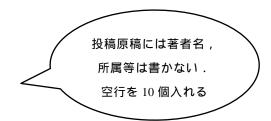
# 日本シミュレーション&ゲーミング学会誌執筆要領

## 副題がある場合は 14 ポイント(主題は 16 ポイント)



#### 要約

要約は 400 字程度.MS 明朝 9 ポイント.要約は 400 字程度.MS 明朝 9 ポイント.

キーワード: 5個程度,原稿全体の内容,特徴をよく表す語句,左寄せ

#### 1. 使用言語

原稿は和文または英文のいずれかとする.

## 2. 投稿時の書式と文章の体裁

## 2.1 フォーマット

可能な限り刷り上がりイメージと同様のフォーマットに て作成する. 具体的には,

- ・ 用紙はA 4 判とし ,1 頁あたりの行数は 50 行とする.
- ・2.2 に示す構成要素のうち,本文前までは1行51 文字の1段組とする.
- ・ 本文以降 , ゲームやソフトウェアの出典までは 1 行 26 文字×2 段組みとする .
- ・ 英文要約以降は,再び1行51 文字(半角102文字)の1段組とする.

状況として,以下のような議論の仕組みを構築した.

## 2.2 構成要素

## (1) 論文,速報,解説の場合

論文,速報,解説は,次の構成要素をその順に配置する. なお,括弧内に分量等が指定されている場合は,その指定にそって記述する.

・タイトル及び空行(10 行分)

- ・要約(400 字程度)
- ・日本語キーワード(5個程度)
- ・本文
- ・謝辞(必要な場合のみ記述)
- ・参考文献
- ・ゲームやソフトウェアの出典
- ・英文タイトル
- ・英文要約(200-250 words 程度)
- ·英語キーワード
- ·付録
- (2) コメント,書評・紹介,文献紹介の場合
  - ・タイトルと執筆者名
  - ·空行(3 行分)
  - ·本文
  - ·参考文献
  - ・ゲームやソフトウェアの出典

#### 2.3 文章

文章は,新仮名遣いと常用漢字を用い平易な口語体で記す.句読点は「,」「.」を用いる.論文,速報,コメント,解説については,表現形式を「である」調に統一する.

#### 3. 本文

## 3.1 論文の構成

本文は,序論(はじめに,など),本論,結論(結び,など)の順に記述する.

#### 3.2 章や節の区別

本文は ,章 ,節の区別を明確にし ,それぞれ「1 」,「1.3 」,「1.3.2」のように番号をつける .必要に応じて「(1),(2), ...」などを併用してもよい .

#### 3.3 人名表記

人名は,原則として原語で表記する.

#### 3.4 図表

図・表(写真も図として扱う)は、実際に印刷される大きさに配慮した内容・記述とする.また、著者の責任で鮮明なものを用意し、本文中の該当箇所に文章とは分けて埋め込む(必要に応じて、図表部分を1段組にしてもよい).その際、各図表には「図1」、「表1」のように通し番号をつけ、図の場合は図の下に、表の場合は表の上に、表題とともに当該図表番号を記載する.また、当該図表を参照している本文文章中にも図表番号を記述する.なお、図表番号の部分はゴシック体(英文の場合は太字)を使う.

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.

表1表の見本

北	西	東	南
縦罫	線は あまり	使用	しない

### 3.5 注

注を記入する場合は,一連番号を本文中の参考箇所右肩に小さく(1)のように書いた上で,注記文を本文末尾にまとめて記述する.

#### 4.謝辞

投稿の際には謝辞のスペースだけを確保し 記載しない. 掲載決定後に記入する.

謝辞 本研究は科学技術融合振興財団研究助成を受けた. 本研究は JSPS 科研費 XXXXXXXXX の助成を受けたものです.

#### 5. 参考文献

#### 5.1 本文中の引用

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.

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....s
- ・...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)

#### 5.2 末尾の参考文献一覧

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てのせる.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
- 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
- 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/

#### 6. ゲームやソフトウェアの出典

ゲームやソフトウェアの出典は,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.

書式は ,参考文献と同様に 1 行目はインデントを入れず , 2 行目以降に 2 文字分の字下げ ( インデント ) をする . 例:

- タップ・ロット.津村俊充・星野欣生(1996) 『Creative Human 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.

#### 7. 著者紹介

投稿時には著者紹介を含めない.掲載決定後に,著者名 及び連絡先 e-mail アドレスを記載する.

## 8. その他

その他,疑義のある場合は,通常広く認められている書式を使用する.なお,この要領に準拠していないと認められる原稿は,受け付けない.

#### English tile MS Gothic 10 point bold

English abstract should be approximately 200-250 words. English abstract should be approximately 200-250 words. abstract should be approximately 200-250 words. English abstract should be approximately 200-250 words.

Keywords: about five keywords, represent the contents, words featured the article, put left side