

# 日本デジタルゲーム学会論文テンプレート兼執筆マニュアル - 2018年6月改定版 -

出倉太郎 出倉花子<sup>i</sup> 出倉次郎<sup>i</sup>

芸夢大学大学院 表象文化研究科 <sup>i</sup>芸夢株式会社 ゲーム AI 開発部(部署までの表記は任意・必要に応じて複数行可)  
taro@geimu.ac.jp, {hahako.d, jiro.d}@geimu.co.jp

**概要:**本フォーマットのスタイルは日英両方に対応しています。本文を全て英文で執筆する場合でも、日本語と同じスタイルを適用することで綺麗な見栄えを実現できます。学会誌への投稿原稿については、日英両方のタイトル・概要が必要になります。年次研究大会・夏季研究大会の予稿については、日英両方を記載することが望ましいですが、「日本語のみ」か「英語のみ」でもかまいません。日本語で 400 文字程度に収めるようにしてください。概要の文字数が 400 文字を大幅に超えるような場合は、事前に学会事務局にご相談ください。(←ここまでで約 240 文字です)

**キーワード:**論文, フォーマット, MS Word, スタイル

## DiGRA Japan Journal Template and Style Manual - Revised version in Jun. 2018 -

Taro DEGURA Hanako DEGURA<sup>i</sup> Jiro DEGURA<sup>i</sup>

Graduate School of Geimu University Geimu Co.Ltd.

taro@geimu.ac.jp, {hahako.d, jiro.d}@geimu.co.jp

**Abstract** The style of this format is compatible with both Japanese and English. Even if you write all the text in English, you can achieve a beautiful appearance by applying the same style as Japanese. For manuscripts submitted to our journal, both the Japanese and English titles and abstract are required. Regarding the prospect of the annual research meeting and the summer research meeting, it is preferable to describe both Japanese and English, but "Japanese only" or "English only" is allowed. The abstract should be written in about 200 words. If the number of words in the summary greatly exceeds 200 words, please consult with our office in advance. (So far, there are about 110 words.)

**Keyword** article, format, MS Word, Style

### 1. 2018年6月改訂版に向けて

本フォーマットは、2018年6月より運用する、新しい論文および予稿集の基本フォーマットである。見栄えが大きく変わったように見えるが、これまでの本学会への投稿経験者の混乱を避けるため、書誌情報の形式や図表の入れ方など論文の本質に関わる部分には大きな変更は施していない。今回の版の作成にあたって、主な方針を以下のように定めた。

- (1) MS Word の自動的な挙動による混乱を極力避ける
- (2) これまで本学会の論文・予稿の執筆経験のある方には、大きな書式変更を強いることなく、さらに執筆しやすいフォーマットを提供
- (3) 多くの関連学術分野からの参入を促進するため、本学会と関連の深い主な他学会の論文誌等のレイアウトを広く参考
- (4) 事実上 MS Word で書く投稿者が大半なため、フォントやレイアウトの指定の個別解説を削除し、本フォーマットの必要な部分をコピー＆ペーストして使えるように例示する
- (5) 表や箇条書き、タイトル部分や巻末の参考資料リストなど、特殊な部分の体裁は、投稿者が必要に応じて部分的に若干の体裁変更を行っても全体が崩れにくくする
- (6) 一部会員より LaTeX 対応を強く要望されているため、将来的な対応に備えて見栄えを統一しておく

なお、上記が番号付き箇条書きの体裁の例である。本フ

ォーマットにはこうした体裁上の実例をふんだんに含むので、必要に応じてコピー＆ペーストして利用することを推奨する。

### 2. 原稿提出枚数

各種文書(論文・ショートペーパー・記事など)は、図、表、写真を含め制限枚数で作成すること。枚数の超過・不足した原稿は受付を拒否する場合がある。

各原稿の制限枚数は、以下の通りである。

研究論文	12 ページ以内
実践論文	12 ページ以内
作品論文	12 ページ以内
ショートペーパー	6 ページ以内
研究ノート	原則として 6 ページ以内
寄稿・記事	原則として 4 ページ以内
書評	2 ページ

研究発表大会の原稿枚数については、各回の予稿募集規定において別途定める。

### 3. Word の「スタイル」機能利用の推奨

フォントの指定や行間処理、字下げ処理など、文字の見栄えに関わる部分は、MS Word では Win, Mac 問わず「スタイル」という機能に集約されている。スタイルは文章ごとに指定・保存が可能であるため、本フォーマットにも本学会特有の基本的なフォント・行間・字下げなどの基本的な指定が含まれている。MS Word の意図せぬ自動処理などを極力防止するため、Word をインストールした初期状態の基本動作に

含まれるスタイルから切り離れた上で、本フォーマットでのスタイル指定も最低限にとどめた。このスタイル情報は、手持ちの初期状態の MS Word 環境には影響しないため、安心して使用することが可能である。

### 3.1 章・節・項タイトル

本フォーマットでは、以下のように呼称する。

- 章 1. タイトル
- 節 1.1 タイトル
- 項 1.1.1 タイトル

平文でタイトルを書き、その行にカーソルを合わせてスタイルを適用するだけで、必要なフォント・行間などが指定される。このため、タイトル上下の見栄え調整のため、投稿者自身が空行などを入れる必要はない。なおこの調整には、自動的に章・節・項番号を付与する機能は「入れていない」ことに注意が必要である。スタイルのみを適用したテキストを以下に示す。

**章タイトル** chapter title

**節タイトル** section title

**項タイトル** subsection title

特に改行などを入れることなく、行間を含めて自動的に調整されていることが確認できるだろう。章・節・項の自動的な番号付与は予期せぬ挙動の温床になるため、IT に不慣れた研究者や学生にとってはかえって煩わしい。このため、このスタイルには番号自動付与機能は含まないこととした。各番号の記入は投稿者自身が手動で行う。番号は英数半角を利用し、番号とタイトルの間に半角スペースを1つ入れること。(以下1行が文中にスタイルを適用した例)

#### 6.4.8 項のタイトル例

章・節・項番号を手動で書く仕様にしたため、このような例を途中に入れても、全体の番号が連動しておかしくなったり、MS Word の特別な機能を用いて番号を振り直したりする手間は少ない。MS Word に振り回されることを避けた分、番号の管理は投稿者自身が打ち込むことで行うこと。なお、MS Word に詳しい投稿者は、本フォーマットを参考に、当該スタイルに番号自動付与機能を自らの原稿に追加することを妨げるものではない。

### 3.2 論文タイトル部

大きな変更点として、英語のタイトル、著者名などを論文の先頭にまとめることとした。MS Word では、セクション区切りを利用して1段組、2段組などを切り替える設定になっているが、これがファイルの先頭と最後にあるために、予期せぬフォーマット崩れが発生するトラブルの報告が多く寄せられた。これを防止するため、1カラム部をファイルの先頭部に寄せることとした。論文自体のタイトル、サブタイトル、著者、所属、連絡先の欄を、それぞれのスタイルを作成のうえ適用してある。同じスタイルで日英をカバーできる。

極端に長いタイトルや、多くの共著者、所属先の名称が長

い場合などは、フォントサイズとセンタリング設定のみを遵守すれば、行間や複数行にわたることなどは、投稿者の都合に応じて若干の修正は施して構わない。この際、スタイルを適用せず、手動で全ての設定を施すことも構わない。スタイル中の改行については、3.3 節にて説明する。

タイトル部分の英語版表記(主要言語が英語の場合は日本語表記)は、投稿論文に関しては必須とする。研究大会予稿については別途定める。

### 3.3 スタイル中の Shift+Enter (Return) 活用の勧め

あまり知られていないが、MS Word における Enter (MacOS では Return) は、改行ではなく「段落」の入力である。このため、本文とは違う書体の部分で Enter を入力すると、予期せぬ挙動を起こしたように見えることがある。スタイルを保持したまま「改行のみ」を入力したい場合は、Shift+Enter を使う。タイトル部分を含むスタイルが適用された部分や、巻末の参考文献リストを含む箇条書きエリアでは、見栄えの調整に役に立つであろう。

### 3.4 メールアドレスのスパム対策

メールアドレス中の「@」マークを {at} と表記したり、全角の「@」マークを使うなど、各種スパム対策は任意に行っても構わない。

## 4. 図表

### 4.1 投稿者自身による権利処理の徹底

ゲームをはじめ、著作物のスクリーンショット、ジャケットイラストや写真等を使用する際は、投稿者自らが事前に権利保有者の許諾を得ること。許諾を得ることが困難な場合は、その図や写真を掲載しないで済むような文章にて執筆を行うか、代替の概念図などを投稿者自身が作成のうえ使用すること。通例としてネット上に許諾なしで利用できる著作物も含め、その権利保有者に著作権があることをコピーライトマークなどにより表記すること。論文公開にあたり権利関係の係争事案となった場合、その責任はすべて投稿者に帰属し、本学会はその責任を負わない。投稿者は投稿した時点で、この条件を了承したものとする。

### 4.2 キャプション

図表のキャプションについてもスタイルを準備した。

表 1. 表キャプションの例


表フッタの例

日英双方に対応しているため、同じスタイルを利用可能である。表のキャプションは表の「上」に、図のキャプションは図の「下」に付すこと。表の注釈や説明文を付す場合には、「表フッタ」というスタイルを用いて、表の「下」に書くこと。

PowerPointなどで表を emf (windows の推奨フォーマット)、pdf (MacOS の推奨フォーマット)、png、jpg などの図ファイルとして作成したものを利用する場合、図扱いにする投稿者が非常に多いが、貼り込む図の内容が表であれば、表としてキャプションすること。

表 2. 図で張り込んでも表は表


表なのでキャプションは上に付けましょう

キャプションのスタイルはセンタリングにしてあるが、長いキャプションを書きたい場合、スタイルを解除のうえ、左寄せにしても構わない。長いキャプション中の改行については、3.3節にて説明した Shift+Enter を活用するとよいだろう

### 4.3 「挿入」コマンド利用の徹底

MS Word では、ドラッグアンドドロップによるグラフィックファイルの配置と、「挿入」メニューからのグラフィックファイルの配置は別の処理になってしまう場合がある。また、Excel 上の表の一部のコピー&ペーストや、Powerpoint 上の図からのコピー&ペーストも、その作業の瞬間は便利のように見えて、執筆の継続時やレイアウト調整時に無用のレイアウト崩れなどのトラブルの温床となる。こうした事態を防ぐには、面倒でも、Powerpoint での「図として保存」を活用して Windows なら emf ファイル、MacOS なら PDF に一度エクスポートしたのち、Word の「挿入」メニューにて図ファイルをインポートすることを強く推奨する。

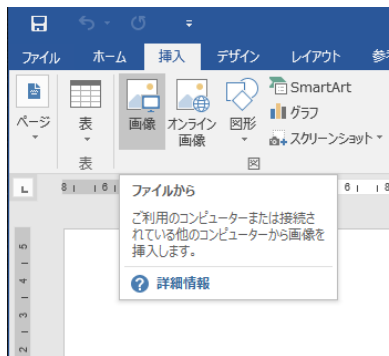


図 1. macOS 版 Word2016 での「挿入」メニュー

### 4.4 横長の図表と1段組化

本文中に臨時で1段組み設定を行い、横長の図表を挿入することさまたげない。セクション区切りなどを適切に設定し、2段組みに戻した際に体裁が大きく崩れないように留意すること。横長の図表が多数ある場合は、巻末にまとめてよい。

## 5. 参考文献・資料について

### 5.1 「参考」と「引用」

学術分野の通例や書式の違いにより、「参考」と「引用」が意味することが異なる。本学会では、参考文献として巻末に掲載するものは、本文中に番号で明確に紐づけるもののみとする。「引用」は読んで字のごとく、参考文献の中から、一部分を一言一句ひいたものとする。一部の芸術学や音楽学および人文学系分野では、本文中への紐づけをせず、論文全体として参考にした資料群をすべてリストアップする方法をとる場合もあるが、本学会はその方法はとらない。本文中に明確に紐づけられるもののみを参考文献としてリストアップする。

資料調査研究など、大量の書籍や定期刊行物、Web 資料などを収集・分析した場合、本文の中にいちいち個別に紐づけることは現実的ではない。このような場合は、巻末の付則資料 (Appendix) などを利用して「調査資料一覧」などにまとめた上、本文中ではその旨を明記して整理後の情報のみをコンパクトにまとめるなどの工夫をしても構わない。

### 5.2 巻末の書誌情報

巻末の書誌情報リストの書き方に大きな変更はないものの、投稿者の利便性を考慮し、学会員などから寄せられた表記揺れを修正の上、一部に書式の更新を加えた。特殊記号やスペースの全角半角は、視覚的にも確認が難しく、無駄なタイプ量も増えてしまうため、他学会のフォーマットを参考にできるだけシンプルな表記法に変更を行った。巻末に掲載した例としては、原著論文の例[1][2]、学会誌・研究会予稿の例[3][4][5]、国内書籍の例[6]、研究アンソロジーからのチャプターの例[7][8]、翻訳書籍の例[9][10]、編著者・発行時期が明確な web 記事の例[11][12][13]、著者・発行時期など一部は不明だが発行団体の信頼性が高い web 記事[14][15]および Web ビデオ[16]の例である。あくまで典型例なので、極端に多い共著者、編集・監修・翻訳が入り組んでいるものなどは、例をもとに適宜組み合わせ応用することはさまたげない。twitter やニコニコ大百科など特殊な例については、投稿内容に重要な影響をおよぼすと考えられるものに限り慎重に採用することを勧める。参考文献リストに入れるほどではないが研究資料として貴重と考えられるものは最巻末の Appendix などを活用すること。

上記にないパターン (CD-ROM 中のテキスト、ゲームのライナーノーツやマニュアル、楽譜など) については、経験豊富な投稿者が他学会などで実績ある方法を知っているようであれば適宜組み込んで構わない。いずれにせよ、様々な事例に直面した際には、事前に論文編集委員会に確認の質問や相談を寄せて頂いた方が、本フォーマットのバージョンアップにつながるのありがたい。

### 5.3 本文中への紐付けかた

基本的にこれまでと同様ではあるが、本マニュアル公開以降は、以下2点の表記を推奨する。

#### 上付き文字を廃止し通常のフォントにて番号を記載

新フォーマットの例) ○○の研究[2]によれば…

#### 書籍・博士論文などページ数の多い資料のページ番号明記

例 1) ○○は△△という概念を提唱した[9, p.65]

例 2) ○○の手法[10, pp.82-85]により分析を実施した

図表キャプション・引用元明記の際にもこれを推奨する。前者は Word の無駄な操作や小さいフォントでの確認作業を低減するための措置である。後者は書籍を参考文献とする際の利便性向上である。いずれも、投稿経験者より非公式に寄せられた要望をもとにしている。

### 5.4 ゲームタイトル

記述内容に直接関連のあるゲームソフトは、本文中における該当箇所に、上付き文字で、……<sup>(1)</sup>とナンバーをふる。そ

の際、数字もカッコも半角文字を用いる。その他のルールについては、文献に準ずる。本文中では、ゲーム名のみを記載し、『』でくくる。一例としては『もじびったん』<sup>(1)</sup>のように使用することになる。本文の最後に、引用文献の次に、引用ソフトを記載する。引用ソフトは、本文の登場順に記載すること。ゲームソフト名は、『ゲーム名』、開発者、販売者、公開年。(ハードウェア)[ゲームが非販売の場合、ゲームを入手できる URL があれば、そのアドレスを追記の順に記述する。なお、開発者と販売者が同じ場合は、記載は一つで良い。個人やグループが開発・販売しているゲームも同様に記述する。また、開発者が会社やグループ(サークル)ではなく、個人である場合は、坂元章(お茶の水女子大学)のように、所属も付記する。利用したソフトが複数のバージョンで発売されている場合は使用したバージョンとともに初版で出された媒体なども記載すること。

## 5.5 その他引用

記述内容に直接関連のある映画、音楽などは、本文中における該当箇所に、上付き文字で、……<1>とナンバーをふる。その際、数字もカッコも半角文字を用いる。巻末にリストアップする方法は、本フォーマット巻末の「その他」欄を参考にすること。この種類の資料に対する一般的な書式がないため。個別事例の質問や要望を歓迎する。追って例としてこの項目の充実を図る予定である。

## 参考文献

- [1] 鎌倉哲史・須田一哉・ヴィニットボン, R.・藤原正仁・馬場章(2012) ゲーム内役割体験に基づく裁判員制度学習の有効性に関する研究: 「有罪×無罪」を用いた高校におけるゲーム体験ワークショップを通して, デジタルゲーム学研究, 6(1), pp.1-12.
- [2] Yamaguchi, H. (2004) An Analysis of Virtual Currencies in Online Games, *The Journal of Social Science*, 53, pp.57-76.
- [3] 遠藤雅伸・金野誠(2018) 不完全情報ゲームにおいて戦略性を感じさせるゲームデザインに関する研究, 第8回年次大会予稿集, 日本デジタルゲーム学会, pp.15-18.
- [4] 鳥海不二夫・篠田孝祐・稲葉通将・大澤 博隆・片上大輔(2016) 人狼知能大会におけるエージェントの行動分析, 研究報告エンタテインメントコンピューティング(EC), 2016-EC-41(3), pp.1-8. (編集委員会注: 予稿集名で学会(この場合は情報処理学会)が自明か、J-Stage などで検索が可能な書誌情報が揃っていれば、学会名や研究会名は省略および略記を使用してかまわない。予稿集名が単に「第〇〇回全国大会予稿集」などであれば、学会名を付すること。)
- [5] Nakamura, A., Okude, S., Igaki, J. (2015) Qualitative Analysis on the elderly players of interactive contents, Showa era at the Elderly Home, Using Narrative Approach, *Proceedings of Replaying Japan 2015*, pp.80-81.
- [6] 小山友介(2016)『日本デジタルゲーム産業史: ファミコン以前からスマホゲームまで』, 人文書院.
- [7] 渋谷明子(2017)「ゲーム」, 李光錦・渋谷明子(編著)『メディア・オーディエンスの心理学』, 新曜社, pp. 98-116.
- [8] Stevens, R., Raybould, D. (2014) Designing a Game for Music: Integrated Design Approaches for Ludic Music and Interaction. In Collins, K., Kapralos, B., Tessler, H.(eds.) *The Oxford Handbook of Interactive Audio*, Oxford Press, pp.147-167.
- [9] サレン, K.・ジーマーマン, E., 山本貴光(訳)(2011)『ルールズ・オブ・プレイ(上)』, SB クリエイティブ, Salen, E., Zimmerman, E. (2003) *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, MIT Press. (翻訳元の書誌情報も掲載することが望ましい。独仏語などが英訳さ

れたものについても同様に記載することが望ましい。)

- [10] グレゴリー, J., 大貫宏美・田中幸(訳), 今給黎隆・湊和久(監修)(2015)『ゲームエンジン・アーキテクチャ』第2版, SB クリエイティブ. (この例のように翻訳元を掲載しなくても構わないが査読に影響する可能性は否定できない)
- [11] Couture, J. (2018.3.2) "Designing Florence to convey the ineffable feeling of being in love", (Shift+Enter で改行することが可能) [https://www.gamasutra.com/view/news/315047/Designing\\_Florence\\_to\\_convey\\_the\\_ineffable\\_feeling\\_of\\_being\\_in\\_love.php](https://www.gamasutra.com/view/news/315047/Designing_Florence_to_convey_the_ineffable_feeling_of_being_in_love.php) (最終確認日 2018.3.10)
- [12] 加藤ゆり, かなべん(構成)(2018.3.23)『『刀剣乱舞』ファンがこの3年間で巻き起こした覇業を振り返る。107万円の公式 Blu-Ray に約70件の申し込み、刀1本の展示で経済効果が4億円、幻の日本刀復元に4500万円を調達!』, <http://news.denfamincogamer.jp/kikakuthetower/180323> (最終確認日:2018年3月30日)
- [13] 三宅陽一郎(2017)「人工知能(メタ AI)を用いたゲームデザインの変革」, [http://cedil.cesa.or.jp/cedil\\_sessions/view/1757](http://cedil.cesa.or.jp/cedil_sessions/view/1757) 内スライド PDF(最終確認日:2018年3月31日)
- [14] ユニティー・テクノロジーズ・ジャパン「Unity で 360 度動画制作」, <https://unity3d.com/jp/solutions/360video> (最終確認日:2018年3月28日)(執筆主体は明確だが公開日が不明の例:技術資料や法人・組織の情報公開などを想定)
- [15] 「映画『ピクセル』のバックマンは悪役じゃない!? 岩谷徹氏が生みの親としての心境を語ったミニ会見をレポート(1/2)」(2015), <https://www.famitsu.com/news/201505/18078866.html> (最終確認日:2018年3月24日)(公開時期は明確だが執筆主体が明記されていない例)
- [16] "Diggin' in the carts episode 1", <https://www.redbull.com/jp-ja/videos/diggin-in-the-carts-episode-1-japanese-subtitles-2017-05-04> (最終確認日:2018年3月24日)(編集委員会注:英語タイトルと URL の組み合わせは、均等割り付けの都合で、横に大きく広がってしまう場合がある。適宜区切れとなる箇所に「Shift+Enter」を入力し、改行して構わない)

## ゲーム

- (1) 『ことばのパズル もじびったん』, ナムコ, 2003. (PS2)
- (2) 『ファイナルファンタジー』, スクウェア, 2002. (PS, 初版は FC, 1987)
- (3) 『東方紅魔郷』, 上海アリス幻楽団, 上海アリス幻楽団, 2002. (PC)
- (4) 『洞窟物語』, Pixel 運営室, 販売者なし, 2004. (PC) <<http://hp.vector.co.jp/authors/VA022293/>> (2008年5月31日)
- (5) 『The Great Adventure of Riddles』, Akira SAKAMOTO (Ochanomizu University), no publishers, 2006.(PC) <<http://www.digital-games.ocha.ac.jp>> (2007/12/31)
- (6) 『Pong』, Atari, Atari, 1973. (Arcade)
- (7) 『Quake III』, ID Software, Electronic Arts, 1999. (PC)

## その他

- <1> 本多猪四郎・円谷英二 (1954), 『ゴジラ』, 東宝(映画).
- <2> 小沢健二 (2002) 「今夜はブギーバック/あの大きな心」, 『Eclectic』, 東芝 EMI(CD).

## Appendix

### A. 調査資料一覧

(内容・レイアウトなどは任意)

### B. 分析シート一覧

(内容・レイアウトなどは任意)