**选题：**

* 选题的价值性；
* 可操作性（获取数据）
* 需要体现创新

**学生调查问卷问题：**

**1目前你的年龄：**

* 16以下
* 16~20
* 20~30
* 30~40
* 40以上

**2你的性别：**

* 男
* 女

**3你当前的职业是（含目前在读）？**

* 初中及以下
* 高中/中专/技校
* 专科本科大学生
* 硕士及研究生以上
* 就业人员（同时是在读研究生以就业人员为主）

**4你每月花销多少？**

* 1000以下
* 1000~2000
* 2000~5000
* 5000~8000
* 8000~12000
* 12000以上

**5你有接触过过有关AR、VR等虚拟世界相关信息吗？**

* 有，并且接触相当多
* 有，接触过一些
* 没有，不了解元宇宙

**6你对元宇宙感兴趣吗？**

* 感兴趣
* 没兴趣

**7初次了解元宇宙反应是？**

* 很兴奋和好奇
* 有些兴趣
* 一般
* 没兴趣

**8你是否看过以下虚拟世界为主题的作品（电影、小说、电视剧及书本）（多选）**

* 刀神剑域
* 头号玩家
* 黑客帝国
* 勇敢者的游戏
* 虚拟实惊
* 割草者
* 时空捍将
* 虚拟现实战
* 雪崩
* 都没看过

**9你对将来的沉浸式体验3D的电子娱乐期望多高？**

* 非常高
* 很高
* 一般
* 不高
* 无兴趣
* 不知道什么是沉浸式体验3D体验

**10你是否希望有一款像刀剑神域、头号玩家里一样戴头盔或者VR眼镜就可以进入虚拟世界畅玩的游戏？**

* 非常想
* 很想
* 一般
* 不想
* 不知道什么叫虚拟

**11你认为实现元宇宙所面临的挑战有哪些？（多选）**

* 数据保护和隐私
* 支付安全
* 法律与挑战
* 民众接受度
* 知识产权纠纷
* 技术上的挑战
* 其他

**12你现在预想你是否会在虚拟现实世界方面消费**

* 是
* 否，并且说明原因

**13你对元宇宙所需设备（VR、AR设备）您所能够接受的价格区间是？**

* 500以下
* 500-1500
* 1500-4000
* 4000-6000
* 6000-10000
* 10000以上

**14你对购买所需设备（VR、AR设备）主要受哪些因素影响？（多选）**

* 价格
* 重量及舒适度
* 视频分辨率
* 可视角度（视角以及余光角度范围）
* 自由度（体验影响躲怪兽、跨越障碍等等）

**15你希望通过元宇宙实现那些功能（多选）**

* 社交聊天
* 游戏娱乐
* 学习工作
* 购物体验
* 线上旅游
* 其他

**16你如何看待元宇宙给社会带来的影响**

* 正面大于负面
* 负面大于正面
* 不清楚

**研究目标 ：**

* **市场挖掘：**面向的主要人体、推广策略
* **市场分析发展趋势：**推测市场前景趋势，市场容量预计多大？民众的期望度怎么样？
* **当前相关行业的宏观推进情况**
* **未来趋势分析**

**核心问题：**

如何竞争争取社会消费者群体

聚焦未来发展问题