

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）

投稿原稿には著者名、
所属等は書かない。
空行を 10 個入れる

要 約

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A4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 XXXXXXXX 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ぬ、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たのせる。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

