

Willkommen zur Studie „Verhalten und Erleben in einer neuen Gemeinschaft — ein Computerspiel“

In dieser Studie der Universität Zürich geht es um die Untersuchung von dem Verhalten und Erleben in einer neuen Gemeinschaft. Dazu haben wir das Computerspiel "Der Acker ruft!" entwickelt, in dem Sie, verkörpert durch eine Spielfigur, in einer Gemeinschaft arbeiten und leben. Sie benötigen keinerlei Vorkenntnisse oder Erfahrungen mit Computerspielen. Für die Teilnahme müssen Sie mindestens 18 Jahre alt sein, über gute Deutschkenntnisse verfügen und Zugang zu einem Computer mit stabiler Internetverbindung haben.

Wir werden das Verhalten Ihrer Spielfigur aufzeichnen und Sie immer wieder zu Ihrem Erleben befragen. Es gibt insgesamt 6 Spielabschnitte von jeweils 15 Minuten, für die Sie insgesamt 6 Tage Zeit haben. Dabei lernen Sie durch Ihre Spielfigur die neue Gemeinschaft und deren Leben kennen. Zu Beginn und am Ende der Studie werden wir Ihnen auch einige Fragen zu Ihrer Person, Ihrem Befinden und Einstellungen stellen. Alle erhobenen Informationen werden vertraulich behandelt. Die Daten werden anonymisiert, sodass keine Rückschlüsse auf Ihre Person möglich sind. Die anonymisierten Daten können auf Anfrage anderen Wissenschaftsteams zur Verfügung gestellt werden. Dies ist ein Vorgehen, dass für die Überprüfbarkeit wissenschaftlicher Studien unerlässlich ist.

Die Teilnahme an der Studie ist freiwillig und kann jederzeit ohne Angabe von Gründen abgebrochen werden. Es gibt keine bekannten oder zu erwartenden negativen Folgen der Studienteilnahme. Die Teilnahme kann hingegen durchaus Spass machen und Sie könnten etwas Neues über sich als Spielfigur entdecken, wenn Sie im Computerspiel in eine neue Gemeinschaft kommen.

Die Studie entspricht den Richtlinien der Ethik-Kommission der Philosophischen Fakultät der Universität Zürich. Bei Bedenken können Sie sich an deren Präsidenten wenden (Prof. C. Hopwood: [chair.ethics.committee\[at\]phil.uzh.ch](mailto:chair.ethics.committee[at]phil.uzh.ch)).

Die Studie wird am Psychologischen Institut der Universität Zürich unter der Hauptverantwortung von Prof. Dr. U. Scholz und Prof. Dr. A. M. Freund und unter Mitarbeit von S. L. Kittelberger, MA, und S. Caviezel, MSc durchgeführt. Bei Fragen zu der Studie können Sie S. Kittelberger kontaktieren ([s.kittelberger\[at\]psychologie.uzh.ch](mailto:s.kittelberger[at]psychologie.uzh.ch)).

_____ ich habe die Information zu der Studie „Verhalten und Erleben in einer neuen Gemeinschaft — ein Computer-Spiel“ gelesen und möchte an ihr teilnehmen

_____ ich möchte nicht an der Studie teilnehmen

Seite 2 (dies nicht anzeigen)

Ablauf und Inhalt der Studie

Diese Studie verläuft über 3 Tage. Sie können entweder an 3 aufeinanderfolgenden Tagen an der Studie teilnehmen, oder jeden zweiten Tag. Wir möchten Ihnen im Folgenden genau erklären, was Sie am jeweiligen Tag der Studienteilnahme erwartet. Wir beginnen mit Tag 1, welchen Sie bereits jetzt begonnen haben.

Tag 1

Am ersten Tag werden wir Sie zunächst bitten, einen Fragebogen auszufüllen. Darin geht es unter anderem um ein paar Angaben zu Ihrer Person und zu Fragen zu Ihren sozialen Beziehungen, sowie Überzeugungen und Gefühlen. Das Ausfüllen dieses Fragebogens ist einmalig und wird circa 15 Minuten dauern. Wir empfehlen, den Fragebogen am Stück auszufüllen. Es ist jedoch möglich, zwischendurch auch Pausen zu machen. Nachdem Sie den Fragebogen ausgefüllt haben, bitten wir alle Teilnehmenden das Computerspiel "Der Acker ruft!" zu spielen. Dies ist ein 2D -Spiel, in welchem Sie eine mausartige Figur, ein Mika, sind. Sie werden alle Instruktionen, inklusive einer Übungsrunde in der Sie die Steuerung lernen, im Spiel erhalten. Das Spiel ist in zwei Levels unterteilt, die jeweils 15 Minuten dauern. Wir möchten Sie bitten, die beiden Levels direkt hintereinander zu spielen. Es ist jedoch jederzeit möglich, das Spiel zu pausieren und später weiterzuspielen. Am Ende des zweiten Levels wird das Spiel gespeichert und beendet. Nach dem Spiel möchten wir Sie bitten, einen weiteren Fragebogen auszufüllen. Dieser wird circa 5 Minuten in Anspruch nehmen. Nach dem Ausfüllen des Fragebogens ist der erste Tag der Teilnahme an der Studie beendet.

Tag 2 und 3

Auch am zweiten und dritten Tag spielen alle Teilnehmenden das Spiel "Der Acker ruft!" und sind wieder die Figur Mika. An Tag 2 und 3 fangen Sie direkt mit dem Spiel an und müssen keinen Fragebogen vorher ausfüllen. Wie bereits an Tag 1 besteht das Spiel aus zwei Levels, die jeweils 15 Minuten dauern. Wie an Tag 1 bitten wir alle Teilnehmenden darum, die beiden Levels direkt hintereinander zu spielen. Nach dem Spiel gibt es an Tag 2 wieder einen 5minütigen Fragebogen zum Ausfüllen. Nach dem Ausfüllen des Fragebogens ist der zweite Tag der Teilnahme an der Studie beendet. An Tag 3 erhalten alle Teilnehmenden direkt nach dem Spiel einen kurzen Text zum Lesen, der ein Spielszenario beschreibt. Danach folgt ein

weiterer Fragebogen. Dieser wird circa 15 Minuten in Anspruch nehmen. Nach dem Ausfüllen des Fragebogens ist die Teilnahme an der Studie beendet.