

## 問卷設計

請針對以下的情境描述，設計一簡易問卷。內容包含人口統計資料、使用行為變數及臨場感體驗程度。

「臨場感」(presence)常被做為衡量消費者體驗虛擬實境的效果。請設計一簡易問卷主要探討不同沉浸傾向的族群在人口統計變數以及使用行為上的差異。內容須包含：

### 1. 人口統計變數：

此部分是調查樣本的個人基本資料，包括「性別」、「年齡」、「教育程度」以及「每月收入」，做為消費族群間的描述變數。

### 2. 使用行為變數

此部份調查有使用過模擬遊戲機的使用行為情況，包括「遊戲資歷」、「消費頻率」、「消費金額」以及「消費時間」。

(1)遊戲資歷：遊戲玩家在玩商業遊戲機至今的時間。

(2)消費頻率：遊戲玩家平均多久玩一次商業遊戲機。

(3)消費金額：遊戲玩家平均每月在大型商業遊戲機的花費總金額。

(4)消費時間：遊戲玩家每次使用商業動感模擬遊戲機的總花費時間。

### 3. 臨場感體驗程度，例如

(1)身處世界般的真實程度。

(2)操控自如的程度。

(3)感覺是有趣與刺激的程度。

(4)遊戲畫面清晰亮麗的程度。

(5)遊戲音效是立體環繞聲且不延遲的程度。