

Prosjektbeskrivelse for mobilspillet SPØR

Mobilspill i høyere utdanning – Referansenummer 269078 SIKT

Innledning

Forskning og tilbakemeldinger fra pasienter, klienter, elever og studenter viser at fagpersoner ofte unngår å snakke om seksualitet og seksuelle overgrep (Areskoug-Josefsson & Solberg, 2022; Svendsen & Furunes, 2022; Kelder et al., 2021; Engelen et al., 2020; Graugaard et al., 2019)). Dette viser et tydelig behov for økt kompetanse innen seksuell og reproduktiv helse og rettigheter (SRHR). For å bidra til dette har vi utviklet mobilspillet SPØR, som gir studenter og fagpersoner mulighet til å trene på relevante språkferdigheter og holdninger.

Om mobilspillet SPØR

SPØR står for "Se, Prøve, Øve og Reflektere" og er et digitalt opplæringsverktøy bestående av 82 minispill (minigames). Disse lar brukeren øve på temaer som følelsesregulering, inkluderende språk, tillitsetablering og innhenting av informasjon innen SRHR, seksuelle overgrep og LHBT.

Spillet kan lastes ned og spilles på alle typer mobiltelefoner, og er tilgjengelig frem til 1. juli 2025.

Forskningsprosjektet

Prosjektet er tredelt og strekker seg over perioden 2023–2026:

Del 1: Kvantitativ datainnsamling via spilldata

Spillaktiviteten genererer anonyme spilldata, som samles inn av spillleverandøren Attensi. Ved å godta personvernerklæringen i appen samtykker spilleren til at anonymiserte data kan brukes til forskningsformål. Spilldata kan kun samles inn frem til 1. juli 2025.

Del 2: Kvalitativ datainnsamling via Nettskjema

Etter spillperioden vil deltakere få tilbud om å delta i en individuell spørreundersøkelse via Nettskjema. Hensikten er å innhente erfaringer og innsikt om brukeropplevelsen. Spørreundersøkelsen er anonym.

Del 3: Fokusgruppeintervju

Basert på avgitt samtykke i SPØR kan spillere inviteres til fokusgruppeintervju. Deltakelse er frivillig.

Formål med prosjektet

Digitalisering av læring åpner nye muligheter i utdanning og faglig utvikling. SPØR skal undersøkes som et tverrprofesjonelt læringsspill for studenter og fagpersoner innen

opplærings- og helsesektoren. OsloMet leder prosjektet i samarbeid med Universitetet i Sørøst-Norge og Universitetet i Innlandet.

Målgruppe og deltakelse

Studenter, ansatte i akademia og fagpersoner innen opplærings-, helse- og omsorgssektoren kan delta. Deltakelse er frivillig, og man kan trekke samtykket tilbake når som helst uten konsekvenser.

Hva innebærer det å delta?

- Last ned Attensi Skills appen
- Samtykke til bruk av anonymisert spilldata
- Spille SPØR (ca. 20-40 minutter totalt, fordelt på seks moduler)
- Besvare korte spørsmål om bakgrunn og erfaringer

Registrering skjer via telefonnummer. Informasjonen brukes kun til å sende kode for innlogging, og slettes ved tilbaketrekking av samtykke.

Personvern og databehandling

Ved samtykke godtar spilleren at Attensi lagrer anonyme spilldata. Forskere får kun tilgang til krypterte data, ikke personopplysninger. Bare Attensi har tilgang til telefonnummer og spillhistorikk under spillperioden. Invitasjon til spørreundersøkelse i Nettskjema skjer via telefonnummer og forskere vil ha tilgang til en liste over registrerte telefonnummer for utsending av denne. Listen over registrerte telefonnummer kan ikke kobles til spillhistorikk etter avsluttet spillperiode.

Personopplysninger slettes etter avsluttet spillperiode (27. juni 2025). Aidentifiserte data kan oppbevares frem til 31. mars 2029. Personvernerklæringen ligger tilgjengelig i appen.

Kontaktinformasjon

Prosjektledere: Ann Merethe Bredvold (OsloMet), tlf. 67 23 61 78, e-post: annmeret@oslomet.no og Stine Cathrine Hasle (USN), tlf. 99 33 02 28, e-post: stine.c.hasle@usn.no

Personvernombud: Ingrid S. Jacobsen, e-post: personvernombud@oslomet.no

Personverntjenester (SIKT): personverntjenester@sikt.no, tlf. 53 21 15 00

Mer informasjon om prosjektet og spillet finnes på:

<https://uni.oslomet.no/srhrspill>