경 분석을 위한 사업자 거래실태 조사, 2012 : 앱 개발업체 CODE BOOK」. pp. 1-52.

이 자료의 코드북에 대한 모든 권한은 KOSSDA에 있으며 KOSSDA의 사전허가 없이 복제, 송신, 출판, 배포할 수 없습니다.

q1_1_1 2011년 앱(애플리케이션) 매출액: 백 만원

1_1. 귀사의 2011년(작년) 앱(애플리케이션)의 매출액은 얼마였습니까? 그럼, 귀사의 2012년(올 해) 앱(애플리케이션)의 매출 예상액은 얼마입니까? 정확한 매출액을 모르는 경우, 추정액으로 응답해 주십시오.
: 2011년(작년) 앱(애플리케이션) 매출액 (추정액)

	값
유효합계	44
최소값	0
최대값	8000
평균	560.75
표준편차	1606.36

q1_1_2 2012년 앱(애플리케이션) 매출 예상액: 백 만원

1_1. 귀사의 2011년(작년) 앱(애플리케이션)의 매출액은 얼마였습니까? 그럼, 귀사의 2012년(올 해) 앱(애플리케이션)의 매출 예상액은 얼마입니까? 정확한 매출액을 모르는 경우, 추정액으로 응답해 주십시오.
: 2012년(올 해) 앱(애플리케이션) 매출 예상액 (추정액)

	값
유효합계	45
최소값	0
최대값	10000
평균	763.11
표준편차	1809.81

q1_2 전체 매출액 중, 앱(애플리케이션)의 매출액 비중: 약 ____ %

1_2. 그럼, 귀사의 전체 매출액 중, 앱(애플리케이션)의 매출액 비중은 어느 정도 됩니까?

	값
유효합계	49
최소값	0
최대값	100
평균	33.3
표준편차	32.0

q1_3_1_1 제공중인 앱 종류1: 도서/참고자료

1_3_1. 다음은 귀사의 앱(애플리케이션) 제공현황에 대한 질문입니다. 다음 답란에 1)에서 3)까지 응답해 주십시오. 귀사에서 제공하고 있는 앱(애플리케이션) 종류 (2개 이상인 경우, 중복해서 응답해 주십시오.)
1) 도서/참고자료

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
아니다	0	40	80.0	80.0
그렇다	1	10	20.0	20.0
		50	100.0	100.0

q1_3_1_2 제공중인 앱 종류2: 비즈니스

1_3_1. 다음은 귀사의 앱(애플리케이션) 제공현황에 대한 질문입니다. 다음 답란에 1)에서 3)까지 응답해 주십시오. 귀사에서 제공하고 있는 앱(애플리케이션) 종류 (2개 이상인 경우, 중복해서 응답해 주십시오.)
2) 비즈니스

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
아니다	0	43	86.0	86.0
그렇다	1	7	14.0	14.0
		50	100.0	100.0

q1_3_1_3 제공중인 앱 종류3: 교육

1_3_1. 다음은 귀사의 앱(애플리케이션) 제공현황에 대한 질문입니다. 다음 답란에 1)에서 3)까지 응답해 주십시오. 귀사에서 제공하고 있는 앱(애플리케이션) 종류 (2개 이상인 경우, 중복해서 응답해 주십시오.)
3) 교육

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
아니다	0	35	70.0	70.0
그렇다	1	15	30.0	30.0
		50	100.0	100.0

q1_3_1_4 제공중인 앱 종류4: 엔터테인먼트

1_3_1. 다음은 귀사의 앱(애플리케이션) 제공현황에 대한 질문입니다. 다음 답란에 1)에서 3)까지 응답해 주십시오. 귀사에서 제공하고 있는 앱(애플리케이션) 종류 (2개 이상인 경우, 중복해서 응답해 주십시오.)
4) 엔터테인먼트

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
아니다	0	42	84.0	84.0
그렇다	1	8	16.0	16.0
		50	100.0	100.0

q1_3_1_5 제공중인 앱 종류5: 경제/금융

1_3_1. 다음은 귀사의 앱(애플리케이션) 제공현황에 대한 질문입니다. 다음 답란에 1)에서 3)까지 응답해 주십시오. 귀사에서 제공하고 있는 앱(애플리케이션) 종류 (2개 이상인 경우, 중복해서 응답해 주십시오.)
5) 경제/금융

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
아니다	0	45	90.0	90.0
그렇다	1	5	10.0	10.0
		50	100.0	100.0

q1_3_1_6 제공중인 앱 종류6: 건강 및 피트니스

1_3_1. 다음은 귀사의 앱(애플리케이션) 제공현황에 대한 질문입니다. 다음 답란에 1)에서 3)까지 응답해 주십시오. 귀사에서 제공하고 있는 앱(애플리케이션) 종류 (2개 이상인 경우, 중복해서 응답해 주십시오.)
6) 건강 및 피트니스

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
아니다	0	45	90.0	90.0
그렇다	1	5	10.0	10.0
		50	100.0	100.0

q1_3_1_7 제공중인 앱 종류7: 라이프스타일

1_3_1. 다음은 귀사의 앱(애플리케이션) 제공현황에 대한 질문입니다. 다음 답란에 1)에서 3)까지 응답해 주십시오. 귀사에서 제공하고 있는 앱(애플리케이션) 종류 (2개 이상인 경우, 중복해서 응답해 주십시오.)
7) 라이프스타일

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
아니다	0	36	72.0	72.0
그렇다	1	14	28.0	28.0
		50	100.0	100.0

q1_3_1_8 제공중인 앱 종류8: 게임

1_3_1. 다음은 귀사의 앱(애플리케이션) 제공현황에 대한 질문입니다. 다음 답란에 1)에서 3)까지 응답해 주십시오. 귀사에서 제공하고 있는 앱(애플리케이션) 종류 (2개 이상인 경우, 중복해서 응답해 주십시오.)
8) 게임

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
아니다	0	43	86.0	86.0
그렇다	1	7	14.0	14.0
		50	100.0	100.0

q1_3_1_9 제공중인 앱 종류9: 음악

1_3_1. 다음은 귀사의 앱(애플리케이션) 제공현황에 대한 질문입니다. 다음 답란에 1)에서 3)까지 응답해 주십시오. 귀사에서 제공하고 있는 앱(애플리케이션) 종류 (2개 이상인 경우, 중복해서 응답해 주십시오.)
9) 음악

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
아니다	0	49	98.0	98.0
그렇다	1	1	2.0	2.0
		50	100.0	100.0

q1_3_1_10 제공중인 앱 종류10: 내비게이션/교통

1_3_1. 다음은 귀사의 앱(애플리케이션) 제공현황에 대한 질문입니다. 다음 답란에 1)에서 3)까지 응답해 주십시오. 귀사에서 제공하고 있는 앱(애플리케이션) 종류 (2개 이상인 경우, 중복해서 응답해 주십시오.)
10) 내비게이션/교통

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
아니다	0	45	90.0	90.0
그렇다	1	5	10.0	10.0
		50	100.0	100.0

q1_3_1_11 제공중인 앱 종류11: 뉴스/뉴스가판대

1_3_1. 다음은 귀사의 앱(애플리케이션) 제공현황에 대한 질문입니다. 다음 답란에 1)에서 3)까지 응답해 주십시오. 귀사에서 제공하고 있는 앱(애플리케이션) 종류 (2개 이상인 경우, 중복해서 응답해 주십시오.)
11) 뉴스/뉴스가판대

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
아니다		50	100.0	100.0
		50	100.0	100.0

q1_3_1_12 제공중인 앱 종류12: 사진/비디오/동영상

1_3_1. 다음은 귀사의 앱(애플리케이션) 제공현황에 대한 질문입니다. 다음 답란에 1)에서 3)까지 응답해 주십시오. 귀사에서 제공하고 있는 앱(애플리케이션) 종류 (2개 이상인 경우, 중복해서 응답해 주십시오.)
12) 사진/비디오/동영상

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
아니다	0	49	98.0	98.0
그렇다	1	1	2.0	2.0
		50	100.0	100.0

q1_3_1_13 제공중인 앱 종류13: 생산성

1_3_1. 다음은 귀사의 앱(애플리케이션) 제공현황에 대한 질문입니다. 다음 답란에 1)에서 3)까지 응답해 주십시오. 귀사에서 제공하고 있는 앱(애플리케이션) 종류 (2개 이상인 경우, 중복해서 응답해 주십시오.)
13) 생산성

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
아니다	0	48	96.0	96.0
그렇다	1	2	4.0	4.0
		50	100.0	100.0

q1_3_1_14 제공중인 앱 종류14: SNS,커뮤니케이션

1_3_1. 다음은 귀사의 앱(애플리케이션) 제공현황에 대한 질문입니다. 다음 답란에 1)에서 3)까지 응답해 주십시오. 귀사에서 제공하고 있는 앱(애플리케이션) 종류 (2개 이상인 경우, 중복해서 응답해 주십시오.)
14) SNS,커뮤니케이션

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
아니다	0	44	88.0	88.0
그렇다	1	6	12.0	12.0
		50	100.0	100.0

q1_3_1_15 제공중인 앱 종류15: 여행 및 지역정보

1_3_1. 다음은 귀사의 앱(애플리케이션) 제공현황에 대한 질문입니다. 다음 답란에 1)에서 3)까지 응답해 주십시오. 귀사에서 제공하고 있는 앱(애플리케이션) 종류 (2개 이상인 경우, 중복해서 응답해 주십시오.)
15) 여행 및 지역정보

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
아니다	0	48	96.0	96.0
그렇다	1	2	4.0	4.0
		50	100.0	100.0

q1_3_1_16 제공중인 앱 종류16: 유틸리티/도구

1_3_1. 다음은 귀사의 앱(애플리케이션) 제공현황에 대한 질문입니다. 다음 답란에 1)에서 3)까지 응답해 주십시오. 귀사에서 제공하고 있는 앱(애플리케이션) 종류 (2개 이상인 경우, 중복해서 응답해 주십시오.)
16) 유틸리티/도구

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
아니다	0	45	90.0	90.0
그렇다	1	5	10.0	10.0
		50	100.0	100.0

q1_3_1_17 제공중인 앱 종류17: 기타

1_3_1. 다음은 귀사의 앱(애플리케이션) 제공현황에 대한 질문입니다. 다음 답란에 1)에서 3)까지 응답해 주십시오. 귀사에서 제공하고 있는 앱(애플리케이션) 종류 (2개 이상인 경우, 중복해서 응답해 주십시오.)

17) 기타 _____

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
아니다	0	40	80.0	80.0
그렇다	1	10	20.0	20.0
		50	100.0	100.0

q1_3_2 [제공 서비스가 2개 이상인 경우] 주력 애플리케이션

1_3_2. 다음은 귀사의 앱(애플리케이션) 제공현황에 대한 질문입니다. 다음 답란에 1)에서 3)까지 응답해 주십시오. (제공 서비스가 2개 이상인 경우) 주력 앱(애플리케이션) (가장 주력인 앱(애플리케이션) 하나만 응답해 주십시오.)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
도서/참고자료	1	3	6.0	6.0
비즈니스	2	2	4.0	4.0
교육	3	8	16.0	16.0
엔터테인먼트	4	6	12.0	12.0
경제/금융	5	2	4.0	4.0
건강 및 피트니스	6	3	6.0	6.0
라이프스타일	7	6	12.0	12.0
게임	8	4	8.0	8.0
내비게이션/교통	10	3	6.0	6.0
SNS, 커뮤니케이션	14	2	4.0	4.0
기타	17	11	22.0	22.0
		50	100.0	100.0

q1_3_3_1_1 도서/참고자료 앱 제공 모바일 앱스토어1

1_3_3. 다음은 귀사의 앱(애플리케이션) 제공현황에 대한 질문입니다. 다음 답란에 1)에서 3)까지 응답해 주십시오. (제공 서비스별) 앱(애플리케이션) 제공 모바일 앱스토어 (2개 이상인 경우, 중복해서 응답해 주십시오.)

1) 도서/참고자료(1)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
애플 앱스토어	1	7	14.0	77.8
T스토어	3	1	2.0	11.1
기타	8	1	2.0	11.1
비해당	0	41	82.0	
		50	100.0	100.0

q1_3_3_1_2 도서/참고자료 앱 제공 모바일 앱스토어2

1_3_3. 다음은 귀사의 앱(애플리케이션) 제공현황에 대한 질문입니다. 다음 답란에 1)에서 3)까지 응답해 주십시오. (제공 서비스별) 앱(애플리케이션) 제공 모바일 앱스토어 (2개 이상인 경우, 중복해서 응답해 주십시오.)

1) 도서/참고자료(2)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
안드로이드마켓	2	5	10.0	71.4
T스토어	3	1	2.0	14.3
올레마켓	4	1	2.0	14.3
비해당	0	43	86.0	
		50	100.0	100.0

q1_3_3_1_3 도서/참고자료 앱 제공 모바일 앱스토어3

1_3_3. 다음은 귀사의 앱(애플리케이션) 제공현황에 대한 질문입니다. 다음 답란에 1)에서 3)까지 응답해 주십시오. (제공 서비스별) 앱(애플리케이션) 제공 모바일 앱스토어 (2개 이상인 경우, 중복해서 응답해 주십시오.)

1) 도서/참고자료(3)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
T스토어	3	2	4.0	66.7
오즈스토어	5	1	2.0	33.3
비해당	0	47	94.0	
		50	100.0	100.0

q1_3_3_1_4 도서/참고자료 앱 제공 모바일 앱스토어4

1_3_3. 다음은 귀사의 앱(애플리케이션) 제공현황에 대한 질문입니다. 다음 답란에 1)에서 3)까지 응답해 주십시오. (제공 서비스별) 앱(애플리케이션) 제공 모바일 앱스토어 (2개 이상인 경우, 중복해서 응답해 주십시오.)

1) 도서/참고자료(4)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
올레마켓	4	1	2.0	50.0
삼성앱스토어	6	1	2.0	50.0
비해당	0	48	96.0	
		50	100.0	100.0

q1_3_3_1_5 도서/참고자료 앱 제공 모바일 앱스토어5

1_3_3. 다음은 귀사의 앱(애플리케이션) 제공현황에 대한 질문입니다. 다음 답란에 1)에서 3)까지 응답해 주십시오. (제공 서비스별) 앱(애플리케이션) 제공 모바일 앱스토어 (2개 이상인 경우, 중복해서 응답해 주십시오.)
1) 도서/참고자료(5)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
오즈스토어	5	1	2.0	100.0
비해당	0	49	98.0	
		50	100.0	100.0

q1_3_3_1_6 도서/참고자료 앱 제공 모바일 앱스토어6

1_3_3. 다음은 귀사의 앱(애플리케이션) 제공현황에 대한 질문입니다. 다음 답란에 1)에서 3)까지 응답해 주십시오. (제공 서비스별) 앱(애플리케이션) 제공 모바일 앱스토어 (2개 이상인 경우, 중복해서 응답해 주십시오.)
1) 도서/참고자료(6)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
삼성 앱스토어	6	1	2.0	100.0
비해당	0	49	98.0	
		50	100.0	100.0

q1_3_3_1_7 도서/참고자료 앱 제공 모바일 앱스토어7

1_3_3. 다음은 귀사의 앱(애플리케이션) 제공현황에 대한 질문입니다. 다음 답란에 1)에서 3)까지 응답해 주십시오. (제공 서비스별) 앱(애플리케이션) 제공 모바일 앱스토어 (2개 이상인 경우, 중복해서 응답해 주십시오.)
1) 도서/참고자료(7)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
LG 앱스토어	7	1	2.0	100.0
비해당	0	49	98.0	
		50	100.0	100.0

q1_3_3_1_8 도서/참고자료 앱 제공 모바일 앱스토어8

1_3_3. 다음은 귀사의 앱(애플리케이션) 제공현황에 대한 질문입니다. 다음 답란에 1)에서 3)까지 응답해 주십시오. (제공 서비스별) 앱(애플리케이션) 제공 모바일 앱스토어 (2개 이상인 경우, 중복해서 응답해 주십시오.)
1) 도서/참고자료(8)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
기타	8	1	2.0	100.0
비해당	0	49	98.0	
		50	100.0	100.0

q1_3_3_2_1 비즈니스 앱 제공 모바일 앱스토어1

1_3_3. 다음은 귀사의 앱(애플리케이션) 제공현황에 대한 질문입니다. 다음 답란에 1)에서 3)까지 응답해 주십시오. (제공 서비스별) 앱(애플리케이션) 제공 모바일 앱스토어 (2개 이상인 경우, 중복해서 응답해 주십시오.)
2) 비즈니스(1)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
애플 앱스토어	1	5	10.0	71.4
안드로이드마켓	2	2	4.0	28.6
비해당	0	43	86.0	
		50	100.0	100.0

q1_3_3_2_2 비즈니스 앱 제공 모바일 앱스토어2

1_3_3. 다음은 귀사의 앱(애플리케이션) 제공현황에 대한 질문입니다. 다음 답란에 1)에서 3)까지 응답해 주십시오. (제공 서비스별) 앱(애플리케이션) 제공 모바일 앱스토어 (2개 이상인 경우, 중복해서 응답해 주십시오.)
2) 비즈니스(2)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
안드로이드마켓	2	3	6.0	60.0
T스토어	3	2	4.0	40.0
비해당	0	45	90.0	
		50	100.0	100.0

q1_3_3_2_3 비즈니스 앱 제공 모바일 앱스토어3

1_3_3. 다음은 귀사의 앱(애플리케이션) 제공현황에 대한 질문입니다. 다음 답란에 1)에서 3)까지 응답해 주십시오. (제공 서비스별) 앱(애플리케이션) 제공 모바일 앱스토어 (2개 이상인 경우, 중복해서 응답해 주십시오.)
2) 비즈니스(3)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
올레마켓	4	1	2.0	100.0
비해당	0	49	98.0	
		50	100.0	100.0

q1_3_3_2_4 비즈니스 앱 제공 모바일 앱스토어4

1_3_3. 다음은 귀사의 앱(애플리케이션) 제공현황에 대한 질문입니다. 다음 답란에 1)에서 3)까지 응답해 주십시오. (제공 서비스별) 앱(애플리케이션) 제공 모바일 앱스토어 (2개 이상인 경우, 중복해서 응답해 주십시오.)
2) 비즈니스(4)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
오즈스토어	5	1	2.0	100.0
비해당	0	49	98.0	
		50	100.0	100.0

q1_3_3_2_5 비즈니스 앱 제공 모바일 앱스토어5

1_3_3. 다음은 귀사의 앱(애플리케이션) 제공현황에 대한 질문입니다. 다음 답란에 1)에서 3)까지 응답해 주십시오. (제공 서비스별) 앱(애플리케이션) 제공 모바일 앱스토어 (2개 이상인 경우, 중복해서 응답해 주십시오.)
2) 비즈니스(5)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
삼성앱스토어	6	1	2.0	100.0
비해당	0	49	98.0	
		50	100.0	100.0

q1_3_3_3_1 교육 앱 제공 모바일 앱스토어1

1_3_3. 다음은 귀사의 앱(애플리케이션) 제공현황에 대한 질문입니다. 다음 답란에 1)에서 3)까지 응답해 주십시오. (제공 서비스별) 앱(애플리케이션) 제공 모바일 앱스토어 (2개 이상인 경우, 중복해서 응답해 주십시오.)
3) 교육(1)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
애플 앱스토어	1	11	22.0	73.3
안드로이드마켓	2	2	4.0	13.3
T스토어	3	1	2.0	6.7
기타	8	1	2.0	6.7
비해당	0	35	70.0	
		50	100.0	100.0

q1_3_3_3_2 교육 앱 제공 모바일 앱스토어2

1_3_3. 다음은 귀사의 앱(애플리케이션) 제공현황에 대한 질문입니다. 다음 답란에 1)에서 3)까지 응답해 주십시오. (제공 서비스별) 앱(애플리케이션) 제공 모바일 앱스토어 (2개 이상인 경우, 중복해서 응답해 주십시오.)
3) 교육(2)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
안드로이드마켓	2	9	18.0	81.8
T스토어	3	1	2.0	9.1
올레마켓	4	1	2.0	9.1
비해당	0	39	78.0	
		50	100.0	100.0

q1_3_3_3_3 교육 앱 제공 모바일 앱스토어3

1_3_3. 다음은 귀사의 앱(애플리케이션) 제공현황에 대한 질문입니다. 다음 답란에 1)에서 3)까지 응답해 주십시오. (제공 서비스별) 앱(애플리케이션) 제공 모바일 앱스토어 (2개 이상인 경우, 중복해서 응답해 주십시오.)
3) 교육(3)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
T스토어	3	5	10.0	83.3
오즈스토어	5	1	2.0	16.7
비해당	0	44	88.0	
		50	100.0	100.0

q1_3_3_3_4 교육 앱 제공 모바일 앱스토어4

1_3_3. 다음은 귀사의 앱(애플리케이션) 제공현황에 대한 질문입니다. 다음 답란에 1)에서 3)까지 응답해 주십시오. (제공 서비스별) 앱(애플리케이션) 제공 모바일 앱스토어 (2개 이상인 경우, 중복해서 응답해 주십시오.)
3) 교육(4)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
올레마켓	4	2	4.0	50.0
오즈스토어	5	1	2.0	25.0
삼성앱스토어	6	1	2.0	25.0
비해당	0	46	92.0	
		50	100.0	100.0

q1_3_3_3_5 교육 앱 제공 모바일 앱스토어5

1_3_3. 다음은 귀사의 앱(애플리케이션) 제공현황에 대한 질문입니다. 다음 답란에 1)에서 3)까지 응답해 주십시오. (제공 서비스별) 앱(애플리케이션) 제공 모바일 앱스토어 (2개 이상인 경우, 중복해서 응답해 주십시오.)
3) 교육(5)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
오즈스토어	5	1	2.0	100.0
비해당	0	49	98.0	
		50	100.0	100.0

q1_3_3_3_6 교육 앱 제공 모바일 앱스토어6

1_3_3. 다음은 귀사의 앱(애플리케이션) 제공현황에 대한 질문입니다. 다음 답란에 1)에서 3)까지 응답해 주십시오. (제공 서비스별) 앱(애플리케이션) 제공 모바일 앱스토어 (2개 이상인 경우, 중복해서 응답해 주십시오.)
3) 교육(6)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
삼성 앱스토어	6	1	2.0	100.0
비해당	0	49	98.0	
		50	100.0	100.0

q1_3_3_3_7 교육 앱 제공 모바일 앱스토어7

1_3_3. 다음은 귀사의 앱(애플리케이션) 제공현황에 대한 질문입니다. 다음 답란에 1)에서 3)까지 응답해 주십시오. (제공 서비스별) 앱(애플리케이션) 제공 모바일 앱스토어 (2개 이상인 경우, 중복해서 응답해 주십시오.)
3) 교육(7)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
LG 앱스토어	7	1	2.0	100.0
비해당	0	49	98.0	
		50	100.0	100.0

q1_3_3_3_8 교육 앱 제공 모바일 앱스토어8

1_3_3. 다음은 귀사의 앱(애플리케이션) 제공현황에 대한 질문입니다. 다음 답란에 1)에서 3)까지 응답해 주십시오. (제공 서비스별) 앱(애플리케이션) 제공 모바일 앱스토어 (2개 이상인 경우, 중복해서 응답해 주십시오.)
3) 교육(8)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
기타	8	1	2.0	100.0
비해당	0	49	98.0	
		50	100.0	100.0

q1_3_3_4_1 엔터테인먼트 앱 제공 모바일 앱스토어1

1_3_3. 다음은 귀사의 앱(애플리케이션) 제공현황에 대한 질문입니다. 다음 답란에 1)에서 3)까지 응답해 주십시오. (제공 서비스별) 앱(애플리케이션) 제공 모바일 앱스토어 (2개 이상인 경우, 중복해서 응답해 주십시오.)
4) 엔터테인먼트(1)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
애플 앱스토어	1	5	10.0	62.5
안드로이드마켓	2	2	4.0	25.0
T스토어	3	1	2.0	12.5
비해당	0	42	84.0	
		50	100.0	100.0

q1_3_3_4_2 엔터테인먼트 앱 제공 모바일 앱스토어2

1_3_3. 다음은 귀사의 앱(애플리케이션) 제공현황에 대한 질문입니다. 다음 답란에 1)에서 3)까지 응답해 주십시오. (제공 서비스별) 앱(애플리케이션) 제공 모바일 앱스토어 (2개 이상인 경우, 중복해서 응답해 주십시오.)
4) 엔터테인먼트(2)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
안드로이드마켓	2	4	8.0	57.1
T스토어	3	2	4.0	28.6
올레마켓	4	1	2.0	14.3
비해당	0	43	86.0	
		50	100.0	100.0

q1_3_3_4_3 엔터테인먼트 앱 제공 모바일 앱스토어3

1_3_3. 다음은 귀사의 앱(애플리케이션) 제공현황에 대한 질문입니다. 다음 답란에 1)에서 3)까지 응답해 주십시오. (제공 서비스별) 앱(애플리케이션) 제공 모바일 앱스토어 (2개 이상인 경우, 중복해서 응답해 주십시오.)
4) 엔터테인먼트(3)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
T스토어	3	2	4.0	50.0
올레마켓	4	1	2.0	25.0
오즈스토어	5	1	2.0	25.0
비해당	0	46	92.0	
		50	100.0	100.0

q1_3_3_4_4 엔터테인먼트 앱 제공 모바일 앱스토어4

1_3_3. 다음은 귀사의 앱(애플리케이션) 제공현황에 대한 질문입니다. 다음 답란에 1)에서 3)까지 응답해 주십시오. (제공 서비스별) 앱(애플리케이션) 제공 모바일 앱스토어 (2개 이상인 경우, 중복해서 응답해 주십시오.)
4) 엔터테인먼트(4)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
오즈스토어	5	1	2.0	100.0
비해당	0	49	98.0	
		50	100.0	100.0

q1_3_3_4_5 엔터테인먼트 앱 제공 모바일 앱스토어5

1_3_3. 다음은 귀사의 앱(애플리케이션) 제공현황에 대한 질문입니다. 다음 답란에 1)에서 3)까지 응답해 주십시오. (제공 서비스별) 앱(애플리케이션) 제공 모바일 앱스토어 (2개 이상인 경우, 중복해서 응답해 주십시오.)
4) 엔터테인먼트(5)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
삼성앱스토어	6	1	2.0	100.0
비해당	0	49	98.0	
		50	100.0	100.0

q1_3_3_5_1 경제/금융 앱 제공 모바일 앱스토어1

1_3_3. 다음은 귀사의 앱(애플리케이션) 제공현황에 대한 질문입니다. 다음 답란에 1)에서 3)까지 응답해 주십시오. (제공 서비스별) 앱(애플리케이션) 제공 모바일 앱스토어 (2개 이상인 경우, 중복해서 응답해 주십시오.)
5) 경제/금융(1)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
애플 앱스토어	1	4	8.0	80.0
T스토어	3	1	2.0	20.0
비해당	0	45	90.0	
		50	100.0	100.0

q1_3_3_5_2 경제/금융 앱 제공 모바일 앱스토어2

1_3_3. 다음은 귀사의 앱(애플리케이션) 제공현황에 대한 질문입니다. 다음 답란에 1)에서 3)까지 응답해 주십시오. (제공 서비스별) 앱(애플리케이션) 제공 모바일 앱스토어 (2개 이상인 경우, 중복해서 응답해 주십시오.)
5) 경제/금융(2)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
안드로이드마켓	2	4	8.0	80.0
올레마켓	4	1	2.0	20.0
비해당	0	45	90.0	
		50	100.0	100.0

q1_3_3_5_3 경제/금융 앱 제공 모바일 앱스토어3

1_3_3. 다음은 귀사의 앱(애플리케이션) 제공현황에 대한 질문입니다. 다음 답란에 1)에서 3)까지 응답해 주십시오. (제공 서비스별) 앱(애플리케이션) 제공 모바일 앱스토어 (2개 이상인 경우, 중복해서 응답해 주십시오.)
5) 경제/금융(3)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
T스토어	3	1	2.0	50.0
오즈스토어	5	1	2.0	50.0
비해당	0	48	96.0	
		50	100.0	100.0

q1_3_3_5_4 경제/금융 앱 제공 모바일 앱스토어4

1_3_3. 다음은 귀사의 앱(애플리케이션) 제공현황에 대한 질문입니다. 다음 답란에 1)에서 3)까지 응답해 주십시오. (제공 서비스별) 앱(애플리케이션) 제공 모바일 앱스토어 (2개 이상인 경우, 중복해서 응답해 주십시오.)
5) 경제/금융(4)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
삼성앱스토어	6	1	2.0	100.0
비해당	0	49	98.0	
		50	100.0	100.0

q1_3_3_6_1 건강 및 피트니스 앱 제공 모바일 앱스토어1

1_3_3. 다음은 귀사의 앱(애플리케이션) 제공현황에 대한 질문입니다. 다음 답란에 1)에서 3)까지 응답해 주십시오. (제공 서비스별) 앱(애플리케이션) 제공 모바일 앱스토어 (2개 이상인 경우, 중복해서 응답해 주십시오.)
6) 건강 및 피트니스(1)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
애플 앱스토어	1	4	8.0	80.0
T스토어	3	1	2.0	20.0
비해당	0	45	90.0	
		50	100.0	100.0

q1_3_3_6_2 건강 및 피트니스 앱 제공 모바일 앱스토어2

1_3_3. 다음은 귀사의 앱(애플리케이션) 제공현황에 대한 질문입니다. 다음 답란에 1)에서 3)까지 응답해 주십시오. (제공 서비스별) 앱(애플리케이션) 제공 모바일 앱스토어 (2개 이상인 경우, 중복해서 응답해 주십시오.)
6) 건강 및 피트니스(2)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
안드로이드마켓	2	4	8.0	80.0
올레마켓	4	1	2.0	20.0
비해당	0	45	90.0	
		50	100.0	100.0

q1_3_3_6_3 건강 및 피트니스 앱 제공 모바일 앱스토어3

1_3_3. 다음은 귀사의 앱(애플리케이션) 제공현황에 대한 질문입니다. 다음 답란에 1)에서 3)까지 응답해 주십시오. (제공 서비스별) 앱(애플리케이션) 제공 모바일 앱스토어 (2개 이상인 경우, 중복해서 응답해 주십시오.)
6) 건강 및 피트니스(3)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
T스토어	3	2	4.0	66.7
오즈스토어	5	1	2.0	33.3
비해당	0	47	94.0	
		50	100.0	100.0

q1_3_3_6_4 건강 및 피트니스 앱 제공 모바일 앱스토어4

1_3_3. 다음은 귀사의 앱(애플리케이션) 제공현황에 대한 질문입니다. 다음 답란에 1)에서 3)까지 응답해 주십시오. (제공 서비스별) 앱(애플리케이션) 제공 모바일 앱스토어 (2개 이상인 경우, 중복해서 응답해 주십시오.)
6) 건강 및 피트니스(4)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
올레마켓	4	1	2.0	33.3
오즈스토어	5	1	2.0	33.3
삼성앱스토어	6	1	2.0	33.3
비해당	0	47	94.0	
		50	100.0	100.0

q1_3_3_6_5 건강 및 피트니스 앱 제공 모바일 앱스토어5

1_3_3. 다음은 귀사의 앱(애플리케이션) 제공현황에 대한 질문입니다. 다음 답란에 1)에서 3)까지 응답해 주십시오. (제공 서비스별) 앱(애플리케이션) 제공 모바일 앱스토어 (2개 이상인 경우, 중복해서 응답해 주십시오.)
6) 건강 및 피트니스(5)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
오즈스토어	5	1	2.0	50.0
LG앱스토어	7	1	2.0	50.0
비해당	0	48	96.0	
		50	100.0	100.0

q1_3_3_6_6 건강 및 피트니스 앱 제공 모바일 앱스토어6

1_3_3. 다음은 귀사의 앱(애플리케이션) 제공현황에 대한 질문입니다. 다음 답란에 1)에서 3)까지 응답해 주십시오. (제공 서비스별) 앱(애플리케이션) 제공 모바일 앱스토어 (2개 이상인 경우, 중복해서 응답해 주십시오.)
6) 건강 및 피트니스(6)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
삼성앱스토어	6	1	2.0	100.0
비해당	0	49	98.0	
		50	100.0	100.0

q1_3_3_7_1 라이프스타일 앱 제공 모바일 앱스토어1

1_3_3. 다음은 귀사의 앱(애플리케이션) 제공현황에 대한 질문입니다. 다음 답란에 1)에서 3)까지 응답해 주십시오. (제공 서비스별) 앱(애플리케이션) 제공 모바일 앱스토어 (2개 이상인 경우, 중복해서 응답해 주십시오.)
7) 라이프스타일(1)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
애플 앱스토어	1	10	20.0	71.4
안드로이드마켓	2	3	6.0	21.4
T스토어	3	1	2.0	7.1
비해당	0	36	72.0	
		50	100.0	100.0

q1_3_3_7_2 라이프스타일 앱 제공 모바일 앱스토어2

1_3_3. 다음은 귀사의 앱(애플리케이션) 제공현황에 대한 질문입니다. 다음 답란에 1)에서 3)까지 응답해 주십시오. (제공 서비스별) 앱(애플리케이션) 제공 모바일 앱스토어 (2개 이상인 경우, 중복해서 응답해 주십시오.)
7) 라이프스타일 (2)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
안드로이드마켓	2	7	14.0	63.6
T스토어	3	3	6.0	27.3
올레마켓	4	1	2.0	9.1
비해당	0	39	78.0	
		50	100.0	100.0

q1_3_3_7_3 라이프스타일 앱 제공 모바일 앱스토어3

1_3_3. 다음은 귀사의 앱(애플리케이션) 제공현황에 대한 질문입니다. 다음 답란에 1)에서 3)까지 응답해 주십시오. (제공 서비스별) 앱(애플리케이션) 제공 모바일 앱스토어 (2개 이상인 경우, 중복해서 응답해 주십시오.)
7) 라이프스타일 (3)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
T스토어	3	4	8.0	80.0
오즈스토어	5	1	2.0	20.0
비해당	0	45	90.0	
		50	100.0	100.0

q1_3_3_7_4 라이프스타일 앱 제공 모바일 앱스토어4

1_3_3. 다음은 귀사의 앱(애플리케이션) 제공현황에 대한 질문입니다. 다음 답란에 1)에서 3)까지 응답해 주십시오. (제공 서비스별) 앱(애플리케이션) 제공 모바일 앱스토어 (2개 이상인 경우, 중복해서 응답해 주십시오.)
7) 라이프스타일 (4)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
올레마켓	4	2	4.0	50.0
오즈스토어	5	1	2.0	25.0
삼성앱스토어	6	1	2.0	25.0
비해당	0	46	92.0	
		50	100.0	100.0

q1_3_3_7_5 라이프스타일 앱 제공 모바일 앱스토어5

1_3_3. 다음은 귀사의 앱(애플리케이션) 제공현황에 대한 질문입니다. 다음 답란에 1)에서 3)까지 응답해 주십시오. (제공 서비스별) 앱(애플리케이션) 제공 모바일 앱스토어 (2개 이상인 경우, 중복해서 응답해 주십시오.)
7) 라이프스타일 (5)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
오즈스토어	5	2	4.0	100.0
비해당	0	48	96.0	
		50	100.0	100.0

q1_3_3_7_6 라이프스타일 앱 제공 모바일 앱스토어6

1_3_3. 다음은 귀사의 앱(애플리케이션) 제공현황에 대한 질문입니다. 다음 답란에 1)에서 3)까지 응답해 주십시오. (제공 서비스별) 앱(애플리케이션) 제공 모바일 앱스토어 (2개 이상인 경우, 중복해서 응답해 주십시오.)
7) 라이프스타일 (6)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
삼성앱스토어	6	2	4.0	100.0
비해당	0	48	96.0	
		50	100.0	100.0

q1_3_3_7_7 라이프스타일 앱 제공 모바일 앱스토어7

1_3_3. 다음은 귀사의 앱(애플리케이션) 제공현황에 대한 질문입니다. 다음 답란에 1)에서 3)까지 응답해 주십시오. (제공 서비스별) 앱(애플리케이션) 제공 모바일 앱스토어 (2개 이상인 경우, 중복해서 응답해 주십시오.)
7) 라이프스타일 (7)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
LG앱스토어	7	1	2.0	100.0
비해당	0	49	98.0	
		50	100.0	100.0

q1_3_3_7_8 라이프스타일 앱 제공 모바일 앱스토어8

1_3_3. 다음은 귀사의 앱(애플리케이션) 제공현황에 대한 질문입니다. 다음 답란에 1)에서 3)까지 응답해 주십시오. (제공 서비스별) 앱(애플리케이션) 제공 모바일 앱스토어 (2개 이상인 경우, 중복해서 응답해 주십시오.)
7) 라이프스타일 (8)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
기타	8	1	2.0	100.0
비해당	0	49	98.0	
		50	100.0	100.0

q1_3_3_8_1 게임 앱 제공 모바일 앱스토어1

1_3_3. 다음은 귀사의 앱(애플리케이션) 제공현황에 대한 질문입니다. 다음 답란에 1)에서 3)까지 응답해 주십시오. (제공 서비스별) 앱(애플리케이션) 제공 모바일 앱스토어 (2개 이상인 경우, 중복해서 응답해 주십시오.)
8) 게임 (1)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
애플 앱스토어	1	6	12.0	85.7
기타	8	1	2.0	14.3
비해당	0	43	86.0	
		50	100.0	100.0

q1_3_3_8_2 게임 앱 제공 모바일 앱스토어2

1_3_3. 다음은 귀사의 앱(애플리케이션) 제공현황에 대한 질문입니다. 다음 답란에 1)에서 3)까지 응답해 주십시오. (제공 서비스별) 앱(애플리케이션) 제공 모바일 앱스토어 (2개 이상인 경우, 중복해서 응답해 주십시오.)
8) 게임 (2)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
안드로이드마켓	2	4	8.0	80.0
T스토어	3	1	2.0	20.0
비해당	0	45	90.0	
		50	100.0	100.0

q1_3_3_8_3 게임 앱 제공 모바일 앱스토어3

1_3_3. 다음은 귀사의 앱(애플리케이션) 제공현황에 대한 질문입니다. 다음 답란에 1)에서 3)까지 응답해 주십시오. (제공 서비스별) 앱(애플리케이션) 제공 모바일 앱스토어 (2개 이상인 경우, 중복해서 응답해 주십시오.)
8) 게임 (3)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
T스토어	3	2	4.0	100.0
비해당	0	48	96.0	
		50	100.0	100.0

q1_3_3_8_4 게임 앱 제공 모바일 앱스토어4

1_3_3. 다음은 귀사의 앱(애플리케이션) 제공현황에 대한 질문입니다. 다음 답란에 1)에서 3)까지 응답해 주십시오. (제공 서비스별) 앱(애플리케이션) 제공 모바일 앱스토어 (2개 이상인 경우, 중복해서 응답해 주십시오.)
8) 게임 (4)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
올레마켓	4	1	2.0	50.0
삼성앱스토어	6	1	2.0	50.0
비해당	0	48	96.0	
		50	100.0	100.0

q1_3_3_8_5 게임 앱 제공 모바일 앱스토어5

1_3_3. 다음은 귀사의 앱(애플리케이션) 제공현황에 대한 질문입니다. 다음 답란에 1)에서 3)까지 응답해 주십시오. (제공 서비스별) 앱(애플리케이션) 제공 모바일 앱스토어 (2개 이상인 경우, 중복해서 응답해 주십시오.)
8) 게임 (5)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
오즈스토어	5	1	2.0	100.0
비해당	0	49	98.0	
		50	100.0	100.0

q1_3_3_8_6 게임 앱 제공 모바일 앱스토어6

1_3_3. 다음은 귀사의 앱(애플리케이션) 제공현황에 대한 질문입니다. 다음 답란에 1)에서 3)까지 응답해 주십시오. (제공 서비스별) 앱(애플리케이션) 제공 모바일 앱스토어 (2개 이상인 경우, 중복해서 응답해 주십시오.)
8) 게임 (6)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
삼성앱스토어	6	1	2.0	100.0
비해당	0	49	98.0	
		50	100.0	100.0

q1_3_3_9_1 음악 앱 제공 모바일 앱스토어1

1_3_3. 다음은 귀사의 앱(애플리케이션) 제공현황에 대한 질문입니다. 다음 답란에 1)에서 3)까지 응답해 주십시오. (제공 서비스별) 앱(애플리케이션) 제공 모바일 앱스토어 (2개 이상인 경우, 중복해서 응답해 주십시오.)
9) 음악 (1)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
T스토어	3	1	2.0	100.0
비해당	0	49	98.0	
		50	100.0	100.0

q1_3_3_9_2 음악 앱 제공 모바일 앱스토어2

1_3_3. 다음은 귀사의 앱(애플리케이션) 제공현황에 대한 질문입니다. 다음 답란에 1)에서 3)까지 응답해 주십시오. (제공 서비스별) 앱(애플리케이션) 제공 모바일 앱스토어 (2개 이상인 경우, 중복해서 응답해 주십시오.)
9) 음악(2)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
올레마켓	4	1	2.0	100.0
비해당	0	49	98.0	
		50	100.0	100.0

q1_3_3_9_3 음악 앱 제공 모바일 앱스토어3

1_3_3. 다음은 귀사의 앱(애플리케이션) 제공현황에 대한 질문입니다. 다음 답란에 1)에서 3)까지 응답해 주십시오. (제공 서비스별) 앱(애플리케이션) 제공 모바일 앱스토어 (2개 이상인 경우, 중복해서 응답해 주십시오.)
9) 음악(3)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
오즈스토어	5	1	2.0	100.0
비해당	0	49	98.0	
		50	100.0	100.0

q1_3_3_10_1 내비게이션/교통 앱 제공 모바일 앱스토어1

1_3_3. 다음은 귀사의 앱(애플리케이션) 제공현황에 대한 질문입니다. 다음 답란에 1)에서 3)까지 응답해 주십시오. (제공 서비스별) 앱(애플리케이션) 제공 모바일 앱스토어 (2개 이상인 경우, 중복해서 응답해 주십시오.)
10) 내비게이션/교통(1)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
애플 앱스토어	1	4	8.0	80.0
안드로이드마켓	2	1	2.0	20.0
비해당	0	45	90.0	
		50	100.0	100.0

q1_3_3_10_2 내비게이션/교통 앱 제공 모바일 앱스토어2

1_3_3. 다음은 귀사의 앱(애플리케이션) 제공현황에 대한 질문입니다. 다음 답란에 1)에서 3)까지 응답해 주십시오. (제공 서비스별) 앱(애플리케이션) 제공 모바일 앱스토어 (2개 이상인 경우, 중복해서 응답해 주십시오.)
10) 내비게이션/교통(2)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
안드로이드마켓	2	3	6.0	100.0
비해당	0	47	94.0	
		50	100.0	100.0

q1_3_3_10_3 내비게이션/교통 앱 제공 모바일 앱스토어3

1_3_3. 다음은 귀사의 앱(애플리케이션) 제공현황에 대한 질문입니다. 다음 답란에 1)에서 3)까지 응답해 주십시오. (제공 서비스별) 앱(애플리케이션) 제공 모바일 앱스토어 (2개 이상인 경우, 중복해서 응답해 주십시오.)
10) 내비게이션/교통(3)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
T스토어	3	1	2.0	100.0
비해당	0	49	98.0	
		50	100.0	100.0

q1_3_3_12_1 사진/비디오/동영상 앱 제공 모바일 앱스토어1

1_3_3. 다음은 귀사의 앱(애플리케이션) 제공현황에 대한 질문입니다. 다음 답란에 1)에서 3)까지 응답해 주십시오. (제공 서비스별) 앱(애플리케이션) 제공 모바일 앱스토어 (2개 이상인 경우, 중복해서 응답해 주십시오.)
12) 사진/비디오/동영상(1)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
애플 앱스토어	1	1	2.0	100.0
비해당	0	49	98.0	
		50	100.0	100.0

q1_3_3_12_2 사진/비디오/동영상 앱 제공 모바일 앱스토어2

1_3_3. 다음은 귀사의 앱(애플리케이션) 제공현황에 대한 질문입니다. 다음 답란에 1)에서 3)까지 응답해 주십시오. (제공 서비스별) 앱(애플리케이션) 제공 모바일 앱스토어 (2개 이상인 경우, 중복해서 응답해 주십시오.)
12) 사진/비디오/동영상(2)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
안드로이드마켓	2	1	2.0	100.0
비해당	0	49	98.0	
		50	100.0	100.0

q1_3_3_13_1 생산성 앱 제공 모바일 앱스토어1

1_3_3. 다음은 귀사의 앱(애플리케이션) 제공현황에 대한 질문입니다. 다음 답란에 1)에서 3)까지 응답해 주십시오. (제공 서비스별) 앱(애플리케이션) 제공 모바일 앱스토어 (2개 이상인 경우, 중복해서 응답해 주십시오.)
13) 생산성(1)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
애플 앱스토어	1	1	2.0	50.0
T스토어	3	1	2.0	50.0
비해당	0	48	96.0	
		50	100.0	100.0

q1_3_3_13_2 생산성 앱 제공 모바일 앱스토어2

1_3_3. 다음은 귀사의 앱(애플리케이션) 제공현황에 대한 질문입니다. 다음 답란에 1)에서 3)까지 응답해 주십시오. (제공 서비스별) 앱(애플리케이션) 제공 모바일 앱스토어 (2개 이상인 경우, 중복해서 응답해 주십시오.)
13) 생산성(2)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
안드로이드마켓	2	1	2.0	50.0
올레마켓	4	1	2.0	50.0
비해당	0	48	96.0	
		50	100.0	100.0

q1_3_3_13_3 생산성 앱 제공 모바일 앱스토어3

1_3_3. 다음은 귀사의 앱(애플리케이션) 제공현황에 대한 질문입니다. 다음 답란에 1)에서 3)까지 응답해 주십시오. (제공 서비스별) 앱(애플리케이션) 제공 모바일 앱스토어 (2개 이상인 경우, 중복해서 응답해 주십시오.)
13) 생산성(3)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
오즈스토어	5	1	2.0	100.0
비해당	0	49	98.0	
		50	100.0	100.0

q1_3_3_14_1 SNS,커뮤니케이션 앱 제공 모바일 앱스토어1

1_3_3. 다음은 귀사의 앱(애플리케이션) 제공현황에 대한 질문입니다. 다음 답란에 1)에서 3)까지 응답해 주십시오. (제공 서비스별) 앱(애플리케이션) 제공 모바일 앱스토어 (2개 이상인 경우, 중복해서 응답해 주십시오.)
14) SNS,커뮤니케이션(1)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
애플 앱스토어	1	4	8.0	66.7
안드로이드마켓	2	2	4.0	33.3
비해당	0	44	88.0	
		50	100.0	100.0

q1_3_3_14_2 SNS,커뮤니케이션 앱 제공 모바일 앱스토어2

1_3_3. 다음은 귀사의 앱(애플리케이션) 제공현황에 대한 질문입니다. 다음 답란에 1)에서 3)까지 응답해 주십시오. (제공 서비스별) 앱(애플리케이션) 제공 모바일 앱스토어 (2개 이상인 경우, 중복해서 응답해 주십시오.)
14) SNS,커뮤니케이션(2)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
안드로이드마켓	2	4	8.0	80.0
T스토어	3	1	2.0	20.0
비해당	0	45	90.0	
		50	100.0	100.0

q1_3_3_14_3 SNS,커뮤니케이션 앱 제공 모바일 앱스토어3

1_3_3. 다음은 귀사의 앱(애플리케이션) 제공현황에 대한 질문입니다. 다음 답란에 1)에서 3)까지 응답해 주십시오. (제공 서비스별) 앱(애플리케이션) 제공 모바일 앱스토어 (2개 이상인 경우, 중복해서 응답해 주십시오.)
13) 생산성(3)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
T스토어	3	1	2.0	100.0
비해당	0	49	98.0	
		50	100.0	100.0

q1_3_3_15_1 여행 및 지역정보 앱 제공 모바일 앱스토어1

1_3_3. 다음은 귀사의 앱(애플리케이션) 제공현황에 대한 질문입니다. 다음 답란에 1)에서 3)까지 응답해 주십시오. (제공 서비스별) 앱(애플리케이션) 제공 모바일 앱스토어 (2개 이상인 경우, 중복해서 응답해 주십시오.)
15) 여행 및 지역정보(1)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
애플 앱스토어	1	1	2.0	50.0
T스토어	3	1	2.0	50.0
비해당	0	48	96.0	
		50	100.0	100.0

q1_3_3_15_2 여행 및 지역정보 앱 제공 모바일 앱스토어2

1_3_3. 다음은 귀사의 앱(애플리케이션) 제공현황에 대한 질문입니다. 다음 답란에 1)에서 3)까지 응답해 주십시오. (제공 서비스별) 앱(애플리케이션) 제공 모바일 앱스토어 (2개 이상인 경우, 중복해서 응답해 주십시오.)
15) 여행 및 지역정보(2)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
안드로이드마켓	2	1	2.0	100.0
비해당	0	49	98.0	
		50	100.0	100.0

q1_3_3_16_1 유틸리티/도구 앱 제공 모바일 앱스토어1

1_3_3. 다음은 귀사의 앱(애플리케이션) 제공현황에 대한 질문입니다. 다음 답란에 1)에서 3)까지 응답해 주십시오. (제공 서비스별) 앱(애플리케이션) 제공 모바일 앱스토어 (2개 이상인 경우, 중복해서 응답해 주십시오.)
16) 유틸리티/도구(1)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
애플 앱스토어	1	2	4.0	33.3
안드로이드마켓	2	3	6.0	50.0
기타	8	1	2.0	16.7
비해당	0	44	88.0	
		50	100.0	100.0

q1_3_3_16_2 유틸리티/도구 앱 제공 모바일 앱스토어2

1_3_3. 다음은 귀사의 앱(애플리케이션) 제공현황에 대한 질문입니다. 다음 답란에 1)에서 3)까지 응답해 주십시오. (제공 서비스별) 앱(애플리케이션) 제공 모바일 앱스토어 (2개 이상인 경우, 중복해서 응답해 주십시오.)
16) 유틸리티/도구(2)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
안드로이드마켓	2	2	4.0	50.0
T스토어	3	2	4.0	50.0
비해당	0	46	92.0	
		50	100.0	100.0

q1_3_3_16_3 유틸리티/도구 앱 제공 모바일 앱스토어3

1_3_3. 다음은 귀사의 앱(애플리케이션) 제공현황에 대한 질문입니다. 다음 답란에 1)에서 3)까지 응답해 주십시오. (제공 서비스별) 앱(애플리케이션) 제공 모바일 앱스토어 (2개 이상인 경우, 중복해서 응답해 주십시오.)
16) 유틸리티/도구(3)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
T스토어	3	1	2.0	50.0
기타	8	1	2.0	50.0
비해당	0	48	96.0	
		50	100.0	100.0

q1_3_3_16_4 유틸리티/도구 앱 제공 모바일 앱스토어4

1_3_3. 다음은 귀사의 앱(애플리케이션) 제공현황에 대한 질문입니다. 다음 답란에 1)에서 3)까지 응답해 주십시오. (제공 서비스별) 앱(애플리케이션) 제공 모바일 앱스토어 (2개 이상인 경우, 중복해서 응답해 주십시오.)
16) 유틸리티/도구(4)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
올레마켓	4	1	2.0	100.0
비해당	0	49	98.0	
		50	100.0	100.0

q1_3_3_16_5 유틸리티/도구 앱 제공 모바일 앱스토어5

1_3_3. 다음은 귀사의 앱(애플리케이션) 제공현황에 대한 질문입니다. 다음 답란에 1)에서 3)까지 응답해 주십시오. (제공 서비스별) 앱(애플리케이션) 제공 모바일 앱스토어 (2개 이상인 경우, 중복해서 응답해 주십시오.)
16) 유틸리티/도구(5)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
오즈스토어	5	1	2.0	100.0
비해당	0	49	98.0	
		50	100.0	100.0

q1_3_3_16_6 유틸리티/도구 앱 제공 모바일 앱스토어6

1_3_3. 다음은 귀사의 앱(애플리케이션) 제공현황에 대한 질문입니다. 다음 답란에 1)에서 3)까지 응답해 주십시오. (제공 서비스별) 앱(애플리케이션) 제공 모바일 앱스토어 (2개 이상인 경우, 중복해서 응답해 주십시오.)
16) 유틸리티/도구(6)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
LG앱스토어	7	1	2.0	100.0
비해당	0	49	98.0	
		50	100.0	100.0

q1_3_3_17_1 기타 앱 제공 모바일 앱스토어1

1_3_3. 다음은 귀사의 앱(애플리케이션) 제공현황에 대한 질문입니다. 다음 답란에 1)에서 3)까지 응답해 주십시오. (제공 서비스별) 앱(애플리케이션) 제공 모바일 앱스토어 (2개 이상인 경우, 중복해서 응답해 주십시오.)
17) 기타(1)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
애플 앱스토어	1	3	6.0	30.0
기타	8	7	14.0	70.0
비해당	0	40	80.0	
		50	100.0	100.0

q1_3_3_17_2 기타 앱 제공 모바일 앱스토어2

1_3_3. 다음은 귀사의 앱(애플리케이션) 제공현황에 대한 질문입니다. 다음 답란에 1)에서 3)까지 응답해 주십시오. (제공 서비스별) 앱(애플리케이션) 제공 모바일 앱스토어 (2개 이상인 경우, 중복해서 응답해 주십시오.)
17) 기타(2)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
안드로이드마켓	2	3	6.0	100.0
비해당	0	47	94.0	
		50	100.0	100.0

q1_3_3_17_3 기타 앱 제공 모바일 앱스토어3

1_3_3. 다음은 귀사의 앱(애플리케이션) 제공현황에 대한 질문입니다. 다음 답란에 1)에서 3)까지 응답해 주십시오. (제공 서비스별) 앱(애플리케이션) 제공 모바일 앱스토어 (2개 이상인 경우, 중복해서 응답해 주십시오.)
17) 기타(3)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
T스토어	3	1	2.0	100.0
비해당	0	49	98.0	
		50	100.0	100.0

q1_3_3_17_4 기타 앱 제공 모바일 앱스토어4

1_3_3. 다음은 귀사의 앱(애플리케이션) 제공현황에 대한 질문입니다. 다음 답란에 1)에서 3)까지 응답해 주십시오. (제공 서비스별) 앱(애플리케이션) 제공 모바일 앱스토어 (2개 이상인 경우, 중복해서 응답해 주십시오.)
17) 기타(4)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
올레마켓	4	1	2.0	100.0
비해당	0	49	98.0	
		50	100.0	100.0

q1_3_3_17_5 기타 앱 제공 모바일 앱스토어5

1_3_3. 다음은 귀사의 앱(애플리케이션) 제공현황에 대한 질문입니다. 다음 답란에 1)에서 3)까지 응답해 주십시오. (제공 서비스별) 앱(애플리케이션) 제공 모바일 앱스토어 (2개 이상인 경우, 중복해서 응답해 주십시오.)
17) 기타(5)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
오즈스토어	5	1	2.0	100.0
비해당	0	49	98.0	
		50	100.0	100.0

q1_4_1_1 앱 제공 모바일 앱스토어1: 애플 앱스토어

1_4_1. 다음은 귀사에서 앱(애플리케이션)을 제공하고 있는 모바일 앱스토어에 대한 질문입니다. 다음 답란에 1)에서 3)까지 응답해 주십시오. 앱(애플리케이션) 제공 모바일 앱스토어 (2개 이상인 경우, 중복해서 응답해 주십시오.)
1) 애플 앱스토어

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
아니다	0	17	34.0	34.0
그렇다	1	33	66.0	66.0
		50	100.0	100.0

q1_4_1_2 앱 제공 모바일 앱스토어2: 안드로이드 마켓

1_4_1. 다음은 귀사에서 앱(애플리케이션)을 제공하고 있는 모바일 앱스토어에 대한 질문입니다. 다음 답란에 1)에서 3)까지 응답해 주십시오. 앱(애플리케이션) 제공 모바일 앱스토어 (2개 이상인 경우, 중복해서 응답해 주십시오.)
2) 안드로이드 마켓

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
아니다	0	16	32.0	32.0
그렇다	1	34	68.0	68.0
		50	100.0	100.0

q1_4_1_3 앱 제공 모바일 앱스토어3: T스토어(SKT)

1_4_1. 다음은 귀사에서 앱(애플리케이션)을 제공하고 있는 모바일 앱스토어에 대한 질문입니다. 다음 답란에 1)에서 3)까지 응답해 주십시오. 앱(애플리케이션) 제공 모바일 앱스토어 (2개 이상인 경우, 중복해서 응답해 주십시오.)
3) T스토어(SKT)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
아니다	0	31	62.0	62.0
그렇다	1	19	38.0	38.0
		50	100.0	100.0

q1_4_1_4 앱 제공 모바일 앱스토어4: 올레마켓(KT)

1_4_1. 다음은 귀사에서 앱(애플리케이션)을 제공하고 있는 모바일 앱스토어에 대한 질문입니다. 다음 답란에 1)에서 3)까지 응답해 주십시오. 앱(애플리케이션) 제공 모바일 앱스토어 (2개 이상인 경우, 중복해서 응답해 주십시오.)
4) 올레마켓(KT)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
아니다	0	44	88.0	88.0
그렇다	1	6	12.0	12.0
		50	100.0	100.0

q1_4_1_5 앱 제공 모바일 앱스토어5: 오즈스토어(LG U+)

1_4_1. 다음은 귀사에서 앱(애플리케이션)을 제공하고 있는 모바일 앱스토어에 대한 질문입니다. 다음 답란에 1)에서 3)까지 응답해 주십시오. 앱(애플리케이션) 제공 모바일 앱스토어 (2개 이상인 경우, 중복해서 응답해 주십시오.)
5) 오즈스토어(LG U+)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
아니다	0	44	88.0	88.0
그렇다	1	6	12.0	12.0
		50	100.0	100.0

q1_4_1_6 앱 제공 모바일 앱스토어6: 삼성 앱스토어(삼성전자)

1_4_1. 다음은 귀사에서 앱(애플리케이션)을 제공하고 있는 모바일 앱스토어에 대한 질문입니다. 다음 답란에 1)에서 3)까지 응답해 주십시오. 앱(애플리케이션) 제공 모바일 앱스토어 (2개 이상인 경우, 중복해서 응답해 주십시오.)
6) 삼성 앱스토어(삼성전자)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
아니다	0	46	92.0	92.0
그렇다	1	4	8.0	8.0
		50	100.0	100.0

q1_4_1_7 앱 제공 모바일 앱스토어7: LG앱스토어(LG전자)

1_4_1. 다음은 귀사에서 앱(애플리케이션)을 제공하고 있는 모바일 앱스토어에 대한 질문입니다. 다음 답란에 1)에서 3)까지 응답해 주십시오. 앱(애플리케이션) 제공 모바일 앱스토어 (2개 이상인 경우, 중복해서 응답해 주십시오.)
7) LG앱스토어 (LG전자)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
아니다	0	47	94.0	94.0
그렇다	1	3	6.0	6.0
		50	100.0	100.0

q1_4_1_8 앱 제공 모바일 앱스토어8: 기타

1_4_1. 다음은 귀사에서 앱(애플리케이션)을 제공하고 있는 모바일 앱스토어에 대한 질문입니다. 다음 답란에 1)에서 3)까지 응답해 주십시오. 앱(애플리케이션) 제공 모바일 앱스토어 (2개 이상인 경우, 중복해서 응답해 주십시오.)
8) 기타

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
아니다	0	42	84.0	84.0
그렇다	1	8	16.0	16.0
		50	100.0	100.0

q1_4_2 [앱스토어가 2개 이상인 경우] 가장 중요한 모바일 앱스토어

1_4_2. 다음은 귀사에서 앱(애플리케이션)을 제공하고 있는 모바일 앱스토어에 대한 질문입니다. 다음 답란에 1)에서 3)까지 응답해 주십시오. (앱스토어가 2개 이상인 경우) 가장 중요한 모바일 앱스토어 (가장 중요한 앱스토어 하나만 응답해 주십시오.)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
애플 앱스토어	1	13	26.0	28.9
안드로이드 마켓	2	21	42.0	46.7
T스토어(SKT)	3	5	10.0	11.1
기타	8	6	12.0	13.3
비해당	888	5	10.0	
		50	100.0	100.0

q1_4_3_1 모바일 앱스토어 중요도 비중1: 애플 앱스토어 %

1_4_3. 다음은 귀사에서 앱(애플리케이션)을 제공하고 있는 모바일 앱스토어에 대한 질문입니다. 다음 답란에 1)에서 3)까지 응답해 주십시오. (앱스토어가 2개 이상인 경우) 모바일 앱스토어 중요도 비중 (합이 100 이 되도록 응답해 주십시오.)

1) 애플 앱스토어 중요도 비중 _____%

	값
유효합계	50
최소값	0
최대값	100
평균	33.3
표준편차	32.0

q1_4_3_2 모바일 앱스토어 중요도 비중2: 안드로이드 마켓 %

1_4_3. 다음은 귀사에서 앱(애플리케이션)을 제공하고 있는 모바일 앱스토어에 대한 질문입니다. 다음 답란에 1)에서 3)까지 응답해 주십시오. (앱스토어가 2개 이상인 경우) 모바일 앱스토어 중요도 비중 (합이 100 이 되도록 응답해 주십시오.)

2) 안드로이드 마켓 중요도 비중 _____%

	값
유효합계	50
최소값	0
최대값	100
평균	35.4
표준편차	31.1

q1_4_3_3 모바일 앱스토어 중요도 비중3: T스토어(SKT) %

1_4_3. 다음은 귀사에서 앱(애플리케이션)을 제공하고 있는 모바일 앱스토어에 대한 질문입니다. 다음 답란에 1)에서 3)까지 응답해 주십시오. (앱스토어가 2개 이상인 경우) 모바일 앱스토어 중요도 비중 (합이 100 이 되도록 응답해 주십시오.)
3) T스토어(SKT) 중요도 비중 _____%

	값
유효합계	50
최소값	0
최대값	60
평균	10.9
표준편차	17.6

q1_4_3_4 모바일 앱스토어 중요도 비중4: 올레마켓(KT) %

1_4_3. 다음은 귀사에서 앱(애플리케이션)을 제공하고 있는 모바일 앱스토어에 대한 질문입니다. 다음 답란에 1)에서 3)까지 응답해 주십시오. (앱스토어가 2개 이상인 경우) 모바일 앱스토어 중요도 비중 (합이 100 이 되도록 응답해 주십시오.)
4) 올레마켓(KT) 중요도 비중 _____%

	값
유효합계	50
최소값	0
최대값	30
평균	1.4
표준편차	4.8

q1_4_3_5 모바일 앱스토어 중요도 비중5: 오즈스토어(LG U+) %

1_4_3. 다음은 귀사에서 앱(애플리케이션)을 제공하고 있는 모바일 앱스토어에 대한 질문입니다. 다음 답란에 1)에서 3)까지 응답해 주십시오. (앱스토어가 2개 이상인 경우) 모바일 앱스토어 중요도 비중 (합이 100 이 되도록 응답해 주십시오.)
5) 오즈스토어(LG U+) 중요도 비중 _____%

	값
유효합계	50
최소값	0
최대값	30
평균	1.3
표준편차	4.7

q1_4_3_6 모바일 앱스토어 중요도 비중6: 삼성 앱스토어(삼성전자) %

1_4_3. 다음은 귀사에서 앱(애플리케이션)을 제공하고 있는 모바일 앱스토어에 대한 질문입니다. 다음 답란에 1)에서 3)까지 응답해 주십시오. (앱스토어가 2개 이상인 경우) 모바일 앱스토어 중요도 비중 (합이 100 이 되도록 응답해 주십시오.)
6) 삼성 앱스토어(삼성전자) 중요도 비중 _____%

	값
유효합계	50
최소값	0
최대값	10
평균	0.7
표준편차	2.5

q1_4_3_7 모바일 앱스토어 중요도 비중7: LG앱스토어(LG전자) %

1_4_3. 다음은 귀사에서 앱(애플리케이션)을 제공하고 있는 모바일 앱스토어에 대한 질문입니다. 다음 답란에 1)에서 3)까지 응답해 주십시오. (앱스토어가 2개 이상인 경우) 모바일 앱스토어 중요도 비중 (합이 100 이 되도록 응답해 주십시오.)
7) LG앱스토어(LG전자) 중요도 비중 _____%

	값
유효합계	50
최소값	0
최대값	5
평균	0.3
표준편차	1.2

q1_4_3_8 모바일 앱스토어 중요도 비중8: 기타

1_4_3. 다음은 귀사에서 앱(애플리케이션)을 제공하고 있는 모바일 앱스토어에 대한 질문입니다. 다음 답란에 1)에서 3)까지 응답해 주십시오. (앱스토어가 2개 이상인 경우) 모바일 앱스토어 중요도 비중 (합이 100 이 되도록 응답해 주십시오.)
8) 기타 앱스토어 중요도 비중 _____%

	값
유효합계	50
최소값	0
최대값	100
평균	12.7
표준편차	32.8

q1_5_1 일반적인 모바일 앱스토어 선택 기준: 1순위

1_5. 귀사의 일반적인 모바일 앱스토어 선택 기준은 무엇입니까? 1위와 2위 기준 각각 다음 답란에 응답해 주십시오.
: 1위 이유 _____

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
공정한 승인/심사 기준	1	2	4.0	4.0
앱 등록 수수료(앱 퍼블리싱비)	2	3	6.0	6.0
앱스토어 운영/관리 정책	3	6	12.0	12.0
개발자 지원 환경	4	6	12.0	12.0
앱 판매 수수료 수준	5	5	10.0	10.0
앱스토어 사용자 수	6	20	40.0	40.0
앱스토어 성장가능성	7	4	8.0	8.0
다양한 앱 유통 환경	9	1	2.0	2.0
기타(답란에 적어주십시오)	10	2	4.0	4.0
무응답	99	1	2.0	2.0
		50	100.0	100.0

q1_5_2 일반적인 모바일 앱스토어 선택 기준: 2순위

1_5. 귀사의 일반적인 모바일 앱스토어 선택 기준은 무엇입니까? 1위와 2위 기준 각각 다음 답란에 응답해 주십시오.
: 2위 이유 _____

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
공정한 승인/심사 기준	1	1	2.0	2.0
앱 등록 수수료(앱 퍼블리싱비)	2	3	6.0	6.0
앱스토어 운영/관리 정책	3	5	10.0	10.0
개발자 지원 환경	4	7	14.0	14.0
앱 판매 수수료 수준	5	4	8.0	8.0
앱스토어 사용자 수	6	12	24.0	24.0
앱스토어 성장가능성	7	10	20.0	20.0
다양한 앱 유통 환경	9	5	10.0	10.0
무응답	99	3	6.0	6.0
		50	100.0	100.0

q2_1 답변한 앱스토어가 가장 중요한 이유

2_1. 그럼, 그 앱스토어가 가장 중요한 이유는 무엇입니까? 다음 보기중, 가장 큰 이유 하나만 응답해 주십시오.

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
앱스토어 발전가능성	1	11	22.0	22.0
앱스토어 사용자 수	2	27	54.0	54.0
사용자 앱 구매율	3	7	14.0	14.0
앱 등록 수수료 (앱 퍼블리싱비)	4	2	4.0	4.0
앱 판매 수수료 수준	5	1	2.0	2.0
무응답	9	2	4.0	4.0
		50	100.0	100.0

q2_2_1 가장 중요한 앱스토어에 대한 세부항목 만족도1: 앱스토어 발전가능성

2_2. 다음은 귀사에 가장 중요한 앱스토어에 대한 세부항목 만족도를 묻는 질문입니다. 귀하의 만족도 수준에 따라, 다음 각 항목별로 1점에서 5점 사이로 응답해 주십시오.
1) 앱스토어 발전가능성

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
불만족 하는편	2	1	2.0	2.0
보통	3	20	40.0	40.0
만족 하는편	4	25	50.0	50.0
매우 만족	5	4	8.0	8.0
		50	100.0	100.0

q2_2_2 가장 중요한 앱스토어에 대한 세부항목 만족도2: 앱스토어 사용자 수

2_2. 다음은 귀사에 가장 중요한 앱스토어에 대한 세부항목 만족도를 묻는 질문입니다. 귀하의 만족도 수준에 따라, 다음 각 항목별로 1점에서 5점 사이로 응답해 주십시오.
2) 앱스토어 사용자 수

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
보통	3	17	34.0	34.0
만족 하는편	4	21	42.0	42.0
매우 만족	5	12	24.0	24.0
		50	100.0	100.0

q2_2_3 가장 중요한 앱스토어에 대한 세부항목 만족도3: 사용자 앱 구매율

2_2. 다음은 귀사에 가장 중요한 앱스토어에 대한 세부항목 만족도를 묻는 질문입니다.
귀하의 만족도 수준에 따라, 다음 각 항목별로 1점에서 5점 사이로 응답해 주십시오.
3) 사용자 앱 구매율

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
매우 불만족	1	1	2.0	2.0
불만족 하는편	2	3	6.0	6.0
보통	3	31	62.0	62.0
만족 하는편	4	12	24.0	24.0
매우 만족	5	3	6.0	6.0
		50	100.0	100.0

q2_2_4 가장 중요한 앱스토어에 대한 세부항목 만족도4: 앱 등록 수수료(앱 퍼블리싱비)

2_2. 다음은 귀사에 가장 중요한 앱스토어에 대한 세부항목 만족도를 묻는 질문입니다.
귀하의 만족도 수준에 따라, 다음 각 항목별로 1점에서 5점 사이로 응답해 주십시오.
4) 앱 등록 수수료(앱 퍼블리싱비)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
불만족 하는편	2	7	14.0	14.0
보통	3	33	66.0	66.0
만족 하는편	4	6	12.0	12.0
매우 만족	5	4	8.0	8.0
		50	100.0	100.0

q2_2_5 가장 중요한 앱스토어에 대한 세부항목 만족도5: 앱 판매 수수료 수준

2_2. 다음은 귀사에 가장 중요한 앱스토어에 대한 세부항목 만족도를 묻는 질문입니다.
귀하의 만족도 수준에 따라, 다음 각 항목별로 1점에서 5점 사이로 응답해 주십시오.
5) 앱 판매 수수료 수준

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
불만족 하는편	2	10	20.0	20.0
보통	3	34	68.0	68.0
만족 하는편	4	3	6.0	6.0
매우 만족	5	3	6.0	6.0
		50	100.0	100.0

q2_3 앱스토어에 대한 전반적 만족도

2_3. 그럼, 모든 점을 고려해 보았을 때, 그 앱스토어에 대해 전반적으로 어느 정도 만족하십니까?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
불만족하는 편이다	2	2	4.0	4.0
보통이다	3	21	42.0	42.0
만족하는 편이다	4	26	52.0	52.0
매우 만족한다	5	1	2.0	2.0
		50	100.0	100.0

q2_4 [문2_3 에서 불만족한 경우] 앱스토어에 대해 불만족하게 생각하는 가장 큰 이유

2_4. (문2_3.에서 1. 또는 2. 불만족에 응답한 경우만 응답해 주십시오.) 그럼, 그 앱스토어에 대해 불만족하게 생각하시는 가장 큰 이유는 무엇입니까?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
무응답		48	96.0	96.0
수수료 많다		1	2.0	2.0
일방적인 운영 방식		1	2.0	2.0
		50	100.0	100.0

q2_5 앱스토어에 향후에도 계속 앱을 등록할 의향

2_5. 귀하께서는 그 앱스토어에 향후에도 계속 앱(애플리케이션)을 등록하실 의향이 어느 정도 있으십니까?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
보통이다	3	10	20.0	20.0
많은 편이다	4	32	64.0	64.0
매우 많다	5	8	16.0	16.0
		50	100.0	100.0

q2_6 앱스토어를 다른 사람에게 추천할 의향

2_6. 그럼, 귀하께서는 그 앱스토어를 다른 사람에게 추천하실 의향은 어느 정도 있으십니까?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
보통이다	3	19	38.0	38.0
많은 편이다	4	23	46.0	46.0
매우 많다	5	8	16.0	16.0
		50	100.0	100.0

q3_1 향후 국내 앱의 사업 전망에 대한 견해

3_1. 귀하께서는 향후 국내 앱(애플리케이션) 사업 전망을 어떻게 보십니까? 다음 보기 중 응답해 주십시오.

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
전망이 어두운 편이다	2	5	10.0	10.0
보통이다	3	13	26.0	26.0
전망이 밝은 편이다	4	26	52.0	52.0
전망이 매우 밝다	5	6	12.0	12.0
		50	100.0	100.0

q3_2 앱 사업에 대한 정부의 지원정책 중 가장 시급하게 요구되는 것

3_2. 현재 앱(애플리케이션) 사업에 대한 정부의 지원정책 중 가장 시급하게 요구되는 것은 무엇이라고 생각하십니까?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
산업활성화를 위한 정책입안	1	7	14.0	14.0
교육 및 인력양성	2	13	26.0	26.0
산업 육성을 위한 법제도 정비	3	8	16.0	16.0
정보제공	4	5	10.0	10.0
자금지원	5	16	32.0	32.0
법 제정시 소급 적용 금지		1	2.0	2.0
		50	100.0	100.0

q3_3_1 앱 사업시 발생하는 문제점: 1순위

3_3. 그럼, 평소 귀하에서 느끼시기에, 앱(애플리케이션) 사업을 하는데 있어 발생하는 문제점은 무엇이 있습니까? 다음 보기중, 가장 큰 문제점과 그 다음 문제점 각각 다음 답란에 응답해 주십시오.
: 1위 이유 _____

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
시장 규모의 협소	1	7	14.0	14.0
유통비용 과다(판매 수수료율 등)	2	3	6.0	6.0
과금 결제 수단의 제한	3	6	12.0	12.0
과다 경쟁으로 인한 중복 개발	4	15	30.0	30.0
앱스토어의 제한	5	10	20.0	20.0
불법 복제 앱 등 저작권 보호 미비	6	5	10.0	10.0
기술력 부족	7	2	4.0	4.0
시설운영비 과다	8	1	2.0	2.0
무응답	99	1	2.0	2.0
		50	100.0	100.0

q3_3_2 앱 사업시 발생하는 문제점: 2순위

3_3. 그럼, 평소 귀하에서 느끼시기에, 앱(애플리케이션) 사업을 하는데 있어 발생하는 문제점은 무엇이 있습니까? 다음 보기중, 가장 큰 문제점과 그 다음 문제점 각각 다음 답란에 응답해 주십시오.

: 2위 이유 _____

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
시장 규모의 협소	1	3	6.0	6.0
유통비용 과다(판매 수수료율 등)	2	5	10.0	10.0
과금 결제 수단의 제한	3	6	12.0	12.0
과다 경쟁으로 인한 중복 개발	4	9	18.0	18.0
앱스토어의 제한	5	5	10.0	10.0
불법 복제 앱 등 저작권 보호 미비	6	12	24.0	24.0
기술력 부족	7	1	2.0	2.0
시설운영비 과다	8	2	4.0	4.0
무응답	99	7	14.0	14.0
		50	100.0	100.0

q4_1 앱스토어 사업자와 계약 체결 이전, 앱스토어 사업자와 사전 접촉 여부

4_1. 귀사에서는 앱스토어 사업자와 계약 체결 이전에, 몇 개의 앱스토어 사업자와 사전 접촉을 하십니까?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
기존에 계약중인 사업자 1개 업체만 접촉한다	1	13	26.0	26.0
기존에 계약중인 사업자와 신규 사업자 1개 업체를 중복으로 접촉한다	2	9	18.0	18.0
기존에 계약중인 사업자와 신규 사업자 2개 이상 업체를 중복으로 접촉한다	3	13	26.0	26.0
신규 사업자 2개 이상 업체를 중복으로 접촉한다	5	6	12.0	12.0
무응답	9	9	18.0	18.0
		50	100.0	100.0

q4_2 계약 요청에 대한 앱스토어 사업자의 응대

4_2. 귀사의 계약 요청에 대해 앱스토어 사업자의 응대는 어느 정도 신속합니까?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
요청 후, 1~2일 이내에 응대한다	1	21	42.0	42.0
요청 후, 일주일 이내에 응대한다	2	16	32.0	32.0
요청 후, 한 달 이내에 응대한다	3	3	6.0	6.0
응대가 없다	8	3	6.0	6.0
무응답	9	7	14.0	14.0
		50	100.0	100.0

q4_3 계약 전, 앱스토어 사업자의 거래조건 설명 정도

4_3. 계약 전, 앱스토어 사업자의 계약요청에 대한 거래조건 설명은 어느 정도 자세합니까?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
자세하지 않은 편이다	2	4	8.0	8.0
보통이다	3	22	44.0	44.0
자세한 편이다	4	17	34.0	34.0
무응답	9	7	14.0	14.0
		50	100.0	100.0

q4_4 계약 요청시부터 계약 체결시까지 소요기간

4_4. 그럼, 귀사의 계약 요청시부터 계약 체결시까지 소요기간은 어느 정도 걸립니까?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
일주일 이내	1	21	42.0	42.0
한달 이내	2	14	28.0	28.0
3개월 이내	3	5	10.0	10.0
무응답	9	10	20.0	20.0
		50	100.0	100.0

q5_1 계약 체결 요청시 앱스토어 사업자에게 거절당한 경험 여부

5_1. 귀사에서는 계약 체결을 요청하였으나, 앱스토어 사업자에게 이를 거절당한 경험이 있으십니까?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
거절당한 경험 있다	1	16	32.0	32.0
거절당한 경험 없다	2	34	68.0	68.0
		50	100.0	100.0

q5_2 앱스토어 사업자를 통한 계약체결 거절 이유 설명 여부

5_2. 그럼, 그 앱스토어 사업자가 계약체결 요청을 거절한 구체적인 이유를 설명해 주었습니까?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
설명해 주었다	1	11	22.0	68.8
설명해 주지 않았다	2	5	10.0	31.3
비해당	0	34	68.0	
		50	100.0	100.0

q5_3 거절이유에 대한 해명요청 경험 여부

5_3. 귀사에서는 계약체결 요청을 거절한 앱스토어 사업자에게 거절이유에 대한 해명 요청을 해보신 경험이 있으십니까?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
경험 있다	1	9	18.0	81.8
경험 없다	2	2	4.0	18.2
비해당	0	39	78.0	
		50	100.0	100.0

q5_4 거절사유 해명요청에 대한 앱스토어 사업자의 응대수준

5_4. (문5_3.에서 1) 경험 있음에 응답한 경우만 응답해 주십시오.) 그럼, 귀사의 거절 사유 해명요청에 대한 앱스토어 사업자의 응대수준은 어느 정도 적극적이었습니까?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
적극적이지 않은 편이다	2	1	2.0	11.1
보통이다	3	5	10.0	55.6
적극적인 편이다	4	3	6.0	33.3
비해당	0	41	82.0	
		50	100.0	100.0

q5_5 앱스토어 사업자가 계약체결 요청을 거절했다고 생각하는 이유

5_5. 앱스토어 사업자가 밝힌 거절이유와 관계없이, 앱스토어 사업자가 계약체결 요청을 거절한 이유는 무엇이라고 생각하십니까? 가장 큰 이유를 응답해 주십시오.

	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
모름/무응답	34	68.0	68.0
가격과 콘텐츠의 질	1	2.0	2.0
개발 비용	1	2.0	2.0
등록 기준 준수 안함	1	2.0	2.0
모름/ 무응답	2	4.0	4.0
범용성 App	1	2.0	2.0

사업자의 이윤 발생 미흡	1	2.0	2.0
시스템 완성도 부족(App 스토어)	1	2.0	2.0
시스템이 달라서	1	2.0	2.0
앱 등록 기준에 부합하지 않다	1	2.0	2.0
앱 스토어 자체 결제시스템 적용하지 않아서	1	2.0	2.0
앱 정보에 대한 소개	1	2.0	2.0
어플리케이션 내용의 충분한 검토 이루어지지 않음	1	2.0	2.0
요율변경 등 계약서 상에 표기되지 않아서 상황에 따른 변경 가?	1	2.0	2.0
콘텐츠 중복	1	2.0	2.0
큰 수익이 발생하지 않을 것으로 판단되어서	1	2.0	2.0
	50	100.0	100.0

q6_1 앱스토어 사업자와의 계약변경을 요청해본 경험

6_1. 귀사에서는 앱스토어 사업자와 계약변경을 요청해보신 경험이 있으십니까?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
경험 있다	1	6	12.0	12.0
경험 없다	2	44	88.0	88.0
		50	100.0	100.0

q6_2 앱스토어 사업자와의 계약 변경을 요청한 이유

6_2. 그럼, 귀사에서 계약 변경을 요청하신 이유는 무엇이었습니까? 가장 큰 이유 하나만 응답해 주십시오.

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
서비스 변경(추가 앱 개발 등)에 따른 추가 계약 필요	1	3	6.0	50.0
앱스토어 사업자의 약관 등 정책변화 반영 요구	2	1	2.0	16.7
타 이용 사업자와 동등조건 적용 요구	3	2	4.0	33.3
비해당	0	44	88.0	
		50	100.0	100.0

q6_3 계약변경 요청에 대한 앱스토어 사업자의 응대 속도

6_3. 귀사의 계약변경 요청에 대해 앱스토어 사업자의 응대는 어느 정도 신속하였습니까?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
요청 후, 1~2일 이내에 응대한다	1	4	8.0	66.7
요청 후, 일주일 이내에 응대한다	2	2	4.0	33.3
비해당	0	44	88.0	
		50	100.0	100.0

q6_4 요청에 의해 계약을 변경 했는지 여부

6_4. 그럼, 귀사의 요청에 의해 계약을 변경하였습니까?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
계약을 변경했다	1	3	6.0	50.0
계약을 변경하지 못했다	2	3	6.0	50.0
비해당	0	44	88.0	
		50	100.0	100.0

q6_5 앱스토어 사업자가 귀사에게 계약변경을 요청한 경험

6_5. 앱스토어 사업자가 귀사에게 계약변경을 요청한 경험이 있으십니까?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
경험 있다	1	8	16.0	16.0
경험 없다	2	42	84.0	84.0
		50	100.0	100.0

q6_6 앱스토어 사업자가 계약변경을 요청하면서, 구체적인 이유를 설명했는지 여부

6_6. 그럼, 앱스토어 사업자가 계약변경을 요청하면서, 구체적인 이유를 설명해 주었습니까?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
설명해 주었다	1	8	16.0	100.0
비해당	0	42	84.0	
		50	100.0	100.0

q6_7 앱스토어 사업자의 계약변경 요청 이유

6_7. 앱스토어 사업자의 계약변경 요청 이유는 주로 무엇이었습니까?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
앱스토어 사업자의 약관 등 정책변화 반영	1	8	16.0	100.0
비해당	0	42	84.0	
		50	100.0	100.0

q6_8 현재 체결중인 계약 내용 중 앱스토어 사업자의 변경 및 해지 시 제한 조건이 있는지 여부

6_8. 현재 귀사에서 체결중인 계약 내용 중, 앱스토어 사업자의 변경 및 해지 시 제한 조건이 있습니까?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
있다	1	2	4.0	4.0
없다	2	48	96.0	96.0
		50	100.0	100.0

q6_9_1 앱스토어 사업자 변경시[해지시] 제한조건1

6_9. 앱스토어 사업자 변경시(해지시) 제한조건이 무엇인지 구체적으로 응답해 주십시오. (중복응답)

1) _____

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
1년 단위 계약		1	2.0	2.0
비해당		48	96.0	96.0
서비스 업로드 갯수 미만시 계약 해지		1	2.0	2.0
		50	100.0	100.0

q6_9_2 앱스토어 사업자 변경시[해지시] 제한조건2

6_9. 앱스토어 사업자 변경시(해지시) 제한조건이 무엇인지 구체적으로 응답해 주십시오. (중복응답)

2) _____

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
무응답		1	2.0	2.0
분쟁 등으로 인한 회사 이미지 실추		1	2.0	2.0
비해당		48	96.0	96.0
		50	100.0	100.0

q7_1 앱스토어 사업자가 일방적으로 계약 해지를 통보한 경험

7_1. 앱스토어 사업자가 귀사에게 일방적으로 계약 해지를 통보한 경험이 있으십니까?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
경험 있다	1	2	4.0	4.0
경험 없다	2	48	96.0	96.0
		50	100.0	100.0

q7_2 앱스토어 사업자가 계약해지를 통보하면서, 구체적인 이유를 설명했는지 여부

7_2. 그럼, 앱스토어 사업자가 계약해지를 통보하면서, 구체적인 이유를 설명해 주었습니까?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
설명해 주었다	1	2	4.0	100.0
비해당	0	48	96.0	
		50	100.0	100.0

q7_3 앱스토어 사업자의 계약해지 통보 이유

7_3. 그럼, 앱스토어 사업자의 계약해지 통보 이유는 무엇이었습니까? 모두 응답해 주십시오.

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
앱스토어 서비스의 안정성을 위해	2	1	2.0	50.0
사업자의 해당 서비스 축소 정책으로 인해	3	1	2.0	50.0
비해당	0	48	96.0	
		50	100.0	100.0

q8_1 앱 스토어와 계약체결시 등록/ 판매 수수료 이외의 계약조건에 대한 인지 정도

8_1. 귀하께서는 앱스토어와 계약체결시, 전자상거래 시스템 제공, 판매대금 정산, 회원 관리, 금지행위나 손해배상 등 등록/ 판매 수수료 이외의 계약조건에 대해 어느 정도 알고 계셨습니까?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
전혀 몰랐다	1	2	4.0	4.0
모르는 편이었다	2	14	28.0	28.0
보통이다	3	18	36.0	36.0
아는 편이었다	4	11	22.0	22.0
매우 잘 알았다	5	3	6.0	6.0
무응답	9	2	4.0	4.0
		50	100.0	100.0

q8_2 앱 스토어 사업자의 계약조건이 공정하고 투명 하다고 생각하는지

8_2. (문8_1.에서 2, 3, 4, 또는 5. 모르는 편이었다 이상에 응답한 경우만 응답해 주십시오.) 그럼, 귀하께서는 앱스토어 사업자의 계약조건이 공정하고 투명하다고 생각하십니까?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
공정하고 투명하다	1	35	70.0	70.0
공정하고 투명하지 않다	2	8	16.0	16.0
무응답	9	7	14.0	14.0
		50	100.0	100.0

q8_3 앱 스토어 사업자가 공정하고 투명하지 않다고 생각하는 이유

8_3. 그럼, 앱스토어 사업자가 공정하고 투명하지 않다고 생각하시는 가장 큰 이유는 무엇입니까? (단답)

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
App 심사 조건이 노출되어 있지 않음	1	2.0	2.0	2.0
결제 수익 배분 부분	1	2.0	2.0	2.0
등록 가능/ 불가 어플의 선정 자체가 불명확	1	2.0	2.0	2.0
무응답	1	2.0	2.0	2.0
비해당	42	84.0	84.0	84.0
사업자 위주로 조건이 유리한 부분	1	2.0	2.0	2.0
사전 정보가 없다	1	2.0	2.0	2.0
정해진 룰에 따르지 않아서	1	2.0	2.0	2.0
특정 업체에만 혜택 많이 주는 것 같다	1	2.0	2.0	2.0
		50	100.0	100.0

q8_4 앱 스토어 사업자가 약관에 적용된 등록 수수료를 적용 하였는지 여부

8_4. 귀사에서 계약을 체결할 때, 앱스토어 사업자는 약관에 적용된 등록 수수료를 적용하였습니까? 아니면, 약관요금 보다 할인된 등록 수수료를 적용하였습니까?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
약관요금을 적용하였다	1	31	62.0	62.0
등록 수수료 없음	3	13	26.0	26.0
무응답	9	6	12.0	12.0
		50	100.0	100.0

q8_5 앱 스토어 사업자가 약관에 적용된 판매 수수료율을 적용 하였는지 여부

8_5. 그럼, 귀사에서 계약을 체결할 때, 앱스토어 사업자는 약관에 적용된 판매 수수료율을 적용하였습니까? 아니면, 약관요금 보다 할인된 판매 수수료율을 적용하였습니까?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
약관요금을 적용하였다	1	37	74.0	74.0
무응답	9	13	26.0	26.0
		50	100.0	100.0

q8_6 요금할인에 영향을 미치는 요인에 대한 생각

8_6. 그럼, 귀하께서 생각하시기에 약관요금보다 할인된 요금을 적용받는 즉, 요금할인에 영향을 미치는 요인은 무엇무엇입니까? 다음 보기를 보시고, 모두 응답해 주십시오.

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
동일 거래이더라도 최근 계약일수록 요금을 할인받는다	1	2	4.0	4.0
거래 실적이 클수록 요금을 할인받는다	2	18	36.0	36.0
계약기간이 길수록 요금을 할인받는다	3	6	12.0	12.0
여러 가지 서비스를 같이 이용할수록 요금을 할인받는다	4	9	18.0	18.0
무응답	9	15	30.0	30.0
		50	100.0	100.0

q8_7 앱스토어 사업자 간 요금할인 경쟁 수준

8_7. 귀하께서 생각하시기에 앱스토어 사업자 간 요금할인 경쟁은 어느 정도 수준입니까?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
전혀 없다	1	1	2.0	2.0
없는 편이다	2	13	26.0	26.0
보통이다	3	22	44.0	44.0
많은 편이다	4	8	16.0	16.0
매우 많다	5	1	2.0	2.0
무응답	9	5	10.0	10.0
		50	100.0	100.0

q8_8 앱스토어 사업자의 소요원가 대비 요금수준

8_8. 귀하께서 생각하시기에 앱스토어 사업자의 소요원가 대비 귀사의 요금수준은 어떻게 됩니까?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
앱스토어 사업자의 소요원가 대비 높다	1	13	26.0	26.0
앱스토어 사업자의 소요원가 대비 적절하다	2	28	56.0	56.0
무응답	9	9	18.0	18.0
		50	100.0	100.0

q9_1 애플 앱스토어가 수익을 배분 규정을 현재의 3:7에서 4:6으로 변경한다면

9_1. 현재 일반 앱스토어의 수익 배분율은 3:7 입니다. 만약, 현재 귀사에서 신규 유료 앱을 기획 중에 있으며, 애플 앱스토어가 수익을 배분 규정을 현재의 3:7에서 4:6으로 변경한다면, 귀사는 다음중 어떻게 하시겠습니까?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
애플 앱스토어용으로만 개발	1	4	8.0	8.0
안드로이드로 마켓용으로만 개발	2	9	18.0	18.0
애플 앱스토어와 안드로이드 마켓 모두 적용하여 개발	3	26	52.0	52.0
신규 유료앱 개발 전면 취소	4	1	2.0	2.0
기타	5	10	20.0	20.0
		50	100.0	100.0

q9_2 안드로이드 마켓이 수익을 배분 규정을 현재의 3:7에서 4:6으로 변경한다면

9_2. 그럼, 안드로이드 마켓이 수익을 배분 규정을 현재의 3:7에서 4:6으로 변경한다면, 귀사는 다음중 어떻게 하시겠습니까?

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
안드로이드로 마켓용으로만 개발	1	2	4.0	4.0
애플 앱스토어용으로만 개발	2	3	6.0	6.0
안드로이드 마켓과 애플 앱스토어 모두 적용하여 개발	3	30	60.0	60.0
신규 유료앱 개발 전면 취소	4	5	10.0	10.0
기타	5	10	20.0	20.0
		50	100.0	100.0

q10_1 앱스토어 사업자와 앱(애플리케이션) 업체 간 계약 관련 정책방안 건의사항1

10. 앱스토어 사업자와 앱(애플리케이션) 업체 간 계약 관련 정책방안 수립과 추진시, 건의사항이 있으시면, 무엇이든 좋으니 구체적으로 응답해 주십시오. (중복응답)

1) _____

	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
기존 CP 관련 계약식이 아니었으면 좋겠다	1	2.0	2.0
등록 조건 유연하게	1	2.0	2.0
모름/ 무응답	13	26.0	26.0
사업자 위주로 조건이 너무 치우쳐짐	1	2.0	2.0
사업자는 추후 업체가 주 타겟으로 콘텐츠 물이 이용하는 부분에	1	2.0	2.0
선등록, 후검수 방식으로 변경	1	2.0	2.0
수수료 낮게	3	6.0	6.0
수익 배분을 20%대로	1	2.0	2.0
수익률 배분 규정 현재보다 앱스토어 쪽으로 낮게 배분 요망	1	2.0	2.0
애플 앱 스토어의 사용자 계정 등록시 300명 이상 기업에 한해	1	2.0	2.0
앱 내부 결제 시스템의 자율화	1	2.0	2.0
약관 수수료 낮게	1	2.0	2.0
없다	21	42.0	42.0
통보가 아닌 대화를 통해 물 정했으면	1	2.0	2.0
투명하고 공정하게 계약 체결 바람	1	2.0	2.0
특정 업체에만 너무 밀어주기 사례 많다	1	2.0	2.0
	50	100.0	100.0

q10_2 앱스토어 사업자와 앱(애플리케이션) 업체 간 계약 관련 정책방안 건의사항2

10. 앱스토어 사업자와 앱(애플리케이션) 업체 간 계약 관련 정책방안 수립과 추진시, 건의사항이 있으시면, 무엇이든 좋으니 구체적으로 응답해 주십시오. (중복응답)

2) _____

	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
모름/ 무응답	1	2.0	2.0
객관적이고 투명하게 마케팅 했으면	1	2.0	2.0
등록 절차 간편화 및 법 제도 정비	1	2.0	2.0
모름/ 무응답	45	90.0	90.0
심사기간 짧게	1	2.0	2.0
정책 마케팅 단계에서 차등 처리 요망	1	2.0	2.0
	50	100.0	100.0

q11_1 업체 설립년월: 년

11. 마지막으로 귀 업체와 응답자 일반현황에 응답해 주십시오.

1) 업체 설립년월: ____년

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
1996년	1996	1	2.0	2.0
1997년	1997	1	2.0	2.0
1998년	1998	3	6.0	6.0
1999년	1999	1	2.0	2.0
2000년	2000	5	10.0	10.0
2001년	2001	4	8.0	8.0
2002년	2002	1	2.0	2.0
2003년	2003	1	2.0	2.0
2004년	2004	3	6.0	6.0
2005년	2005	3	6.0	6.0
2006년	2006	1	2.0	2.0
2007년	2007	8	16.0	16.0
2008년	2008	4	8.0	8.0
2009년	2009	6	12.0	12.0
2010년	2010	3	6.0	6.0
2011년	2011	2	4.0	4.0
무응답	9999	3	6.0	6.0
		50	100.0	100.0

q11_2 업체 설립년월: 월

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
0월	0	1	2.0	2.0
1월	1	3	6.0	6.0
2월	2	2	4.0	4.0
4월	4	9	18.0	18.0
5월	5	5	10.0	10.0
6월	6	2	4.0	4.0
7월	7	4	8.0	8.0
8월	8	3	6.0	6.0
9월	9	3	6.0	6.0
10월	10	3	6.0	6.0
11월	11	4	8.0	8.0
12월	12	6	12.0	12.0
무응답	99	5	10.0	10.0
		50	100.0	100.0

q11_3 자본금

11. 마지막으로 귀 업체와 응답자 일반현황에 응답해 주십시오.
2) 자본금

	값
유효합계	43
최소값	20
최대값	6867
평균	712.58
표준편차	1372.22

q11_4 직원 수 (대표포함)

11. 마지막으로 귀 업체와 응답자 일반현황에 응답해 주십시오.
3) 직원 수 (대표포함)

	값
유효합계	49
최소값	1
최대값	260
평균	29.65
표준편차	39.69

q11_5 응답자 직급

11. 마지막으로 귀 업체와 응답자 일반현황에 응답해 주십시오.
4) 응답자 직급

	변수값	빈도	퍼센트	유효 퍼센트
사원/대리	1	16	32.0	32.0
과장/차장	2	17	34.0	34.0
부장/임원	3	10	20.0	20.0
대표(CEO)	4	5	10.0	10.0
기타	5	1	2.0	2.0
무응답	99	1	2.0	2.0
		50	100.0	100.0