

Eksperyment AfCAI wiosna 2019 – instrukcja dla użytkownika

Zapraszamy Cię do udziału w krótkim eksperymencie dotyczącym reakcji afektywnych na bodźce audiowizualne.

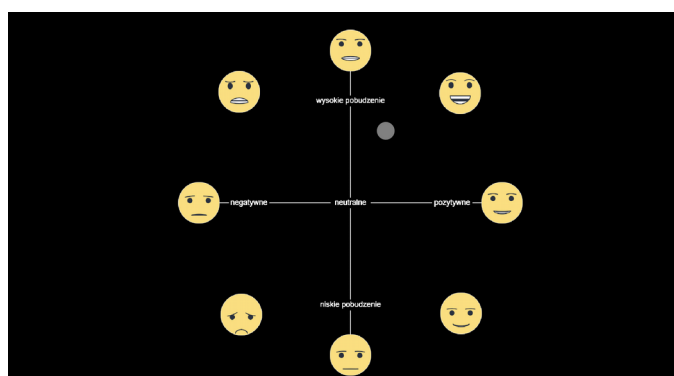
Eksperyment jest całkowicie bezbolesny i nie zakłada wywołania długotrwałego poczucia dyskomfortu (choć niektóre wyświetlane zdjęcia i odtwarzane w badaniu dźwięki mogą być nieprzyjemne lub nieprzyzwoite).

Podczas badania nie będziemy wykorzystywać żadnych Twoich danych osobowych.

Przed rozpoczęciem badania, po tym jak przeczytasz tę instrukcję, umieścimy na Twoim nadgarstku dwie elektrody do pomiaru reakcji skórno-galwanicznej, oraz trzy elektrody na klatce piersiowej do pomiaru aktywności serca. Następnie poprosimy Cię o siedzenie spokojnie przez 1 minutę, kiedy będziemy kalibrować urządzenia pomiarowe.

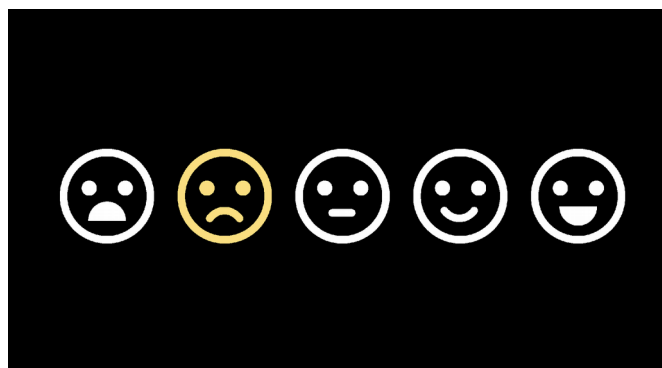
Samo badanie będzie podzielone na 4 części. Cały eksperyment potrwa maksymalnie około półtorej godziny.

W pierwszej części, na ekranie komputera będą wyświetlane zdjęcia oraz jednocześnie odtwarzane dźwięki. Obrazki i dźwięki niekoniecznie będą ze sobą powiązane. Twoim zadaniem będzie dokonanie subiektywnej oceny swoich emocji po każdej takiej parze zdjęcia i dźwięku, za pomocą skali, która będzie wyświetlać się po każdej parze. Do wykonania zadania będzie Ci potrzebny pad do gry. Pierwsze kilka razy będzie tylko na próbę, żeby pomóc Ci nauczyć się jak obsługiwać nasz program. Ta część potrwa 15 minut. Narzędzie, z którego będziesz korzystać, będzie wyglądać jak na obrazku:



W drugiej części zagrasz w prostą grę komputerową. Twoim zadaniem będzie sterowanie statkiem kosmicznym i strzelanie do spadających z góry asteroid, celem ich zniszczenia. Musisz zdobyć jak największą liczbę punktów. Jeżeli nie zdążysz zestrzelić którejś asteroidy i dotrze ona do dolnego brzegu ekranu, to w ramach czasu przeznaczanego na grę będziesz mógł zacząć od nowa. Niektóre z asteroid przy wybuchu też będą powodować wyświetlenie w tle zdjęcia i odtworzenie dźwięku. Więcej szczegółów poznasz się przed samą grą. W grze będziesz sterować padem – ruszać się lewą gałką i strzelać guzikiem X. Na grę przeznaczone jest 10 minut.

Trzecia część będzie wyglądała bardzo podobnie do pierwszej – tutaj również Twoim zadaniem będzie dokonanie subiektywnej oceny swoich emocji po każdej takiej parze zdjęcia i dźwięku, za pomocą skali, która będzie wyświetlać się po każdej parze zdjęcie-obrazek. Jedyna różnica będzie polegać na tym, że skala będzie wyglądać nieco inaczej. W tej części również będziesz posługiwać się padem. Potrwa ona również około 15 minut. Narzędzie, z którego będziesz korzystać, będzie wyglądać jak na obrazku:



W ostatniej części znów zagrasz w prostą grę komputerową. Twoim zadaniem będzie sterowanie chłopcem w piżamie, strzelanie do ożywionych maskotek-potworków i zbieranie gwiazdek. W ten sposób zdobywasz punkty. Gra jest podzielona na poziomy – aby przejść do kolejnego, musisz zdobyć odpowiednią liczbę punktów. Więcej szczegółów poznasz się przed samą grą. W grze będziesz sterować padem – ruszać się lewą gałką, obracać prawą, a strzelać guzikiem R2 (prawy trigger, dolny przycisk z tyłu pada). Na tę grę przeznaczone jest 20 minut.

O tym, że badanie zostało zakończone, zostaniesz poinformowany poprzez odpowiedni komunikat na ekranie komputera.

W dowolnej chwili możesz zrezygnować z udziału w eksperymencie – w takiej sytuacji poinformuj eksperymentatora o swojej decyzji.

Jeżeli masz jakiegokolwiek pytania, zadaj je teraz eksperymentatorowi.