

# Game Experience Questionnaire

A Study Conducted by the Human-Computer Interaction Research Lab  
@HCIL

Department of Artificial Intelligence and Software  
Ewha Womans University  
Hayeon Kim, Jisu Kim, Soyeon Kim  
hayy@ewha.ac.kr

June 27, 2025

---

## 응답 방법

아래의 각 문항에 대해 본인의 생각과 가장 잘 맞는 번호에 동그라미를 쳐 주세요. 1은 '전혀 그렇지 않다', 5는 '매우 그렇다'를 의미합니다.

1	전혀 그렇지 않다
2	그렇지 않다
3	보통이다
4	그렇다
5	매우 그렇다

---

## 1. 주의 집중

1. 게임이 내 주의를 끌었다.
2. 나는 게임에 집중하고 있었다.
3. 나는 게임을 하기 위해 노력을 기울였다.
4. 나는 최선을 다하고 있다고 느꼈다.

## 2. 시간 감각의 소실

5. 게임을 하면서 시간 가는 줄 몰랐다.

6. 게임 중에도 현실 세계를 의식하고 있었다. (역채점)
7. 일상적인 걱정을 잊고 있었다.
8. 주변의 나 자신을 인식하고 있었다. (역채점)
9. 주변에서 일어나는 일을 인지하고 있었다. (역채점)
10. 주위를 살피기 위해 게임을 멈추고 싶은 충동이 들었다. (역채점)

### 3. 몰입감

11. 현실 환경과 분리된 느낌이 들었다.
12. 게임은 활동이라기보다는 하나의 경험처럼 느껴졌다.
13. 게임 속 존재감이 현실보다 더 강하게 느껴졌다.
14. 게임에 너무 몰입해서 조작하고 있다는 것을 잊었다.
15. 내가 원하는 대로 게임 속에서 움직이고 있다는 느낌이 들었다.

### 4. 감정적 몰입

16. 게임에 감정적으로 몰입되었다.
17. 게임의 전개가 어떻게 될지 궁금했다.
18. 시뮬레이션의 끝이나 최종 상태에 도달하는 데 관심이 있었다.
19. 게임에 너무 몰입해서 게임과 직접 대화하고 싶었다.

### 5. 즐거움

20. 게임 속 대화(채팅)를 즐겼다.
21. 게임하는 것이 즐거웠다.
22. 이 게임을 다시 하고 싶다.

### 6. 캐릭터 일관성

23. 캐릭터가 자신의 성격이나 말투와 맞지 않는 말을 했다. (역채점)
24. 캐릭터가 일관된 성격을 유지 했다.
25. 캐릭터가 지나치게 차분하거나 논리적이거나 과장된 방식으로 행동해 어색했다. (역채점)
26. 캐릭터가 내 행동이나 대사의 의도를 적절하게 이해했다.
27. 캐릭터의 행동이나 감정이 이전 상황과 일치하지 않았다. (역채점)

- 28. 부조리하거나 일관성 없는 캐릭터의 행동이 너무 자주 등장해 몰입이 방해되었다. (역채점)
- 29. 캐릭터의 대사가 감정적 몰입(공감, 긴장 등)을 방해했다. (역채점)
- 30. 특정 대사 이후, 게임의 다음 전개에 대한 흥미가 떨어졌다. (역채점)

## 7. 파일럿 테스트 평가

- 31. 이 설문지의 문항은 명확하고 이해하기 쉬웠다.
- 32. 응답 척도(1-5점)는 의견을 표현하기에 적절했다.
- 33. 이 설문지는 게임 플레이 경험의 관련 측면을 충분히 다루고 있었다.
- 34. 설문지의 길이는 적절했다.
- 35. 게임 과제는 현실적이거나 실제 경험과 유사했다.
- 36. 과제 수행 전이나 도중에 제공된 안내를 이해할 수 있었다.

## 자유 의견

추가적인 의견, 혼란스러웠던 점, 개선 제안이 있다면 자유롭게 작성해 주세요: