

受測者姓名	序號(001~010)		
	001		
問題	回答		MEMO
你在體驗完遊戲後有什麼感受?	我覺得首先遊戲整體流程運行, 小缺點聲音需要調整 遊戲流程的話, 那個12345的任務我覺得運行, 其實安排也算不錯, 就是接的蠻順的, 整體的遊戲體驗感覺是蠻好的。 可是就是那個解謎, 可能你們有時候會需要給他們一點提示, 因為可能會有人真的看不懂		
你平常在面對類似的社交情境時 會有什麼感受或是生理上的一些反應嗎?	你是說如果我在現實的生活中真的被推銷之類的, 那我會覺得很難受被推銷本身就很難受因為我又不想把話講得太絕, 叫他直接滾。 可是我又想要禮貌的拒絕他啊他就會繼續糾纏, 這個就很難受, 我剛剛在遊戲體驗也差不多。 那就知是公開演講的話, 我覺得在現實生活中, 公開演講會更可怕一點。 因為剛剛台下的人基本上都沒什麼在動, 而且我心裡知道這是一個遊戲, 所以我心情會讓我變得就沒有那麼緊張一點。 可是如果是真的在真人的面前, 很多人的面前上台演講的話, 那種感覺就會再更緊張一點。 所以遊戲的模擬是有到一定的程度, 但是不能完全的一比一的擬合 我覺得小組活動其實蠻像的, 現實生活中應該如果說在現實生活中剛剛真的玩那種, 採彙集解謎的任務應該也是差不多的形式。 所以我覺得這一方面, 遊戲模擬的還蠻好的 在公共場合打電話, 我覺得也是現實生活中會再更緊張一點, 在遊戲裡面我打電話, 那個時候也有可能是因為旁邊都沒有什麼人在看, 就雖然我是去那個任務欄那邊打電話, 但其實那個任務欄旁邊就只有一個櫃台小姐, 她就站在那裡, 然後其他旁邊都沒什麼人。 如果我在現實生活中的公共場合打電話, 那通常就是我就不太會在公共場合打電話, 能的話我盡量都不會在公共場合打電話。 因為我覺得會有點奇怪, 就是如果旁邊大家有人在走路啊啊我也在走路我就邊走路邊講電話, 我就覺得有點怪怪的。 (所以是覺得自己跟別人不一樣會讓你焦慮嗎)對 (那第四個任務吧)我覺得這個運行, 我覺得這個是有模擬到, 因為我在遊戲裡面我剛開始跟她講話, 我也是有點緊張, 但我覺得他算是有會講話的人。 所以他有繼續帶動我譬如問我問題啊, 然後引導我回答, 讓我回憶我今天遇到了什麼旅程這樣子。 這樣我就會比較知道回答她什麼, 所以就讓我的比較有方向比較不會緊張阿。 如果是現實生活中的人, 他如果也是這樣會回答人的話, 那我覺得我跟他的對話應該也會不錯這樣。 (所以就是遇到內向的人就會更內向)對, 但如果是遇到像他這樣會引導的, 那我就覺得這會算聊得算蠻順暢的		
你覺得這個世界的遊戲元素機制有哪些? (那增加或減少是否會影響在虛擬環境中的感受)	拿東西那一塊, 真的是蠻像遊戲的, 然後還有那個解謎破任務, 這一個流程都蠻遊戲的。 然後傳送門的部分也蠻遊戲的, 然後還有那個工會就很像rpg遊戲會有的設定 我覺得這樣東西多一點可能帶入感會比較深 (那會不會讓你覺得就是因為在遊戲所以你不会會感受到焦慮) 對啊, 這就是我剛剛前面有說過的, 因為我知道這是一個遊戲, 所以我在多人面前演講就會比較沒有那麼緊張		
你將這五個情境中所感受到的社交焦慮感排序是..) 為什麼會這樣排呢?	拒絕推銷 > 公開演說 >>> 打電話 > 跟陌生人 > 小組活動 因為就沒辦法啊, 我就只是想買藍色的, 它就一直在那邊就很煩躁。 演講就是在很多人面前, 即使我知道這是遊戲, 他已經讓我降低一點點焦慮感。 但是還是會看到那麼多人在台下聽就是會有一些焦慮感, 然後我剛開始講的時候還有一個人坐在底下揮手。 然後第3個是第三個是打電話, 打電話的焦慮程度就已經比剛剛那兩個少很多了, 這中間就有蠻大的gap。 打電話的焦慮就是, 其實我覺得剩下三個焦慮程度都不多, 打電話可能是稍微焦慮一點點, 因為在工作場合打電話本身就蠻焦慮的。 第四個是跟陌生人講話, 後面的焦慮感其實沒那麼高, 但是前面一開始的時候, 我就會感覺有點焦慮, 有點小姐。 第五其實團體活動前面也有一些小姐, 可能是因為團體活動後面有解謎遊戲讓我覺得比較好玩一點。 所以就稍微稀釋了前面尷尬的成分, 所以我覺得整體而言, 他的焦慮感是又再低一點點 (所以你是會就是因為對方給你的反饋, 然後讓你覺得焦慮與否嗎) 如果對方的反饋都不太好, 或者是他看起來不太想跟我講話, 那我就會變的更焦慮。如果對方的反饋很好的話, 那就可以跟他比較順暢的溝通		
你覺得這個遊戲有帶給你任何正向或負向的影響嗎? 為什麼?			
想像你今天被要求參與一個小組活動, 你覺得你會更能掌握這個情境嗎 跟之前的類似經驗會有差異嗎?	我覺得跟遊戲應該不會差太多		
你覺得你在未來面對相同情況時一樣會有這些表現嗎?	拿演講來說, 那可能會再更緊張一點 其他的應該都是不多吧這種遊戲模擬我覺得算是蠻準的		
你對這個世界有任何其他的想法或建議嗎? (想在這個世界完成的事、希望提供的功能)	遊戲內部流程ok 關卡可以增加		
如果未來有相似功能應用推出, 你會有興趣繼續使用嗎	如果我有vr設備, 可以玩玩看		
(請問你接受我們的實驗人員後續追蹤你的社交狀況嗎? 可以的話用什麼聯絡您比較適合呢?)	可以 email		

受測者姓名	序號(001~010)		
	002		
問題	回答	MEMO	
你在體驗完遊戲後有什麼感受?	生理就是眼睛好累喔，然後心理的話，我覺得有點要跟他們講話，就是覺得要社交，特別是第四個任務，那個真的好累喔他一直講話 (所以是你就是聽別人講話會很累還是你要聽他講什麼很累) 他如果講自己的事情，我專心聽就好了，我也覺得還不錯，然後他問我在幹嘛什麼的，我就覺得好煩 (噁就是如果要跟你互動的話)		
你平常在面對類似的社交情境時會有什麼感受或是生理上的一些反應嗎？	那個小組的話，我應該會很喜歡這個女生，她太棒了，但如果是第四個情境，我會覺得很煩，我就不太想接觸，我可能會走掉 (是因為他這個人的個性還是) 好煩，他為什麼一直問那些我覺得沒必要回答他 (所以你會覺得感覺在變熟嗎，或者覺得他冒犯到你了)單純覺得煩 (那你如果在現實裡面要拒絕這種強迫推銷，你會有什麼樣的感受) 就像第一個任務那種想趕快走掉，但是其實你第一個任務，他沒有像第四個任務給人感覺很煩		
在五個社交情境中 你覺得和現實生活中遇到同樣情況時的感受相似嗎？為什麼？ (若沒有，如何改善)	第二個比較沒有壓迫感，就是沒有什麼壓力，可能是那個公會看起來人也少，如果是在台鐵裡面坐火車的時候，接到電話是真的很尷尬，就想趕快講完然後拒絕推銷，那個你就是真的趕快走掉就還好。 第三個，其實雖然我有點不想社交，可是其實會給人蠻好的感受，就是覺得這個小組是不錯的，會給我正面的感覺，不會就是覺得非常不適 然後第四個就覺得太煩了，現實中如果遇到這種人真的是想打哈哈趕快離開。 那第五個的話，做個稿子，我可能會好一點，就是如果是念稿的話		
你覺得這個世界的遊戲元素機制有哪些？ (那增加或減少是否會影響在虛擬環境中的感受)	環境周遭沒什麼聲音，沒有其他人一直講話的聲音 更好玩一點會更想打開vr做這件事 如果更貼近現實感覺是有想改善自己的人才會來做		
你將這五個情境中所感受到的社交焦慮感排序是...)為什麼會這樣排呢？	電話<推銷<演講<小組<陌生人 (那所以你會覺得就是跟剛剛那個人對話會比你就是要演講還要緊張) 演講是一個人自己想辦法，跟人家講話，就是要跟人家接觸，就會比較緊張		
你覺得這個遊戲有帶給你任何正向或負向的影響嗎？為什麼？	沒有，只是當一個實驗		
想像你今天被要求參與一個小組活動，你覺得你會更能掌握這個情境嗎 跟你之前的類似經驗會有差異嗎？	沒有差異，如果向那個女生學習		
你覺得你在未來面對相同情況時一樣會有這些表現嗎？	如果演說的時候把這裡當成練習的場所，可能會比較好		
你對這個世界有任何其他的想法或建議嗎？ (想在這個世界完成的事、希望提供的功能)	我覺得解謎不要那麼難，因為看字比較吃力		
如果未來有相似功能應用推出，你會有興趣繼續使用嗎？	如果是跟朋友一起用，或是認識朋友的朋友，對我來說會比較好接受		
(請問你接受我們的實驗人員後續追蹤你的社交狀況嗎？	可 email		

受測者姓名	序號(001~010)		
003	003		
問題		回答	MEMO
你在體驗完遊戲後有什麼感受?		好像裡面的人都很友善不煩外面世界需花很多心力回饋好	
你平常在面對類似的社交情境時 會有什麼感受或是生理上的一些反應嗎?		會比較抗拒去跟陌生人聊天, 就是會比較喜歡找原本就一定熟悉的的朋友 在現實世界當中比較會去逃避要演說這件事情, 對就是要一般要演說的時候會選擇拖延時間, 不會那麼果斷的站上去 準備講稿的話, 可能會可能是先知道要講什麼, 然後也可以安排順序的話, 會比較沒那麼焦慮, 然後如果是沒有想要自行發揮的話, 可能就會比較會比較緊張、焦慮	
在五個社交情境中 你覺得和現實生活中遇到同樣情況時的感受相似嗎?為什麼? (若沒有, 如何改善)		小組分組的話應該會比較相似, 因為可能大家一起共同去做一個任務(那其他的呢)其他就沒那麼像 像是跟陌生人講話那邊, 我覺得區別比較大, 因為我真的平常不會去跟陌生人講話, (那你覺得就是比如說其他的場景就是怎麼樣改善, 會讓你變的更像在現實生活裡面遇到的社交情境) 我覺得不用改也很好	
你覺得這個世界的遊戲元素機制有哪些? (那增加或減少是否會影響在虛擬實境中的感受?)		給很多提示還有照著上面文字思考題目 減少會影響 不知道要幹嘛 增加會知道下一步要幹嘛 (那增加或減少是否會影響在虛擬實境中的感受?) 減少的話, 會就是可能會不知道要幹嘛, 如果有增加的話, 就可以至少很清楚說下一步是什麼	
你將這五個情境中所感受到的社交焦慮感排序是...) 為什麼會這樣排呢?		小組<電話<推銷<陌生人<演講 以現實世界的情况來說, 我可能會比較排斥演說, 所以是焦慮感最大的。 跟陌生人是因為如果沒有必要的話, 我可能不會去跟陌生人對話。 推銷員的話是有時候想要自己看商品的話, 其實也是會跟推銷員說一下, 就是先不要打擾我這樣。 打電話是平常就會在公共場合打電話, 所以就沒焦慮, 小組是比較分工合作的感覺還蠻好的	
你覺得這個遊戲有帶給你任何正向或負向的影響嗎? 為什麼?		有正面的影響, 上台演說可能像剛剛那樣的情況, 就是虛擬的世界, 然後可能就不會那麼怕	
想像你今天被要求參與一個小組活動, 你覺得你會更能掌握這個情境嗎 跟你之前的類似經驗會有差異嗎?		都還好欸因為都是都是有點合力完成一件事情, 比如說合力完成報告所以其實差不多	
你覺得你在未來面對相同情況時一樣會有這些表現嗎?		差不多	
你對這個世界有任何其他的想法或建議嗎? (想在這個世界完成的事、希望提供的功能)		沒有	
如果未來有相似功能應用推出, 你會有興趣繼續使用嗎		會	
(請問你接受我們的實驗人員後續追蹤你的社交狀況嗎? 可以的話用什麼聯絡您比較適合呢?)		可以 email	

受測者姓名	序號(001~010)		
受測者姓名	004		
問題	回答		MEMO
你在體驗完遊戲後有什麼感受?	一開始覺得比較少碰觸虛擬實境覺得怕, 裡面建築物布置不會讓我不舒服雖然跟現實有差距但還是蠻項		
你平常在面對類似的社交情境時 會有什麼感受或是生理上的一些反應嗎?	可能不會接納些任務選擇自己完成的事 小組不想去做		
在五個社交情境中 你覺得和現實生活中遇到同樣情況時的感受相似嗎?為什麼? (若沒有, 如何改善)	在虛擬實境裡不足真實面對面交談有插在虛擬出戲做錯不會怎麼樣, 那如果你在現實生活做錯了這是騙會你還是做不好怎樣的別人可能就會覺得噁, 你好像這樣子, 對, 所以就如果可以1個人的話, 你覺得你就自己處理, 除非不得已, 老師規定, 說一定要團體不能單獨報告, 那也沒辦法 (所以你是因為就是怕覺得就是拖累到其他人, 或是說怕別人拖累你嗎)都有, 畢竟每個人的習慣不一樣, 像有些人可能覺得前一天做好或者當天做好就好了啊, 有人可能會覺得以防萬一可能想裝一個禮拜前就做好(就是提早做)對, 或者你前1天做好, 但那時候我可能剛好要期中考, 我要提早, 或者是要延後或者我要幹嘛對, 所以有時候我覺得配合別人也有點麻煩		
你覺得這個世界的遊戲元素機制有哪些? (那增加或減少是否會影響在虛擬實境中的感受)	噯應該是比較偏中後段第四個測試那邊就是突然不知道跑到某一個地方去。(就是有那種傳送的感覺?)就是有一點錯位時空, 或者是像八點檔穿越, 那種回到千年以前,(了解, 那還有其他的嗎?)其他的我覺得除了剛剛那個以外, 我都覺得還好, 比如說買飲樂水的就買樂, 正常啊, 像演講也是可能會發生, 去採藥草真的是比較傳統一點, 就那如果把它想成採水果採菜, 好像也還好。		
你將這五個情境中所感受到的社交焦慮感排序是...) 為什麼會這樣排呢?	我回想一下, 最高的是最後一個演講, 然後第二高的是講電話, 接下來的話, 三跟四有點難排, 覺得兩個差不多。(所以最少焦慮的是拒絕推銷)對推銷。 (那你這樣排的這個依據是什麼)心理壓力, 還有那種莫名其妙壓迫感。你在大庭廣眾下演講的話, 會有一大堆你不認識的人, 跟你毫無相關的人來看你演講 (所以你覺得那種眼光會讓你覺得不舒服?)對啊, 像你在大庭廣眾這樣講, 不可能一兩個人三個人吧, 可是推銷只要面對1個推銷員就好噯。(所以就是根據人數的多寡?)陌生人也就1個, 小組隊員也就三個, 再怎麼樣也不會那麼多啊, 而且有些算是因為被任務綁定了, 所以我們就是要跟那麼多人, 可是他也其實還在(可以接受的範圍?)對, 可是在大庭廣眾, 十幾二十個人真的有點不太舒服。 (那講電話呢?因為講電話, 不是就是跟對面的人講電話嗎), 這種講電話雖然是只跟對面的人講電話, 但會有一種被周遭的人注視的感覺, 而且我覺得我不太喜歡在公開的講, 如果可以的話我可能會想要打字傳訊息, 或者是私底下來這樣子		
你覺得這個遊戲有帶給你任何正向或負向的影響嗎?為什麼?	負面是沒有, 那正面的話, 我覺得做完剛剛的虛擬實境實驗, 我自己在看一樣題目, 有前測後測嘛, 其實有些焦慮程度跟迴避程度, 我覺得是有所降低的, 就是以我原本就是可能比我原本想像的那種困難, 還有那種焦慮程度, 我是覺得比我想像低, 但沒有每個都變低噯。部分, 裡面十個可能兩三個有變低, 但其他可能就維持, 我沒有變動的		
想像你今天被要求參與一個小組活動, 你覺得你會更能掌握這個情境嗎 跟你之前的類似經驗會有差異嗎?	(那想像就是你, 如果今天一樣要被去在現實中需要去參加1個小組的活動, 那你會覺得你更可以掌握這個情境嗎?)我覺得可能幫助不大, 因為畢竟現實的人跟虛擬的人是不一樣的, 而且就是虛擬的人他不會跟現實的人有什麼起伏, 或者是有一些心理話, 或是說, 忍著怎樣的那種感覺, 而且, 剛剛那個也只是偶發性短期的任務, 可是以後如果是長期的, 那個就感覺不一樣 (那所以就是你剛剛在這個遊戲裡面的這個小組的活動, 跟你之前在現實中, 類似的經驗會有差異嗎?就是你的感受來說)因為剛剛虛擬實境的時候, 我不確定是誰, 但是由別人先發話的, 那我覺得有別人帶, 我就壓力比較小, 就是有人開始提出意見, 我再判斷, 或者是我再提出自己的想法, 比較不會有那種壓力, 沒有那種要當第1個的壓力, 就是當第1個就是有那種(需要負責嗎?)對, 感覺你就是隊長, 出事你要負責, 在現實世界可能是因為我個性的關係, 我比較急嗎?或者是我比較想要早點把雜事處理完, 或者是我比較想要有自己的步調, 所以有時候可能被迫自己要先去發話。 (就是比較分配工作什麼之類的)對, 但其實我也可能不是隊長, 也不是組長, 或者老師同學, 根本也沒有決定你是隊長, 就是我要半推半就地去做這個角色。		
你覺得你在未來面對相同情況時一樣會有這些表現嗎?	(那你覺得你就是在未來面對同樣情況的時候, 會有一樣會有這些表現嗎?就是你剛剛在這個遊戲裡面的表現, 你覺得你在面對相同情境的時候, 你會變得更好或是說你還是會更緊張或是說維持一樣的感覺?)我覺得要分類, 我覺得如果像是上台演講, 那些本來就對我而言難度比較高的, 我覺得可能還是一樣, 但是如果像難度比較沒那麼高的, 比如說像拒絕推銷或者是小組的話, 可能會有一些幫助		
你對這個世界有任何其他的想法或建議嗎? (想在這個世界完成的事、希望提供的功能)	因為剛好現在有再推甄研究生 如果可應用會不錯 人進出手機響吵雜聲突發情形透過虛擬實境可有預期心理 同樣東西透過練習多次可以有掌握感		
如果未來有相似功能應用推出, 你會有興趣繼續使用嗎	因為剛好我現在有在推甄研究所, 所以我覺得如果可以把這個當作模擬面試的話, 我覺得不錯(比如說在演講的時候你可以進來裡面練習?)對如果我先練習個十遍, 然後把突發狀況, 比如說我的手機鈴聲突然響, 或者是人員進進出出, 或者是突然聊天、爭吵, 或者或者手機那個聲音忘了關突然有一些聲音出來, 那種突發情形, 我可能會因為透過虛擬實境, 所以會有預期心理(可以先提早準備)對就是同樣的東西, 就是可能練習個十遍, 那個緊張度壓迫感會慢慢的變低 (就是增加這個情境的掌握感嗎?)對就是可能一樣一樣的演講我可能第一次講, 會像我剛剛講的, 就應該呢這些託辭, 對, 但是如果我練了十遍二十遍之後, 可以說是直接把他背起來的話, 雖然可能會?變中有趣?但我覺得應該會比較好(會比較流暢) 對就是不會那麼覺得沒有準備的感覺		
(請問你接受我們的實驗人員後續追蹤你的社交狀況嗎? 可以的話用什麼聯絡您比較適合呢?)	可 email line		

受測者姓名	序號(001~010)		
陳嘉瑞	005		
	84->59		
問題		回答	MEMO
你在體驗完遊戲後有什麼感受? 看到你的量表分數從84變成59，你覺得會變低(高)的原因是什麼		蠻好玩的 應該後測vr的經驗有影響 跟現實表現有差異	
你平常在面對類似的社交情境時 會有什麼感受或是生理上的一些反應嗎？		緊張手會抖 vr時比較好 比較沒有立體感的恐懼比較不向現實生活中 講話會lag	
在五個社交情境中 你覺得和現實生活中遇到同樣情況時的感受相似嗎？為什麼？ (若沒有，如何改善)		很疑惑有沒有聽到我 說話 沒有對話感覺	
你覺得這個世界的遊戲元素機制有哪些？ (那增加或減少是否會影響在虛擬實境中的感受)		傳送們 電話不知怎接 更明顯或特效元素叫好 白煙出現電話掛的時候消失	
你將這五個情境中所感受到的社交焦慮感排序是...) 為什麼會這樣排呢？		陌生人>演講>小組>電話>拒絕 陌生人最尷尬 演講因為常發生比較知道感覺 推銷可打發不會那麼緊張	
你覺得這個遊戲有帶給你任何正向或負向的影響嗎？為什麼？		正面:要找到人坐活動感覺比較容易 負面:有點偷懶的感覺 跟現實不相符	
想像你今天被要求參與一個小組活動，你覺得你會更能掌握這個情境嗎 跟你之前的類似經驗會有差異嗎？		不知道從哪個話題開始 別人先搭話會比較放鬆 社團幹部時會跟陌生人搭話 跟現實差異是主導活動 虛擬時他比較像主導者	
你覺得你在未來面對相同情況時一樣會有這些表現嗎？		會更好但不會比vr狀態好 比較友善	
你對這個世界有任何其他的想法或建議嗎？ (想在這個世界完成的事、希望提供的功能)		傳送們特效畫面	
如果未來有相似功能應用推出，你會有興趣繼續使用嗎		如果有購買裝備互動會想體驗	
(請問你接受我們的實驗人員後續追蹤你的社交狀況嗎？ 可以的話用什麼聯絡您比較適合呢？)		可 電子郵件 手機	

受測者姓名	序號(001~010)		
性別	006		
	57		
問題		回答	MEMO
你在體驗完遊戲後有什麼感受？ 看到你的量表分數從 57變成46，你覺得會變低(高)的原因是什麼		雖然有玩過 vr但是這種社交型的 vr比較少玩，進去之後會有一種進到另外一個世界的感覺，然後這種感覺會讓我覺得這跟現實有點隔離，但是他也是一個現實，甚至我可能因為把他當成現實，而且是一個我不熟悉的現實，所以剛進去的時候會特別緊張。比在現實中還要緊張。我覺得這個遊戲應該是要求讓你更敢社交，我自己的感覺是，因為我剛進遊戲的時候是最緊張的，然後我也是在剛進遊戲沒多久就開始跟其他人組隊，然後就導致我那時候的狀態是比在現實還要更緊張，所以我覺得那邊有點反而比現實更緊張，所以我在那部分就不太清楚，但是後面的話，就像跟一個陌生人分享自己的一天，會覺得比較自然，一對一的交流，會比一對多的交流還要好一點，可是這個狀態就是在現實在現實，可能也是這樣，就是跟在現實中其實相差不多。 對，但是剛才那個是完全完全不認識的人，而且我其實是有先判斷他是 npc，所以才更可以直接講，不然如果是在現實的話，應該會要先知道他會不會到處亂講什麼的，會先做一些判斷，這個人可不可以跟他講一些我自己的想法，但是因為剛才就直接認為他是 npc，雖然是知道他是有一個工作人員，但是把它當成npc的話，就可以很直接的把那些東西講出來，如果剛剛是遇到一個玩家的話會覺得比較焦慮一點，不敢 說。	
你平常在面對類似的社交情境時 會有什麼感受或是生理上的一些反應嗎？			
在五個社交情境中 你覺得和現實生活中遇到同樣情況時的感受相似嗎 ？為什麼？ (若沒有，如何改善)		剛才那個第1個任務，因為我被分配到的組別其他是三個女生，然後我自己的經驗也是有跟其他女生比較多的人群一起去玩密室逃 脫，然後那個體驗下來就不太好，因為主導方都會是其中一個女生，剛才的狀況其實也有點像這樣，所以我整個的感覺又更焦慮一點。 如果是遇到那個推銷員的話，在現實其實都不太理，直接走掉，可是我也是在剛才才發現，我沒辦法走掉，或者 說我忘記我可以移動了，那時候就覺得自己超級緊張，然後這也是讓我發現，其實我在現實面對推銷員不會那麼緊張，有一個很大的原因是因為我可以離開，他走掉了然後我再回去，把我賣的東西拿好。 打電話我在現實跟遊戲都不會有什麼感覺，都不會覺得太焦慮，在現實的話，譬如 說在電車裡的話，我會把他想像成一個會有人需要休息的空間，那他如果是一個有人需要休息的公共空間的話，有人講話特別大聲那我會覺得反感，那如果 說我有這樣子的經驗之下，那我在自己講電話的時候我可能就會控制音量或是說盡量簡短，但是在剛才的話，其實我忽略了這件事情，或者是我沒有看到其他人在那個環境下大聲講話會是什麼感覺，所以在這時候就直接可以講電話 再來是，跟陌生人講話，那個就跟我才 說的差不多。 最後演講的話是我自己算是比較喜歡分享自己故事的那個，所以去演講是十分願意的，可是因為沒有什麼準備，也沒有把它順成一個比較有故事性的東西，所以會很擔心自己講出一個流水帳，或者是沒什麼 內涵的東西，可是這個焦慮比較無關現實，在現實中上台也是會緊張，像剛才在遊戲中上台就沒有那麼緊張，是因為我把台下的人都當成是 npc，可是這其實也只會影響到我講的 內容而已，緊不緊張是比較還好，但是會影響到我要講的 內容	
你覺得這個世界的遊戲元素 /機制有哪些？ (那增加或減少是否會影響在虛擬環境中的感受 ？)		顏色色彩，比如說有一個玩家戴螢光色的帽子，覺得那個 脫離現實，再來是有一個皮膚比較黑的女生，現實也有比較黑的人但他那個色澤就是可以一眼看過去就覺得她是假的，還有那個其實我很晚才發現可以怎麼分辨 npc跟玩家，就是在那個陌生人跟我 說，你的穿著看起來不像這邊的人，我就想 說明對可以看衣服，可是這也 說明那個世界的居民的穿著，先不要 說穿衣風格，他們穿的衣服的顏色的什麼都一眼就可以讓你感覺到就是這個世界的人，但是如果 說換成這是玩家，不要 說穿衣風格，如果顏色是再貼近現實一點的話，雖然 說還是可以分的出來，但是會更有真實感，可是這個應該是技術層面的問題，然後還有那個差種的空間感，空間感是不是故意做得很廣，我覺得空間設的大一點是一件好事，因為像我可能比較不喜歡很窄的空間，但是我走的時候，我會覺得有點像 minecraft畫出來的東西，然後很方方正正的，什麼東西都是方的，我覺得這些都是技術方面的問題，我覺得講那個 npc對話的時候好了，我覺得直接接觸到就是可以對話或是招手，因為我想 說如果靠近那個人之後，然後那個人，頭上比如 說有1個提示，這樣其實是 脫離現實的，所以如果要貼近現實，應該是用手的方式，或者 說如果npc看到有玩家在那邊找東西的時候，他可以有一些動作招手，請他過來之類	
你將這五個情境中所感受到的社交焦慮感排序是 (…) 為什麼會這樣排呢？		小組任務>拒絕推銷員>演講>=跟陌生人交談>打電話 我在想我剛剛排那個，最後一個講電話，是幾乎沒有緊張，但是就是後面三個是都很接近，就有點像 0跟1跟1.5，但是後面的話，那個拒絕推銷員大概是5的位置，然後小組任務，那邊大概是 10	
你覺得這個遊戲有帶給你任何正向或負向的影響嗎？為什麼？		正面的影響，就是讓我更發現一些，我什麼時候會緊張什麼時候不會緊張，然後負面影響，應該是沒有	
想像你今天被要求參與一個小組活動，你覺得你會更能掌握這個情境嗎 跟你之前的類似經驗會有差異嗎？		我覺得剛才那個情境，我的體驗跟現實差不多，我的反應也跟現實差不多，所以我體驗完那個遊戲那個部分之後幾乎是不會有影響的，但是我覺得如果要有影響的話，裡面可以有一個假的玩家，就是帶大家做任務，或者 說可能其中有一個是假的玩家，但是他帶得太強了，覺得剛剛裡面的玩家有點強勢，如果說可以大家都假就是比較害羞的人，然後有一個假的玩家終於踏出那一步，那這樣子的話會感覺比較真實，如果 說在這樣子的情況下大家都差不多，然後一起克服緊張，然後去交流的話，我覺得可能感受會比較好	
你覺得你在未來面對相同情況時一樣會有這些表現嗎？			
你對這個世界有任何其他的想法或建議嗎？ (想在這個世界完成的事、希望提供的功能)		迷宮，因為迷宮的話盡量是讓玩家在分組玩比較好，然後分組玩的話讓玩家可以劃線，可以走過的地方有做記號，而且要玩家全部都可以對話，他們可以走完自己的路線之後再回到原點會合，然後 說那邊怎麼樣。 我覺得一開始我覺得路很長超煩的，但是我想這是設計吧，因為要讓玩家在分組任務的時候，走多一點路，就會比較多時間聊天我覺得一開始我覺得路很長超煩的，但是我想這是設計吧，因為要讓玩家在分組任務的時候，走多一點路，就會比較多時間聊天	
如果未來有相似功能應用推出，你會有興趣繼續使用嗎		會，我覺得作為練習演講的話，那個場景可以再更漂亮一點，如果 說他再更漂亮的話，我覺得會增加我們在那邊練習演講的意願，然後還有那個跟陌生人講話的那個部分，其實這個我也不太確定，怎樣的空間才會更引導人，讓人願意放鬆，然後講出自己的東西，不過這個應該就是之後可以做的事情	
(請問你接受我們的實驗人員後續追蹤你的社交狀況嗎？ 可以的話用什麼聯絡您比較適合呢？)		email	

受測者姓名	序號(001~010)		
問卷編號	007		
問題	回答		MEMO
你在體驗完遊戲後有什麼感受? 看到你的量表分數從97變成72，你覺得會變低(高)的原因是什麼	其實跟現實生活的狀況其實還蠻相近的，因為例如講電話的部分，我自己是在比較空曠的地方，我也是會講電話的，但我平常非常少會主動打電話或是接起電話的那個人，有一點電話恐懼症，會希望說如果別人要聯繫的話盡量傳訊息，就是不會等太久才看到，然後就在拒絕推銷員這個部分，因為可能是我的性格的關係，所以我是蠻難拒絕別人的，今年暑假就有因為推銷員的關係有點吃虧，算是被凹過去了，所以就是真的就是被推銷貴，因為推銷員會用一些話術來勒索，把自己綁在那邊，所以就是他會用一些話術，就是說今天很便宜，或是你如果走了就絕對不會再看到他之類的話術，所以就藉由這次的體驗，我覺得能夠提升我對於面對這種情境的時候的應變能力，(為什麼覺得很難拒絕別人的強迫推銷，是因為覺得對方會難過還是?)因為我是很容易就接受別人邀請的人，所以就是別人推銷東西給我的時候，如果我真的不用，我就會果斷拒絕，但如果是我可能會需要的，那我就會考慮，考慮完之後高機率還是會接受。 最主要還是跟組織聚會的成員互動的關係，然後任務也是一部分，但最主要還是跟成員互動，因為他是需要解謎題，然後就有一些可能是需要分析跟其他人討論，那這個部分我自己是現實生活中是比較比較弱一點點，比較少接觸，所以對於跟其他人交談來說，就是經由練習之後，我的焦慮確實是會下降，(那你覺得就是視同性交流跟異性交流，對你來說會有影響嗎?)會有影響，因為我平常是跟同性交流比較多，所以跟異性比較少機會交流到，所以這個焦慮感就會有應該算蠻大的落差。		
你平常在面對類似的社交情境時 會有什麼感受或是生理上的一些反應嗎?	感受會怕說別人是不是他的目光掃過來，會不會在看我有做什麼奇怪的動作之類的，因為我自己會思考比較多外在的人對我的看法，所以當我可能假設走路好了，那我覺得可能會注意到，就是儘管別人，只是稍微看一下我這邊，那我可能就會想說我是不是走路姿勢有點奇怪，然後就生理反應來說的話會冒冷汗。		
在五個社交情境中 你覺得和現實生活中遇到同樣情況時的感受相似嗎?為什麼? (若沒有，如何改善)	公開演講是類似性最高的，因為公開演講的經驗對我來說是非常少，上台報告的話，好像又有點不太一樣，(即與跟有準備的區別嗎?)算是，因為上台報告我自己是會先擬好稿，然後可能就照稿念，但這個壞處就是說，如果別人突然插入提問的話，那我可能比較難應對，就是可能會需要預先設定好各種可能會提問的問題，然後再去再去報告會比較順暢，那即與發表的話，因為我自己是話比較少一點，所以可能就聽者來說，他們可能沒辦法從我這邊感受到我實際上體驗的狀況如何。 因為我是稍微提一下，因為其實我不知道應該要講哪些東西，任務上面說好像是需要我們需要我去講類似流水帳的東西，可是我蠻想要呈現出哪個部分有什麼深刻的體驗，所以就剛才的比較即興的演講來說，我覺得可能沒有到很好。 小組任務的部分是蠻相似，因為平常可能通識或者是其他必修之類，有機會會有分組報告或討論，所以我覺得就那個組織聚會一起去採集藥草的任務來說，是相似度算高，那跟陌生人講話的部分，我覺得可能就因人而異，因為世界上有很多不同的人，所以我覺得陌生人設定他其實是非常友善的，但是我們不能預設，說陌生人可能是好歹也要先稍微了解一下，先試探一下他的性格到底是怎麼樣，才比較好往下交流了解，所以就陌生人談話的部分來說，我認為他太友善了太好講話了		
你覺得這個世界的遊戲元素跟機制有哪些? (那增加或減少是否會影響在虛擬環境中的感受)	機制的話，就是關卡的部分，任務制，然後元素的話，其實裡面的每一個東西都算在遊戲裡面，因為公會商店、那個城外的森林，這幾個元素裡面就是平常其他類型的遊戲也都會有這種設定，因為現實世界也有這些像公會、森林、商店所以如果說要從這個方面去區分的話，那我會覺得說可能是那個森林外面的那兩個寶箱是比較趨近於遊戲的元素，那其他部分，就是我們現實生活中都會出現的事物。 對我來說的話，因為我覺得整場的體驗算是蠻好的，所以有比較完整的體現我在日常生活中遇到的社交焦慮，所以我我覺得設計上是很好的，應該對我來說，是沒什麼太大問題，我不確定其他人的體驗是如何，不過就我自己，我是覺得跟現實生活中遇到的社交情境是蠻類似		
你將這五個情境中所感受到的社交焦慮感排序是...) 為什麼會這樣排呢?	公開演講>小組活動>打電話>拒絕推銷>陌生人 應該說我日常生活中最頻繁參與的活動，因為平常都會去買東西之類的，所以那個焦慮感也不會那麼高，然後像打電話，我平常跟朋友的話，是會在空曠的地方，就是雖然說非必要不用打，但是如果真的要叫他的話，那就會打電話。		
你覺得這個遊戲有帶給你任何正向或負向的影響嗎?為什麼?	我是覺得應該比較難形容，因為整場體驗我覺得還不錯，所以很難很難說有什麼負面的評價。正面的話，不管是遊戲設計或者是那個介面或者是那個劇情內容操作，跟其他在模擬現實生活中的人與人之間的互動，我會覺得蠻真實的，因為我好像跳脫出那個劇情去問那個陌生人問題的時候，他也能很好的回應，我不確定這是不是設計的一環，整場體驗滿不錯的。		
想像你今天被要求參與一個小組活動，你覺得你會更能掌握這個情境嗎 跟你之前的類似經驗會有差異嗎?	可能要去看看那個活動的類型是不是感興趣或者是擅長，像剛才的謎題對我來說，我沒辦法那麼快去，就像其他人可能很快就可以去判斷說那到底是什麼，可是對我來說，可能要思考一陣子，沒辦法那麼快去反應出他要問什麼。		
你覺得你在未來面對相同情況時一樣會有這些表現嗎?	如果現實生活中，那陌生人也是很友善，那當然是可以，因為我自己是能夠藉由話題牽扯到另一個話題，但就是也要看那位陌生人能不能接球，像我有一個朋友，他就是說他無趣好像也不對，但就是我開話題他就會句點，我就完全沒辦法接話，所以還是要看現實生活中對方是什麼樣性格的人。		
你對這個世界有任何其他的想法或建議嗎? (想在這個世界完成的事、希望提供的功能)	我是覺得那個階梯的部分，因為有些時候那個人物角色好像會卡頓，因為那個搖桿好像也不能操控到很細緻，可能也是我自己手比較頓，所以就是調的時候比較難調到精確的位置，這個部分我不確定要怎麼改。		
如果未來有相似功能應用推出，你會有興趣繼續使用嗎	有，如果有設備的話蠻有興趣，因為之前國高中也有體驗過，像是這種vr，高中電腦課有體驗過，我自己是覺得還蠻有趣的。		
(請問你接受我們的實驗人員後續追蹤你的社交狀況嗎? 可以的話用什麼聯絡您比較適合呢?)	email		

受測者姓名	序號(001~010)		
吳智雄	008		
問題	回答	MEMO	
你在體驗完遊戲後有什麼感受? 看到你的量表分數從77變成71，你覺得會變低(高)的原因是什麼	沒有現實強烈 剛開始填的時候模擬那些情況 實際體驗覺得沒那麼焦慮 演講拒絕推銷		
你平常在面對類似的社交情境時 會有什麼感受或是生理上的一些反應嗎？	演講前很緊張發抖 即興演說更緊張		
在五個社交情境中 你覺得和現實生活中遇到同樣情況時的感受相似嗎？為什麼？ (若沒有，如何改善)	滿相似 除了演講比較不一樣 其他滿相似 真的人 虛擬形象		
你覺得這個世界的遊戲元素機制有哪些？ (那增加或減少是否會影響在虛擬實境中的感受)	虛擬人物 更貼近現實		
你將這五個情境中所感受到的社交焦慮感排序是...) 為什麼會這樣排呢？	拒絕<電話<陌生人<演講<小組 更可以去應對這個情況		
你覺得這個遊戲有帶給你任何正向或負向的影響嗎？為什麼？	整體耗弱感覺不真實那麼嚴重		
想像你今天被要求參與一個小組活動，你覺得你會更能掌握這個情境嗎 跟你之前的類似經驗會有差異嗎？	覺得要講實質性的幫助或自己想法 不知道要講甚麼		
你覺得你在未來面對相同情況時一樣會有這些表現嗎？	會比較好一點 因為有這樣的經驗感受有好一點用模擬的狀態應對		
你對這個世界有任何其他的想法或建議嗎？ (想在這個世界完成的事、希望提供的功能)	任務再刺激點 拒絕推銷更強硬 陌生人不友善一點		
如果未來有相似功能應用推出，你會有興趣繼續使用嗎	會		
(請問你接受我們的實驗人員後續追蹤你的社交狀況嗎？ 可以的話用什麼聯絡您比較適合呢？)	可 email		