

# Metagame原理简述

## 摘要：

进入21世纪之后，电子游戏作为一种商品，很快进入了大众的视野。作为消费主义的产物，电子游戏一直在娱乐产业发挥着巨大的作用。随着游戏业的发展，游戏的理论越来越完善，相关技术也越来越发达。而过于完善的游戏理论反而制约了游戏的创新。

metagame的出现，为游戏领域注入了新的血液，。近年来，一些优秀的metagame也层出不穷。但是遗憾的是，随着越来越多的metagame的诞生，metagame的设计越来越难以突破。

在metagame的设计上仍漂浮着两朵乌云：metagame应该如何定义？metagame的目的和意义是什么。本体论和目的论的问题是metagame的研究重点。

因此本文提出了metagame元素的方法，探究了metagame的核心特点。以及metagame和玩家发生信息交换的特征。

除此之外，metagame的概念不仅可以作为一种游戏类型，也可以作为一种后现代主义的设计思想。这种思想在玩家与游戏的权力结构上发生了转变，同时是新时代游戏对景观社会的一种反叛。

本文将会以本体论和认识论为基础，详细探讨metagame的概念和设计问题。

关键字：**metagame、后现代主义、游戏设计**

## 引言

---

笔者注意到一个有趣的现象：

一个电子游戏的开发，通常需要多个开发者分工合作。在许多独立游戏工作室中，主要可以分为以下5种职位：策划、程序、原画与UI、音乐音效。

在gamejam中，很多的选手都会在自己的能力上标注策划以及其余一种能力。他们似乎默认了自己已经掌握了游戏策划的技能。实际上确实有很多参赛选手在首次参加gamejam的时候，选择担当游戏策划的职位。

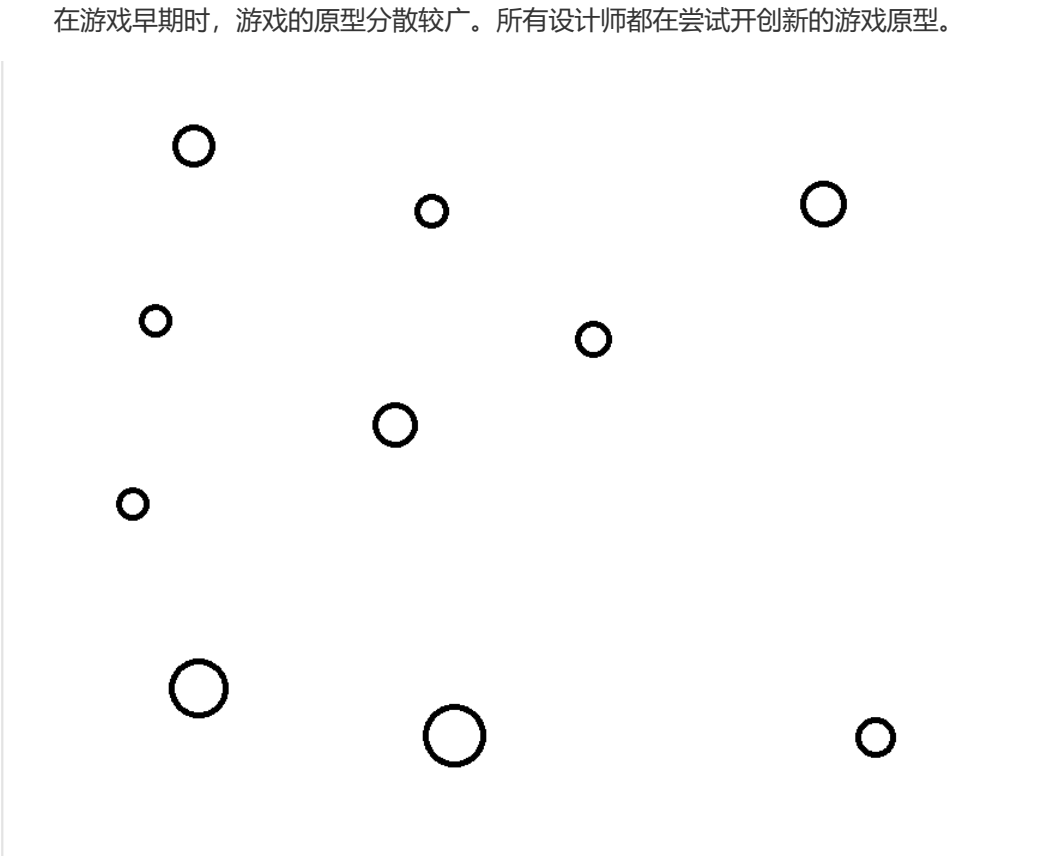
这是有一定道理的。入门程序，需要系统学习程序语言和游戏引擎；而游戏美术则要学习人体，造型，色彩等很多知识；游戏音乐则更是要花费数年学习一门乐器和各种宿主软件。但是，对于游戏策划来说，我们很难去描述其必须掌握的专业知识。因此许多参赛选手，都会称游戏策划是“下限低，上限高”的一个职位。

因此，我们或许会产生这样一个错觉：游戏理论不够完善。所以没有很多需要学习的知识。不像其他的职位那样，需要学习很多前置知识才能入门。

实际上，游戏理论已经非常完善了，或者说过于完善了。假如，某选手要开发一款RPG游戏，他首先会参考市场上已经有的游戏原型，然后在此基础上结合比赛命题进行改进和融合。像这样，融合多个已有的游戏原型，就会形成新的作品。虽然该选手并没有使用一些具体的游戏设计理论，但是实际上他已经借鉴了无数设计理论所聚合而成的游戏原型了。

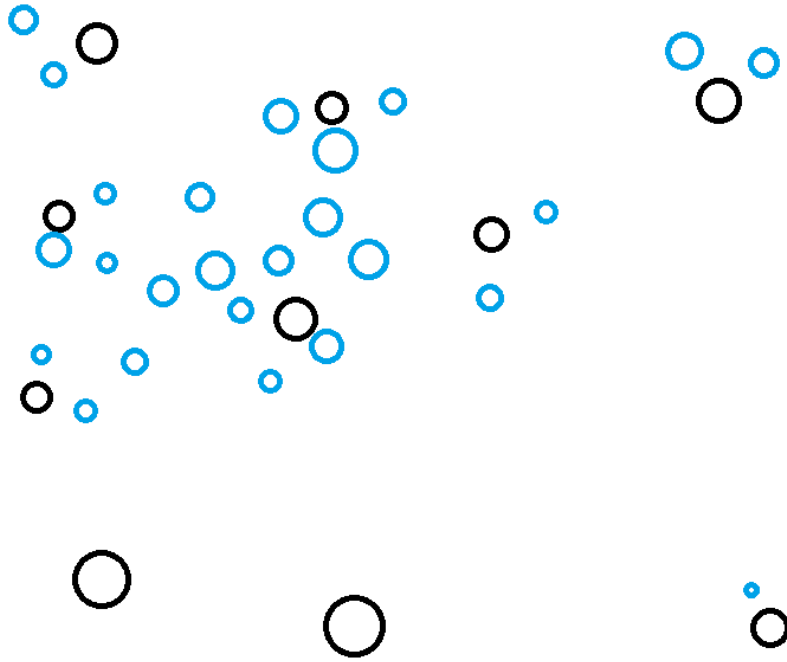
所以我们应该说，游戏的理论已经过于完善了，以至于任何一个没有接触游戏设计的新手，都可以轻松地设计出来自己的游戏原型。

理论过于完善就会导致一个严重的问题出现——游戏的发展不再按照广度，而是深度。我们不妨绘制一个二维图表。每个圈代表一个游戏原型。



但是总有一些游戏原型是优于其它游戏原型的，因此第二代的开发者们，会在这些游戏原型的基础上再次改进和开发。

等第二代游戏开发出来后，第三代设计师们，必然不会选择那些已经被历史证明失败的游戏原型。只会在第二代的基础上继续开发。



这样经过数次迭代。游戏的类型就会越来越靠近。而这样的“游戏类型团”，就像大质量的恒星一样，产生强大的引力场。吸引越来越多的游戏原型加入他们。这样的引力场最终会形成“黑洞”，最终牢牢地限制住设计师们的思维。

笔者称这个理论为：“游戏的引力效应”。

不可否认，引力场中心的游戏原型都是经过历史考验的优秀游戏。因此新的游戏原型向它们参考是正确的选择。但是这种引力场效应同样会扼杀新游戏的诞生。

例如，著名游戏《DOOM》确定了FPS中的射击快感的地位。因此，之后很长一段时间，全世界的游戏厂商都模仿《DOOM》，来制作重视射击体验的FPS。而value的《half life》却证明了FPS不一定只需要射击体验，解密和叙事同样是FPS的重要设计点。游戏界也广泛认为，以《半衰期》的问世为序幕，FPS的发展进入了一个新时代。

因此，这种引力场效应，可能会限制游戏设计本身。

就在电子游戏不可避免地 toward 黑洞坍塌的时候，metagame出现了。游戏设计师们惊喜地发现，metagame是一种和之前的游戏所不同的，有“广度”的游戏。因此，设计师们纷纷效仿这种设计手法。从2013年到2021年，几乎每年都会有大量metagame被设计出来。其中不乏很多优秀的作品。例如：

- 《君と彼女と彼女の恋》（2013年6月28日发售）
- 《Undertale》（2015年9月15日）
- 《Doki Doki Literature Club!》（2017年9月22日发售）
- 《Inscryption》（2021年10月19日）

这些作品无疑为metagame设计做出重要的贡献。它们都是伟大的先驱者。但是这样带来了另一个问题——metagame现在也在像它的前辈们那样，逐步凝结成新的“metagame团”。

metagame自身也形成了一些设计的范式，因此有很多设计师错误地认为，当前的metagame就是metagame的真正形态。所以，metagame的真正表现形式，是本文所研究的第一个问题。

其次，为什么metagame这种游戏类型会突然出现？metagame的设计目的是什么？是本文研究的第二个问题。

## Metagame的本体论问题

---

metagame是什么？

metagame作为一种全新的设计理念和游戏类型，不应该基于以往的游戏类型来分析，而因该从零开始，建立起metagame的概念和设计范式。因此，这种本体论问题是有必要研究和回答的。

目前metagame有两种定义：

1. 一种超越游戏的游戏方法。
2. 一种游戏类型。

这两种定义是独立的。其中作为方法的metagame是最早出现的，在近几年才出现作为游戏类型的metagame。因此对于这两种概念需要分开讨论。

## 作为方法的metagame

---

这种定义也是metagame最早期的定义。

1944 John von Neumann和Oskar Morgenstern就已经在《Theory of Games and Economic Behavior》提出了metagames的概念。但是这里的metagames实际上是元博弈的意思。从元博弈（metagames）发展到元游戏（metagame），已经是50年之后的事情了。

2000年，游戏开发者大会（Game Developers Conference）上，万智牌的设计师Richard Garfield提出了元游戏的理论：“how a game interfaces beyond itself”。在这个定义下，metagame是指超越自身的游戏方法。他还对补充了metagame的关键点：

"what you bring to a game, what you take away from a game, what happens between games, [and] what happens during a game" <sup>1</sup>

这个定义的核心在于强调metagame是伴随在游戏过程的一个活动。

例如：

- 在一次拳击比赛中，A选手得知B选手左手受伤。因此比赛期间一直着重攻击B的左手。

- 某俯视角ARPG游戏中，玩家获得了一把枪，下意识便知道了点击鼠标可以开枪。
- 在steam平台游戏的时候，玩家看到右下角弹出一个弹窗，表明玩家获得某个成就。

拳击比赛中，A选手得知的信息超越了拳击比赛本身。而玩家知道鼠标可以开枪的这个知识，也并不是来源于游戏本身，可能是来源于其他相似游戏的积累，或者是听朋友介绍过。steam的成就系统并不属于游戏内部的机制。成就系统超越了游戏内部的设定，因此也是metagame。很多游戏社区都会提供mod，这种自定义的mod也是对原先机制的超越行为，也属于metagame。

可以看出来，该定义强调的是玩家获得额外的信息，而超越到游戏内部。而目前作为游戏类型metagame却鲜有这样的设计。

在《Metagames: On the Ontology of Games Outside of Games》一文中。作者完整讨论了metagame的本体论问题，并提出了5种metagame方法：

- 附加的metagame是指游戏之外的活动，如收集、交换、分享游戏相关的物品或信息。
- 社会的metagame是指游戏社区中形成的规范、习惯、价值观和信任关系。
- 物质的metagame是指游戏所依赖的硬件、软件、网络和其他实体资源。
- 策略的metagame是指游戏玩家之间的竞争和合作，以及对游戏平衡和优势的分析 and 利用。
- 规则的metagame是指由玩家创造或修改的规则，以改变或扩展游戏体验。（弱引导）

这种定义方式实际上是对原metagame的一种拓展。作者将凡是不属于游戏本身的事物都定义为metagame。这也是当前最为全面的定义。

## 作为游戏类型的metagame

metagame作为一个游戏类型，是近年才出现的现象。metagame本身只拥有其作为方法的概念。本文对其语言学上能指的变化原因不做探讨。本文只探讨其作为游戏类型的现象。

metagame作为游戏类型的定义，至今并不明确。当今很多成功的metagame都存在打破第四面墙的设计，因此很多文章都试图用打破第四面墙的叙事手法来定义metagam，这个观点最早是来自于机核网2015-11-09的文章《超越游戏：当「Meta」遇见「游戏」 | 机核GCORES》<sup>2</sup>。实际上这个观点仅在国内流行，并不是metagame真正的定义。而且这是一个非常经验的做法。就好比，所有的人类都有两只手臂，因此有两只手臂的生物都是人类。这种推论是无法成立的。而且除此之外，我们仍然无法确定是否所有的metagame都具有打破第四面墙的叙事手法。

所以我们在从经验主义角度分析时，不应该直接将现象作为其本质。而是应该通过现象把握其本质。但是，仅仅通过现象去把握metagame的本质本身又是不可能做到的。因为这种经验主义的方法，一般利用当前的现象总结metagame的若干特点，并从中提炼其蕴含的本质的定义。而这种定义只能描述当前的现象，而不能描绘其背后的罗格斯。因为用这种方式提炼的定义是具有时效性的。

我们不妨做一个思想实验：

请设想，我现在已经为metagame定下了一个极其完美的定义，以至于任何人都无法反驳我的理论。而这时，有一个先锋派的游戏制作组，他们完全反着我的定义开发了一款metagame。那么试问，他们此时开发的metagame还算是metagame吗？

这种情况也不是第一次发生了。在20世纪之前的艺术流派都是美学的，但是很多后现代主义的艺术家的，为了彰显其反美学反艺术的思想，专门搞了很多艺术行为。但是我们还是把他们的行为叫做艺术。那么他们的这种行为就和之前的定义冲突了。

实际上这个现象在游戏业内也确实发生过。那就是——柏林诠释。

Roguelike游戏自从《Rogue》诞生后就热度不断，一直是游戏行业的重要分支。随着Roguelike的发展，人们却逐渐发现一个问题。那就是Roguelike到底应该如何定义？看到一个游戏如何判断它是否是Roguelike？

因此，2008年的国际Roguelike开发大会（International Roguelike Development Conference）上，参会者们提出了著名的“柏林诠释”（Berlin Interpretation）。

柏林诠释和之前的定义不同，它非常的精确，全面。是在当时是对roguelike最权威最详细的定义。但是很快的，随着时代的发展，计算机技术不断迭代。

柏林诠释定义Roguelike都是回合制的，而现代的Roguelike几乎都是即时制的游戏。这就意味着，柏林诠释已经失效了。我们的定义无法预测未来的情况。也就是说所有的定义只能归纳总结当下的特征。定义是静态的，而事物是运动的。所以，我们无法仅仅从现象来把握事物的本质。

对于经验主义存在的问题，我们可以尝试用理性主义来解决。既然上述的定义是一个静态的，那么我们可以使用属加种差法，将其的谓语句和另一个概念绑定。用谓语句来描述主语。

例如，我现在下一个定义：metagame是一种拥有打破第四面墙要素的游戏类型。这个定义看似可行，但是实际上仍然存在很多问题。

1. 对于一个完全未知的主语metagame，我们只能通过谓语句来了解主语。这会限制主语的的概念的范围。
2. 我们无法得知，metagame的概念是否是游戏概念的子集。
3. 对于最高的类概念，“属加种差”无法下定义。我们无法得知metagame是不是一个最高的概念。
4. 我们对谓语句的概念了解不足。虽然可以用游戏定义metagame，但是游戏是什么？这种概念我们仍然无法得知。

可以看到，想要探求metagame的本体论问题，是非常困难的。因此奥古斯丁才会说：“你问我时间是什么？如果你不问我，我感觉自己还知道，你一旦问我，我就茫然无知了。”

因此对于metagame的边界，我们是无法精确探求出来的。维特根斯坦的家族相似的理论说明了这种情况的原因。

范畴的成员不必具有该范畴的所有属性，而是AB、BC、CD、DE式的家族相似关系，即一个成员与其他成员至少有一个或多个共同属性。范畴成员的特性不完全一样，他们是靠家族相似性来归属于同一范畴。而范畴没有固定的明确的边界，是随着社会的发展和人类认知能力的提高而不断形成和变化发展的。

对于家族的定义，我们难以找寻其边界。子女和父母是一个家族，加上爷爷奶奶同样是家族。在此基础上增加外公外婆，同样是家族。随着家族人数的变多，我们越来越难以找到家族的边界。

因此在维特根斯坦的《哲学大全》中曾经提到，游戏的定义本身就是不可言说的。而凡是不可说的，我们就应该保持沉默。因此，我们是无法真正的找出metagame的定义的。

但是在研究metagame的时候，我们并不一定要精确找到其边界，只需要找到其关键特征就可以了。

在文学理论中，文学家们也曾遇到过同样的问题——如何定义文学？最终，埃勃拉姆斯在《镜与灯》提出了文学的四要素，解决了这个问题。如果一个作品满足了这四个要素：世界，读者，作者，作品，我们就可以称之为像文学。

对于文学的定义无法直接得到，但是可以通过拆解其本质特征，来判断一个作品是否接近文学。

同样的，我们可以使用这个思维方式来分析metagame。我们不能直接说一个游戏是不是metagame，而是应该分析它是否拥有metagame的特征，来判断其像不像metagame。

比如《君と彼女と彼女の恋》就很像metagame。而《Age of Empires III》就不像metagame。

因此，找到metagame的特征是metagame的本体论的重点研究问题。

## 理性主义下的分析

首先可以从metagame的词源入手，用理性主义的角度进行分析。

前缀 *meta-* 源于希腊语前置词与前缀“μετά”，意思是“超越”，以及自我参照、递归的涵义，以及形而上学的一种类比。<sup>3</sup>

除去和游戏无关的形而上学，也就是说，实际上meta-前缀代表着两个含义：

- 超越，之后

超越A的事物，或者是在A之后的学科。例如Metaphysics就是“在自然学之后”的学科。

- 递归

该递归是指关于A的A。例如，一部拍摄电影的电影就可以叫做metafilm。最典型的例子就是HTML语言中的meta标签了。meta标签是提供元信息（meta-information）的标签。而元信息实际上就是关于信息的信息。

有了meta-的概念，就可以定义metagame的两个核心特点——超越和递归。

为了方便讨论，不妨定义这些核心特点为**metagame要素**。实际上虽然国内有meta要素的概念，但是meta要素并没有真的存在。<sup>4</sup> 本文定义的metagame要素并不是普遍意义上的meta要素。

递归作用于游戏的不同部分，可以得到不同的效果。在目前的游戏作品中，常见的递归形式可以总结为以下3种：

- 递归作用于游戏系统自身，创建或者修改子游戏（sub-game）<sup>5</sup>。《星露谷物语》中，玩家也可以在游戏中玩到游戏的游戏《草原大王》。《草原大王》是游戏中的游戏，是原来游戏系统中的子系统，因此我们可以称之为metagame。游戏中动态产生新的子系统，也可以认为是递归。在游玩《Doki Doki Literature Club!》时，莫妮卡会禁止玩家存档，并将之前ADV的游戏形式修改为和她一个人的独白。这种在游戏系统上的修改，同样是metagame。
- 游戏的角色在叙事结构上是自身叙事的一部分。例如《There Is No Game: Wrong Dimension》中，游戏的角色就是游戏本身。
- 游戏本身描述了游戏文化和设计本身。例如《进化之地》中，这个游戏本身就是描绘游戏发展历史的。《The Stanley Parable》中，反思了游戏设计中玩家的选择问题，游戏的核心就是对游戏文化的思考。《超次元ゲーム ネプテューヌ》中，角色都是现实中存在的游戏机为基础设计的。

超越同样可以作用于游戏的不同部分，常见的表现形式有：

- 叙事上的超越，即打破第四面墙。游戏内的角色或某种机制做出了超越其设定的行为或者超出了其游戏引导的内容。这种超越是目前metagame所使用最多的技法。例如《ゼルダの伝説 夢をみる島》中，玩家如果和NPC“天天”对话，“天天”就会告诉玩家：

选择重新挑战就能从最后保存的地方开始游戏。但听说如果是在迷宫，就得在入口重新开始。

不过，我还只是个孩子，完全搞不懂这些是什么意思呢！

很明显，对于一个NPC来说，在设定上是无法理解保存等功能的，这些语句超越了游戏本身，因此属于metagame。

- 在游戏机制上的额外增加。例如《君と彼女と彼女の恋》中，女主角曾根 美雪会在原ADV的基础上修改子规则，禁止玩家继续游戏，或是选择选项。
- 需要游戏玩家通过自身的现实经验，做出不符合游戏内设定的行为。也就是说，这种超越是现实的玩家超越到游戏中。例如，《Five Nights at Freddy's》中，提供了很多谜题。这些解密的手段需要玩家依靠现实中的方式来解开。因此也是一种metagame。这种超越，和作为方法的metagame类似但是不同。虽然这种游戏机制同样运用到了作为方法的metagame，但是这种方法是游戏允许玩家做的，本身也是游戏的一部分。

以上这些特点都是metagame要素，metagame要素种类繁多，但是都可以用超越和递归两个核心点来概括。



metagame都会具有若干个metagame要素，但是并不需要拥有全部metagame要素。例如《基于情感体验的“元游戏”交互设计研究》<sup>6</sup> 这篇论文中，就错误地认为metagame的画面前后会发生较大差异，是metagame的特点。但是实际上《The Stanley Parable》就没有这样强烈的画面变化。

同样的，我们也无法推断拥有metagame要素的游戏就一定是metagame。游戏中OOC（Out Of Character）的现象非常之多。OOC现象可以理解为metagame要素，例如《超次元ゲーム ネプテューヌ》中，主角就经常会说出一些“meta”的话。在开场剧情时，主角周围都是黑色的远景，只有她拥有彩色立绘，她就会吐槽：

好黑。漆黑一團啊，這裡是什麼地方？

不過，唯獨我很亮，就像全身塗滿了螢光染料一樣。

這就是主角光環！開個玩笑啦~

但是《超次元ゲーム ネプテューヌ》在游玩体验上明显和《君と彼女と彼女の恋》截然不同。也没有玩家会认为这是metagame。而著名的metagame《うみねこのなく頃に》，在metagame要素上，仅仅具有打破第四面墙，但是玩家却广泛认为这是metagame。

因此我们不能认为拥有metagame要素的游戏就是metagame，也无法依靠metagame要素的数量来判断游戏是否为metagame。

## 游戏系统论

那么，对于一个metagame而言，除了metagame要素，还有哪些决定性特点呢？刚才我们是站在理性主义来进行分析的。因此给出的定义会十分宽泛，会和我们的经验所矛盾。因此还需要在经验主义角度，进一步限定上述的定义，

因为作为游戏类型的metagame本质上是对游戏形式的研究，需要引入游戏系统的概念来分析。

Stephen W. Littlejohn在《Theories of Human Communication》一书中，将系统划分为四个部分。<sup>7</sup>

- 对象（Objects）：指的是系统中的各个组成部分
- 属性（Attributes）：也就是系统和对象的属性
- 内部关系（Internal Relationships）：对象之间的关系
- 环境（Environment）：这个系统的上下文。

以《象棋》为例。象棋的规则可以描述为一个系统。

- 象棋的对象可以描述为其各个棋子。
- 属性则是各个象棋的名称，以及其运动方式。例如象，这个棋子的名字叫做象，颜色是黑色。运行方式是走田字格等等。
- 内部关系很类似于MDA理论的dynamic。表明当前各个棋子之间的制约关系。
- 环境则是体验系统。

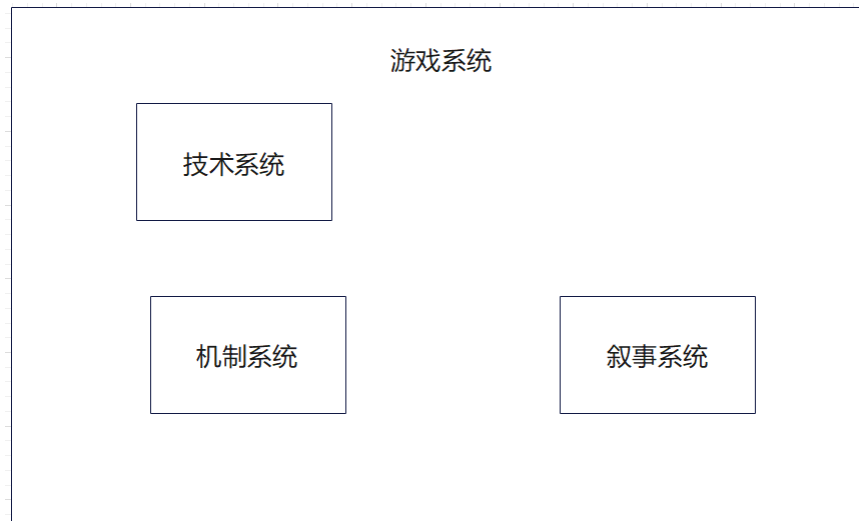
这种描述可以被称为“形式系统”（Formal system）。

游戏系统也可以用此方法划分，但是划分的方式取决于我们看待其的方式。《rules of play》中将游戏系统划分为了三个层次：<sup>7</sup>

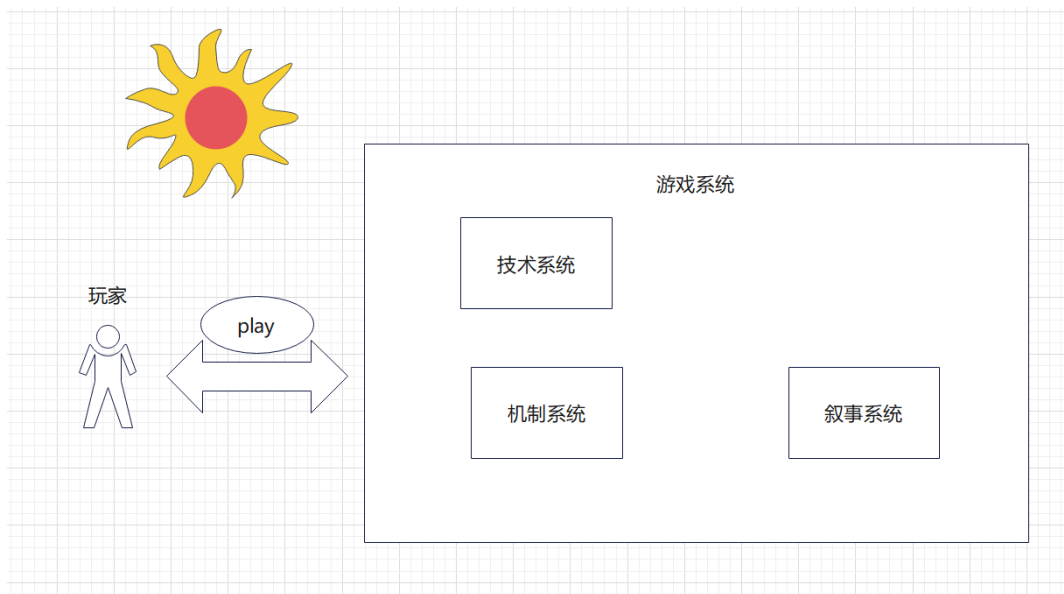
1. Formal system：包含游戏的规则和数理逻辑。例如《国际象棋》的规则逻辑。
2. Experiential system：玩家在游戏体验。
3. Cultural system：游戏所蕴含的文化。例如《国际象棋》中的棋子代表的文化形象。

这三种系统是同时存在的。

然而对于一个游戏来说，并不是只有规则的。交互和叙事同样重要。因此我们将Formal system进行改造，设计为游戏系统（game system）。

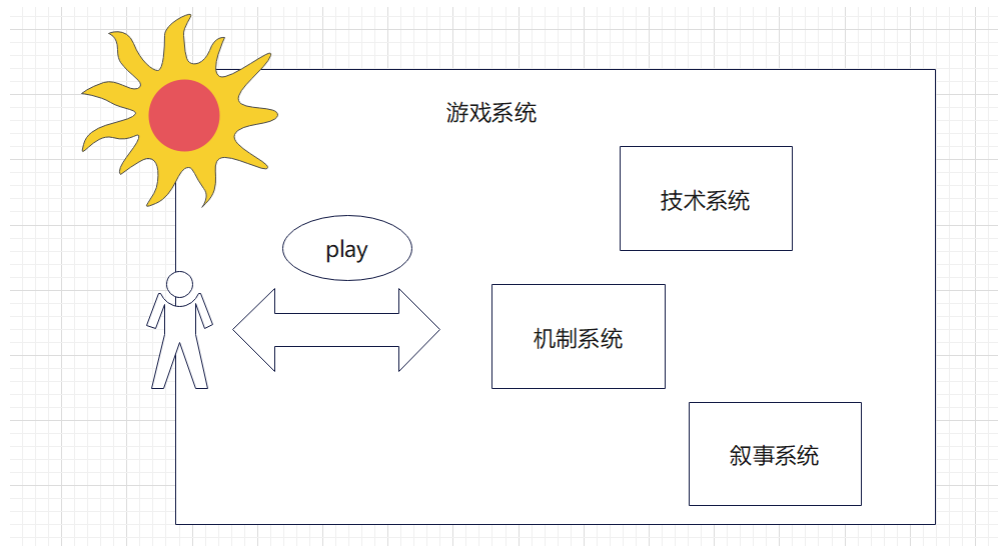


- 一个游戏系统有多个对象，比如技术，叙事和机制。
- 游戏系统的属性可以理解为各自的职能，例如叙事系统负责游戏内的剧情引导。
- 游戏系统之间是互相支持的。例如技术系统会为机制系统提供增减HP的API。
- 游戏环境是Experiential system。



上图是一般游戏的结构，可以看到play是发生在玩家和游戏之间的。本图的设计参考了《situation game design》。将game player rules 和play作为研究的主体。<sup>8</sup>

而metagame则会和环境发生信息交换。



可以看到玩家和外界环境都会参与到游戏系统中。

在系统的视角下重新评估超越和递归，我们就能看到更为精确的定义。

当叙事系统采用了metafiction的技巧时，书中的文本直接和玩家进行了交互。这就是对原系统的超越，metafiction将玩家也拉入到了游戏的叙事中，让玩家思考、参与游戏。这种超越是由内向外的。

当玩家将自身的知识代入游戏系统中的时候，同样也会超越原先的系统。例如游戏的mod就是一种metagame。这种超越是由外向内的。

在递归中，同样也可以和系统发生信息交换。当游戏的子系统是玩家所创建的时候，游戏就会和玩家发生信息交换。或者游戏创建的子系统包含玩家的时候，同样会发生信息交换。也就是说，实际上对于metagame而言，与玩家和游戏环境的信息交换是其形式上的本质特征。因此，我们可以总结该特征：

1. 游戏系统中某一个子系统和外界某一个对象发生了信息交换。
2. 该外界对象同样是游戏的对象。

但是要注意的是，这种metagame是狭义上的定义。也就是当今经验主义下，一般玩家和开发者所理解的metagame的特征。广义上的metagame仅需要遵循递归和超越的特点即可。

## Metagame的认识论问题

---

在上文中，我们讨论了metagame的定义问题，但是正如文章开头所言，metagame的定义是静态的，只能描述当前的现象。如果要把握其本质，我们就不应该把metagame仅仅视为一种游戏，而是应该将其设为一种设计思想。

因此，我们需要给它赋予新的概念——作为思想的metagame。

作为思想的metagame是一种动态的活跃的概念。它不应该被以任何形式的规则所束缚。因为它本身就代表着对自我的超越。任何的束缚都会严重阻碍metagame的发展。

最代表的例子或许就是不良学生的刻板印象了。最早期的不良学生为了打破学校的规则会进行烫头，抽烟。随着这种行为的刻板化，现在一个不良学生不去烫头抽烟的话，反而会被人说得不像。不良学生们为了反抗规则，自己创立的规则，现在反而成为了新的规则。

所以在讨论作为思想的metagame时，我们需要解决的问题不再是metagame是什么，而是我们应该如何认识metagame，metagame为什么要存在，metagame给玩家带来了什么？这样的认识论问题。

## metagame的后现代性

---

作为思想的metagame，其最为重要的特征就是反传统。

游戏《undertale》中拥有LV的设定，在传统游戏中，LV往往约定俗成为等级的意思，等级越高，玩家角色就越强大。而《undertale》中仍然延续了传统RPG的设计，即等级越高，越难被伤害。同时增加了新的设计，LV不再代表等级（level），代表着“Level of Violence”，即“暴力等级”。它是一个衡量人们对他人关心程度的指标，也是一个衡量人们灵魂是否残忍的指标。这个是与传统游戏所不同的，而作者利用叙事诡计，没有直接告诉玩家真相，而是利用玩家的思维惯性，等到最后才告诉玩家真相。这种叙事完全基于反传统的设定。

metagame的核心设计总是基于这一个点展开。对于metagame来说，其外在的形式结构并不是其核心。其反传统才是真正需要表达的核心。形式结构不过是其表达反传统的一种方式。而metagame之所以拥有反传统的特性，是因为其本身就是后现代主义的一种思潮。

metagame这种设计思想的出现，本质上是为了抵抗传统游戏的meta-narrative。例如，在传统的视觉小说中，女主角的形象和身份总是提前被确定好。而在《DokiDoki Literature Club》，作者巧妙地将女主Monika塑造为争取自己爱情的奋斗者形象，讽刺了那些传统的galgame的老套情节。《undertale》的作者同样也厌倦了传统RPG的设计，他不希望玩家和怪物一定要成为一种敌对关系，他希望制作一款能够和怪物结成好友的游戏，便制作了《undertale》，让LOVE成为游戏的核心思想。

这种对传统游戏定势思维的反抗就是metagame的核心思想。

这里还需要阐述，metagame是后现代主义的充分条件，并不是必然条件。metagame是后现代游戏设计中的一种设计思路。metagame并不代表着后现代主义。

metagame作为一种游戏设计的思想，追求的是打破一切固有的束缚。是一种彻底的解构主义思想。如果将metagame和后现代主义完全绑定，本身就会限制其发展。

我们之所以要推崇解构主义，是为了打破罗格斯中心主义的束缚，永恒地探求游戏的新表现形式。而并非仅仅像上文那样确定一个静态的形式定义。

例如RPG游戏一定要有HP和等级的设定。这时我们设计了新游戏并没有HP和等级的设定。然后我们将其重新推崇为真理。这种反罗格斯中心主义本身还是一种罗格斯中心主义。因此metagame要表达的是对系统解构的打破。是一种永恒的先锋。

## 对景观社会的反叛与对meta narration的解构

---

正如前文所言。游戏作为一种商品，本身需要承担商品价值。在21世纪的到来之后，一切事物都变成了景观，社会也进入了景观社会。游戏自然也变成了对景观社会的表征。游戏在传统意义上来说，是一个商品，是消费品。作为消费符号，游戏产品的最终目的的售卖。而衡量其是否适应市场的根据就是销量和利润。因此游戏开发商会更执着于追求眼前的利益和可观测的利益。这也是文章中开头所提到的“黑洞效应”的原理。

不妨假设这样一个场景：某个玩家得到了一个机会，100%获得1000元钱，或者50%获得2000元钱。那么应该选择哪个？

虽然两个选择的期望是一样的，但是人们都会倾向于选择概率更确定的低收益选项。这也是为什么开发商都会开发较为传统的游戏。开发传统游戏虽然收益较低，但是收益稳定。开发创新游戏虽然有可能获得高收益，但是在获得收益前有更高概率失败。因此很少有游戏开发商会选择创新游戏。

因此新的游戏都会被“引力”所吸引，以获得最稳定的收益。这样做出来的游戏并不一定优秀，但是一定不会太差。因此Chirs才会说，游戏的发展正在往深度发展，而不是广度。

而metagame是对景观社会的反叛。开发者们关注的重点又回到了“人”本身，而不是收益。

我们可以注意到这样一个现象。对于传统游戏来说，我们往往会记住其开发商，而不是作者。而对于metagame，我们更容易记住其作者的名字。人与人的关系，玩家与游戏的关系不再和利益所绑定。

同时这也是对meta narration的解构。在工业革命之后，福特发明了流水线工艺。工作被拆解为了若干的部分。传统的社会开始步入现代化。这也导致了个人的思想在现代化中的弱化。在现代性社会中，我们往往不会强调具体的人，而是强调宏大的集体。例如，我们谈论起《塞尔达传说》系列的时候，往往会提及宫本茂等设计师。但是实际上《塞尔达传说》是由数百人的合作下完成的，这时其它人就会淹没在以宫本茂为首的集体主义光环下。metagame解放了这种集体主义下的宏观叙事。强调去中心化，强调每个开发者自身。

这种思想的变化也是基础游戏引擎技术和ai技术的发展所导致的。

传统游戏中，制作一个电子游戏的成本非常高昂。制作一个电子游戏的工序大致上就可以分为：游戏策划，游戏客户端开发，游戏服务器开发，游戏美术，游戏运营，游戏音乐音效等职位。几乎没有人可以同时掌握这些技术，这使得艺术家想要独立开发游戏变得几乎不可能。因此只有带着商业目的的开发商才能够完成电子游戏的创作。这就导致了个人开发者没有足够资金来开发独立游戏。

随着游戏引擎和ai技术的不断发展，开发游戏的成本越来越低。当代的开发者不到一年就可以熟练掌握unity引擎和ai绘画，在宣发上也可以依靠各个网络平台来发布。相较于之前的开发者来说，门槛下降了很多，因此这给了个人开发者们去创作的可能性。

metagame除了解构了开发商，开发者和游戏之间的meta narration之外，metagame同样解构了游戏设计本身的meta narration。但是要注意，metagame对于meta narration的解构并不能简单理解为对传统游戏游玩形式的反叛。仅在formal system角度来看的话，几乎所有游戏都做出了自己的创新。例如RPGMakerMV引擎提供了非常具体的RPG开发模板。开发者自我发挥的地方并不大，但是所有开发者都或多或少对RPG的机制做出了自己的改进。

因此metagame所反抗的meta narration并不是单纯反抗其机制。metagame并不是期望建立一个新的设计体系，而是希望彻底的解构。例如，早期的RPG游戏往往采用像素风。这是因为当年的显示技术不够发达，只能显示像素点。但是，这并不意味着RPG游戏一定要是像素风。因此，现代主义者会认为，我们应该抛弃固有的传统，永远追求新的技术，使RPG彻底摆脱像素风。但是这并不是metagame的解构方式。对于metagame来说，RPG的画风应该与其解构，可以使用像素风也可以不使用。完全摆脱固有传统，同样会构造新的传统，因此我们只需要完全解构固有机制的关系即可。

## 玩家与游戏权力结构的改变

---

因为metagame解构了meta narration。因此玩家，游戏和开发者的权力结构也发生了改变。在传统游戏中，有三个权力主体：消费者、游戏、开发商。

开发商开发电子游戏，消费者消费。电子游戏是开发商和消费者之间的媒介。因此实际上玩家和开发商的关系是建立在电子游戏之上的。玩家不能复制并售卖游戏。开发商同样不能售卖未完成品和虚假商品。而这里最为特殊的地方在于玩家和电子游戏的关系上。

玩家拥有对电子游戏的权力，游戏同样拥有对玩家的权力。这种权力是网状且双向的。

玩家作为电子游戏的拥有者，可以摧毁游戏，或者修改游戏的数据。而游戏同样需要玩家遵循其游戏规则。这种对规则的遵守本质上是一种规训。

游戏中，玩家需要时时刻刻接受规则。例如《黑暗之魂》系列，这个游戏的难度比价高，玩家通常会面对高难度的敌人。在游戏中，非常容易死亡。每次死亡之后，游戏就会给予一定的处罚。让玩家记住失误的操作。经过长时间这样的往复之后，玩家就会得到知识。了解到对某个敌人的战斗方式。而这种学习实际上就是由规训所引发的。游戏的惩罚目的，不在于强调游戏的主权。而是让玩家学习到知识，遵守规则。这种规训实际上就是活性约束（active constraint），游戏之所以产生游戏性就是因为具有活性约束。因此，玩家虽然受到了游戏的制约甚至惩罚，却还是乐此不疲地进行游戏。

若玩家不遵循游戏规则，对玩家的惩罚则是隐晦的。那就是获取知识总量的减少。

以RPG游戏《DQ11》为例，若玩家按照游戏设定的流程和经验梯度来游玩。在面对boss战的时候，就必须采用很多战略，或者花费时间去地图探索完成支线任务。这种时间的花费势必会有产出。这种产出就是知识。

如果玩家并没有按照游戏的设计去游玩，直接修改了游戏的数据。那么相比之下就没有必要去研究战术，也没有必要来升级。玩家获取的知识量就会减少。

而metagame中，玩家本身和环境本身就是游戏的一部分。玩家获取知识的来源并不局限于游戏的本体。因此这种知识的规训被打破了。例如《Doki Doki Literature Club!》中蕴含了很多隐藏的机制，需要玩家利用自己的知识来解包游戏，分析图片灰度变化等操作。当破解谜题的玩家将他的发现发布到社区的时候，其他玩家并不会认为这是一种减少知识的行为。因为这些知识并不属于游戏本身。玩家从游戏自身获得到的知识总量没有减少。反而会有玩家认为这是一种增加了知识的行为。

从根本上来讲，这种权力结构改变的原因是play的形式发生了变化。在传统游戏中，play发生在魔法圈中。玩家和游戏的界限较为清晰。而metagame模糊了play的边界。

例如我们在游玩“老鹰捉小鸡”的时候，总需要先找玩伴，先决定谁是老鹰。在电子游戏中，就更为明显了。我们在进入游戏的时候，往往要先打开软件，进入全屏状态，营造一个游戏的空间。游戏的魔法圈塑造是如此重要，以至于windows操作系统都提供了免打扰模式。

但是metagame进一步模糊了魔法圈的边界。游戏的形式不再确定和规范化。也许电脑桌面就是游戏，也许网页就是游戏。游戏的魔法圈扩大且模糊，游戏社区本身也变成了对游戏的延伸，玩家在不知不觉中进入了游戏的状态。

游戏社区所获得的信息，不再与游戏知识所割裂。游戏社区的成员本身也变成了NPC的一部分，新的信息反而促进了游戏知识的传播。

除此之外，很多社区都会有同人作品和游戏mod，这种作品模糊了游戏开发者和玩家的边界。玩家并不一定仅是玩家，开发者也不一定仅是开发者。任何人都可以来开发或者游玩游戏。

因此游戏知识不再确定化。按照《Situation of game design》所说，Situation不再被消耗殆尽，活性约束（active constraint）会不断产生。只有在一个游戏情景中，有一定数量活性约束，玩家才可能获得游戏性。但是玩家一旦破坏了游戏的规则，使用作弊的手段获得了游戏数据，就会大大减少一个情景的可游玩时间。这就意味着游戏的可玩性会下降。而metagame却产生了源源不断的活性约束，这也是为什么像《Warcraft III》和《Minecraft》这样的游戏能经久不衰。

## 对审美的改造

上文提到了metagame会有新奇感。但是并未探讨这种新奇感的来源。这种新奇感来源于metagame对现代主义审美的改造。在游戏时会产生审美体验，metagame重新改造了现代主义的审美，因此会产生新的审美体验。

实际上游戏和美学有着非常紧密的关系。游戏一直是美学上一个非常重要的范畴，从古希腊开始，游戏就已经同人们的哲学思考联系在一起了，赫拉克利特和柏拉图都谈到过游戏。另外，游戏还在维特根斯坦、海德格尔、伽达默尔、德里达等人的思想中一再出现。

游戏活动本身就会产生审美体验。实际上在进行游戏活动的时候本身就是一种审美活动。游戏是一种审美方式。人类追寻美是一种本能。而游戏是一种审美活动，这种过程中自然而然产生美。人类因此也自然而然的去进行游戏。

进行游戏一定会进行审美活动。而进行审美就会产生审美疲劳。审美疲劳是美学中的一个概念。既然游戏是可以产生美的行为，那么必然会发生审美疲劳。审美疲劳具体表现为对审美对象的兴奋减弱，不再产生较强的美感，甚至对对象表示厌弃。<sup>10</sup>

很多玩家都会出现库存吃灰。买了的游戏却提不起兴趣去游玩。这是因为玩家对这一种游戏产生了厌倦。在游戏过程中无法再产生审美，因此就会疲劳。

而metagame可以解决传统游戏的审美疲劳。metagame是后现代主义的产物。后现代主义本身会改造传统的审美观。<sup>11</sup> 所以玩家在面对后现代主义的时候，会使用被改造后的，全新的审美观去审视游戏。因此会产生新的美。

这里要注意，metagame并不追求为了艺术而艺术，也就是现代主义的审美。metagame强调开发者本身的美学表达，并不强调纯粹的游戏。在metagame做导致的魔法圈中，本身就将一般的玩家纳入到了游戏之中。作为一个具有交互性的审美活动，本身就不应该是一个纯粹的、严肃的艺术品。metagame的美学特征应当打破了艺术与非艺术、高雅与低俗、真实与虚构的界限。

对于metagame来说，它改造了传统的审美观，但是metagame最终也会产生审美疲劳吗？如果产生了，那么能不能用meta-metagame来解决metagame的审美疲劳？

meta-metagame相较于metagame来说，本身还是一种metagame。metagame自身是拥有递归性的特征的。例如《君と彼女と彼女の恋》就是一款优秀的metagame。现在很多开发商都在模仿其制作新的metagame。而某开发者为了抵抗这种现象，继续开发了某个反《君と彼女と彼女の恋》的metagame。这种游戏最终可以解决metagame的审美疲劳吗？

实际上是不可以的，而且最终会导致metagame再陷入“引力黑洞”。因为每一个metagame都会刻意在前一个metagame之上做出改变。这本身就是一种违背metagame思想的设计。

metagame的设计就会被局限于上一代metagame之上。和传统游戏一样。刻意的反叛和刻意的学习都会造成新的游戏设计受限。

所以实际上meta-metagame不应该存在。

## metagame在叙事结构上的天然矛盾

在上文，我们论证了metagame的诸多优点和特征，但是metagame在叙事结构上是存在天然矛盾的。

对于一个传统的游戏，以ADV游戏为代表。adventure是这类游戏的核心，在漫长的发展过程中，False document在这种游戏中得到了长足的发展与运用。为了营造代入感，我们会经常看到游戏中出现一些虚构的书信，录像带，书籍等等。例如《The Elder Scrolls 5》中，玩家可以在世界中冒险获得很多书籍，从而进一步了解游戏世界。



而False document为什么会增加代入感？一个虚假的录像带，或者虚假的一通电话为什么可以引导玩家的沉浸体验？

答案就是——suspension of disbelief。

该术语正式使用是在1817年由Samuel Taylor Coleridge所提出来的。<sup>12</sup>用通俗的语言来讲：在现实中绝不可能出现的事物，如果在作品中出现，那么读者会避免带有批判性思维或者现实中的逻辑去观看，以便获得更好的体验。

例如《ドラゴンクエスト》系列，玩家往往需要和同伴一起在一片奇幻的世界中一起冒险。为了更好体验游戏，玩家在游玩的过程中不会质疑游戏的真实性。不会怀疑为什么世界上有魔法，为什么动物会说话。实际上这种设计就叫做situation game design。

玩家会沉浸在游戏的体验中。

而这种绝妙的默契正是我们能更好体验游戏的原因。而metafiction毫无疑问打破了这个默契，它强调了自身的虚构性。这就会导致强烈的割裂感。

我们能够有沉浸感，是因为我们拥有suspension of disbelief，而metagame之所以有更强的沉浸感是因为其打破了suspension of disbelief。这样就会产生矛盾。

我们在玩metagame的时候，如果产生了悬置不疑，这就说明我们实际上将metagame本身视为了一个虚拟的东西，这样metagame就无法真正打破第四面墙。只能在narrative层面做到meta而已。

也就是说，我们相信metagame是真的打破了第四面墙。实际上metagame是无法打破的。

肯德尔沃尔顿曾提出了一个观点：悬置不疑中玩家实际上并没有真的接受小说和电影的真实性。我们在观看凶杀电影的时候，并不会报警，这是因为我们知道电影的东西都是假的。

在当今很多游戏设计的文章中，都提到了一个被称为**虚构层**的东西。所谓的虚构层，是和机制层所紧密相关的一个层。例如我设计一个RPG游戏，为了防止玩家数值膨胀，所以我要设计一个最大等级。而这个最大等级就属于机制层，是游戏的一个机制。为什么拥有这个机制？我们不能直接告诉玩家这是为了防止数值膨胀，我们或许会告诉玩家在游戏世界中，女神给人类的赐福是有限的，最多只能接受这些等级，再多就无法接受了。用这种虚拟的故事来增加代入感的层就是虚构层。

实际上悬置不疑和虚构层的意思比较接近。都是为了维护玩家的体验而存在的。而metafiction实际上就是把破坏这种体验本身作为一种体验。适当的内容或许会起到调味品一般的效果，但是过多的使用metafiction就会造成割裂感。

实际上这种缺陷在现有的metagame中已经严重的体现出来了。

《君と彼女と彼女の恋》中，女主角曾根美雪刻意去打破第四面墙，告诉玩家她知道玩家的存在。但是在游玩的过程中，我们都知道她不可能知道的。因此反而会觉得非常不自然。

不过还是有很多玩家认为莫妮卡和曾根美雪这种形象，反而会加深玩家的代入感。实际上这是因为他们构建了两层suspension of disbelief，第一层是游戏的虚构层，玩家认识到了游戏的虚假性。另一方面，玩家不去否认曾根美雪的不存在。也就是说他们自己又构建了suspension of disbelief，把现实世界也当作了虚构层。

这样当metagame超越到现实之后，就会变成situation game了。但是这种体验非常难以构造。并不是所有玩家都能体验到。

因此对于metagame来说，metafiction虽然非常重要，但是也存在弊端。应该慎重使用。

## Metagame的设计范式

---

在经过上文的讨论之后，我们可以来为metagame总结设计范式了。这个范式很简单，那就是metagame不存在，也不应该存在任何设计范式。

在设计metagame的时候，我们不能去试图构造新的秩序。也不应该试图为后现代主义的问题做出解释。

例如，在现代的游戏设计理论中，MDA理论无疑是成功的。作者巧妙的构造了Mechanics，Dynamics，Aesthetics三个要素，并规定Mechanics决定Dynamics，Dynamics决定Aesthetics这样的结构。这种设计结构就是非常典型的罗格斯中心主义设计。在我们试图设计一个商业化游戏的时候，MDA理论毫无疑问是非常实用的。因为该理论是以商业游戏为出发点的，将游戏作为商品来进行设计的。因此首要的目标是设计机制，最终营造玩家的美学体验。

在我们设计metagame的时候，消费者的美学体验并不重要。我们所需要表达的是游戏设计师的美学体验。Aesthetics是首要强调的。之后的具体设计流程不应该被限定住。

只要为了表达作为开发者个人的美学体验，任何设计都是应该被考虑的。这种体验不一定一种行为，可以是一种思考，一个动作。任何一个产生美学活动的行为，都可以作为美学设计的基础。然后再从这种感受上来塑造gameplay。

正如上文所说，metagame并不是为了艺术而艺术。为了制作metagame而制作metagame是不可取的。在设计metagame的时候，不应该首先去考虑应该选择什么技术，应该选择什么游戏类型。而是先明确自己想要表达的思想。metagame目的是打破罗格斯中心主义的束缚。打破树状结构，让系统的各个部分呈现去中心化的效果。重视游戏中各个部分的表现。

metagame作为一个新兴的思想和一种游戏类型，目前还没有形成太多的固有印象。但是值得一提的是，利用电子游戏传统系统的特征，在此基础上“删除存档”，“关闭窗口”等操作，已经逐渐形成了新的宏大叙事。这也是所有开发者和设计师必须要警惕的。

并不是因为有了“删除存档”，“关闭窗口”等操作才是metagame，而是因为想要制作metagame，从而选择了一些表现手法，而这些表现手法中可以使用“删除存档”，“关闭窗口”等操作。

因此对于所有设计师而言，不应该去思考我应该制作一款什么样的metagame。而是应该先思考，我对于传统游戏有哪些思考？我希望表达怎么样的美学情感。在此基础上选择任何一种可能的表现形式。这种形式可以是先锋的，也可以是传统的。metagame的重点不在于游戏，而在于回归到人本身。

- 
1. Garfield, Richard (May 11, 2000). "Metagames". *Gamasutra*. Archived from [the original](#) on February 27, 2008. [↗](#)
  2. Metagame 的两种分类 <https://zhuanlan.zhihu.com/p/387992052> [↗](#)
  3. meta- <https://en.wiktionary.org/wiki/meta-#English> [↗](#)
  4. 让我们聊聊元游戏 (meta-game) 吧! <https://zhuanlan.zhihu.com/p/32665118> [↗](#)
  5. Metagaming <https://en.wikipedia.org/wiki/Metagaming> [↗](#)
  6. 基于情感体验的“元游戏”交互设计研究 [↗](#)
  7. <https://zhuanlan.zhihu.com/p/593103802> [↗](#) [↗](#)
  8. situation game design [↗](#)
  9. 《论尼采 的“游戏”美学》 谭善明 [↗](#)
  10. 《人类生命系统中的美学》 封孝伦 (安徽教育出版社, 1999. 12) 第六章第六节 [↗](#)
  11. 浅谈后现代艺术形式的解构—后人类 后现代审美 <https://zhuanlan.zhihu.com/p/30951290> [↗](#)
  12. Suspension of disbelief [https://en.wikipedia.org/wiki/Suspension\\_of\\_disbelief](https://en.wikipedia.org/wiki/Suspension_of_disbelief) [↗](#)