

実験参加についての同意書・第5回科学と技術のひろば「未来のゲームシステム」(2016/11/26)

本研究は「エンタテインメントシステム」について科学的研究を行っており、研究の一環として、一般の体験者(未成年者含む)の自然な遊び体験を通じたデータについて、対話的・物理的取得し、今後の研究に役立てさせていただいております。

研究課題「多重化による合理的配慮対応・教育用ディスプレイシステムの開発」/研究実施責任者:神奈川工科大学 情報学部 情報メディア学科 白井曉彦研究の必要性・目的:本研究「多重化による合理的配慮対応・教育用ディスプレイシステムの開発」は、多重化ディスプレイを教育用途に使用する場合の特性を明らかにすること。研究内容・方法および公表の方法:実験は、実際の教育に使用する教室環境やテスト環境を想定し、画質評価や情報デザインの評価を主観評価に基づくアンケートの記入を中心に評価します。多重化映像を視聴する際は、裸眼と偏光メガネを使い選択し、回答・ヒント・字幕等の情報をそれぞれ提示し、利用者の反応をビデオ等で収録し、分析します。画質の評価等も併せて行います。結果は学会発表およびWebサイトにて集計結果および個人の感想を、個人を特定できない形で公表します。研究によって生じ得る研究対象者の不利益および危険性とその対処法:(1)テストのスコア:実験中に様々なテストを行います。結果については本人の希望で開示しますが、個人と紐付けずに管理します。(2)個人の特定:記録映像を撮影します。撮影した映像は個人を特定できないように処理します。(3)危険性:映像は一般的な映像であり不快感はないと考えますが、万が一気分が悪くなった時などは、実験参加者の意思で実験を中止することができます。個人情報保護への配慮:実験によって得られたデータは、連結不可能匿名化を行い、研究対象者の人権に配慮した取り扱いをします。研究結果を学会等において公表する場合は、対象者のプライバシーを護り、本人が特定できないよう十分配慮します。研究に参加しない自由の確保:研究対象者は、この研究(実験)に参加しない自由を持ちます。また、実験に参加していても、その同意を撤回することができます。

この研究は、神奈川工科大学のヒトを対象とした研究に関わる倫理審査委員会承認されたもの(承認番号2016-020)です。

体験中の記録映像を撮影しています。
撮影した映像は個人を
特定できないように処理します。

- 気になる方はスタッフへお声がけください(一時停止します)