

Vil du delta i forskningsprosjektet

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

Hva handler prosjektet om?

Dette prosjektet undersøker om gaming i grupper kan bidra til at ungdom føler seg mer inkludert, får bedre selvtillit og opplever mestring og tilhørighet.

Hva betyr det for deg å delta?

Du får denne informasjonen fordi dine foreldre eller foresatte har meldt deg på prosjektet. De har sagt ja til at både du og de svarer på spørreskjema, og til at vi kan hente inn 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.

Dette prosjektet er lagd slik at det er 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 gaming gruppen, 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?

Ja. Det er helt frivillig å delta. Du kan når som helst velge å ikke svare, eller slutte i prosjektet, uten å forklare hvorfor. Det får ingen negative konsekvenser for deg.

Hva skjer med svarene dine?

Svarene dine blir brukt til forskning, slik at vi kan lære mer om hva som fungerer for ungdom. Svarene dine blir behandlet konfidensielt. Det betyr at det er forskerne som har tilgang til dem, og at de lagres sikkert. Svarene kan bli koblet med andre data i prosjektet, for eksempel svar fra flere tidspunkter og opplysninger om skole, dersom det er gitt samtykke til dette. Når vi presenterer resultater, vil ingen kunne kjenne deg igjen.

Hva skjer etter prosjektet er ferdig?

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

Hvem står bak prosjektet?

Prosjektet gjennomføres av forskere ved NTNU Samfunnsforskning AS.

Har du spørsmål?

Prosjektansvarlig: Beate Hygen, Forsker I

NTNU Samfunnsforskning AS

E-post: beate.hygen@samforsk.no, Tlf: 91897720

Personvernombudet ved NTNU Samfunnsforskning: 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
