

日本シミュレーション&ゲーミング学会全国大会論文報告集

投稿原稿執筆要領

○模擬 実（シミュレーション大学）・迎夢 遊子（ゲーミング大学）

Guide for Authors: For the Proceedings of JASAG National Conference
Makoto Mogi, Simulation University and Yuko Geimu, Gaming University

キーワード： 原稿，執筆，書式，様式，用紙

1 まえがき

本稿では、日本シミュレーション&ゲーミング学会（以下、本学会と略す）全国大会論文報告集（以下、論文報告集と略す）の原稿の作成要領について説明する。この文書は、本学会学会誌投稿規程に準じて、本学会学術委員会が作成したものである。

なお、学会誌投稿規程に準じ、①シミュレーション&ゲーミングに関するもの、②その他、シミュレーション&ゲーミングとの関係を明示したもの、のいずれにも該当しない投稿原稿は受け付けない。学会の学際性から、②の場合は、その関係性を「まえがき」相当部分に明記しなければならない。

受付および審査後に受理した A4 判原稿（いわゆるカメラレディ原稿）は等倍率およびオフセット印刷により論文報告集を制作する。

原稿枚数は偶数枚（2 頁，4 頁，6 頁）とする。2 頁原稿はおおむね抄録的内容，4 頁原稿はおおむね報告的内容，6 頁原稿はおおむね論文に準じた内容とする。本執筆要領は 6 頁原稿を想定している。抄録ないし報告の場合は、参考文献の表記は部分的に省略できる。奇数枚数は原則として認めない。（注意 執筆要領の本稿はこれらに完全には従っていない。）

原稿 1 枚目から原則として両開き左面から順番に割り当てられる（1 枚目が左側，2 枚目が右側）。図表等を挿入する場合はこれらの割り付けを考慮していただきたい。

投稿期限を厳守すること。

2 原稿用紙

想定する原稿用紙は A4 判とする。余白は上下 25mm，左右 20mm とする。余白の確保は厳守のこと。余白は全面空白のこと。

頁書式は 2 段組である。段間は 9mm 程度を確保する。行数は段 50 行を標準とし、文字数は行 26 文字を標準とする。

段間，行数，文字数に関しては、使用機材を因とする若干の差異を認める。なお、この組版に従うと、頁当 2600 字分に相当する文字域を確保できる。

文字種は、邦字について明朝体 9 ポイント、英数字については Times Roman 系 9 ポイントとする。

再現性を確保するため、日本語文字のプロポーショナル系フォントの使用は最低限にすること。なお、一般的でないフォントを使用する場合はフォントを提出ファイルに組み込むこと。以上の書式から外れる投稿は受け付けない。

3 論文体裁

3.1 邦文題目

主題の指定文字種はゴシック体 12 ポイントである。中央揃えすること。副題が必要な場合はゴシック体 10 ポイントである。同じく中央揃えすること。

3.2 邦文著者名

邦文表題との間 1 行相当（12.5 ポイント程度）の空行を確保する。明朝体 10 ポイント著者氏名（連名の場合は講演者には○印を付けること）と所属機関名（字数が多い場合は略記を使用のこと）を記載する。連名者が多い場合は複数行に分けること。

3.3 英文表題

邦文著者名との間 1 行相当（12.5 ポイント程度）の空行を確保する。主題副題の文字種は Times Roman 系 10 ポイント太字とする。Main Words の頭文字を大文字とすること。

3.4 英文著者名

Times Roman 系 10 ポイントを使い、著者氏名と所属機関名（語数が多い場合は略記を使用のこと）を記載する。連名者が多い場合は複数行に分けること。

3.5 キーワード

英文著者名との間 1 行相当（12.5 ポイント程度）の空行を確保する。重要語句から順次最大 5 語句を明示する。題目に含まれない語句を含めることが望ましい。明朝体 9 ポイントを使用し中央揃えすること。

3.6 本文

キーワードとの間 1 行相当（12.5 ポイント程度）の空行を確保する。2 頁以後については原稿印字領域の上端から記述する。和文の表現形式は「である」調に統一すること。

3.6.1 文字種

邦字について明朝体 9 ポイント、英数字については Times Roman 系 9 ポイントとする。

3.6.2 句読点

邦文の句点は「，」，読点は「。」を打つこと（厳守）。

3.6.3 見出し

章見出し（第一水準）は一行空けてゴシック体 9 ポイントを使用する。節見出し（第二水準）は前後に空行を設けずに、ゴシック体 9 ポイントを使用する。

節以下の見出しは避けることが望ましい。論理構造上必要がある場合は見出し（第三水準）にゴシック体 9 ポイントを使用し、改行せずに邦文空白を 2 つ挿入した後に本文を続ける。

3.7 図と表

図と表は、本文で引用したところの近くに配置する。図のキャプションは図の下に、表のキャプションは図の上に記載する。図表内の文字は本文と同程度以下にする。図表域の周囲はなるべく 9 ポイント相当の空白域を確保する。

写真(図1)も図として扱うこと。図番号と表番号の部分はゴシック体(英文の場合は太字)を使う。なお、図表(写真も含む)は白黒版を原則として使用すること。その他は学会誌執筆要領に準じる。



図1 ISAGA2009の風景

3.8 数式

数式は中央揃えとし、式番号は括弧付連続番号(1)を使う。数式の前後はなるべく空白行と設ける。

3.9 最終頁の組版

最終頁に余白が生じる場合は、原則として、左段の行数と右段の行数を同数にすること。

3.10 謝辞

謝辞が必要な場合は参考文献の前に記入する。

4 参考文献について

4.1 文献名称

本学会の学際性を考慮し、文献名については略称を極力さけること。

4.2 文献の参照

参考文献の引用は例にならい、著者の姓、発表年を書く。

◆著者が1名の場合

- ・ 関(1997)は….
- ・ …が紹介されている(関1997)。

◆著者が2名の場合

- ・ 市川・中村(2003)は…
- ・ …が紹介されている(市川・中村2003)。
- ・ Abowd and Mynatt(2000)は…
- ・ …が紹介されている(Abowd & Mynatt 2000)

◆著者が3~5名の場合

最初のみ全員、次回以降は和文献の場合は○○ら、英文献の場合は et al.

- ・ 関・広瀬・山田(1997)は…(初出)
- ・ 関ら(1997)は…(2回目以降)
- ・ Klabbers, Scheper, Takkenberg, and Crookall(1989)は…(初出)
- ・ Klabbers et al.(1989)は…(2回目以降)
- ・ …が紹介されている(Klabbers, Scheper, Takkenberg, & Crookall 1989)。

◆著者が6名以上の場合

初出から和文献の場合は○○ら、英文献の場合は et al.

◆同著者複数文献の参照

- ・ 関(1997, 1998)は….

- ・ …が紹介されている(関1997, 1998)。

◆異なる著者による同時複数文献の参照

- ・ …が紹介されている(関1997; 広瀬1997)。

4.3 参考文献リスト

本文中で参照した文献は、本文末尾に参考文献としてまとめる。参考文献は、著者のアルファベット順、年代順に記す。同一著者の同一年の文献は、引用順に a, b, c …を付して並べる。日本語文献の論文名は「」, 書名・雑誌名は『』でくくり、著者名(出版年)「論文名」, 編者名『書名』, 出版社名, 章番号, ページ, あるいは、著者名(出版年)「論文名」, 『雑誌名』, 巻(号), ページ, のように表す。英語文献の書名, 雑誌名はイタリック体とし、書誌情報の記述順序は日本語文献にならう。

◆和雑誌掲載論文等

市川 新・中村美枝子(2003), 「ゲーミング専門語の中核編纂の試み」, 『シミュレーション&ゲーミング』, 13(2), 198-209.

◆和書掲載論文等

広瀬幸雄(1997)「仮想世界ゲームとは何か」, 広瀬幸雄編『シミュレーション世界の社会心理学』, ナカニシヤ出版, 第1章, 11-23.

◆和書

植田一博・岡田 猛(2000)『共同の知を探る創造的コラボレーションの認知科学』, 共立出版.

◆英雑誌掲載論文等

Wolfe, J. (1997) The Effectiveness of Business Games in Strategic Management Course Work, *Simulation & Gaming*, 28(4), 360-376.

Abowd, G. D., & Mynatt, E. D. (2000) Charting Past, Present, and Future in Ubiquitous Computing, *ACM Transactions on Computer-Human Interaction*, 7(1), 29-58.

◆英書掲載論文等

Teach, R. D. (1992) Global Changes in Business and Economics. In Crookall, D., and Arai, K. (Eds.) *Global Interdependence: Simulation and Gaming Perspectives*. Springer-Verlag, 259-262.

◆英書

Klabbers, J. H. G., Scheper, W. J., Takkenberg, C. A. Th., & Crookall, D. (1989) *Simulation-Gaming: On the Improvement of Competence in Dealing with Complexity, Uncertainty and Value Conflicts*. Pergamon Press.

◆WWWから入手した文献

著者名(出版年)「論文名」, URLのように表す。出版年の部分は、情報が発信された年が特定できる場合はその年を記載し、特定できない場合は、その情報の所在を確認した日時を記述する。

Casey, M. J., & Austin, M. A. (2005.6.12) *Semantic Web Methodologies for Spatial Decision Support*, <http://www.isr.umd.edu/~caseymj/>

5 ゲームやソフトウェアの情報について

ゲームやソフトウェアの典拠(書誌情報に相当)は、参考文献とは別にタイトルのアルファベット順に並べる。また、ゲームの製作者・ソフトウェアの出版社(販売元)等の住所を明記する。英文タイトルは原則として大文字とし、ゲーム名・作者名(出版年)『書名』出版地: 出版社. 住所. の順に表す。

【掲載例】

タツ・ロッド・津村俊充・星野欣生(1996)『CreativeHuman Relations Vol. 111』東京：プレスタイム、東京都港区南青山 4-21-24 荒井ビル。

FISH BANKS, Ltd. Meadwos, D. L., Shannon, D. E., & Fiddaman, T. (1987) IPSSR. University of New Hampshire, Durham, NH 03824, USA.

SIMSOC (3rd Edition). Gamson, W. A. (1978) New York: Free Press. c/o Macmillan, 866 Third Avenue, New York, NY 10022, USA.

SPACE. Law-Yone, H. (1993) Faculty of Architecture and Town Planning, Technion-Israel Institute of Technology, Haifa 32000, ISRAEL.

6 著者紹介について

著者の連絡先(所属機関の連絡先, 電子メール宛先など)を記入することが望ましい。連名の場合は, 講演者など代表 1 名を記入してもよい。

【記載例】

模擬 実 makoto.mogi@jasag.org <http://www.jasag.org/mogi/>

7 付録について

付録や注記などが必要な場合は論文の最後に記載すること。