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．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．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．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．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．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．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．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．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．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，解説の場合

論文, 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、報告の場合

- 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，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.

*論文・報告書・Web サイト等で紹介されるゲームは「参考文献」に記載し、出版・頒布されているゲームは「出典」の様式に従って記載することを想定している。ただし、出版・頒布されているゲームが論文等で詳細に説明されているなど、読者が当該ゲームに関わる情報にアクセスできるようであれば、参考文献とゲームやソフトウェアの出典の両方に記載しても構わない。

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.

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