

Informasjonsskriv til deltakere i forskningsprosjekt om dataspill som trening for eldre (til seniorenene)

Formål med studien

En spesifikk spillsjanger er treningsspill, som er en kombinasjon av fysisk aktivitet og videospill. I dette forskningsprosjektet (vår masteroppgave) skal vi se nærmere på treningsspill for å forbedre eldres fysiske helse. Det finnes mange kommersielle spill med fysisk bevegelse i dag, men problemet med disse spillene er at de går for fort og ofte inneholder bevegelser som ikke er tilpasset den eldre generasjon.

Vi vil fokusere på å kartlegge kriteriene som må ligge til grunn for at spillet skal være best mulig tilpasset brukergruppen eldre/seniorer.

Metode

Studien vil foregå i to deler etter det innledende informasjonsmøtet. Man kan delta på en eller begge delene.

Del1: En workshop (samling) som består av et enkelt spørreskjema, en gruppesamtale der vi og snakker om deres tanker både om data, dataspill, fysisk aktivitet og deres generelle velferd. Denne delen vil vi ta opp på lydbånd. Videre ønsker vi at dere enkeltvis - eller flere sammen - kan prøve å spille noen av de spillene som er på markedet i dag. Denne delen vil vi filme. Man kan delta på gruppesamtalen og samtidig reservere seg mot å bli filmet.

Del2: Basert på erfaringer og deres tilbakemeldinger i del1, vil det bli utarbeidet noen skisser til et eller flere dataspill. Del2 vil være å delta i en uttesting av disse skissene.

Deltakelse og reservering

Deltakelse i forskningsprosjektet er frivillig. Du kan når som helst trekke deg uten å oppgi noen begrunnelse. Alle innsamlede opplysninger vedrørende deg vil da bli fullstendig anonymisert og lydfilene vil bli slettet. Bruk i så fall kontaktinfo som står nedenfor.

Opplysninger som vil bli brukt

Innhentede data makuleres 3 år etter prosjektslutt (prosjektslutt er 8. november 2013). Dataene vil kunne brukes i relaterte forskningsprosjekter i denne perioden.

De innsamlede dataene (som videofilmene og lydfilene) vil bli behandlet konfidensielt. Vi vil ikke registrere navn eller fødselsdato. Alt materiale fra datainnsamlingen vil bli oppbevart forsvarlig slik at kun studentene, deres faglærere og andre forskere på ntnu har tilgang. Som deltaker i studien har du full innsynsrett i dataene.

Dataene vil benyttes som grunnlag for vitenskapelig publisering i relevante fora. Hvis vi benytter bilder eller sitater i vitenskaplige publikasjoner vil dere være fullstendig anonymisert.

Den første publikasjonen vil være vår masteroppgave, og resultatene fra denne vil være åpent tilgjengelig for interesserte forskere, spillutviklere og andre interesserte (som Trondheim kommune). Masteroppgaven vil også bli formidlet tilbake til seniornett, Trondheim

Prosjektet er meldt til personvernombudet for forskning (NSD).

Med vennlig hilsen

Kine Omholt og Mathilde Wærstad
masterstudenter i kommunikasjonsteknologi ved ntnu

Kontaktperson og ansvarlig for studien er

Professor Lill Kristiansen
Institutt for telematikk, NTNU
Mobiltelefon: 97 72 72 27 / epost: lillk@item.ntnu.no

Samtykke til deltakelse i studien

- ◊ Jeg er villig til å delta i hele studien (inkl. filming)
- ◊ Jeg er villig til å delta i del1 med gruppesamtale (med lydopptak). Jeg ønsker ikke å bli filmet
- ◊ Jeg er villig til å delta i del2 med gruppesamtale (med lydopptak). Jeg ønsker ikke å bli filmet
- ◊ Jeg ønsker å motta informasjon på epost om prosjektet når masteroppgaven er ferdig (frivillig)

(Signert av deltaker, dato)

Navn (TRYKKBOKSTAV): _____
Kontaktinformasjon (for avtale om tidspunkt, og evt. informasjon om prosjektet):

Telefon/mobiltelefon: _____

Epost (oppgis kun om den leses regelmessig): _____

Jeg bekrefter å ha gitt informasjon om studien

(Signert, student , dato)