

# 大人が楽しめるインタラクティブ絵本の制作 -嫉妬の多面性を通して-

中村芽依<sup>†1</sup> 有賀妙子<sup>†1</sup>

大人が楽しめるデジタル絵本にはどのような要素が必要か、制作を通じて探求した。大人が楽しむ絵本には深い感情の揺らぎや多面性を表現することが重要な要素となる。大人が秘匿している嫉妬の感情を主題とし、その多面性をマルチエンディング形式で描く手法により、読者の感情を動かすことを目指す。また、ストーリー展開に読者が能動的に関わることで、そして主人公の視点の変化が絵本の物語の解釈を多様にし、読者の楽しみを誘発する。

## Creating an Interactive Picture Book to Entertain Adult Readers With Jealous Diversity

MEI NAKAMURA<sup>†1</sup> TAEKO ARIGA<sup>†2</sup>

In this research, the authors investigated the necessary factors to entertain adult readers with picture books. The important factors to consider are sensibility and the many aspects of deep feelings. The authors chose jealousy, a feeling that adults conceal, as the subject of the book. The book aims to change the reader's feelings with multi-endings. In addition, the active involvement of the reader and the main character's change of viewpoint give a varied interpretation and interest to the book.

### 1. はじめに

絵本は子どもだけではなく、大人も楽しめるメディアである。ただ、大人が絵本を読む時、その見かたは子どもの心で楽しむものと認識していることだろう。多くの大人は「絵本=子どもが読むもの」という固定概念のもと童心に戻って絵本を楽しんでいる。そうではなく、絵本を大人が大人として楽しめれば、絵本の魅力が広がる。

そのためには心が発達した大人だからこそ楽しめる深いメッセージ性がこめられた絵本が必要である。紙媒体の絵本では大人に向けたメッセージを強調、明確にした絵本がいくつか存在する。例えば出版社「小さい書房」が出版している大人がひとりで読むための絵本がそれにあたる。しかしながら、デジタル絵本においては、大人のために作られたものは少ない。そこで本研究は子ども（児童）向けとは異なったデジタル絵本『ジェラシーロマンス』の制作を行い、大人が楽しめる絵本の要素とはなにか、デジタル絵本の特性を活かしてどのような手法を用いたらよいかを探求した。

### 2. 大人が楽しめる絵本の特徴

#### 2.1 紙媒体絵本の関連作品

子どもが楽しむ絵本と大人が楽しむ絵本の違いはなにか、紙媒体の大人が楽しむ絵本にはどのようなものがあり、どのような特徴をもっているのかについて、グリム童話、エド

ワード・ゴリー作品を通して考察した結果を述べる。

#### (1) グリム作品

子どもが楽しむ絵本の代表例として、古くから語り継がれ、今もなお子どもたちに読まれ続けている絵本にグリム童話がある。一般的な書店の児童書コーナーに並ぶ、グリム童話の絵本のストーリーは、「善は救われ悪は罰せられる」「良い行いをすればハッピーエンドを迎える」といった勸善懲悪が定石である。これはグリム童話原本の内容から残虐描写、性的な描写が排除されている。グリム童話の原本は1800年代初期に、言語学者・文学者であるグリム兄弟がドイツの民衆文化を形として保存し、人々に広め、愛国心を高めるために、それまで口頭で語り継がれていた物語を収集・編纂したものである。つまり子どもだけでなく全国民を対象とした国民文学であった。口頭で語り継がれてきた物語は、時代ごとにその当時の社会情勢が反映され、脚色を加えられてきた。そしてグリム兄弟が童話として編纂した内容には、フランス軍の支配や飢饉、魔女狩りといったその当時のドイツの厳しい社会情勢が反映されている。加えてそこには残虐・性的な内容も含まれている。

現代において子どもに愛読されているグリム童話の絵本は、大人へ伝えられるはずだった社会情勢や社会問題といったリアルなメッセージがカットされた形になっている。当然ただ単に、絵本のストーリーに、残虐性や性的な描写を挿入すれば大人が大人として楽しめるものになるような単純なものではない。

#### (2) エドワード・ゴリー作品

大人が楽しめるデジタル絵本に脚光を浴びるほどの代表的な作品はまだ見受けられないが、紙媒体の絵本には注

<sup>†1</sup> 同志社女子大学大学院 文学研究科 情報文化専攻  
Graduate School of Literary Studies, Doshisha Women's College of Liberal Arts.

目される作品がいくつか存在する。そのひとつがエドワード・ゴーリーの作品である。

ゴーリーの作品はイラストのほとんどが白黒の細やかな線で表現され、色味が無い。ストーリーは時にダーク、時に陰鬱、時に謎が謎のまま終わるものも多く、そのシンプルかつ不思議な世界観に惹かれる大人の読者は多い。例えば『ギャシュリークラムのちびっこたち』[1](図 1)はA～Zの名前を持つ26人の子どもたちのそれぞれの死因を描いたアルファベットブックである。次々と惨たらしく子ども達が死んでいく内容は明らかに子ども向けではない。意味も無く理不尽に子どもたちが死んでいく様子は子ども向けの童話における勧善懲悪の定石に囚われないものであり、現実の世界の人生における不条理さを描いている。



図 1 『ギャシュリークラムのちびっこたち』([1], pp.2)  
Figure 1 『The Gashlycrumb Tinies or, After the Outing』

五代[2]がゴーリーの作品に対して“リアルな世界観というものに本質的に抱いている怖れや不安や虚無をはっきりと表してくれる”と述べているように、ゴーリーの作品は一般の子ども向け童話のような希望に満ち溢れた世界ではない。我々が生きる現実の不条理さや虚無を表したかのような世界観が、人生において様々な経験をしてきた大人たちの情動を強く揺り動かしているのである。

その一方で、ゴーリーの作品はファンタジーとして受けとめられてもいる。長崎[3]はモノクロの線画で表されたイラストが魅力であり、シンプルな描画表現は読者に想像の余地を与えると述べた上で、“時に子どもたちが無惨な死を遂げるようなことがあったとしても、安心してファンタジーとして受け止められる”と主張している。

ゴーリーの絵本作品は、現実の不条理さを表すかのような残酷なストーリーと、デフォルメされた抽象的なイラストがダークファンタジーな世界観を作り出し、そのアンバランスさが大人たちから愛されていると認められる。人々はゴーリーの作品を通して現実の残酷さに対面するが、その前提にはあくまでも絵本の中の世界という安心が約束されている。読者は絵本を通してリアルとファンタジーの狭

間で心地良いアンバランスさを感じるのである。

また、濱中[4]も指摘するように、ゴーリーはミステリー要素をその作品に取り入れている。『おぞましい二人』[5]は主人公の男女が子どもを次々と殺害して、最終的には計4人の子どもを殺害した罪によって有罪とされる。男女は精神疾患と判断され、精神病院に送られてそこで死を迎えるストーリーである。この話は1960年代にイギリスで実際に起きた猟奇的な幼児殺害事件を元にしたものである。他にも、ミステリー要素の強い作品として、ホラー作品の『蟲の神』[6]、3人のいとこが殺し合いをする『The Deranged Cousins』[7]がある。このような先の見えない恐ろしさと、ぞっとするような結末を描いたミステリー的要素が大人を絵本に引き込む要素になり得る。

## 2.2 本デジタル絵本のテーマ

以上の考察をふまえて、大人を引きつけるには「リアルな世界観がもつ残酷さやおぞましさに対して人間が本質的に抱いている怖れや不安や虚無をはっきりと表す」ことが重要であると考えられる。それを具体的に表すために本デジタル絵本においては、心が成熟した大人だからこそ強く感じつつも、秘匿している「嫉妬」の感情をテーマに選んだ。本デジタル絵本で扱う嫉妬は、同性間の対人関係、特に友情に纏わるものを取り扱う。嫉妬には怒り、悲しみ、怖れ、不安など、様々な感情が複雑に混じり合う。多くの大人は嫉妬は醜いものであるというマイナスのイメージを持っており、自分が抱いた際はそのような感情を抱いてしまった自分の心の醜さに自己嫌悪に陥ることもある。他者から嫉妬の感情を向けられた際は、その相手とこれからどのように付き合えば良いのか戸惑う。嫉妬には多くの感情が混在しているため、会話や行動で顕現した場合、時に怒りになり、甘えともなり、悲しみとなって表れることもある。そうなる、衝突や人間関係の破綻が起こる中で、嫉妬をする側もされる側も根底にある原因を理解できないことがしばしば起こる。

嫉妬は誰もが経験する感情でもあり、人間関係のもたらす恐れや不安を表す適切なテーマであると考えた。そして、嫉妬の複雑な感情を絵本として可視化し読者に伝えることで、現実とノンフィクションの狭間に生まれる共感性とファンタジーの間に生まれるアンバランスさの楽しみを提供することを目的とした。

## 3. 嫉妬の多面性

### 3.1 嫉妬の心理

心理学者ハットフィールド[8]によると、嫉妬という感情は2つに分類される(図 2)。1つ目は、自分が愛する人の愛情が自分以外のものに向けられることを妬み憎む、という

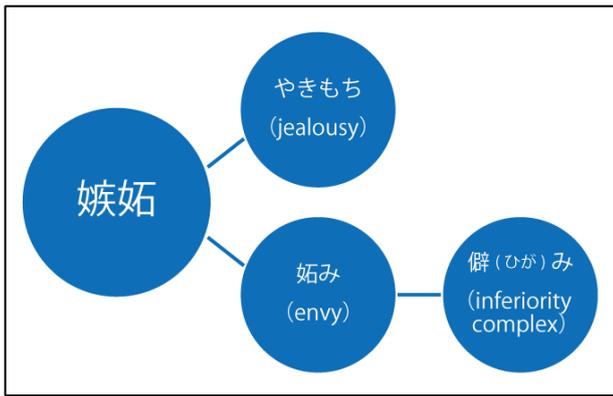


図 2 嫉妬の分類

Figure 2 Classification of jealousy.

嫉妬 (jealousy) である。これは自分が愛する人が他者に奪われる際にも生じる。ハットフィールドはこのように生じる嫉妬の感情そのものを嫉妬と定義しているが、言葉の重複を防ぐため、本論文では以後「やきもち」と表す。

2 つ目は、自分より優れた人を妬みそねむ、という嫉妬 (envy) である。自分と他者を比較して、他者よりも自分の方が劣っていると感じたときに生じるものである。この劣等感が積み重なると、妬みの感情からさらに僻みの感情が生まれる。僻みは、物事を素直に受け取らず、ひねくれた心で、自分が悪く扱われていると思いつむことを指す。これらはいずれも自身と他者との関わりの中で発生する感情である。

ハットフィールドの分類によると嫉妬という感情には憎しみや劣等感といったマイナスの感情だけが含まれているように見えるが、嫉妬には非常に複雑な情念が渦巻いており、単純にマイナスの感情だけが内包されているのではない。堤の研究によると、大学生 110 名に対し、「嫉妬」という言葉から連想するイメージを自由記述で問うたところ、人が持つ嫉妬のイメージは必ずしも否定的なものだけではなく、向上心、繊細、かわいい、好意的といった肯定的なイメージが含まれることが示された[9]。このように、嫉妬にはマイナスだけではなくプラスのイメージが存在している。

ハットフィールドが分類したやきもちと妬みを、プラスとマイナスの両面のイメージから捉えて、嫉妬の感情を細かく分類したものが図 3 である。片方がプラスのイメージを持っていても、もう片方が同じプラスのイメージを持っているとは限らない。片方がプラスのイメージを持ち、もう片方がマイナスのイメージを持つ場合もあれば、両方ともマイナスのイメージを持っている場合もある。そのパターンごとに人間関係の変化は異なる。例えばお互いがプラスのイメージならば絆が強くなり、お互いがマイナスならば互いに関わらないようにするだろう。

	やきもち	被やきもち	妬み	被妬み
+	愛情	愛着心	羨望	優越感
	甘え	安心感	目標	向上心
-	憎しみ	束縛感	劣等感	プレッシャー
	うらみ	疎ましさ	卑屈	不安感

図 3 嫉妬のイメージの細分化

Figure 3 Fragmentation of jealousy of the image.

しかし、片方がプラスでもう片方がマイナスの場合、嫉妬に対する印象の差異が生まれる。この差異を解消しないまま関係を続けると、いずれどちらかの不満が爆発し、衝突することで人間関係が破綻する結果になることも起こり得る。

このように、嫉妬は肯定的 (プラス面) と否定的 (マイナス面) の対極のイメージを内包しているに加え、「嫉妬をする側」と、「嫉妬をされる側」によって異なったイメージを持つことが起こり得て、「嫉妬の多面性」が高まる。

### 3.2 嫉妬を描いた関連映画作品

同性同士の友情の中に生じる嫉妬をテーマに取り入れた映画作品を挙げ、その特徴を抽出する。『ブライズメイブ 史上最悪のウェディングプラン』[10]と『モスダイアリー』[11]は主人公が嫉妬をする立場、『ルームメイト』[12]は主人公が嫉妬をされる立場の作品である。前者の 2 作品では、鑑賞者は主人公に感情移入することで、嫉妬をする側の感情、友人のことが好き (プラスのイメージ) だからこそ生じるやきもちに共感すると共に、もどかしさや空回りによる虚しさを、作品を通じて感じる。これに対して後者の『ルームメイト』では嫉妬をされる側の窮屈さや、嫉妬をする人間の異常性による恐ろしさといったマイナス面の嫉妬を感じる。

これらの映画作品では、自身と大切な人の間に第三者が登場することで生じる原因で嫉妬が描かれている。これまでは 1 対 1 の関係だったところに第三者が介入し、その均衡が崩れることで怒り、不安、恐れなどが生じ、それらが複雑に絡み合っただけで嫉妬となるのである。

## 4. 大人が楽しむための表現技法

### 4.1 マルチエンディング

本デジタル絵本において嫉妬の多面性を表現することで、嫉妬の感情の新しい捉え方を読者に提示したいと考える。

図3で挙げたような嫉妬の多面性を描く手法として、マルチエンディング形式を採用する。マルチエンディングの形式を用いることで「嫉妬をする側」、「される側」に加えて「客観的な視点」の複数の視点から1つの物語を読み解く構造を作成することが可能である。また、物語の随所に選択肢を提示することで、同じ場面に遭遇しても選択次第でストーリーが変化する仕組みを設けることができる。これによって、自身の態度や会話をはじめとする他者との関わり方で変化する嫉妬の感情を描く。

#### 4.2 インタラクティブ性

さらに選択肢を設けることで、インタラクティブ性が付加され、読者が能動的にストーリー展開に関わることができるようになる。

インタラクティブ要素の有効性について、渡辺[13]はゲーム性とは何かという考察の中で、井上[14]の分析を引用して、「1 ルールを使って遊ぶというところ」、「2 駆け引き(の妙味)」、「3 インタラクティブ性」がゲーム性の要素であり、それらは人の興味を喚起させる性質であると述べている。ゲーム性の研究が示しているようにデジタル技術が可能とするインタラクティブ性は、ゲーム性を高めるための重要な要素であり、これを絵本に取り入れることで、読者の興味を引き起こすことができ、楽しみを誘発することに繋がる。

#### 4.3 視点の変化

ストーリーの途中、主人公の視点が変化する仕組みを取り入れた。ストーリーの基軸となる人物を入れ替え、絵本の語り手が語る登場人物の心情を変化させる。嫉妬をする側、される側、俯瞰的立場といったそれぞれの視点で、読者はストーリーや嫉妬の感情を1つの視点に限らず、様々な視点で感じ取ることができる。主人公の視点が固定されがちな作品では、物語を1つの観点でしか読み解くことができず、読者は主人公に固定的に感情移入することがしばしば起こり得る。嫉妬の感情の多面性を明確に読者に提示したいと考えた場合、多くの視点から物事を把握してもらう必要があると考えたため、このような仕組みを組み込んだ。

### 5. 本作品の特徴

#### 5.1 『ジェラシーロマンス』の概要

本デジタル絵本『ジェラシーロマンス』はクリックによるページおくりと、選択肢に対する選択によって読み進めるインタラクティブ絵本である。主人公は10代前半の少女3人で、それぞれエルジュ、オキア、ミールという名前である(図4)。10代前半は第二次成長期による心の発達が見受けられる時期であり、他者との関係や、感情に敏感

な時期である。対象鑑賞者はティーンエイジャーから20代を推定している。物語の主人公の年齢を対象としている読者層の年齢と合致させることで、読者の感情移入をより促すねらいがある。

あらすじは、森の奥深くに住む主人公の少女たち3人がマチ(町)を目指す冒険に出る、というものである。エルジュとオキアは幼馴染であり、2人が昔から住んでいた場所に最近やってきた少女がミールである。3人がマチを目指す道中に様々な問題が起こり、少女たちの人間関係が変化していく様子を示す。



図4 主人公たちの外見と名前  
Figure 4 Appearance and name of the characters.

#### 5.2 主人公たちと嫉妬の感情

主人公の少女たちはそれぞれ嫉妬の感情を持っている。エルジュという少女は妬み、オキアはやきもち、ミールは妬みとそれを基盤とするひがみの感情を持つ。図3に示した4つの立場のどれに3人の主人公が対応するのかを図5に示した。



図5 主人公たちがもつ嫉妬  
Figure 5 Jealousy expressed by the characters.

オキアはミールという第三者の介入によって、幼馴染のエルジュが奪われるおそれからやきもちをやく。エルジュは自分より自由で要領のよいミールに妬ましさを抱いてい

る。ミールは2人と仲良くしたかったものの、二人の特別な絆の中に入れないことによる疎外感から妬ましく思いその積み重ねで僻みの感情を抱いている。

### 5.3 主人公と視点の変化

絵本のストーリーの途中、ストーリーの基軸となる人物がエルジュ→オキア→ミールの順に変化するので、読者は図5で示したような様々な妬み、やきもち、ひがみなどの全てを絵本を通じて感じるようになる。例えば、最初のエルジュ視点においては、オキアはしきりにやきもちの感情を露わにする。エルジュ視点ではオキアの嫉妬について語られることがないため、理由のわからない感情を一方向的にぶつけられることを疎ましく感じる読者がいるだろうと想定する。しかし、次にオキアの視点に変化した場合、オキアがエルジュの事をどう思っているのかを知る(図6)。そして嫉妬の原因についても判明するため、エルジュ視点でオキアのことを疎ましく思っていた読者もオキアの視点に立つことで同情や理解を抱くことを期待する。



図6 視点の変化とキャラクターの心情

Figure 6 Characters emotion by the change of perspective.

## 6. 考察

### 6.1 導入したインタラクティブ性

先述したとおり、本作品では絵本を読み進めていると、しばしば選択肢が表示される。選択肢は吹き出しの形で表示され、マウスオーバーすると効果音と吹き出し内の文字にマーカーが引かれ、クリックを促す。1つの問いかけに対する選択肢の数は2,3個で、クリックしやすく絵本のイラストや文字を圧迫しない程度の大きさに揃えている(図7)。

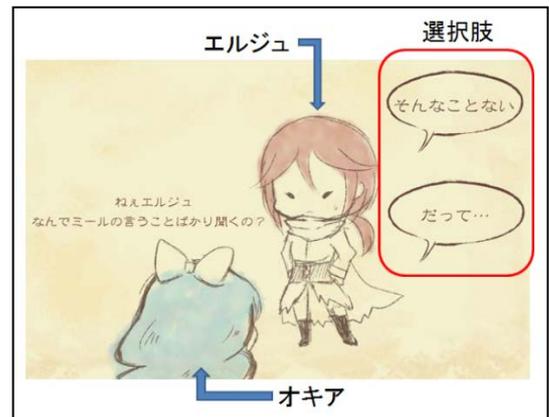


図7 選択肢表示画面

Figure 7 A scene for selection.

読者は選択肢を選ぶことで、絵本の物語の展開を自身の手で変化させることができる。例として、図6はエルジュ視点のストーリーにおいて、エルジュがミールと仲良くしたことに対して、やきもちを抱いたオキアから責められているシーンである。読者はエルジュの立場になってオキアに対してどのような対応をとるか選択肢によって選ぶことになる。上の「そんなことはない」という選択肢を選ぶとはっきりと否定をする展開に、下の「だって…」という選択肢を選ぶとエルジュがミールの味方をする理由を弁解する展開になる。

このように、インタラクティブ性を読み進める方法として導入することで、読者の絵本に対する集中力や没入感を高め、ストーリー理解を促す。

### 6.2 マルチエンディング形式

本作品のエンディングは合計9個用意している。3人の主人公それぞれの視点において、嫉妬の感情の衝突を回避する選択肢を選ぶと、語り手の視点が次へと展開する。それ以外の嫉妬の感情を衝突させるような選択肢や、相手をより嫉妬深くする恐れのある選択肢を選ぶと、バッドエンドやノーマルエンドにたどり着く。衝突を回避して最後の適切な選択肢を選ぶと、グッドエンドへたどり着く。

マルチエンディング形式を採用することで「嫉妬をする側」、「される側」そして「客観的な視点」という観点から、

1つの物語を読み解く可能性を試みた。例えば自分が嫉妬をされる立場の場合、嫉妬をしてくる人物に対して否定的な選択肢ばかり選ぶと、度重なる衝突により友情が破綻するエンディング（バッドエンド）を迎えるが、相手のことを受け入れる選択肢を選ぶと絆が芽生え、人間関係も物事も円滑に進み、明るいエンディング（グッドエンド）にたどり着く。エンディングでは登場人物の想いが独白の形で吐露されるので、読者が嫉妬をされる側に共感している状態であっても、嫉妬をする側の心境を知ることができる。読者が嫉妬をする側とされる側の両方の気持ちを把握した時、2つの立場における嫉妬を客観的に見ることが可能となる。このことは嫉妬が持つ多面性への認識へつながるのではないかと考察する。これまで、嫉妬に対してプラスまたはマイナスのどちらかのイメージしか持っていない読者に対し、多面性を示すことで新たな気づきを促す。また、イメージの差異を解消することで、対人関係に起こりうる衝突の解消の足がかりになることも期待する。

### 6.3 不安・おぞましさの提示

2.2 で述べたように、不安やおぞましさの提示は大人を絵本に引き込む要素である。これらは登場人物の心境変化や行動で表す。ある一定の選択肢を選び続けてストーリーを進めると、登場人物の嫉妬を深めてしまう場合がある。嫉妬に対する印象の差異によって起こる衝突が積み重なり、嫉妬の感情を持った登場人物が感情的になればなるほど、精神的に不安定になったり、猟奇的な行動を起こすようになる。暴言や傷害、最悪の場合登場人物が命を落とすエンディングも存在する。黒い感情が人間を突き動かした際の常軌を逸した行動を描くことで不安やおそれ、おぞましさを表す。このような残酷な内容を含んでいながら、人物を3頭身にしたり、グロテスクな表現は暗転させ、効果音と文字だけで表現するといったデフォルメした表現をもちいることで、ダークファンタジーな世界観を作り上げた。

### 6.4 ミステリー要素の提示

また、先の見えない恐ろしさや、ぞっとするような結末を描いたミステリー的要素も本デジタル絵本は内包している。

マルチエンディング要素はミステリー的表現を描くことにも適している。ストーリー内に、ミステリーのキーとなる要素を散りばめ、様々なエンディングを見ることで謎が解明するようにする。例えば1人の登場人物が行方不明になるストーリー分岐において、エンディングAではいつの間にかいなくなってしまったという終わりかたであるが、エンディングBでは、実は秘密裏に別の人物によって始末されてしまっていたことが判明する。

また、読者は途中で選択を求められるので、その先の展開を推理しながら絵本を読み進めることになる。不安要素

を回避しようとすることもできれば、あえて怖いもの見たさとして好奇心のままに選ぶこともできる。このようにミステリー要素を楽しみながら読むことで、選んだ選択肢によって起こる展開について、自身の予想的中した場合は満足感を得られ、予想が外れた場合は予想外の展開に驚く面白さを得られる効果を期待する。

## 7. おわりに

これまで述べたような技法を用いて大人が楽しめるに値するデジタル絵本の制作を行った。読者がヴァーチャルな対人関係を通して、嫉妬の感情の認識や理解、共感を獲得することを期待する。今後、本作品のユーザーテストを行う予定である。実際に絵本を読んでもらう物語の展開や主人公の人間関係をどう楽しんだか、また、その人の嫉妬の感情に対するイメージにどのような変化があったかを分析する。

**謝辞** 本論文の作成にあたり、丁寧にアドバイスをいただいた戸田就介先生に深く感謝申し上げます。

## 参考文献

- 1) エドワード・ゴリー: ギャシュリークラムのちびっ子たち, 河出書房新社(2000).
- 2) 五体ゆう: 『ゴリー的』な世界(リアル), ハヤカワミステリーマガジン, 2014年12月号, 早川書房, pp. 62 (2014).  
<http://office.microsoft.com/ja-jp/word-help/CH010097020.aspx>
- 3) 長崎訓子: 私の好きなエドワード・ゴリー, 月刊モエ, 2015年第37巻3月号, 白泉社, pp. 50 (2015).  
<http://office.microsoft.com/ja-jp/>
- 4) 濱中利信: ゴリーとミステリー, ハヤカワミステリーマガジン, 2014年12月号, 早川書房, pp. 48 (2014).
- 5) エドワード・ゴリー: おぞましい二人, 河出書房新社(2004).
- 6) エドワード・ゴリー: 蟲の神, 河出書房新社(2014).
- 7) Edward Gorey: *The Deranged Cousins*, Fantod Press (1971).
- 8) エレイン・ハットフィールド: 恋愛心理学, 乃木坂出版(1999).
- 9) 堤雅雄: 嫉妬と自己愛: 自己愛欲求が嫉妬感情を喚起させるのか, 島根大学教育学部紀要, Vol.39, pp.39-43 (2006).
- 10) ポール・フェイグ: プライズメイズ 史上最悪のウェディングプラン, ユニバーサル・ピクチャーズ (2011).
- 11) メアリー・ハロン: モスダイアリー, コムストック・グループ (2011).
- 12) バーベット・シュローダー: ルームメイト, コロンビア映画 (1992).
- 13) 渡辺修司, 中村彰憲: なぜ人はゲームにハマるのか—開発現場から得た「ゲーム性」の本質, SBクリエイティブ(2014).
- 14) 井上明人: ビデオゲームの議論における「ゲーム性」という言葉をめぐって—雑誌『ゲーム批評』を中心にその使われ方の状況を探る—, <http://www.critiqueofgames.net/paper/gamesei.html> (2003).