

デジタルゲーム学研究ワードテンプレート (タイトル) —(サブタイトル)—

出倉 太郎ⁱ 出倉 花子ⁱⁱ 出倉 次郎ⁱⁱ

ⁱ 出倉大学 XX 学部 〒〇〇〇〇-〇〇〇〇 〇県〇区〇町 〇-〇-〇

ⁱⁱ 出倉株式会社 XX 部 〒〇〇〇〇-〇〇〇〇 〇県〇区〇町 〇-〇-〇

E-mail: ⁱ 〇〇〇〇@XXXXX, ⁱⁱ{〇〇〇, △△△}@XXXXX

概要 Microsoft Word によるデジタルゲーム学研究のテンプレートファイルです。

キーワード Windows, Word, デジタルゲーム学研究, テンプレート, テレビゲーム

1. 原稿用紙

タイトル、著者名、所属、住所、キーワード、概要について、原稿の冒頭に和文表記のものを、末尾に英文表記のものを記載すること。なお著者が一人の場合はローマ数字を付与する必要はない。

タイトル等のフォントサイズは次の通り。日本語用のフォントは明朝、英数字用のフォントは Times New Roman とする。

タイトル…フォントサイズ 16

著者名…フォントサイズ 12

所 属…フォントサイズ 10.5

住 所…フォントサイズ 10.5

メールアドレス…フォントサイズ 10.5

キーワード…5 単語程度、フォントサイズ 10

概要…和文 300 字程度、英文 100 語程度（英文原稿の場合は掲載位置が逆になる）、フォントサイズ 10

本文はフォントサイズ 10、日本語用のフォントは明朝、英数字用のフォントは Times New Roman で記述し、2 段組で 24 字×38 行である。

2. 原稿提出枚数

各種文書（論文・ショートペーパー・書評など）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。

- ① 研究論文 12 ページ以内。
- ② 実践論文 12 ページ以内。
- ③ 作品論文 12 ページ以内。

④ ショートペーパー 6 ページ以内。

⑤ 研究ノート 6 ページ以内。

⑥ 書評 2 ページ以内。

⑦ 寄稿・記事 4 ページ以内。

3. 原稿の書き方

インクは黒とし、印字のカスレや濃淡のムラがないこと。片面で印刷すること。

文字の大きさ：ワープロおよびタイプの場合、本文は 10 ポイント活字を標準とし、字間および行間は適宜調整すること。

4. 章の書き方

章番号は「1.」、「2.」のように半角文字で記す。章番号と章見出しの間は全角スペース 1 文字分を空ける。

章見出しはフォントサイズ 12 ポイント・フォントタイプ明朝（英文は Times New Roman）をボードにして記すこと。

章と章の間にはフォントサイズ 10 ポイントにて 1 行の空白を必要とする。ただし、章の始まりがページの先頭の場合は、空白を必要としない。

4.1 節の書き方

節番号は「1.1」、「1.2」のように半角文字で記す。節番号と節見出しの間は全角スペース 1 文字分を空ける。

節見出しはフォントサイズ 10.5 ポイント・フォントタイプ明朝（英文は Times New Roman）をボードにして記すこと。

節の前にはフォントサイズ 10 ポイントにて 1 行の空

白を必要とする。ただし、節の始まりがページの先頭の場合は、空白を必要としない。

4.1.1 小節および細別項目の書き方

小節番号は「1.1.1」、「1.1.2」のように半角文字で記す。小節番号と見出しの間には全角スペース 1 文字分を空けること。

小節については行の空白を必要としない。小節見出しはフォントサイズ 10.5 ポイント・フォントタイプ明朝(英文は Times New Roman)をボールドにして記す。

細別項目に関しては、全角スペース一文字分をインデントして記すこと。なお、細別項目内に細別項目を設ける場合は、さらに全角スペース 1 文字分をインデントする。細別項目は本文と同様の記述で行う。以下がその例である。

(1)細別項目の第 1 段

(a)細別項目の第 2 段

(i)細別項目の第 3 段

(b)細別項目の第 2 段

(2)細別項目の第 1 段

5. 図、表、写真

図、表、写真の文字や数字は本文と同じ大きさにする。

図と表は、原稿用紙の任意の箇所にワードの機能を用いて貼り付けることが望ましい。

図番号はアラビア数字(半角文字)、キャプションは明朝(英文は Times New Roman)とする。図番号の後に全学スペース 1 個を空けて、キャプションを記す。

図番号とキャプションは、図の下部に中央揃えで配置する。本文の間に図を配置する場合は、図番号、キャプションの後に 1 行の空白を挿入する。

図版は高解像度のビットマップ、または、ベクトルデータ形式とする。印刷品質の悪い図版は版下原稿として利用できないので注意が必要である。

表も同様であるが、表番号、キャプションは表の上部に中央揃えで配置すること。

写真は、デジタル写真であればデジタルデータを、

アナログ写真であれば鮮明にスキャンしたものを使用する。ワードの機能を用いて任意の箇所に収まるように貼り付ける。原稿用紙枠をはみ出さないこと。

ゲーム会社の著作物(スクリーンショット等)を使用する際は、著者自らがゲーム会社の許諾を得ること。また、その企業に著作権があることを表記する。

6. 引用箇所について

インタビューまたは資料などを引用する場合は、前後 1 行をあけ、全角 2 文字分下げて引用する。

具体的にはこのようなかたちで引用することになるので注意されたい。

また引用した出展などがある場合は 7 で示す注・文献注などを活用すること。

7. 注と文献・ゲームソフト引用について

7.1 注

記述内容に直接関連のある注は、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。

カッコ記号と接続する場合には、『……』¹のようにカッコ記号の後ろに、句読点と接続する場合には、…¹、……²。のように句読点の前の位置につける。

注は脚注とする。下段の脚注¹のように上を線で区切ることが求められる。

7.2 文献引用

記述内容に直接関連のある文献は、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。

カッコ記号と接続する場合には、「……」^[1]のようにカッコ記号の後ろに、句読点と接続する場合には、…^[1]、……^[2]。のように句読点の前の位置につける。

本文の最後に、引用文献を記載する。引用文献は、本文の登場順に記載すること。

¹ 脚注の例である。上は線で区切ること。

行間の固定値などはワードの機能を用いて「段落後：2.85 pt、行間：固定値、間隔：10pt」とし、大カッコで囲んだ番号を振る。

番号に合わせて字下げを行う。フォントサイズは 10 である。

日本語文献の場合、

著者名(発行年). 論文名 雑誌名 巻号, 始め-終りのページ

のように記述する。英語文献の書名・雑誌名はイタリック体とする。詳細は日本心理学会の「執筆・投稿の手びき」を参照されたい。

<http://www.psych.or.jp/publication/inst.html>

またウェブサイトに関しては

著者名(年号). 資料題名 サイト名 アップデート日 <URL>(資料にアクセスした日)

のように記述する。

7.3 ゲームソフト引用

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、……⁽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。その他のルールについては、文献引用に準ずる。

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『もじぴったん』⁽¹⁾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⁽²⁾。

その他のルールについては、文献引用に準ずる。

7.4 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。

映画に関しては映画名を『』でくくり、

監督名, 『映画名』, 配給会社名, 公開年.

のように記述する。音楽に関しては楽曲名を「」でくくり、

音楽家名, 「楽曲名」, 『アルバム名』, リリース会社名, 発表年(発表媒体).

のように記述する。

文 献

- [1] (雑誌の場合) 著者名(発行年). 論文名 雑誌名 巻号, 始め-終りのページ.
- [2] (雑誌例 1) 松原健二 (2007). 産業として見たオンラインゲームの現状と展望 デジタルゲーム学研究, 1(1), 65-73.
- [3] (雑誌例 2) Rice, W., Wine, A. C., Grain, B. D., (1964). Diffusion of impurities during epitaxy. *Proc. IEEE*, 52(3), 284-290.
- [4] (著書, 編書の場合) 著者名(発行年). 書名 発行所
- [5] (著書, 編書例 1) 木村次郎(編) (1989). 移动通信 電子情報通信出版社
- [6] (著書, 編書例 2) Elsner, J. B. (ED.)(1990). *Nonlinear time series: a dynamical system approach*. Oxford University Press
- [7] (編書の一部を引用する場合) 著者名(発行年). 論文名 編者名 書名 発行所 pp.を付けて始め-終りのページ.
- [8] (編書の一部引用例 1) 山田太郎 (1989). 周波数の有効利用 木村次郎(編) 移动通信 電子情報通信出版社 pp. 21-41.
- [9] (編書の一部引用例 2) Gee, J. P. (2008). Learning and games k. salen, (Ed.), *The Ecology of games: connecting youth, games, and learning*. The MIT Press, pp. 21-40.
- [10] (学会発表の場合) 著者名(発表年). 表題 会議名 抄録集・掲載雑誌名 始め-終りのページ.
- [11] (国際会議例) Yamamoto, Y., Machida, S., and Igeta, K.,(1990). Micro-cavity semiconductors with enhanced spontaneous emission. *Proceedings for the 16th European Conference. on Games association*, 3-13.
- [12] (国内大会, 研究会論文集例) 川上三郎・川口四郎 (1995). 紫外域半導体レーザー 電気通信全国大会第 12 回退会発表論文集, 20-21.

- [13] (インターネットの場合) 著者名(年号). 資料題名 サイト名 アップデート日 <URL>(資料にアクセスした日)
- [14] 日本デジタルゲーム学会 (2009). 学会誌 2009 Vol.3 No.2 発行のご案内 日本デジタルゲーム学会 <<http://www.digrajapan.org/modules/tinyd5/index.php?id=6>> (2010年3月10日)
- (5) 『東方紅魔郷』, 上海アリス幻楽団, 上海アリス幻楽団, 2002. (PC)
- (6) 『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)
- (7) 『The Great Adventure of Riddles』, Akira SAKAMOTO (Ochanomizu University), no publishers, 2006.(PC) <<http://www.digital-games.ocha.ac.jp>> (2007/12/31)

ゲーム

- (1) 『ことばのパズル もじぴったん』, 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) 『Pong』, Atari, Atari, 1973. (Arcade)
- (4) 『Quake III』, ID Software, Electronic Arts, 1999. (PC)

その他

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

Journal of Digital Games Research Word Template (Title)

—(Subtitle)—

Taro DEGURAⁱ Hanako DEGURAⁱⁱ and Jiro DEGURAⁱⁱ

ⁱ Faculty of XX, Degura University ○-○-○ ○cho, ○ku, ○, ○○○-○○○○ Japan

ⁱⁱ XX Division, Degura Corporation ○-○-○ ○cho, ○ku, ○, ○○○-○○○○ Japan

E-mail: ⁱ○○○○@XXXXX, ⁱⁱ{○○○, △△△}@XXXXX

Abstract DiGRA JAPAN provides a word template file for the paper of Journal of Digital Games Research.

Keywords Windows, Word, Journal of Digital Games Research, Template, Video Games