

# コンテンツ教育学会 作品論文の書き方

How to Write Work Papers for CCRA Journals

日本太郎\*1 教育花子\*2 コンテンツ次郎\*3

Taro NIHON\*1, Hanako KYOIKU\*2, Jiro CONTENTS\*3

1 ページ目に、作品に関する図や写真等を提示する。図や写真等は1枚でも良いし、複数の図、写真をレイアウトしても構わない。作品の内容や成果物等が分かるようにレイアウトし、適宜キャプション等を追加しても良い。

あらまし:これはコンテンツ教育学会に投稿する作品論文の書き方について述べたものである。一般的な作品論文としての構成を説明し、ワードテンプレートを適用している。作品論文を投稿する際には、この文書を編集することでテンプレートに沿った作品論文を作成することができる。この文書を参考にだけでなく、他の作品論文を参考にして論文作成していただきたい。ここには作品論文の和文あらましましを400字程度で記述する。あらましは論文の内容が簡潔にわかるようにまとめる。次のキーワードには4-5語程度のキーワードを列挙する。

キーワード:コンテンツ教育学会,ワード,テンプレート,スタイル

## 1. はじめに

論文は「序論」「本論」「結論」の形で書くことが一般的である。序論は論文のテーマや課題は何か、何故そのテーマを選んだのかという理由づけなど、論文の導入部分を書く。これまでの先行研究からの引用や、問題提起に対する仮説、設定した課題の意義などを記述する。作品論文においては、何故その作品を制作したのか、その作品の背景や意義、制作手法の新規性などを述べ、読み手が専門家でなくとも本論の理解の手助けとなるようにわかりやすい説明があると良い。

## 2. 背景・研究の意義・目的など

ここから論文の「本論」を記述する。1.で提示されたテーマや課題を受けて、論文の内容を展開する。作品論文においては、作品を制作することになった背景や、研究の意義、目的などをより具体的に記述する。また、この後に述べられる制作手法やコンセプトについての前提条件や知識等を述べ、次の章につながるようなわかり易い説明をする。場合によっては章を増やし、各章にわかりやすい見出しをつける。また一つの章を節に分けて記述しても良い。節に分ける場合も、わかりやすい見出しを心がける。必要に応じて図や表を用い

るとよい。

### 2.1 図を用いた説明の例

章を節に分けて説明する場合はこのように見出しをつける。ここでは図を用いた説明の例を示す。図1が説明の例で使用する図である。このように、挿入した図には必ず番号をつけ、本文中に図と図番号を用いて挿入した図に関する説明を記述する。図にはわかりやすいキャプション(題名)をつけること。キャプションは図の下部に配置する。

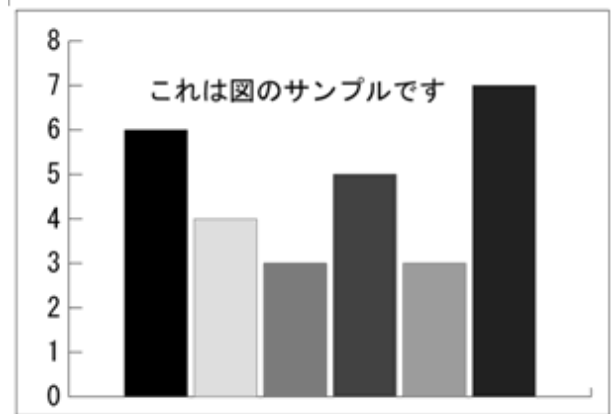


図1 図のサンプル

### 2.2 表を用いた説明の例

ここでは表を用いた説明の例を示す。表1が説明の例で使用する表である。このように、挿入した表には必ず番号をつけ、本文中に表と表番号を用いて挿入した表に関する説明を記述する。表にはわかりやすいキャプション(題名)をつけること。キャプションは表の上部に配置する。

表1 表のサンプル

サンプル名	大きさ	重さ
AAA	10mm × 10mm	10g
BBB	5mm × 10mm	20g

### 2.3 参考文献の引用方法

参考文献は、論文で引用される順番で、論文の最後にリスト化する。引用する場合、たとえば[1]では…、といった形で参考文献の番号を記述する。また、このような説が述べられている[2][3][4]という番号の記述も可能である。また論文中で引用する文献はすべてリスト化すること。

<sup>1</sup> コンテンツ大学教育学部  
Faculty of Education, Contents University

<sup>2</sup> 教育株式会社  
Education Corporation

<sup>3</sup> 大阪コンテンツ株式会社  
Osaka Contents Corporation

### 3. 制作手法・コンセプトなど

ここでは2.で述べた背景や研究の意義、目的などを受けて、具体的な制作手法やコンセプトを記述する。どのような制作手法や表現手法を用いているのか説明をする。また、作品のコンセプトが論文の本論の説明に必要な場合、そのコンセプトや内容について、たとえばキャラクターや世界設定などをわかりやすく記述する。作品論文としては、制作手法やコンセプトに新規性があることが望ましい。また作品の内容、コンテンツに関しては論文の参考資料としての位置づけであり、査読においてはそのコンテンツ内容を論文として評価することはない。その作品が制作されることによってどのような新規性があるのか、どのような意義や効果が表れるのかを具体的に記述する。

### 4. 結果・結論など

作品を制作した結果、どのような効果が得られたのかを記述する。例えば作品を鑑賞した人からのアンケート結果や鑑賞者の意見などを掲載する。また、1.で挙げた課題や問題提起について、どのように課題を達成できたか、どのように問題を解決したかなど、結論を示す。また結果からの考察などを述べる。

### 5. まとめ・おわりに・今後の課題

最後に論文のまとめを記述する。作品論文においては、どのような作品を制作し、その結果どのような効果が得られたのか、簡潔に述べる。また作品制作を通じて新たに生じた問題や今後の課題、展望などを記しておくが良い。

### 謝辞

謝辞があればここに記載する。

#### 参考文献

- [1] 日本太郎, コンテンツ教育の基礎, コンテンツ教育研究, vol. 1, No. 1, pp. 20-27, Jan. 2003.
- [2] T. Kyouiku, H. Contents, and C. D. Tanaka, Design of Contents and Education, Proc. CCRA, vol. 2, no. 3, pp. 84-90,

March 2005.

[3] 山田太郎, 田中花子, デザイン教育学入門, デザイン出版, 1999.

[4] コンテンツ教育事例, <http://aaa.bbb.com/> (参照日 2016. 03. 20)