

OGŁOSZENIE O NABORZE DO BADAŃ

Zapraszamy do udziału w badaniu dotyczącym e-sportu prowadzonym w Laboratorium Psychofizjologii: Gaming & Streaming (Wydział Psychologii i Kognitywistyki, UAM, Kampus Ogrody). Badania są elementem realizacji grantu badawczego z programu Inicjatywa Doskonałości – Uczelnia Badawcza UAM (102/13/SNS/0004).

Badanie polega na rywalizacji w grze *Counter-Strike 2*, wypełnianiu kwestionariuszy i obejrzeniu kilku krótkich filmów. Uczestnictwo w badaniu może być stresujące i wiązać się z przeżywaniem intensywnych emocji. W trakcie badania mierzone są reakcje fizjologiczne. Badanie trwa ok. 1 godziny.

W podziękowaniu za udział w całym badaniu otrzymasz voucher w wysokości 100 zł. Najlepszy gracz otrzyma dodatkową nagrodę – 2500zł za zwycięstwo w turnieju. Dodatkowo istnieje również możliwość otrzymania pisemnego zaświadczenia o udziale w badaniach naukowych w roli osoby badanej.

Aby zarejestrować swój udział, [przejdź do formularza](#).

Liczba uczestników badania jest ograniczona i wynosi 150 osób. Decyduje kolejność zgłoszeń. Udział możliwy jest tylko w przypadku spełniania kryteriów związanych z celami naukowymi projektu. W trakcie badania będzie analizowana praca układu krążenia. W związku z tym w badaniu mogą wziąć udział tylko osoby, które nie mają zdiagnozowanych chorób serca i układu krwionośnego oraz nie przyjmują leków psychotropowych. Mogą wziąć w nim udział osoby o stanie odżywienia mieszczącym się w przedziale BMI od 17 do 30 (można to obliczyć, np. [tutaj](#)).

Ze względu na ograniczoną liczbę uczestników, rejestracja nie gwarantuje udziału w badaniu.

mgr Patrycja Chwiłkowska
Szkoła Doktorska Nauk Społecznych
Wydział Psychologii i Kognitywistyki
Uniwersytet im. Adama Mickiewicza
ul. Szamarzewskiego 89AB
60-568 Poznań
E-mail: patchw1@amu.edu.pl
Tel: 509 960 884

INFORMACJA DLA OCHOTNIKÓW DO WZIĘCIA UDZIAŁU W BADANIU

Formularz zawiera ważne informacje na temat badania. Opisano w nim cel badania oraz ryzyko i możliwe korzyści wynikające z udziału w badaniu. Prosimy o dokładne zapoznanie się z tymi informacjami. Jeśli zdecydujesz się wziąć udział w badaniu, zostaniesz poproszony o potwierdzenie jego znajomości.

CEL BADANIA

- Badanie, w którym będziesz uczestniczyć, ma na celu zbadanie rywalizacji e-sportowej od strony psychologicznej.

OPIS BADANIA

Badanie polega na grze w *Counter Strike 2* i składa się z następujących etapów:

- Wyrażenie chęci uczestnictwa w badaniu przez formularz zgłoszeniowy online
- Wizyta w Laboratorium:
 - 1) Część informacyjna i wyrażenie zgody na udział w badaniu
 - 2) Podłączenie aparatury do pomiarów fizjologicznych
 - 3) 5-minutowy pomiar wartości spoczynkowych parametrów fizjologicznych
 - 4) Gra w *Counter Strike*, wypełnianie kwestionariuszy, obejrzenie kilku krótkich filmów
 - 5) Odłączenie aparatury i zakończenie udziału w badaniu
- W trakcie badania rejestrowane będą następujące aspekty:
 - 1) przebieg rozgrywki (rejestracja ekranu gry),
 - 2) Twój obraz (sylwetka, twarz),
 - 3) aktywność fizjologiczna (np. częstotliwość skurczów serca),
 - 4) samopoczucie,
 - 5) zachowanie (np. ruchy nóg).
- Badanie odbędzie się w Laboratorium Psychofizjologii: Gaming & Streaming UAM mieszczącym się przy ul. Szamarzewskiego 89 w Poznaniu.

KTO MOŻE WZIĄĆ UDZIAŁ W BADANIU

- mężczyźni,
- w wieku 18 lat i więcej (osoby pełnoletnie),
- grający w *CS2* co najmniej 6 godzin w tygodniu,
- nie cierpiący na zaburzenia układu krążenia lub inne choroby lub zaburzenia wymagające przyjmowania leków wpływających na procesy fizjologiczne (np. beta-blokery) lub emocje (np. leki psychotropowe),

- charakteryzujący się stanem odżywienia organizmu określanym na podstawie BMI w zakresie od 17 do 30 (BMI można obliczyć tutaj – <https://bmi-online.pl/>).

SPODZIEWANIE KORZYŚCI Z BADAŃ:

- Wyniki badania są ważne dla zrozumienia procesów emocjonalnych i fizjologicznych w trakcie aktywności e-sportowej.
 - Wyniki mogą być ważne dla osób, które chciałyby dowiedzieć się więcej o tym, jak granie wpływa na doświadczenie emocjonalne człowieka oraz procesy fizjologiczne zachodzące w organizmie podczas gry i po grze, a zatem dla graczy, e-sportowców oraz psychologów e-sportu.
 - Mogą mieć również znaczenie dla promocji zdrowia i prewencji chorób wśród graczy poprzez dostarczenie wiedzy ważnej dla minimalizowania czynników ryzyka i zachęty do zachowań prozdrowotnych w trakcie grania i po grze.
 - Wyniki badań zostaną opublikowane w formie publicznie dostępnych artykułów naukowych.
 - Dane zebrane w trakcie badania posłużą do stworzenia zanonimizowanej otwartej bazy danych psychofizjologicznych i behawioralnych związanej z aktywnością e-sportową, z której będą mogli korzystać również inni naukowcy.

RYZYKA WYNIKAJĄCE Z UDZIAŁU W BADANIU

- Uczestnictwo w badaniu może być stresujące i wiązać się z przeżywaniem intensywnych emocji. Poziom stresu może być porównywalny z udziałem w turnieju sportowym. Dyskomfort może wynikać z wielu aspektów badania, np. podłączenia do aparatury do pomiarów fizjologicznych, rejestracji wizerunku w trakcie gry, negatywnych emocji związanych z wymaganiami gry (np. frustracji i rozgoryczenia), obserwacji rozgrywki przez osobę prowadzącą badanie, czy też braku wygranej. Aby zminimalizować ryzyko takich sytuacji, w każdym momencie (także po rozpoczęciu badania) będziesz mógł się z niego wycofać bez podawania powodu. Otrzymasz pełną rekompensatę za udział w projekcie. Informacja o możliwości i sposobie przerwania badania będzie Ci również przypomniana w instrukcji wyświetlanej na ekranie komputera.
 - Niektórzy uczestnicy mogą czuć się wewnątrznie lub zewnątrznie przymuszeni, aby rywalizować w CS2 (np. „dla dobra nauki”), pomimo silnej awersji i potencjalnej szkody, którą to może wywołać. Po badaniu uczestnicy mogą doświadczać przeżytego epizodu emocjonalnego jako osobistej krzywdy. Aby zminimalizować ryzyko takich sytuacji zespół badawczy będzie mógł przedwcześnie zakończyć udział uczestnika w badaniu, jeśli zauważy, że np. 1) udział w badaniu nie leży w interesie uczestnika; 2) uczestnik stanie się osobą niekwalifikującą się do udziału w badaniu; 3) stan zdrowia uczestnika ulegnie zmianie i będzie on wymagał leczenia, gdy ten bierze udział w badaniu, 4) uczestnik nie stosuje się do zaleceń badaczy.
 - Uczestnictwo w badaniu wiąże się z graniem w CS2, która jest charakteryzowana jako symulowana walka wojskowa. Gra CS2 zawiera agresywne treści w swojej fabule, w związku z czym

klasyfikowana jest jako forma rozrywki dopuszczalna jedynie w przypadku osób dorosłych (*Pan European Game Information*, PEGI 18) ze względu na częstotliwość przemocy o umiarkowanej intensywności.

- Pomiar aktywności pracy serca w Laboratorium wiąże się przyłączeniem siedmiu samoprzylepnych sensorów w różnych miejscach na klatce piersiowej. Odczepienie sensorów z ciała może się wiązać z lekkim bólem i zaczerwienieniem skóry podobnie jak przy zrywaniu plastra. U osób o silnie owłosionej skórze na potrzeby badania może być konieczne wygolenie niewielkiego kawałka skóry w miejscu przymocowania sensora przy pomocy maszynki do włosów. Pomiar sygnałów w trakcie badania nie wiąże się z żadnym dodatkowym, znanym ryzykiem. Wykorzystywane w badaniu sensory odbierają sygnały elektryczne naturalnie wytwarzane przez ciało. Cel tego badania nie jest kliniczny, czy też diagnostyczny, a osoba prowadząca badanie może nie umieć interpretować danych od strony medycznej.

- Udział w tym badaniu może nie przynieść Ci żadnych osobistych korzyści. Ewentualne korzyści poznawcze i praktyczne mogą mieć zastosowanie jedynie zbiorczo wobec grupy osób interesujących się e-sportem, do której należysz.

- Zidentyfikowane przez zespół badawczy ryzyka związane z wzięciem udziału w badaniu są krótkotrwałe, o niskiej lub średniej intensywności oraz powinny mieć małe znaczenie dla codziennego funkcjonowania uczestników.

- Zespół badawczy podjął kroki w celu zminimalizowania ryzyka związanego z tym badaniem. Mimo to możesz doświadczać problemów lub skutków ubocznych, nawet jeśli badacze starają się ich unikać. Badania prowadzone w ramach projektu są ubezpieczone. W przypadku wystąpienia niepożądanych szkód, skutków ubocznych lub innych problemów, prosimy o kontakt z osobą realizującą projekt: mgr Patrycja Chwiłkowska, Wydział Psychologii i Kognitywistyki, Uniwersytet im. Adama Mickiewicza, ul. Szamarzewskiego 89, 60 – 568 Poznań, e-mail: patchw1@amu.edu.pl

PODZIĘKOWANIE ZA UDZIAŁ W BADANIU

- Po zakończeniu badania w podziękowaniu za czas i wysiłek poświęcony na udział w badaniu otrzymasz voucher w wysokości 100 zł.

PRAWA UCZESTNIKA BADANIA

- Udział w badaniu jest dobrowolny i w każdym momencie (także po rozpoczęciu badania) możesz się z niego wycofać bez podawania powodu. Wcześniejsza rezygnacja z udziału w badaniu nie wiąże się z żadnymi negatywnymi konsekwencjami.

- Przed rozpoczęciem badania zostaniesz poproszony o podpisanie formularza zgody na udział w badaniu oraz formularza zgody na przetwarzanie danych osobowych. Formularz zgody stanowi potwierdzenie zapoznania się i przyjęcia zaproponowanych zasad udziału w badaniu.

- Zostaniesz poproszony o podpisanie formularza zgody na udostępnienie danych

zarejestrowanych w trakcie badania tj. danych fizjologicznych, behawioralnych, nagrań wideo z wizyt laboratoryjnych oraz danych samoopisowych do stworzenia zanonimizowanej otwartej bazy danych psychofizjologicznych związanej z rozgrywkami e-sportowymi. Możesz odmówić zgody na udostępnienie danych, bez konsekwencji dla Twojego dalszego udziału w badaniu.

- W trakcie badania możesz zadawać pytania dotyczące własnej roli w prowadzonym badaniu. Osoba prowadząca badanie jest zobowiązana udzielić odpowiedzi na Twoje pytania. W niektórych przypadkach, ze względu na cel badań, może poprosić o oczekiwanie na odpowiedź do końca badania. Jeżeli dana informacja jest dla Ciebie ważna dla podjęcia decyzji o udziale, możesz w takiej sytuacji odmówić udziału w badaniu.

- Badania będą prowadzone przez personel przeszkolony w zakresie zasad bezpieczeństwa i higieny pracy obowiązujących na Kampusie Ogrody, Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu. W przypadku wystąpienia nieoczekiwanego zdarzenia personel będzie postępował zgodnie z instrukcjami i zasadami BHP dla Kampusu Ogrody.

- Po zakończonym badaniu możesz w trakcie trzech miesięcy poprosić o usunięcie z bazy swoich wyników i danych. Jesteśmy odpowiedzialni za bezpieczeństwo Twoich wyników badań oraz danych osobowych. Twoje dane będą przechowywane na nośnikach chronionych hasłem, a następnie przechowywanych w bezpiecznych pomieszczeniach. Osoby trzecie nie będą miały dostępu do danych.

- Ze względu na troskę o jakość badań prosimy, aby przez okres pół roku nie opisywać tego co działo się w trakcie badania innym osobom, które potencjalnie mogą zostać uczestnikami tego badania. Dotyczy to również treści umieszczanych w mediach społecznościowych. Dla dobra badań, oczekujemy, że wszystkie osoby badane będą miały ten sam zakres wiedzy na temat badania w momencie jego rozpoczęcia.

ANONIMIZOWANIE I PRZECHOWYWANIE DANYCH OSOBOWYCH

- Twoje dane będą zanonimizowane, tzn. zostaną z nich usunięte informacje osobowe pozwalające na identyfikację danej osoby, takie jak imię i nazwisko czy dane kontaktowe (e-mail/numer telefonu). Każdej osobie badanej zostanie nadany indywidualny numer, który posłuży do oznaczenia danych, bez konieczności użycia danych osobowych.

- Po zanonimizowaniu danych nie będzie możliwy dostęp oraz zmiana danych na poziomie indywidualnym. Dostęp do danych na poziomie grupowym zostanie zapewniony przez publikację zanonimizowanej otwartej bazy danych psychofizjologicznych z wizyt w Laboratorium.

- Dane zbierane w trakcie badań będą gromadzone na zabezpieczonych hasłem urządzeniach mobilnych lub bezpośrednio na komputerach należących do Laboratorium. Dane z urządzeń mobilnych będą zgrywane na komputery za pomocą kabli USB. Dostęp do danych zebranych podczas wizyt w Laboratorium i pomiędzy nimi będzie miał jedynie zespół badawczy.

- Dochowujemy wszelkich starań, aby zapewnić bezpieczeństwo wyników badań oraz danych osobowych uczestników. Wypełnione kwestionariusze i zgody uczestników na udział w badaniu

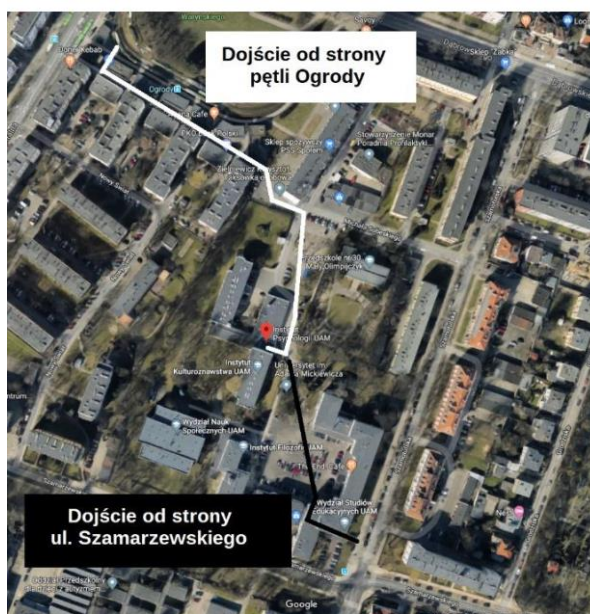
przechowywane będą w Laboratorium Psychofizjologii: Gaming & Streaming UAM. Dane elektroniczne będą przechowywane na zabezpieczonych hasłem komputerach Laboratorium oraz dyskach zewnętrznych. Oba typy danych będą przechowywane w zamykanych szafach pancernych znajdujących się w Laboratorium.

INFORMACJE DOTYCZĄCE OCHRONY DANYCH OSOBOWYCH

- Administratorem Twoich danych osobowych jest Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu z siedzibą przy ul. Wieniawskiego 1, 61-712 Poznań.
- Administrator danych wyznaczył Inspektora Ochrony Danych – kontakt mailowy iod@amu.edu.pl.
- Twoje dane osobowe przetwarzane będą w celu realizacji projektu naukowego *Wpływ pozytywnych emocji na przebieg reakcji fizjologicznych w aktywności e-sportowej* (102/13/SNS/0004)
 - Twoje dane osobowe przetwarzane będą przez okres 5 lat.
 - Twoje dane osobowe nie będą udostępniane innym podmiotom. Dostęp do Twoich danych będą posiadać osoby upoważnione przez Administratora do ich przetwarzania w ramach wykonywania swoich obowiązków służbowych, tj. członkowie zespołu realizującego projekt badawczy.
- Posiadasz prawo dostępu do treści swoich danych z zastrzeżeniem przepisów prawa, prawo do ich sprostowania, usunięcia, ograniczenia przetwarzania, prawo do przenoszenia danych, prawo do wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania, prawo do cofnięcia zgody w dowolnym momencie.
- Masz prawo do wniesienia skargi do organu nadzorczego – Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych, ul. Stawki 2, 00 – 193 Warszawa.
- W odniesieniu do Twoich danych osobowych decyzje będą rozpatrywane indywidualnie. Wszelkie decyzje nie będą opierać się wyłącznie na zautomatyzowanym przetwarzaniu, w tym profilowaniu.

MIEJSCE BADANIA

- Badania odbędą się w Laboratorium Psychofizjologii: Gaming & Streaming. Laboratorium znajduje się przy [ul. Szamarzewskiego 89 \(kampus Ogrody\), budynek AB, sala 63](#) (po wejściu do budynku korytarzem prosto i w prawo). Po przybyciu na miejsce prosimy poczekać przy drzwiach do sali.

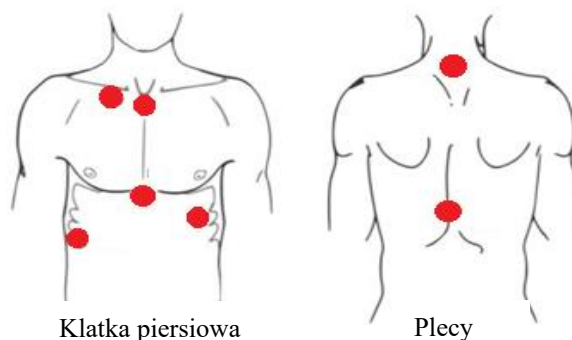


PRZYGOTOWANIE DO BADANIA

- Na dwie godziny przed badaniem prosimy: nie pić kawy, herbaty ani innych napojów zawierających kofeinę, nie pić alkoholu, nie palić papierosów, nie przyjmować leków bez recepty. Na godzinę przed badaniem prosimy nie jeść i ograniczyć aktywność fizyczną.

- Na badanie prosimy przyjść w wygodnym, dwuczęściowym ubraniu (np. T-shirt i spodnie) ze względu na konieczność przyklejenia sensorów do ciała.

- Na ilustracji zamieszczonej po lewej stronie zaznaczono miejsca przymocowania sensorów na klatce piersiowej i plecach. **W wypadku osób o silnie owłosionej skórze na potrzeby badania**



może być konieczne wygolenie niewielkiego kawałka skóry w miejscu przymocowania sensora.

- Ponadto w trakcie badania będzie mierzona również ilość ruchu wykonywana przez uczestników badania. W tym celu sensory zostaną umiejscowione na prawym nadgarstku oraz przy obu kolanach i obu kostkach. Sensory zostaną umieszczone za pomocą pasków mocujących sensor wokół kończyny.

ODWOŁANIE BADANIA

- Jeśli z jakichkolwiek powodów nie możesz wziąć udziału w umówionym badaniu, prosimy o informację (e-mail, SMS lub rozmowa telefoniczna). W przypadku choroby lub znaczącego negatywnego wydarzenia życiowego prosimy o umówienie się na inny termin.

DODATKOWE PYTANIA I INFORMACJE

- Jeżeli masz jakiegokolwiek dodatkowe pytania dotyczące badania lub jeśli chciałbyś otrzymać końcowy raport z wynikami badań z tego projektu, prosimy o kontakt z osobą realizującą projekt: mgr Patrycja Chwiłkowska, Wydział Psychologii i Kognitywistyki, Uniwersytet im. Adama Mickiewicza, ul. Szamarzewskiego 89, 60 – 568 Poznań, e-mail: patchw1@amu.edu.pl

- Badania są elementem realizacji grantu badawczego z programu Inicjatywa Doskonałości – Uczelnia Badawcza UAM (102/13/SNS/0004).