

Vil du delta i forskningsprosjektet

“Døråpneren – Gaming som verktøy for å forebygge og redusere utenforskap”?

Hva handler prosjektet om?

Dette forskningsprosjektet undersøker om et strukturert, gruppebasert gaming-tiltak kan bidra til å styrke sosial deltakelse, mestring, selvfølelse og opplevelse av tilhørighet blant ungdom i ungdomsskolealder. Målet er å få mer kunnskap om tiltak som kan forebygge eller redusere sosialt utenforskap.

Hva betyr det for deg å delta?

Du får denne forespørselen fordi dine foreldre eller foresatte har meldt sin interesse for prosjektet. Ettersom du er over 16 år, er det du som bestemmer om du vil delta. Derfor trenger vi ditt samtykke til at du svarer på spørreskjema, at foreldrene eller foresatte dine svarer på et spørreskjema om deg, og at vi kan innhente opplysninger om deg fra skolen, som for eksempel karakterer og fravær.

Spørreskjemaene handler om hvordan du har det i hverdagen og hva du gjør på fritiden, og det tar cirka 10–15 minutter å svare på hvert skjema. I løpet av prosjektet vil du bli spurt om å svare på tre spørreskjema.

I dette prosjektet er det to måter å delta på. Alle ungdommer som er påmeldt, blir tilfeldig fordelt i to grupper: Gruppe 1 får tilbud om å delta på ukentlige gamingsamlinger, mens gruppe 2 ikke får et slikt tilbud.

Her kommer litt mer informasjon om de to gruppene:

- **Gruppe 1-de som får tilbud om å delta i gaminggruppen:**
 - Du deltar i en gruppe på til sammen 20 ungdommer som møtes to ganger i uken, tre timer hver gang, over en periode på tre måneder. Her vil gaming være hovedaktiviteten.

- På hver samling vil vi skrive ned hvem som har møtt og hvem som ikke har møtt opp.
- Du vil motta til sammen tre spørreskjemaer i løpet av prosjektperioden. Det første spørreskjemaet får du før du begynner i gaming gruppen. Det andre får du rett etter gaming gruppen er avsluttet (etter tre måneder), og det siste får du seks måneder etter at gaming gruppen er avsluttet.
- **Gruppe 2 - de som ikke får tilbud om gaminggruppen:** Selv om du ikke blir trukket til å delta i gaminggruppen, så er du like viktig for forskningsprosjektet. For deg vil deltagelse innebære:
 - Du vil motta tre spørreskjemaer i løpet av prosjektet. Det første får du ved oppstart. Det andre får du tre måneder senere. Det siste får du seks måneder etter at den tre måneder lange prosjektperioden er avsluttet.

Samme hvilken gruppe du havner i, vil vi sammenligne svarene dine over tid for å se hvordan ting utvikler seg.

Som takk for at du er med, får du et gavekort på 200 kroner etter at du har fylt ut spørreskjema 2 og 3.

Hva slags spørsmål får du?

Spørsmålene handler om hvordan du har det i hverdagen. Du kan få spørsmål om trivsel, venner, fritid og hvordan du opplever gaming-tiltaket (for de i gruppe 1). Det kan også være spørsmål om selvfølelse, om du føler deg ensom, eller om du opplever å ha få venner. Noen spørsmål kan oppleves som personlige. Du kan hoppe over spørsmål du ikke vil svare på.

Er det frivillig å delta

Det er frivillig å delta i prosjektet. Dersom du velger å delta, kan du når som helst trekke samtykket uten å oppgi noen grunn. Dette vil ikke få negative konsekvenser for deg. Dersom du trekker samtykket, vil opplysninger om deg bli slettet så langt det fortsatt er mulig å identifisere dem i datamaterialet.

Dine rettigheter

Så lenge opplysningene kan knyttes til deg, har du rett til innsyn, retting, begrensning av behandling, sletting når vilkårene er oppfylt, og rett til å klage til Datatilsynet. Du kan lese mer om dine rettigheter på Datatilsynets nettsider.

Eventuelle utvidelser i bruk og oppbevaringstid kan kun skje etter godkjenning fra REK og andre relevante myndigheter. Du har rett til innsyn i hvilke opplysninger som er registrert om deg og rett til å få korrigert eventuelle feil i de opplysningene som er registrert. Du har også rett til å få innsyn i sikkerhetstiltakene ved behandling av opplysningene. Du kan klage på behandlingen av dine opplysninger til Datatilsynet og institusjonen sitt personvernombud.

Bruk av personopplysninger

Opplysningene brukes kun til formålene som er beskrevet i dette informasjonsskrivet. Opplysningene behandles konfidensielt og i samsvar med personvernregelverket. Kun forskere i prosjektgruppen ved NTNU Samfunnsforskning AS har tilgang til identifiserbare opplysninger. Resultater fra prosjektet kan publiseres i rapporter og vitenskapelige artikler, men ingen deltakere vil kunne gjenkjennes.

Lovlig grunnlag for behandling av personopplysninger

Behandlingen skjer med grunnlag i forskning i allmennhetens interesse. Regional komité for medisinsk og helsefaglig forskningsetikk (REK) har gjort en forskningsetisk vurdering og godkjent prosjektet (saknummer hos REK 998000). NTNU Samfunnsforskning AS og prosjektleder Beate Hygen er ansvarlig for personvernet i prosjektet.

Hva skjer etter prosjektslutt?

Prosjektet er planlagt avsluttet i 2033. Etter at forskningsprosjektet er avsluttet, vil opplysningene om deg bli oppbevart i fem år av kontrollhensyn.

Kontaktinformasjon

Prosjektansvarlig:

Beate Hygen, Forsker I

NTNU Samfunnsforskning AS

beate.hygen@samforsk.no

918 97 720

Personvernombud:

personvern@samforsk.no

Sikt – Kunnskapssektorens tjenesteleverandør har vurdert at behandlingen av personopplysninger i dette prosjektet er i samsvar med personvernregelverket. For spørsmål om vurderingen kan du kontakte personverntjenester@sikt.no

Samtykke til å delta

Jeg har mottatt informasjon om forskningsprosjektet «Døråpneren – Gaming som verktøy for å forebygge og redusere utenforskap». Jeg samtykker til min egen deltakelse og til at:

- Jeg besvarer spørreskjema ved flere tidspunkt i løpet av prosjektperioden.
- Foreldrene eller foresatte mine kan besvare spørreskjema om meg som en del av forskningsprosjektet.
- Svarene fra spørreskjemaene kan kobles sammen for å undersøke utvikling over tid
- NTNU Samfunnsforskning AS behandler personopplysninger om meg som er nødvendige for å gjennomføre prosjektet
- Trondheim kommune utleverer opplysninger om mitt skolefravær, mine standpunktkarakterer, eksamenskarakterer og resultater på nasjonale prøver til NTNU Samfunnsforskning AS med hjemmel i personvernordningen artikkel 6 nr.1 bokstav e (allmennhetens interesse).
- Prosjektet registrerer mitt oppmøte i gamingtiltaket (gjelder kun dersom du blir tilfeldig fordelt til gruppe 1).
- Opplysningene nevnt over kan kobles sammen og brukes til forskningsformål slik det er beskrevet i informasjonsskrivet.

Elektronisk samtykke gis i spørreskjemaet/søknadsskjemaet

☐ Ja, jeg samtykker

☐ Nei, jeg samtykker ikke