

1. 귀하는 MMORPG 모바일 게임에서 자동전투 시스템을 사용한 경험이 있습니까?

- ① 예 ② 아니오

2. 귀하는 하루 평균 모바일 게임 이용시간 중, 자동전투를 사용하는 비율은 어느정도 되십니까?

- ① 자동전투를 사용하지 않음 ② 20% 미만 ③ 20% 이상 ~ 40% 미만
 ④ 40% 이상 ~ 60% 미만 ⑤ 60% 이상 ~ 80% 미만 ⑥ 80% 이상 ~ 100% 미만
 ⑦ 100% 이상

3. 다음은 게임 이용자 유형에 관한 질문입니다. 해당 사항에 체크(✓)해 주시기 바랍니다.

설 문 문 항	매우 아니다 ← 보통 → 매우 그렇다				
	1	2	3	4	5
1. 나는 내 캐릭터의 레벨업 혹은 좋은 아이템/장비획득을 통해 강해지게 하는 편이다.					
2. 나는 게임의 메커니즘을 파악하고 캐릭터의 성장을 계획하며, 캐릭터를 최적화하는 편이다.					
3. 나는 게임 내의 전투, 장비 생산력, 자원개발력과 관련해서 다른 플레이어와 경쟁하는 편이다.					
4. 나는 다른 유저와 채팅/대화하면서 알아가는 편이다.					
5. 나는 다른 유저와 깊고 의미있는 관계로 발전시키는 편이다.					
6. 나는 팀/길드/파티의 일원이 되는 편이다.					
7. 나는 게임 내 세계를 탐색하고 다른 유저들이 알아채지 못하는 것이나 관심을 갖지않는 것(NPC의 위치 혹은 스토리 등)을 알려고 하는 편이다.					
8. 나는 내 캐릭터의 역할에 충실하게 진행하고 내 캐릭터에 대한 흥미로운 배경스토리를 알고 있는 편이다.					
9. 나는 내 캐릭터를 다른 유저의 캐릭터와 차별화하고 세련되게 하고 독특하게 꾸미는 편이다,					
10. 나는 게임을 하는 동안 현실 세계에서 벗어나 일상의 문제와 걱정거리를 잊는 편이다.					

4. 다음은 **게임에서 느끼는 재미**에 관한 질문입니다. 해당 사항에 체크(✓)해 주시기 바랍니다.

설 문 문 항	매우 아니다 ← 보통 → 매우 그렇다				
	1	2	3	4	5
1. 나는 그래픽(캐릭터, 배경 등) 수준이 높아야 재미를 느낀다.					
2. 나는 배경음악과 음향효과의 수준이 높아야 재미를 느낀다.					
3. 나는 마치 내가 게임 속의 세계에 있다는 느낌을 받아야 재미를 느낀다.					
4. 나는 모바일 화면 터치 조작을 통해 내가 게임을 통제하는 느낌을 받아야 재미를 느낀다.					
5. 나는 타격감(그래픽, 사운드, 애니메이션을 통한 손맛)이 높아야 재미를 느낀다.					
6. 나는 플레이어의 실력에 맞는 다양한 수준의 도전 과제를 제공받아야 재미를 느낀다.					
7. 나는 도전 과제(퀘스트)에 성공했을 때 적당한 보상(피드백, 아이템, 레벨업, 스킬 향상 등)을 받는 것에서 재미를 느낀다.					
8. 나는 추어진 목표를 달성했을 때 충분한 성취감을 얻는 것에서 재미를 느낀다.					
9. 나는 도전 과제에 임할 때 긴장감이 생겨야 재미를 느낀다.					
10. 나는 호기심과 상상력을 유발시키는 스토리텔링이 있어야 재미를 느낀다.					
11. 나는 내 마음대로 자유롭게 캐릭터를 꾸미는 것에서 재미를 느낀다.					
12. 나는 캐릭터(종족, 직업 등)와 아이템(무기, 치장 등)에 대하여 선택의 폭이 넓어야 재미를 느낀다.					
13. 나는 다양한 탐험 등 새로운 경험을 제공되어야 재미를 느낀다.					
14. 나는 게임 속 가상세계에 영향을 미칠 수 있어야 재미를 느낀다.					
15. 나는 타인 또는 다른 집단과 경쟁심이 유발되어야 재미를 느낀다.					
16. 나는 캐릭터의 육성 시스템이 흥미로워야 재미를 느낀다.					
17. 나는 팀/길드/파티의 소속감이 생기고 공동체라는 느낌을 받아야 재미를 느낀다.					
18. 나는 유능하고 우월한 사람이라는 느낌을 받아야 재미를 느낀다.					
19. 나는 게임화폐를 통한 부의 축적과 상거래가 흥미로워야 재미를 느낀다.					

5. 다음은 **자동전투 사용의도**에 관한 질문입니다. 해당 사항에 체크(✓)해 주시기 바랍니다.

설 문 문 항	매우 아니다 ← 보통 → 매우 그렇다				
	1	2	3	4	5
1. 나는 앞으로(도) MMORPG 게임을 할 때 자동전투를 계속 사용할 생각이다.					
2. 나는 앞으로 MMORPG 게임을 할 때 자동전투 횟수를 점점 늘릴 계획이다.					
3. 나는 자동전투 시스템이 없는 게임보다 있는 게임을 선택할 것이다.					

6. 귀하의 **성별**은 무엇입니까?

① 남성

② 여성

7. 귀하의 **연령대**는 어떻게 됩니까?(만 나이로 부탁드립니다.)

① 10대 이하

② 20대

③ 30대 이상