Experimentspecifikation

**Bakgrund och syfte**

Experimenten har som övergripande syfte att studera respondenta och operanta inlärningsmekanismer av relevans för patologiskt hasardspelande. Detta sker genom att skapa ett experimentellt nätcasino vars användarupplevelse påminner om verkligt spelande, men där upplägg, sannolikheter, storlek på utfall med mera är noggrant specificerade.

Amazon Mechanical Turk (AMT) är en nätplattform där *requesters* i behov av arbetskraft kan lägga upp uppgifter och betala *workers* för att utföra dessa uppgifter. AMT används bland annat i vetenskapliga studier för att samla in stor mängd data från en heterogen grupp deltagare.

**Upplägg i stort**

Deltagare rekryteras från plattformen AMT och det är därför ett krav att nätcasinot integreras med AMT via tillhandahållen API. *Hosting* av applikationen och datainsamling sker på egen server, vars förvaltning ingår i avropet. Beställaren behöver ha tillgång till det AMT-konto som används för att förvalta projektet, för att kunna styra ersättningsnivåer med mera.

**Användarupplevelse**

En deltagare som tackar ja till medverkan behöver inledningsvis ge informerat samtycke samt besvara ett antal frågeformulär som fastställs och levereras till leverantören i ett tidigt skede av leveransperioden. Huruvida denna funktionalitet läggs in med de standardfunktioner som AMT tillhandahåller (i kombination med nätcasinot som eget innehåll via API senare), eller direkt som eget innehåll, bestäms av leverantören i samråd med beställaren.

När detta är gjort inleds nätcasinospelandet. Deltagaren får se hur en summa krediter sätts in på spelkontot. För att kunna jämföras individer mellan betingelser slumpas varje deltagare till en av 11 betingelser: fördelningen till de olika betingelserna styrs av designmatrisen. I samtliga fall får deltagarna först instruktioner att spela såsom de skulle spela i verkligheten. Oavsett betingelse inleds sedan experimenten med ett roulettespel där deltagarna får välja mellan att satsa ett fix belopp (enligt designmatris) på antingen röd eller svart färg. Val som dessa benämns *responser*, i detta fall R1 och R2. Oavsett val så är sannolikheten för vinst, utfall (belopp enligt designmatris) 50%, det vill säga hälften av deltagarna kommer att förlora krediter och hälften vinna, vilket innebär att hälften av deltagarna kommer att se minus på kreditkontot under efterföljande spelande och hälften se plus på kreditkontot. Utfall vinst signaleras tydligt genom audiovisuella effekter, medan icke-vinst signaleras diskret – något som gäller över alla spelformer i nätcasinot.

Samtliga betingelser går sedan vidare med ett enklare kortdragningsspel (benämnt *Instrumental\_acq* i Designmatrisen). Spelet sker i detta skede utan audiovisuellt tema (dock med sedvanliga effekter vid vinstutfall) och går i korthet ut på att i varje spelomgång välja mellan två kortlekar. Deltagaren spelar ett antal sådan omgångar och förväntas lära sig att de två olika kortlekarna har två olika insatser och två olika storlek på vinstutfall, men samma sannolikhet för utfall. Se exempel i bilaga Mock-up.

Den tredje typen av spel som förekommer är en enarmad bandit med tre hjul (benämnt *Pavlovian\_acq* i Designmatrisen). Här finns enbart ett möjligt responsalternativ (spinn-knapp) och vinstutfallet är alltid detsamma, men sannolikheten för vinstutfall kommer att variera som en funktion av vilket audiovisuellt tema som tillämpas (förekomst i balanserad men slumpad ordning). Se exempel i bilaga Mock-up.

Resterande moment är variationer på kortdragnings- respektive enarmade bandit-spelen, med mindre variationer i sannolikheter och summa för vinstutfall, samt förekomst av audiovisuella teman. Vilka moment som förekommer enligt vilka specifikationer styrs av Designmatrisen. Exempelvis så avslutas samtliga betingelser med att spela kortdragningsspelet i närvaro av samma audiovisuella teman som tidigare förekom i enarmade bandit-spelandet (benämnt *Transfer\_test* i Designmatrisen). Se exempel i bilaga Mock-up. Under detta specifika moment döljs utfall och förändring på kreditkontot för deltagaren. Varje deltagare genomför 4-5 spelmoment, beroende på betingelse.

Nätcasinot avslutas med en text som beskriver studiens syfte, att alla deltagare får samma ersättning eftersom sannolikheterna var riggade, med mera.