

Studieninformation und Einwilligungserklärung zur Teilnahme an einem wissenschaftlichen Projekt

zur

Entwicklung eines Spiels zur Förderung der psychischen Gesundheitskompetenz bei Kindern und Jugendlichen

Liebe Schülerin, lieber Schüler,

die Medizinische Universität Wien und die Ferdinand Porsche FERNFH arbeiten gerade an einem wissenschaftlichen Projekt zur Entwicklung eines Spiels für Tablet/Smartphone, das Kindern und Jugendlichen Wissen zu psychischer Gesundheit vermittelt und Spaß macht.

Wir laden Dich ein, Teil unseres Forschungsteams zu sein und uns als Spieletester*in bei unserem Projekt zu unterstützen.

Deine Teilnahme an diesem Projekt ist vollkommen freiwillig. Du musst uns keinen Grund nennen, wenn Du nicht teilnehmen möchtest oder Deine Teilnahme zwischendurch abbrechen möchtest.

Wenn Du teilnehmen möchtest, müssen Du und Deine Eltern eine Einverständniserklärung unterschreiben. Bitte lies zuerst den folgenden Text genau durch. Falls Du Fragen hast, bitte stelle sie uns einfach.

Bitte unterschreibe die Einwilligungserklärung auf der letzten Seite nur dann, wenn Du verstanden hast, wie das Projekt abläuft und Du bereit bist daran teilzunehmen.

Die Ethikkommission der Medizinischen Universität Wien hat dieses Projekt und dieses Informationsblatt befürwortet.

1. Warum machen wir dieses Projekt?

Viele Kinder und Jugendliche fühlen sich manchmal gestresst oder unwohl. Das ist ganz normal, weil alle Menschen Phasen in ihrem Leben haben, in denen es ihnen sehr gut geht und Phasen, in denen es ihnen nicht so gut geht (zum Beispiel, weil sie Stress mit ihren Aufgaben haben, Streit mit einer Freundin oder einem Freund haben, traurig oder ängstlich sind oder sich überfordert fühlen). In diesem Projekt entwickeln wir daher ein Spiel für das Smartphone/Tablet, bei dem Kinder/Jugendliche lernen können, wie das eigene Wohlbefinden und die eigene Stimmung verbessert werden kann.

Bevor wir dieses Spiel Kindern und Jugendlichen anbieten, laden wir während der Entwicklungsphase Schüler*innen ein, Teile des Spiels zu testen und auszuprobieren und uns zu sagen, was sie davon halten. Damit möchten wir dieses Spiel schon in der Entwicklungsphase verbessern. Es geht bei den Spieletestungen daher nicht um Deine psychische Gesundheit, sondern darum, welche Meinung Du zum Spiel hast (zum Beispiel Grafik, Handlung, Funktionen).

2. Wie läuft das Projekt und Deine Teilnahme ab?

Dieses Projekt wird gemeinsam von der Universitätsklinik für Kinder- und Jugendpsychiatrie der Medizinischen Universität Wien und der Ferdinand Porsche FERNFH durchgeführt. An der Spieletestung werden ungefähr 10-15 Schüler*innen teilnehmen.

Folgendes erwartet Dich:

Wir laden Dich ein, in unterschiedlichsten Stufen der Spieleentwicklung das bis dahin entstandene Spiel zu testen. Bei jedem Termin wird es einen anderen Schwerpunkt (Grafik, Handlung, Gameplay, etc.) geben, was Du testen und anschließend bewerten sollst. Es wird zirka 5 Termine geben. Sobald es etwas Neues zu testen gibt, würden wir uns bei Dir melden, um uns einen Termin für die nächste Spieletestung auszumachen. Dieser Test wird pro Termin ca. 30 Minuten dauern und wird in einem Raum der Ferdinand Porsche FERNFH in Wiener Neustadt stattfinden. Anschließend findet noch eine gemeinsame Diskussion mit anderen Schüler*innen statt, die ebenfalls das Spiel getestet haben. Diese Diskussion wird maximal 60 Minuten dauern.

Insgesamt wird die Spieletestung so ablaufen:

1. Wir werden Deine Eltern zuerst bitten, uns Deine Kontaktdaten (E-Mail-Adresse, Telefonnummer) zu geben, damit wir Dich zu Spieletestungen einladen können (Informationsblatt Deiner Eltern).
2. Zu Beginn jeder Spieletestung erklären wir Dir, was Dich genau erwartet und was Du bei diesem Termin anschauen und testen wirst. Du sitzt dabei vor einem Laptop oder Tablet, auf dem wir Dir Entwürfe von Teilen des Spieles zeigen.
3. Danach wirst Du gebeten, unsere Entwürfe anzusehen beziehungsweise zu testen und dabei laut zu denken (also alle Deine Gedanken, die Dir dabei durch den Kopf gehen, laut auszusprechen). Dabei sollst Du sagen, was Dir gefällt oder nicht gefällt und Du kannst Vorschläge für Verbesserungen machen.
4. Anschließend machen wir mit Dir und den anderen Kindern und Jugendlichen, die an diesem Tag Teile des Spiels getestet haben, eine gemeinsame Diskussionsrunde, in der wir gemeinsam Ideen sammeln, wie wir das Spiel verbessern können. Außerdem bitten wir Dich einen ganz kurzen Fragebogen zu Deiner Person (Geschlecht, Alter, Schultyp, wie häufig Du Computerspiele spielst und was Deine Lieblingsspiele sind) auszufüllen.

Sowohl die Spieletestung als auch die Diskussionsrunde möchten wir gerne auf Tonband aufzeichnen, damit wir die Ergebnisse später besser auswerten können. Außerdem würden

wir bei der Spieletestung auch den Bildschirm des Laptops aufzeichnen, damit wir bei der Auswertung besser nachvollziehen können, welchen Teil des Spiels du gerade kommentierst. Dein Gesicht wird auf dieser Aufzeichnung nicht zu sehen sein.

5. Am Schluss erhältst Du als kleines „Dankeschön“ für Deine Teilnahme einen Geschenkgutschein im Wert von € 25 pro Termin.

3. Was nützt es Dir, wenn Du an dem Projekt teilnimmst?

Wenn Du als Spieletester*in teilnimmst, erhältst Du Einblick in wissenschaftliche Projekte und die Entwicklung von Spielen für Computer/Tablet/Smartphone. Deine Sichtweisen und Meinungen zu den vorläufigen Versionen des Spiels sind außerdem für uns sehr wichtig, um das Spiel verbessern zu können. Wenn Du möchtest, können wir Dich dann später, sobald dieses Spiel verfügbar ist, informieren und Du kannst dann die Vollversion des Spiels auch ausprobieren.

4. Gibt es irgendwelche Risiken, wenn Du an dem Projekt teilnimmst?

Nein, wir erwarten nicht, dass die Teilnahme an dieser Spieletestung mit irgendwelchen Risiken verbunden ist. Während der Testung fragen wir Dich nur, wie Dir unsere Spielentwürfe gefallen.

5. Was ist zu tun, wenn Du Dich unwohl fühlst?

Solltest Du dich während der Spieletestung in irgendeiner Form unwohl fühlen, dann gib uns bitte gleich Bescheid. Wir werden dann die Testung sofort unterbrechen. Solltest du nach der Spieletestung Fragen haben, kannst Du Dich auch jederzeit bei uns melden (unsere Kontaktdaten findest Du weiter unten bei Punkt 9).

6. Kannst Du das Projekt vorzeitig beenden?

Du kannst die Spieletestung jederzeit abbrechen, ohne einen Grund nennen zu müssen. Dadurch entstehen für Dich keine Nachteile. Außerdem bist Du nicht verpflichtet, an jedem Termin teilzunehmen.

7. Datenschutz

In diesem Projekt erheben und verarbeiten wir Daten über Dich (Tonbandaufzeichnung der Spieletestung und der Diskussionsrunde, Fragebogen). Der Datenschutz ist in diesem Projekt sehr wichtig und deswegen möchten wir Dir erklären, welche Daten wir sammeln und wie wir damit umgehen.

Man unterscheidet drei Arten von Daten

1. Daten, anhand derer Du direkt identifizierbar bist (z.B. Name, Tonbandaufzeichnung),
2. pseudonymisierte Daten - das sind Daten, bei denen Du nicht direkt identifizierbar bist. Dabei wird statt Deinem Namen ein Code verwendet (z.B. VP001), aus dem nicht hervorgeht, wer diese Person ist.

3. anonymisierte Daten, bei denen die Identifizierung einer konkreten Person ausgeschlossen werden kann.

Alle Daten, anhand derer Du direkt identifizierbar bist (das heißt Dein Name auf dieser Einverständniserklärung, Tonbandaufzeichnung), werden an der Medizinischen Universität Wien (Universitätsklinik für Kinder- und Jugendpsychiatrie) oder der Ferdinand Porsche FERNFH sicher aufbewahrt. Zugang zu diesen Daten haben nur die Mitarbeiter*innen des Projektteams. Diese Personen sind zur Verschwiegenheit verpflichtet und unterliegen den geltenden Datenschutz-Gesetzen.

Die Tonbandaufzeichnung der Spieletestung und der Diskussionsrunde sind nötig, damit die Projektmitarbeiter*innen nicht mitschreiben müssen und die Ergebnisse besser ausgewertet werden können. Später wird die Tonbandaufzeichnung verschriftlicht, wobei die einzelnen Personen mit einem Code aufscheinen (z.B. „P1“ für Person 1) und keine Namen verwendet werden. Nach Ende des Projektes werden die Tonbandaufzeichnungen wieder gelöscht.

Die Erhebung und Speicherung aller anderen Daten (verschriftlichte Version der Spieletestung und der Diskussionsrunden, Fragebogen) erfolgt in pseudonymisierter Form (das heißt über einen Code, z.B. „P1“).

Wir werden die Ergebnisse dieses Projekts auch veröffentlichen. Die Veröffentlichung Deiner Daten erfolgt nur in anonymer bzw. pseudonymisierter Form. Einige Aussagen aus der Spieletestung bzw. der Diskussionsrunden werden möglicherweise in öffentlich zugänglichen Berichten unter einem Pseudonym (d.h. z.B. „P1“) zitiert werden. Deine Identität wird auf keinen Fall preisgegeben.

Wenn Du nicht mehr möchtest, dass wir Deine Daten erheben oder verarbeiten, kannst Du Dein Einverständnis zurückziehen. Danach werden wir keine Daten mehr über Dich erheben. Du hast auch das Recht, uns um Auskunft zu bitten, welche Daten wir über Dich gespeichert haben, Deine Daten berichtigen oder löschen zu lassen oder die Verarbeitung Deiner Daten einschränken zu lassen. Dazu kannst Du uns kontaktieren (Kontakt siehe unten). Du hast außerdem das Recht den Datenschutzverantwortlichen der Medizinischen Universität Wien (datenschutz@meduniwien.ac.at) oder der FERNFH (datenschutz@fernfh.ac.at) zu kontaktieren.

8. Gibt es eine Aufwandsentschädigung?

Als Aufwandsentschädigung für Deine Teilnahme an dieser Spieletestung erhältst Du pro Termin einen Geschenkgutschein im Wert von € 25,-.

9. Wo kannst Du Fragen stellen?

Wenn Du uns Fragen zu diesem Projekt stellen möchtest (jetzt oder auch später), kannst Du uns per E-Mail oder Telefon gerne kontaktieren. Wir beantworten Dir Deine Fragen gerne.

Kontakt:

- **Projekt-E-Mail-Adresse:** psygeskom@meduniwien.ac.at
- Projektleiter MedUniWien (Mag. Dr. Michael Zeiler): Telefon: 01/40400 21270; E-Mail: michael.zeiler@meduniwien.ac.at
- Projektleiterin FERNFH (Prof.(FH) Mag. Dr. Karin Waldherr): Telefon: 0664/4248501; E-Mail: karin.waldherr@meduniwien.ac.at

Projektteam der MedUniWien: Mag. Dr. Michael Zeiler; Assoc.Prof. Mag. Dr. Gudrun Wagner; Univ.Prof. Dr. Andreas Karwautz; Sandra Vögl, MSc

Projektteam der FERNFH: Prof. (FH) Mag. Dr. Karin Waldherr; Mag.(FH) Ursula Prinz, MSc., Mag. Nino Werner

10. Einwilligungserklärung

Name des Teilnehmers / der Teilnehmerin: _____

Geb. Datum: _____

Ich bin bereit, an dem Projekt zur Entwicklung eines Spiels zur Förderung der psychischen Gesundheitskompetenz bei Kindern und Jugendlichen teilzunehmen. Ich weiß, dass ich die Teilnahme ablehnen oder das Projekt vorzeitig abbrechen kann, ohne dass ich dadurch einen Nachteil habe.

Ich bin vom Projektteam ausführlich und verständlich über den Ablauf und mögliche Belastungen aufgeklärt worden.

Ich habe diesen Informationstext (insgesamt 6 Seiten) gelesen. Aufgetretene Fragen wurden mir vom Projektteam verständlich und zufriedenstellend beantwortet. Ich hatte ausreichend Zeit, mich zu entscheiden. Ich habe zurzeit keine weiteren Fragen mehr.

Ich stimme zu, dass meine Daten, die in diesem Projekt erhoben werden, verarbeitet werden (wie im Abschnitt „Datenschutz“ beschrieben), um bin mit der Tonband-Aufnahme der Spieletestung bzw. der Diskussionsrunde einverstanden.

.....
(Datum und Unterschrift des Teilnehmers / der Teilnehmerin)

.....
(Datum, Name und Unterschrift des / der Projektmitarbeiter*in)