**「Replaying Japan」論文フォーマットメインタイトル:** **論文サブタイトル
Paper Format for “Replaying Japan” Main Title: Paper Subtitle**

山田 太郎

Taro Yamada

Example Position, Example University, example@ac.jp

山田 花子

Hanako Yamada

Example Position, Example University, example@ac.jp

Abstract

All papers must include an abstract. Japanese manuscripts should also have an English title and abstract. The Abstract must be 10-point Times New Roman. It should be no more than 300 words in length. Abstracts should be single-column, not double-column. Also, please use only one paragraph (no line breaks).

# 1 見出し1の大きさは11ポイント

見出しの文字は日本語の文字はMS ゴシック、英数字はArialが指定されています。

本文各段落のフォントサイズは、10 ptとなります。日本語の文字はMS明朝、英数字はTimes New Romanが指定されています。[[1]](#footnote-1)

## 1.1 見出し2の大きさは10ポイントです

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。翻訳原稿についてはこの限りではありません。

論文が採択されたのち冊子として印刷されるほか、ページフッターに記載された形でのCreative Commonsライセンスにて、ウェブに掲載されます。

日本語原稿の文字数は16,000字以内、英語原稿は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。

 This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

参考文献の書誌フォーマットは、原則として以下に従ってください。

* 日本語文献：下記いずれかの方式のみを採用してください。両方の規則を同時に採用することはできません。(a) 科学技術情報流通技術基準 (SIST)、ハーバード方式 (b) 本稿末尾に記載するReplaying Japan専用スタイル (Author-Date)
* 英語文献については、*CMOS17* (*The Chicago Manual of Style 17th ed.)* の Author-Date Style を採用すること。
* ゲーム作品を参照する場合、参考文献とは別に「ゲームリファレンス」の項目を立ててください。[[2]](#footnote-2)

文献書式の具体的な指定については、表2を参照してください。また文献の引用方式について、細かい点で迷う点があれば、Replaying Japanの最新号の書式の前例に沿うようにしてください。

# 2 形式仕様

論文の形式は、以下の指定に従ってください。

* ISO A4 (210 x 297 cm)
* 縦置きレイアウト
* 2段組
* 上部マージン: 2.8 cm
* 下部マージン: 2.25 cm
* 左右マージン: 1.8 cm
* 段落間スペース: 0.8 cm
* Word”文献管理”機能の利用は不可とする

## 2.1 参考文献の事例

本文参照（citation）の明記については、CMOS17 (Author-Date) でもFOST (ハーバード方式) でも共通の記法を用います。下記が例示です：

* Newman (2019) によれば……である。
* ……と論じられた (Newman 2019) 。
* ……と論じられた (Clute and Grant 1999, 127)
* ……と論じられた (Fraska n.d.) 。
* ……と論じられた (山田 2015, 21–22) 。
* ……と論じられた (山田・佐藤・鈴木 2016) 。
* ……と論じられた (山田ほか 2017; 2018; 2021)
* ……だ (鈴木・山田 2019, 35, 37–38, 180) 。
* ……との証言がある (レトロゲームウェブ n.d.) 。
* ……の特徴を持つ (Mojang 2009) 。
* ……だ (任天堂 1985; Nintendo 1985) 。
* 版表記についてはオースティンの著作の例 (Austen [1813] 2003) のほか、赤川 ([2003] 2022) の事例もある。

日本語訳のある書誌の扱いについては、著者自身の論文の取扱いに応じて二通りの書き方があります。原書を参照した場 (Juul 2006) と、日本語訳を参照した場合 (ユール 2016) をそれぞれ確認してください。

巻末に列挙する参考文献の順序は、原則として、文献の言語に関わらず、シカゴスタイルに従いA–Z順となります。ただし、著者の判断によっては、A–Z順の書誌の後に、50音順で別途日本語文献の書誌データを列挙しても構わないものとします。そのオプションを採用する場合、A–Z順と50音順の間に1行ぶんの空行を設けてください。

## 2.2 引用の形式

まとまった量の文章を引用する際には、引用部分についてまとめて全角1字の幅をインデントで開けるようにしてください。

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。(立命館ゲーム研究センター 2022)

また、文中で短い引用を行う場合、「このようにカギカッコをつける」(山田 2015: 28) のように記述してください。

## 2.3 図表の形式

表の形式は、下記の形式を基本としてください。

表1. フォントとサイズのまとめ

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tag** | **Font** | **Size** |
| タイトル | MSゴシック, Arial | 14 pt, Bold |
| 著者 | MS明朝, Times New Roman | 11 pt |
| 所属 | MS明朝, Times New Roman | 10 pt |
| Abstract見出し | Arial | 11 pt, Bold |
| Abstract | Times New Roman | 10 pt |
| 見出し1 | MSゴシック, Arial | 11 pt, Bold |
| 見出し2 | MSゴシック, Arial | 10 pt, Bold |
| 本文段落 | MS明朝, Times New Roman | 10 pt |
| 注釈 | MS明朝, Times New Roman | 8 pt |

表の形式は採択後、印刷のために形式をそろえさせていただきます。



図1. Number of articles (山田 2015)

図のデータは印刷版電書版、共にグレースケールでの印刷となります。あらかじめ入稿データの色調の調整をお願いいたします。

表のタイトルは表の前に付け、図のタイトルは図の後に記載します。

なお、図表のサイズがどうしても二段組に収まらない場合は下記のように、2段組を部分的に解除して大きな表を作るようにしてください。図表の可読性が著しく低くなるほど文字が小さくなる場合には、印刷できません。

以上が投稿論文の書式情報となります。書式の修正は、査読が通った後にも、改めてお願いすることがありますので、ご了承ください。

表2 参考文献の書式のバリエーション

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **参照されるもの** | **書式** | **フォントサイズと、フォントの指定** |
| 日本語文献 | (a) SIST 方式もしくは (b) Journal of Replaying Japan用に若干の調整をおこなったスタイル (Author-Date) いずれか1つを選択すること（両方を同時に採用することはできないものとする）。 | 10pt, MS明朝, Times New Roman |
| 英語文献 | シカゴスタイル (CMOS17, Author-Date) | 10pt, Times New Roman |
| ゲーム作品 | Replaying Japanスタイル (Author-Date) に加え、ゲームプラットフォームの明記を必要とする。末尾「ゲームリファレンス」の事例を参照 | 10pt, MS明朝, Times New Roman |
| ゲーム以外の作品 | シカゴスタイル (CMOS17, Author-Date) に従う | 10pt, MS明朝, Times New Roman |

# 4 投稿論文のライセンスについて

当雑誌で投稿者から受理・掲載する査読論文にはすべて、Creative Commons Attribution 4.0 International License を適用して刊行いたします。その点につきまして、あらかじめご了承ください。

# 参考文献

Austen, Jane. (1813) 2003. *Pride and Prejudice.* London: T. Egerton. Reprint, New York: Penguin Classics. Citations refer to the Penguin edition.

Clute, John, and John Grant, eds. 1999. “High Fantasy.” In *The Encyclopedia of Fantasy.* London: Orbit.

Frasca, Gonzalo. n.d. “Ludology Meets Narratology: Similitudes and Differences Between (video)games and Narrative.” Accessed January 19, 2023. https://ludology.typepad.com/weblog/articles/ludology.htm. Originally published in Finnish as “Ludologia kohtaa narratologian.” in *Parnasso* 3, 1999.

Jenkins, Henry. 2004. “Game Design as Narrative Architecture.” In *First Person*, edited by Pat Harrigan and Noah Wardrip-Fruin, 118–130. London: MIT Press.

Juul, Jesper. 2005. *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds.* Cambridge, MA: MIT Press. 松永伸司訳. ハーフリアル: 虚実のあいだのビデオゲーム. ニューゲームズオーダー, 2016.

Newman, James. 2019. “Slower, Squashed and Six Months Late: Japanese Videogames in the UK, 1991–2019.” *Replaying Japan* 1: 5–28.

赤川晶. (2003) 2022. マルチモーダルの誘惑. 第2版, 標本社.

鈴木次郎・山田太郎共編. 2019. 共編書誌情報の出力方法. 北方社.

山田太郎. 2009. Webサイトの記事: 参照日付も正確に行うこと. サンプルサイト名. 2009-12-15 最終更新. 2022-10-30 取得. https://www.samplemedia.com/yamada2009/.

山田太郎. 2015. 単独著者雑誌論文の出力方法: その注意点について. 日本語論文雑誌 30 (1): 20–35.

山田太郎編. 2018. 書籍編著の出力方法. 標本社.

山田太郎. 2021. 共著論集の一論文: 或る視点から. オムニバス論集の価値体系: 多相的視点の獲得, 真田大吉・田中佐和子共編, 112–153. 標本社.

山田太郎・佐藤花子. 2022. 二名論文の出力方法. 日本語論文雑誌 31 (2): 20–35.

山田太郎・佐藤花子・鈴木次郎. 2016. 三名論文では参照でも著者名を省略しない. 日本語論文雑誌 33 (4): 20–35.

山田太郎・佐藤花子・鈴木次郎・板垣四郎. 2017. 四名以上論文は本文参照において“山田ほか”と省略する. 日本語論文雑誌 35 (2): 20–29.

ユール, イェスパー. 2016. ハーフリアル: 虚実の間のビデオゲーム. 松永伸司訳. ニューゲームズオーダー.

立命館大学ゲーム研究センター. 2022. 原稿募集: Journal of Replaying Japan Vol. 5. 2022-07-30投稿. 2023-03-17 取得. https://www.rcgs.jp/?p=1840.

レトロゲームウェブ. n.d. 日付が不明な場合の適切な参照方法. レトロゲームウェブ. 2022-10-30 取得. <https://www.samplemedia.co.jp/suzukiunknown/>.

# ゲームリファレンス

Mojang. 2009. *Minecraft.* PC. Mojang.

Nintendo. 1985. *Super Mario Bros*. Nintendo Entertainment System. Nintendo.

Rockstar North. 2001. *Grand Theft Auto III*. PC. Rockstar Games.

カプコン. 2017. 大逆転裁判2: 成歩堂龍ノ介の覺悟. ニンテンドー3DS. カプコン.

クリスタルソフト. 1984. 夢幻の心臓. PC-8801/PC-98/MZ-2500/S1. クリスタルソフト.

スクウェア・エニックス. 2016. ファイナルファンタジーXV. PlayStation 4/Xbox One. スクウェア・エニックス.

任天堂. 1985.スーパーマリオブラザーズ. ファミリーコンピューター. 任天堂.

1. 注釈は同一ページ下段の脚注で記述して下さい。ここでは8ポイントのMS明朝およびTimes New Roman (英数字) で記述してください。 [↑](#footnote-ref-1)
2. デベロッパーとパブリッシャーの名称がそれぞれ公開されている場合は、Author(s) に該当する要素をデベロッパー（開発元）、Publisherに該当する要素をパブリッシャー（出版元）と区別して表記する。ただし、多くの場合この両者は区別することが難しい傾向にあるため、Author(s) の要素もパブリッシャー名で表記してかまいません。また、作品名の英字については、作品パッケージの正式名称とは別に、正書法に則って良いものとします（例：パッケージに “gRand theFt aUto III” とある場合、*Grand Theft Auto III* とする。また ”FINAL FANTASY VII” とある場合、“*Final Fantasy VII*”もしくは“ファイナルファンタジーVII”）。 [↑](#footnote-ref-2)