

日本のビデオゲームの学術雑誌

原稿募集:Journal of *Replaying Japan* Vol. 2

2019年6月28日

立命館大学ゲーム研究センター

<http://www.rcls.jp/>

立命館大学ゲーム研究センター(RCGS)では、日本のビデオゲームやゲーム文化、および関連するメディアなど幅広いトピックをカバーする学術雑誌「*Replaying Japan*」の第2巻の論文を募集いたします。本巻の原稿締め切りは2019年9月30日です。関連分野の研究者、開発者、実務家などからの積極的なご投稿をお願いいたします。

Journal of *Replaying Japan* Vol. 2

1. 応募テーマ:

日本のビデオゲーム、ゲーム文化、および関連メディアを対象とする研究

2. 募集対象者:

- ・日本のビデオゲーム、ゲーム文化、および関連するメディアの研究者・開発者・実務家
- ・日本に関連のあるアジアのゲーム文化の研究者・開発者・実務家

3. 投稿のカテゴリー:

以下の3種類のカテゴリーでの原稿を受け入れます。

A. 原著論文:

学術的または技術的価値がある新規の研究成果に関する論文。査読有。

B. 研究ノート／解説とレビュー:

学術的または技術的価値がある原稿、活動報告、提案、解説とレビューなど。編集委員による確認有。

C. 翻訳:

日本語の論文や記事の英文翻訳。最初に元原稿の紹介文を含む。編集委員会による確認有。

これらに加えて、著名な開発者や実務家からの招待論文の掲載を予定しています。

4. 言語: 日本語または英語

5. 提出期限: 2019年9月30日(月)

6. 出版予定: 2020年3月

7. 原稿の書式ガイドライン:

- ・日本語原稿の本文は16,000字以内、英語原稿の本文は7,000語以内となります。この文字数に参考文献はカウントされません。
- ・日本語原稿・英語原稿ともに英語のタイトルと要約が必要です。要約は300語以内となります。

- ・参考文献の書誌フォーマットは以下に従ってください。
 - 日本語:科学技術情報流通技術基準(SIST 02)
 - 英語:The Chicago Manual of Style (17th ed., Notes/bibliography style)

8. 原稿提出に関するガイドライン:

- ・原稿は、基本的に未発表のオリジナルのものに限定します。論文の翻訳についてはこの限りではありません。
- ・原稿提出にあたっては、書式と期限を遵守してください。
- ・他者の著作物は出典を明記するとともに、著作権上の問題がないことを著者自身で確認してください。また翻訳の場合、著者が著作権のライセンス取得に関する責任を負います。
- ・原稿には、著者の名前、所属、役職、および電子メールアドレスを記載してください。
- ・原稿は、下記のアドレスに宛に、MS Word 形式で提出してください。

9. その他:

- ・すべてのカテゴリーの原稿について、編集責任者(日本語担当と英語担当)が編集委員会と協議した上で、最終的な採否の決定を行います。
- ・編集編集者は、原稿が本誌の趣旨に適しているかどうかの最初の判断を行います。原著論文は、著者名と査読者名を隠したダブル・ブラインドで査読されます。
- ・編集委員会は、必要に応じて著者に対する修正依頼を行います。
- ・特別な事情がある場合を除き、原則としてすべての原稿が立命館大学機関リポジトリに登録され、ネット上で公開されます。また、ネット公開に同意していただいた論文については、「CC BY-NC-ND 4.0(表示 - 非営利 - 改変禁止 4.0 国際)」表記を付記した形での公開を予定しております。

お問い合わせ・原稿提出
立命館大学ゲーム研究センター (リサーチオフィス衣笠)
事務局:中村 / 谷口
rcgs-rj@st.ritsumei.ac.jp
TEL:075- 465-8476