

日本シミュレーション&ゲーミング学会誌  
執筆要領（A4移行版）での主な改訂箇所

原稿執筆要領で、従前版（2003.10）から変更された点を下線で示したものです。

## 1. 和文原稿と英文原稿との執筆要領の違い

原稿は和文または英文のいずれかとする。和文原稿は2以降にしたがう。英文原稿は、英文誌 Simulation & Gaming: An International Journal に準ずるものとする。

## 2. 投稿時の書式と文章の体裁

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。
- ・ （または ` `）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。

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。

- ・ タイトルおよび空行（10行分）
- ・ 和文要約（400字程度）
- ・ 日本語キーワード（原稿全体の内容の特徴を表す語句5つ程度）
- ・ 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
- ・ 英文要約（175ワード程度）
- ・ 英語キーワード
- ・ 付録

・ コメント、書評・紹介、文献紹介は、次の構成要素（分量）をその順に配置する。

・ 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

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

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。

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。

人名は、原則として原語で表記する。

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。

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. 参考文献

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).

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 .

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.

## 6. 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 .