

Korrekturfahne

Bitte beachten Sie, dass Filter und Platzhalter in der Druckansicht prinzipbedingt nicht funktionieren. Fragen, die mittels PHP-Code eingebunden sind, werden nur eingeschränkt wiedergegeben.

Bitte beachten Sie folgende Unterschiede zum tatsächlichen Fragebogen:

- Filter können prinzipbedingt nicht funktionieren,
- Fragen im PHP-Code werden gr angezeigt, wenn die Kennung statisch vorliegt,
- die Anzeige der Fragen kann abweichen, weil die Frage-Kennungen eingeblenet werden, und
- Platzhalter und andere dynamische Elemente können prinzipbedingt nicht dargestellt werden.

Tip: Stellen Sie in den Druck-Einstellungen Ihres Browser ein, dass dieser auch Hintergrundbilder druckt, damit auch Schieberegler und benutzerdefinierte Eingabefelder korrekt gedruckt bzw. in ein PDF übernommen werden.

☑ Kennungen & Notizen

☑ Filter

☐ Variablen

☑ PHP-Code

☐ HTML-Elemente

☐ JavaScript

➔ **Tabelle (Download)**

Seite 01

Herzlich Willkommen!

Vielen Dank für Ihr Interesse an unserer Studie zur Imaginationsfähigkeit! Wir freuen uns über Ihre Teilnahme.

Im Verlauf dieser Studie erhalten Sie verschiedene Instruktionen und werden nach Ihrer Wahrnehmung gefragt. Sie können die Studie jederzeit abbrechen indem Sie das Fenster schließen.

Für die Teilnahme brauchen Sie für die nächsten 40 Minuten ein ruhiges Umfeld und Kopfhörer. Bitte bearbeiten Sie den Fragebogen an einem Laptop oder Computer.

Bei Fragen wenden Sie sich gerne an uns unter: labor@psycho.uni-tuebingen.de

Um weiter zu navigieren klicken Sie auf "Weiter" unten rechts.

KK17
Willkommen

Seite 02

1. Welchem Geschlecht fühlen Sie sich zugehörig?

☐ weiblich

☐ männlich

☐ divers

SO01
Geschlecht

2. Wie alt sind Sie?

Ich bin Jahre alt

SO02
Alter (direkt)

Seite 03

Die Richtlinien guter ethischer Forschung sehen vor, dass sich die Teilnehmenden an empirischen Studien explizit und nachvollziehbar mit der Teilnahme einverstanden erklären.

Freiwilligkeit. Die Teilnahme an dieser Studie ist vollkommen freiwillig. Es steht Ihnen zu jedem Zeitpunkt frei, die Teilnahme zu beenden und es entstehen keine Nachteile für Sie.

Anonymität. Ihre Daten werden anonymisiert gespeichert und nicht an Dritte weitergegeben. Ihre Daten werden ausschließlich für unsere Forschungszwecke verwendet und nach einer bestimmten Zeit gelöscht.

Fragen. Falls Sie noch Fragen zu dieser Studie haben sollten, finden Sie im Anschluss ein Impressum mit Kontaktdaten der Studienleitung.

SC03
Consent

Hiermit bestätige ich, dass ich mindestens 18 Jahre alt bin, sowie dass ich die Einverständniserklärung gelesen und verstanden habe.

☐ Nein (nicht an der Studie teilnehmen)

☐ Ja

1 aktive(r) Filter

Filter SC03/F1

Wenn eine der folgenden Antwortoption(en) ausgewählt wurde: 1

Dann nach dem Klick auf "Weiter" den Text **KK14** anzeigen und das Interview beenden

Seite 04

3. Anfängliche Anweisungen

Bitte finden Sie eine gemütliche Sitzposition vor Ihrem Computer. Stellen Sie sicher, dass Sie für die nächsten 40 Minuten nicht gestört werden. Das Experiment soll in einer ruhigen Atmosphäre durchgeführt werden und Sie werden gebeten, durchgängig Kopfhörer zu tragen.

Starten Sie den Soundcheck, indem Sie mit der "Weiter"-Taste auf die nächste Seite gehen, wenn Sie bereit sind.

KK05
Instruktionen Anfang

Seite 05

Bitte hören Sie sich folgende Musik an und passen Sie die Lautstärke so an, dass Sie die Melodie moderat laut hören. Klicken Sie dann "Weiter".

KK13
Soundcheck

▶

00:00 / 00:00

⏮

⏪

⏩

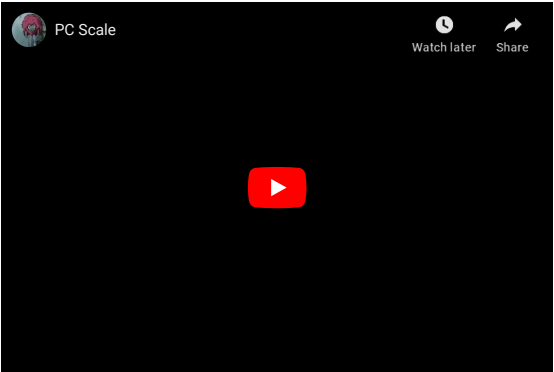
⏭

VI06
Soundcheck

Seite 06

Spielen Sie nun dieses Video ab, weitere Instruktionen folgen. Drücken Sie "Weiter", wenn Sie das Video vollständig angeschaut haben. Bitte sehen Sie sich das ganze Video in Originalgeschwindigkeit an, damit wir Ihre Daten verwenden können.

KK12
Video Instruktionen



VI01
YT Video

Seite 07

4. Welche Farbe hatten die Bälle auf dem vorherigen Bildschirm?

SK11
Bälle 1

Bitte hören Sie den Anweisungen aufmerksam zu. Gehen Sie erst weiter, wenn Sie diese vollständig gehört haben.



KK06
Instruktionen für Audio

VI02
Audio Vergessen 1

Bitte hören Sie den Anweisungen aufmerksam zu. Gehen Sie erst weiter, wenn Sie diese vollständig gehört haben.



KK06
Instruktionen für Audio

VI03
Audio Vergessen 2

Verbleibende Zeit:

```
PHP-Code
if (!isset($timel)) {
    $timel = time();
    registerVariable($timel); // Die Variable $timel auch nach Ende des PHP-Codes aufbewahren
}
// Prüfung, ob die Zeit schon abgelaufen ist
// (z.B. weil der Teilnehmer die Seite neu geladen hat)
$timer = 120; // Der Teilnehmer hat 1 Minute (60 Sekunden) Zeit zur Bearbeitung
if (time() >= $timel + $timer) {
    gotoPage('next');
}
// Die verbleibende Zeit muss auch dem JavaScript-Code bekannt gemacht werden
$remain = $timel + $timer - time();
replace('%remain%', $remain);
```

TI02
Verbleibende Zeit:

5.
Bitte tippen Sie kurz in Ihren eigenen Worten und innerhalb von 2 Minuten eine Liste von den Sachen ein, an die Sie Sich erinnern können seit das Experiment begann. Gehen Sie nicht ins Detail. Sie können maximal 600 Zeichen benutzen und das System akzeptiert nach 2 Minuten automatisch das, was im Textfeld steht.

KK01
Erinnerung

Bitte hören Sie den Anweisungen aufmerksam zu. Gehen Sie erst weiter, wenn Sie diese vollständig gehört haben.



KK06
Instruktionen für Audio

VI04
Audio Vergessen 3

Verbleibende Zeit:

```
PHP-Code
if (!isset($time0)) {
    $time0 = time();
    registerVariable($time0); // Die Variable $time0 auch nach Ende des PHP-Codes aufbewahren
}
// Prüfung, ob die Zeit schon abgelaufen ist
// (z.B. weil der Teilnehmer die Seite neu geladen hat)
$timer = 120; // Der Teilnehmer hat 1 Minute (60 Sekunden) Zeit zur Bearbeitung
if (time() >= $time0 + $timer) {
    gotoPage('next');
}
// Die verbleibende Zeit muss auch dem JavaScript-Code bekannt gemacht werden
$remain = $time0 + $timer - time();
replace('%remain%', $remain);
```

TI02
Verbleibende Zeit:

6.
Bitte tippen Sie kurz in Ihren eigenen Worten und innerhalb von 2 Minuten eine Liste von den Sachen ein, an die Sie Sich jetzt erinnern können. **die Sie zuvor jedoch vergessen hatten.** Gehen Sie nicht ins Detail. Sie können maximal 600 Zeichen benutzen und das System akzeptiert nach 2 Minuten automatisch das, was im Textfeld steht.

KK08
Erinnerung Textproduktion 1

```
PHP-Code
if (!isset($time2)) {
    $time2 = time();
    registerVariable($time2); // Die Variable $time2 auch nach Ende des PHP-Codes aufbewahren
}
// Prüfung, ob die Zeit schon abgelaufen ist
// (z.B. weil der Teilnehmer die Seite neu geladen hat)
$timer = 10; // Der Teilnehmer hat 1 Minute (60 Sekunden) Zeit zur Bearbeitung
if (time() >= $time2 + $timer) {
    gotoPage('next');
}
// Die verbleibende Zeit muss auch dem JavaScript-Code bekannt gemacht werden
$remain = $time2 + $timer - time();
replace('%remain%', $remain);
```

BITTE WARTEN SIE

KK07
Text "BITTE WARTEN SIE"

Bitte hören Sie den Anweisungen aufmerksam zu. Gehen Sie erst weiter, wenn Sie diese vollständig gehört haben.



KK06
Instruktionen für Audio

VI05
Audio Vergessen 4

7. Feedback

KK02
Feedback Erinnerung 1

Hier ist eine Liste mit allen Dingen, die Sie während dem Experiment erleben sollten:

- Ihre Hand ist zu schwer um sie gerade vor sich zu halten
- Ihre Hände fühlen sich zueinander angezogen
- Sie hören eine Mücke
- Süße und saure Geschmäcker erleben
- Ihr Arm ist zu steif um ihn zu beugen
- Ihre Hand ist zu schwer um sie zu heben
- Musik hören
- Zwei farbige Bälle sehen
- Schwierigkeiten bekommen, sich an Dinge zu erinnern
- Die Leertaste 6 mal drücken wenn Sie „Bitte warten“ auf dem Bildschirm sehen

Bitte geben Sie eine Zahl zwischen 0 und 10 an, wie viele der oben stehenden Erfahrungen Sie angegeben hatten, **BEVOR** Sie gebeten wurden, Sich wieder an alles zu erinnern.

```
PHP-Code
replace('{{vergessen1}}', 'KK01_01', 'response');
```

Sie haben zuvor folgende Punkte angegeben: → vergessen1 ±

KK10
Text der VP für Feedback
Erinnerung 1

Seite 16

8. Feedback 2

Hier ist eine Liste mit allen Dingen, die Sie während dem Experiment erleben sollten:

- Ihre Hand ist zu schwer, um sie gerade vor sich zu halten
- Ihre Hände fühlen sich zueinander angezogen
- Sie hören eine Mücke
- Süße und saure Geschmäcker erleben
- Ihr Arm ist zu steif, um ihn zu beugen
- Ihre Hand ist zu schwer um sie zu heben
- Musik hören
- Zwei farbige Bälle sehen
- Schwierigkeiten bekommen, sich an Dinge zu erinnern
- Die Leertaste 6 mal drücken wenn Sie „Bitte warten“ auf dem Bildschirm sehen

Bitte geben Sie eine Zahl zwischen 0 und 10 an, wie viele der oben stehenden Erfahrungen Sie angegeben hatten, **NACHDEM** Sie gebeten wurden, Sich wieder an alles zu erinnern.

```
PHP-Code
replace('{{vergessen2}}', 'KK08_01', 'response');
```

Sie haben zuvor folgende Punkte angegeben: → vergessen2 ±

KK11
Text der VP für Feedback
Erinnerung 2

Seite 17

9. Feedback

Sie haben nun die Erfahrungsbewertung erreicht.

Ihnen wird in chronologischer Reihenfolge jede Erfahrung aufgezeigt, die Sie während den Übungen erfahren sollten. Sie werden gebeten, eine subjektive Bewertung abzugeben, wie stark Sie jedes Phänomen wahrgenommen haben. Sie werden Ihre Erfahrung eventuell nicht so akkurat bewerten können, wie Sie es sich wünschen oder werden raten müssen. Wir möchten von Ihnen trotzdem Ihre beste Schätzung.

Ihre subjektive Bewertung wird auf einer Skala von 0 bis 5 abgegeben. Sie bekommen vor jeder Bewertung Instruktionen, wie die Skala zu interpretieren ist.

KK04
Anfang Bewertung

Seite 18

10. Hand Senkung

Auf einer Skala von 0 bis 5, wie stark fühlten Sie, dass Ihre Hand schwerer wurde?

0 bedeutet, Ihr Arm war nicht schwerer als normalerweise und 5 heißt, Ihr Arm fühlte sich an, als ob ein schweres Objekt ihn herunterzieht.

0	1	2	3	4	5
Normale Schwere					Sehr Schwer

SK01
Hand Senkung

Seite 19

11. Gemeinsam die Hände bewegen

Sie wurden angewiesen, Ihre Hände vor Sich auszustrecken und Sich vorzustellen, eine imaginäre Kraft würde Ihre Hände zusammenziehen.

Auf einer Skala von 0 bis 5, wie stark war die Kraft zwischen Ihren Händen? 0 heißt, Sie fühlten gar keine Kraft und 5 heißt, Sie fühlten eine so starke Kraft, es kam Ihnen so vor, als ob Ihre Hände Magneten waren.

0	1	2	3	4	5
Keine Kraft					Starke Kraft

SK02
Hand Magnet

Seite 20

12. Eine Mücke erleben

Sie wurden darauf angewiesen zu bemerken, dass eine Mücke um Sie herum summt und wurden angewiesen, sie zu vertreiben.

Auf einer Skala von 0 bis 5, wie stark fühlten Sie die Präsenz der Mücke? Dabei heißt 0, Sie hatten gar nicht das Gefühl, dass eine Mücke da wäre und 5 heißt, es kam Ihnen so vor als ob eine Mücke präsent wäre.

0	1	2	3	4	5
Keine Mücke					Wie eine echte Mücke

SK03
Moskitohalluzination

Seite 21

13. Geschmackserlebnis

Ihnen wurde gesagt, Sie würden einen süßen Geschmack in Ihrem Mund schmecken, dann einen sauren.

Auf einer Skala von 0 bis 5, wie stark war der **süße** Geschmack in ihrem Mund? 0 heißt, Sie schmeckten nichts und 5 heißt, Sie schmeckten einen starken Geschmack.

0	1	2	3	4	5
Kein Geschmack					Starker Geschmack

SK04
Geschmack

Auf einer Skala von 0 bis 5, wie stark war der **saure** Geschmack in Ihrem Mund? 0 heißt, Sie schmeckten nichts und 5 heißt, Sie schmeckten einen starken Geschmack.

SK05
Sauer

Seite 22

14. Steifer Arm

Innen wurde als nächstes gesagt, Sie sollen Ihren rechten Arm ausstrecken und bemerken, dass er steif wird und dann sollten Sie versuchen, den Arm zu beugen.

Auf einer Skala von 0 bis 5, wie steif fühlte sich Ihr Arm an? 0 heißt, Ihr Arm war nicht mehr steif als normalerweise und 5 heißt, Sie konnten Ihren Arm gar nicht mehr beugen.

0	1	2	3	4	5
Normal/Keine Steife					Sehr steif

SK06

Steifer Arm

Seite 23

15. Immobilisierung des Arms

Innen wurde gesagt, dass sich Ihre linke Hand sehr schwer anfühlt und Sie wurden angewiesen zu versuchen, Ihre Hand zu heben.

Auf einer Skala von 0 bis 5, wie stark war das Gefühl der Schwere in Ihrer Hand? 0 heißt, Sie spürten gar keine Schwere und 5 heißt, es fühlte sich so an, als ob ein schweres Objekt auf Ihre Hand drückt.

0	1	2	3	4	5
Normal/keine Schwere					Sehr schwer

SK07

Schwerer Arm

Seite 24

16. Musik Halluzination

Als nächstes wurden Sie gebeten, Ihre rechte Hand zu heben wenn Sie eine Aufnahme von Happy Birthday hören können.

Auf einer Skala von 0 bis 5, wie klar hörten Sie die Musik? 0 heißt, Sie konnten gar keine Musik hören und 5 heißt, es klang so, als ob die Musik aus Lautsprechern kommen würde.

0	1	2	3	4	5
Keine Musik					Klare Musik

SK08

Musik

Seite 25

17. Negative visuelle Halluzination

Sie wurden angewiesen, Ihre Augen zu öffnen und ein Bild von zwei farbigen Bällen anzusehen. Sie haben daraufhin die Farbe der Bälle angegeben.

Auf einer Skala von 0 bis 5, wie unsichtbar war der dritte Ball? 0 heißt, Sie haben ganz klar drei Bälle gesehen und 5 heißt, Sie haben zwei Bälle gesehen. Die Zahlen in der Mitte heißen, Sie hatten Probleme, den dritten Ball zu sehen.

0	1	2	3	4	5
Drei Bälle gesehen					Zwei Bälle gesehen

SK09

negative visuelle H.

Seite 26

18. Amnesia

Innen wurde gesagt, Sie können sich an nichts mehr erinnern, was Sie während der Sitzung gemacht haben bis Sie die Anweisung bekamen, sich wieder erinnern zu können.

Auf einer Skala von 0 bis 5, wie schwer war es, sich an Ereignisse zu erinnern, bevor Sie die Anweisung bekamen, dass Sie sich wieder erinnern können? 0 heißt, Sie konnten sich so erinnern wie sonst auch und 5 heißt, Sie hatten keine Erinnerungen mehr.

0	1	2	3	4	5
Normales Gedächtnis					Kein Gedächtnis

SK10

Amnesia

Seite 27

19. Amnesia

Innen wurde gesagt, Sie sollen die Leertaste 6 mal drücken, aber Ihnen wurde auch gesagt, Sie werden vergessen, dass das Ihnen aufgetragen wurde.

Auf einer Skala von 0 bis 5, wie stark war das Bedürfnis die Leertaste zu drücken? 0 heißt, Sie hatten gar kein Bedürfnis und 5 heißt, Sie hatten ein starkes Bedürfnis.

0	1	2	3	4	5
Kein Bedürfnis					Klares Bedürfnis

Auf einer Skala von 0 bis 5, wie sehr konnten Sie sich an die Instruktionen erinnern, die Leertaste zu drücken? 0 heißt, Sie konnten sich normal daran erinnern und 5 heißt, Sie hatten gar keine Erinnerungen mehr an die Instruktion.

0	1	2	3	4	5
Normales Gedächtnis an die Anweisungen					Kein Gedächtnis an die Anweisungen

SK12

Vergessen

SK13

Vergessen 2

Seite 28

Vielen Dank für die Teilnahme an der Studie.

Sie erinnern sich eventuell daran, dass Ihnen gesagt wurde, Sie würden eine Aufzeichnung von "Happy Birthday" hören. Es wurde tatsächlich keine Aufzeichnung abgespielt. Außerdem wurde Ihnen gesagt, Sie würden zwei Bälle auf dem Bildschirm sehen, es waren tatsächlich drei zu sehen.

Der Sinn dieser beiden Aufgaben war nicht, Sie zu betrügen. Wir wissen aus vorheriger Forschung, dass die Wahrnehmung von Personen sich manchmal ändern lässt um sich den gegebenen Vorschlägen anzupassen. Das funktioniert besonders gut bei Personen, die gut darin sind, ihre subjektiven Erfahrungen zu ändern. Unsere Intentionen mit diesen Aufgaben war es, zu prüfen, ob Sie solche Wahrnehmungsänderungen erschaffen können.

SK09

Danksagung

```
PHP-Code

// Subjective Scale Score

// step 1: calculate "taste", item 4 (mean)
$subj4 = ((value('SK04')+value('SK05'))/2);
put('SK14_01', $subj4);

// step 2: calculate "post-session-suggestion", item 10 (geometric mean)
$subj10 = (sqrt(value('SK12')*value('SK13')));
put('SK15_01', $subj10);

// step 3: overall score (mean)
$subj = ((value('SK01') + value('SK02') + value('SK03') + value('SK14_01') + value('SK05') + value('SK06') + value('SK07') + value('SK08') + value('SK09') + value('SK16_01'), $subj));
put('SK16_01', $subj);

// the total score is saved in the variable SK16_01 and can range between 0-5
```

Seite 29

Sie haben alle Fragen beantwortet, vielen Dank für Ihre Mühe! Können wir Ihre Daten in anonymer Form für wissenschaftliche Zwecke verwenden?

SC02

DQ Overall

☐ Ja, ich habe alle Fragen sinnvoll beantwortet. Meine Angaben können für die Auswertung verwendet werden.

☐ Nein, ich wollte „nur mal gucken“, nehme zum wiederholten Mal teil oder möchte nicht, dass meine Angaben ausgewertet werden.

Sie haben die Chance, für einen zweiten Teil zu uns ins Labor in Tübingen eingeladen zu werden – wir kontaktieren dafür Leute mit besonders guter phänomenologischer Kontrollfähigkeit.

KK16
Kontaktdaten

Die dafür aufgewendete Zeit wird finanziell vergütet (oder mit Versuchspersonen-Stunden für Psychologie und Kognitionswissenschaften). Um Sie dafür gegebenenfalls zu kontaktieren, freuen wir uns, wenn Sie Ihre Telefonnummer und/oder Ihre Email-Adresse hinterlegen. Sie erklären sich damit einverstanden, dass wir sie kontaktieren dürfen, wenn wir Sie auswählen.

Vielen Dank und hoffentlich bis bald!

Sollten Sie das nicht wollen, lassen Sie beide Felder frei und klicken „Weiter“.

Telefonnummer:

Email-Adresse:

Hatten Sie außerdem das Gefühl, dass Sie sich besonders gut auf die Anweisungen einlassen konnten und Sie viele der angegebenen Erfahrungen spüren konnten?

SO03
Email high PCS

Falls dem so ist und Sie eventuell zukünftig an ähnlichen Experimenten teilnehmen möchten, können Sie uns gerne auch dafür Ihre E-Mail Adresse geben (unabhängig von diesem Experiment) und wir kontaktieren Sie, wenn wir weitere Experimente durchführen.

Bei Fragen oder Anmerkungen können Sie sich gerne bei der Versuchsleiterin melden:

KK15
Ansprechpartner

Dr. rer. nat. Marie-Luise Schreiter

Arbeitsbereich: Allgemeine Psychologie

Tel.: 07071-29 76769

Mail: marie-luise.schreiter@uni-tuebingen.de

Seite 30

Vielen Dank, dass Sie an dieser Studie teilgenommen haben!

KK18
Vergütung

Sie können entweder 7,50 € oder 1 Versuchspersonenstunde erhalten (für Studierende der Psychologie und Kognitionswissenschaften).

Dafür schicken Sie eine Mail mit dem Betreff "Geld" oder "VPh" an labor@psycho.uni-tuebingen.de

- Bitte nennen Sie Ihren Sona-Identity-Code (Zahlencode). Diesen finden Sie in den Profileinstellungen.

- Senden Sie außerdem Ihren persönlichen Code mit: **m22lpcjj**

Wenn Sie das Geld möchten, senden Sie bitte zusätzlich dieses Dokument ausgefüllt als Anhang:

[Datei herunterladen](#)

Wir schreiben Ihnen Ihre gewählte Vergütung in Kürze gut.

Letzte Seite

Vielen Dank für Ihre Teilnahme!

Wir möchten uns ganz herzlich für Ihre Mithilfe bedanken.

Ihre Antworten wurden gespeichert, Sie können das Browser-Fenster nun schließen.