

浅谈Metagame在当下的若干问题

摘要：

不知在何时起，meta游戏已经悄然在游戏大家族中占据了一环。但是遗憾的是，随着越来越多的meta游戏诞生，meta游戏的设计越来越难以突破。究其根本，是因为meta游戏的设计理论不够完善导致的。什么是meta？什么是metagame？如果不回答这些问题，metagame的设计就无从谈起。因此在本文，笔者将会定义一套meta的体系。进而探讨meta游戏设计的问题。

关键字：metagame、后现代主义、游戏

metagame的基本概念和问题

metagame是什么？对于这个问题，了解和熟悉的人并不会太多。虽然早在1944John 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），实际上已经算是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”。也就是说元游戏需要超越自身。这也是最为朴素和概括性的定义。并且他还对补充了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" ¹

可以看到这个定义非常的宽泛。总体来说，我们可以了解**metagame是伴随在游戏过程的一个活动**。

而metagame作为一个特殊“类型”的游戏，实际上也是近几年才开始进入大众的视野。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）

毫无疑问，这些游戏在metagame的理论和实践上做出了杰出的贡献。但是这也带来了一个问题——metagame到底是什么？

对于这个问题，在国内逐渐出现了一个回答：打破第四面墙（fourth wall）的游戏就是metagame。这是一个很大的误区。

因为上述的游戏都使用了打破第四面墙的设计技巧，因此一定程度也将metagame和第四面墙紧紧的绑在了一起。这是一个非常经验的做法。就好比，因为《百年孤独》开头时采用了倒叙的手法，因此我们从此将魔幻现实主义和倒叙进行了捆绑。这在逻辑上是无法接受的。

那么第四面墙和metagame到底是什么关系呢？我们如何理解metagame呢？国内甚至国际尚未有对metagame进行系统论述的理论。

metagame是什么？为什么要设计metagame？怎么样设计？

本文将会尝试去系统阐述上述问题。

metagame的定义问题

经验主义下的定义

metagame是什么？

这个问题非常难以回答。

正如上文所述“a game interfaces beyond itself”，超越游戏的游戏是metagame。这是一个非常宽泛的概念。我们难以直接进行研究。因此可以先从经验入手。归纳我们所知的metagame，然后进行整理。

我们可以举例：

- 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。
- 在游玩《Doki Doki Literature Club!》时，莫妮卡删除了存档。

这几个例子看起来差异很大，但是实际上都是metagame。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。而游戏平台的成就，也是游戏规则之外的东西，也是metagame。而最后一个则是一个具体的游戏，该游戏是一个galgame，但是莫妮卡却“自主”修改了游戏的进程。

粗略来看，以上的例子可以将metagame总结为两种

1. metagame是一种超越游戏规定规则或在游戏规定规则之外运行的游戏方法。就像比喻，排比之于文学。metagame是一种特殊的游戏设计手法或者理念。
2. metagame是一种电子游戏，该游戏会创建或者修改子游戏（sub-game）的规则

总之，任何超越了游戏规则的手法都是metagame。

另外我们要注意，metagame并不是仅限于电子游戏（video game）的范畴，而是通用
于所有游戏领域。**metagame并不是一种具体的游戏类型**，这里所说的类型是指像RPG，
RTS那样，有着自己的分类逻辑的类型。任何类型的游戏都可以拥有metagame。

虽然了解了metagame的基本概念，但是有了这个概念反而让我们有了更多的疑惑。
这两种metagame有什么联系？我们如何理解作为一种电子游戏的metagame？

在我们继续下一步研究之前，我们首先要从根本的概念入手。什么是meta前缀？

理性主义下的定义

meta-前缀

在剑桥词典中前缀 *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。³

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

在当今英文中，meta的意思就是为“超越，超出”。

- 递归

该递归是指关于A的A。例如，我拍摄了一部拍摄电影的电影。那么这个就可以叫做
metafilm。同样的，如果一个电影的内容超越了自身的限制，那么也可以叫做
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。例如我发了一段文
本信息。那么元信息就可以指文本的字数、字体等关于信息的信息。

有了meta-的概念，我们接下来就可以来重新总结metagame的概念。

metagame的分类

- 关于游戏的游戏（递归）

递归在metagame中可以理解为游戏内容中，包含了游戏本身的信息。或者游戏中
存在的子系统。

在《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》，这属于
metagame。

《游戏开发物语》中，玩家需要在游戏中开发游戏。因此是metagame。

《进化之地》中，这个游戏本身就是描绘游戏发展历史的。也属于递归的
metagame。

《There Is No Game: Wrong Dimension》中，游戏的角色就是游戏本身，也是递归。

《Doki Doki Literature Club!》中，女主角莫妮卡会修改游戏的规则。也就是创建子游戏。同样是递归。

- 超越游戏的游戏（超越）

在这里超越有两种理解：

- 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。或者游戏内可以影响游戏外界或者不属于游戏内系统的行为。**这种超越是游戏超越到现实。**

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meta元素。

而steam的成就系统也是一个很好的例子。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meta元素。

《美少女万華鏡 理と迷宮の少女》中，玩家需要输入自己的名字。之后，在结局的时候，女主会叫出玩家的名字。这个过程，女主并不是在叫游戏中的男主，而是在叫现实中的玩家。因此也是meta元素。这种可以直接与游戏外界进行交互的元素同样也是meta元素。

换句话说，实际上游戏中meta元素实际上是普遍存在的。只要游戏存在IO，那么就会存在meta元素。不过因为IO操作还有新手教程等meta要素实在是太常见了，所以我们本文不会过多探讨这些meta元素。

- 游戏玩家通过自身的现实经验，做出了不符合游戏内设定的行为。**这种超越是现实的玩家超越到游戏中。**

这种情况常常发生于RPG中。例如《塞尔达传说——旷野之息》中，有些玩家在多周目的时候会刻意先去解放四神兽，然后再回来找英帕对话。而已经失忆的林克不可能完成这种操作。因此这种操作是超越了游戏内角色设定的行为。同样是meta元素。

但是为了更好的代入感，设计师们应该避免metagame的情况发生。避免游戏内的玩家做出超越自身设定的行为。

除了电子游戏之外，上文例子中写到的拳击比赛也是玩家超越现实到了游戏中。玩家利用游戏外部的信息来影响了游戏的内容。

而超越游戏的游戏元素有一个很成功的设计，那就是打破**第四面墙**。因为当今很多成功的metagame都存在打破第四面墙的设计，因此很多人都误以为打破第四面墙就是metagame，这是不正确的。**metagame并不是指打破第四面墙的游戏**。而metagame的设计可以打破第四面墙，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》⁴。这个观点仅在国内流行，也并不是metagame真正的定义。

综合的定义

现在我们就对metagame有了一个较为全面的了解了。

我们在一开始通过经验得到了两种类型的metagame：

1. 一种玩家超越游戏规则的行为。
2. 一种能修改自身规则的游戏。

然后通过对meta前缀的定义，得到了两种理论的metagame：

3. 递归的游戏
4. 超越的游戏，包括外界超越到游戏，以及游戏超越到外部。

很显然，这四种定义是有交集的。我们可以将其总结为两种类型：

1. metagame是一种关于自身的游戏。
游戏里面的内容需要包含游戏自身的信息，或者可以创建自身的子规则。
2. metagame是一种超越的游戏，或者行为。
游戏里的内容需要超越到外界，或者由外界超越到游戏内部。
当metagame是一种行为时，特指玩家通过外界的信息超越了游戏规则。

一个metagame并不是只能拥有其中。也可以同时满足以上两个规则。例如《Doki Doki Literature Club!》中，莫妮卡既可以修改游戏的程序，也可以“认识”到玩家的存在。同时具备以上两个特征。

虽然我们解决了metagame的定义问题，但是这时又会产生一个问题：

- 游戏中OOC（Out Of Character）的现象非常之多。那么这些行为都是metagame吗？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。我们如何解释这个问题？

- 游戏角色超越到现实，往往通过打破第四面墙的技巧。而打破第四面墙都是依靠元叙事（meta-narrative）来完成的。例如著名的metagame《うみねこのなく頃に》。本质上就是一本元小说，或者是后设小说（metafiction）。我们不依靠叙事，能否完成游戏角色超越到现实的设计？

因为上述问题的存在，因此我们有必要再进行更详细的讨论。

定义本身的问题

我们分别站在两个角度去定义了metagame。但是正如问题提出的，游戏中metagame游戏是什么？这个问题是无法回答的。实际上本文也无法明确回答这个问题。

正如奥古斯丁所说：“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。”。

一般来说，讨论一个事物的本质可以从经验主义和理想主义两个角度来看待。

我们首先介绍经验主义的问题。

经验主义可以利用当前的现象总结metagame的若干特点，并从中提炼一个定义。这个方式提炼的定义是具有时效性的。

因为定义是静态的，而事物是运动的。

这也就是说，我们的定义只能描述当前的现象，而不能描绘其背后的罗格斯。

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？

也就是说所有的定义只能归纳总结当下的特征。

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。

我们刚才用经验主义的角度来讨论了直接用现象总结特征，这种方式是有时效性的，

也许我们可以换一个思路，**使用属加种差法来找到一个定义。**

这也是我们刚才所用到的方法。

例如，我现在下一个定义：游戏是交互的艺术。

这个定义看似可以，但是实际上还是存在很多问题。

属加种差法，本身存在很多问题。首先一个，属加种差法默认一个前提，那就是游戏属于艺术。

其次，对于这种什么是什么的本体论问题，我们只能依靠谓语来描述主语。而谓语本身又是一个新的未知名词。

其次，我们用一个其他的事物来描述游戏，本来就不可能真正的把游戏的所有意义覆盖。

最后，对于最高的类概念，“属加种差”无法下定义。我们无法得知游戏是不是一个最高的概念。

但是这并不代表不能对游戏下定义。游戏很难拥有一个通用的定义，或者说无法拥有一个通用的定义。因此游戏的边界的难以划分的。

实际上，我们无法精确划分metagame的边界。只能大概说出来一些metagame。而无法明确判断任何一个游戏是否是metagame。

维特根斯坦提过一个家族相似的理论。

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。

我们如何定义家族呢？

我，我爸，我妈，爷爷，奶奶。外公外婆。舅舅叔叔。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。**

凡是不可说的，我们就应该保持沉默 ——维特根斯坦

因此我们对metagame的定义并不应该过于深究，与其讨论它是什么，不如讨论其特征。

在文学理论中，文学家们也遇到了同样的问题。文学是什么？怎么定义文学？实际上这和我们遇到的是同一种问题。

最终，他们采用了一种绝妙的方式来解决这个问题。埃勃拉姆斯在《镜与灯》提出了文学的四要素。如果一个作品满足了这四个要素，我们就可以称之为像文学。

分别是：世界，读者，作者，作品。

我出去吃个饭马上回来。这句话，如果是我随口说的，那么它不是很像文学。

我出去吃个饭马上回来。如果这句话的背景是战争时期，主人公明知道外出是送死，但是还是装着轻松的样子外出打仗。那么它就很像文学。

同样的，游戏也是一样的。我们可以使用这个思维方式。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。

比如galgame中，寒蝉鸣泣之时，就很像文学，比较像游戏。而塞尔达就很像游戏。写作业，就不像游戏。

所以说，我们研究的重点应该放在metagame的两个重要特征上。那就是**超越和递归**。

因此，我们比起研究metagame是什么，更应该研究其特征。

游戏系统论和魔法圈理论

首先是对超越的研究。

为了避免歧义，同一个能指对应的所指可能完全不同。因此我在此有必要阐述一下系统的概念。

系统有很多定义和理解方式，这里的系统指的是：

A *system* is a set of things that affect one another within an environment to form a larger pattern that is different from any of the individual parts. ⁵

一个系统是一组互相影响的事物在一个环境里构成更大的且不同于任何一个单独部分的整体。

游戏系统的存在是无需证明的。而对于游戏系统的结构，我们可以借助Stephen W. Littlejohn的成果。他在《Theories of Human Communication》一书中，将系统划分为四个部分。 ⁶

- 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。

为了更好的理解系统，我们可以以HTML页面举例：

- 对象：HTML的标签。
- 属性：HTML标签所拥有的属性，例如title和abbr。
- 内部关系：例如body标签在html标签之中，head标签在body标签之前。
- 环境：浏览器环境

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： ⁶

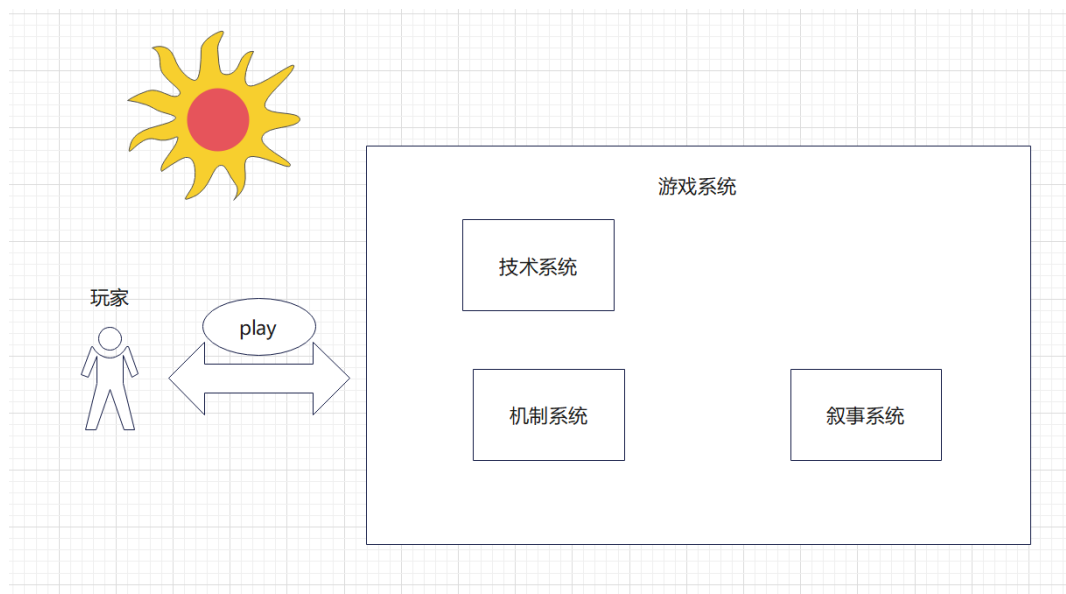
1. Formal system：包含游戏的规则和数理逻辑。例如《国际象棋》的规则逻辑。
2. Experiential system：玩家在游戏体验。
3. Cultural system：游戏所蕴含的文化。例如《国际象棋》中的棋子代表的文化形象。

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)

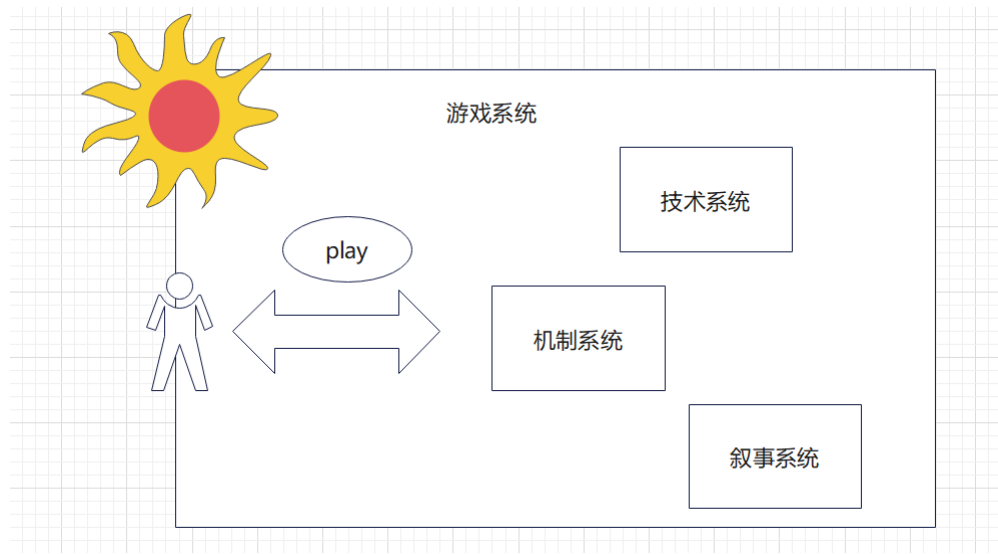


- 一个游戏系统有多个对象，比如技术，叙事和机制。
- 游戏系统的属性可以理解为各自的职能，例如叙事系统负责游戏内的剧情引导。
- 游戏系统之间是互相支持的。例如技术系统会为机制系统提供增减HP的API。
- 游戏环境是Experiential system。



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。⁷

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。

当叙事系统是元小说时，书中的文本直接和玩家进行了交互。这就是我们所讨论的从内部到外界的超越。

当玩家将自身的知识代入游戏系统中的时候，影响了机制系统，这就是我们所说的外界超越到内部。

可以发现，除了这些超越之外，依然有很多种方式。

其中我在左上角标注的太阳，就是我们所没有见过的metagame。这就是**situation game**。

situation game并不强调游戏的可玩性，而是强调玩家在情景中的涌现。也就是涌现叙事。但是如果我们的情景并不局限于游戏场景，而是我们的现实场景也参与到situation 中的话，就会形成metagame。

我们假设这样一个游戏，要求玩家必须在特定的时期打开。例如春雨时期，打开这个游戏之后。游戏里面没有声音，只有一些小草随风摇曳。这时，窗外的雨声响起，和游戏画面完美融合。

这就是一种metagame。它从现实超越到了游戏。和机制系统发生了信息交换。

实际上situation game和metagame本身也是有所联系。在之后的章节会写到。

所以我们可以这样理解超越：

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。

这样我们就可以解释上述的问题了。

- OOC虽然使用了后设小说的技巧，但是玩家并不是游戏系统的对象。

- 除了叙事系统和机制系统，可以超越到玩家。外界的环境也可以超越到机制系统。

但是我们要注意，**潜规则**的游戏并不是metagame。例如：

在某小学内，学生A邀请B来踢毽子。那么实际上就会存在一些隐含的规则：

- 踢毽子的地点发生在学校，不可以在学校外游戏
- 踢毽子必须发生在课间，不可以上课时游戏

这种规则虽然也是和外界环境发生了信息交互（毕竟需要依靠环境定潜规则），但是并没有参与到游戏系统中。

在系统论中定义递归就显得更加直观了。在游戏的过程中，如果游戏系统修改了自己的子系统，就可以理解为是递归。

比如《Doki Doki Literature Club Plus!》中，机制系统发生了修改，从视觉小说变成了和莫妮卡的独处。

在游戏中，如果游戏可以自己生成新的机制，那么也是递归的一种。例如《我的世界》就是很典型的递归。

实际上我们可以将存在外系统，但是玩家不参与游戏系统的游戏，理解为“meta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。⁸但是在本文的理论中，我们就可以来定义meta要素。

metagame的认识和设计问题

在了解了metagame的概念之后，我们接下来就会面对一个核心问题：我们我们会选择metagame的设计？

在我们游玩metagame的时候，总会产生一些新奇的感受。也许《The Stanley Parable》这种metagame并不好玩，但是我们却从中感受到了其他游戏所没有的魅力。

为什么要设计metagame？metagame带给了我们什么？

后现代性

在分析这个问题之前，我们首先来直观感受一下metagame带给我们的体验。

那就是新奇。反传统。

《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》中等级越高，越难被伤害，也会越偏离自己的本心。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并不是和后现代性绑定的关系。metagame是后现代游戏设计中的一种设计手法。后现代是其重要的特征之一。只是使用metagame的手法可以很好的表达后现代性而已。具体表现在对固有传统的反抗。因为metagame可以关于自身进行超越，因此很适合来对某个游戏系统进行解构。

比如《undertale》的作者不喜欢传统RPG的打打杀杀，他希望制作一款能够和怪物结成好友的游戏，便制作了《undertale》。这实际上是一款反RPG的RPG。同样的，视觉小说《DokiDoki Literature Club》本质上是一款反视觉小说的视觉小说。作者本意是希望用这个游戏讽刺那些传统的galgame。而《there is no game》本身就是一个反游戏的游戏。甚至连标题都叫做no game。

但是要注意的是，当我们将metagame和后现代性绑定，本身就是违背解构主义的。**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。是为了打破固有的等级秩序。**

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。

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。随着这种行为的增加。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。因此他为了反抗规则，不得不自己服从一个新的规则。本质上没有改变。

因此metagame要表达的是对系统解构的打破。是一种永恒的先锋。

游戏的美学特征和审美疲劳

在了解了metagame的后现代性之后，我们又要疑问了。那我们为什么需要后现代性的metagame？我们为什么在玩metagame的时候产生新奇感？

这时我们就需要提出游戏的美学特征了。

游戏时会产生审美体验。

为什么游戏会产生美？

实际上游戏和美学有着非常紧密的关系。游戏是西方美学史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。

9

但是前人们对美和游戏的关系，却有着不同的阐述。

康德最早系统地论述游戏，他认为艺术起源于游戏，游戏的本质就是无功利性的。但是这个观点很显然有局限性的。雄大的西斯廷天顶画，光线细腻的《夜巡》都是艺术家为了赚钱，为了工作创作的。这个是具有功利性的。

因此席勒对康德的理论进行了改进，认为“过剩精力”是文艺与游戏产生的共同生理基础。但是，我们知道，现在很多人在电子游戏中沉迷不能自拔，显然不是精力过剩导致的。

之后席勒再次完善了游戏学体系，他提出：“游戏不仅是审美活动的根本特征，也是人摆脱动物状态达到人性的一种主要标志”。也就是说，游戏来源于美，而艺术来源于游戏。

游戏说也被成为“**席勒-斯宾塞理论**”。是艺术起源的一种学说。

我们总结一下席勒-斯宾塞理论的观点：

- 艺术活动来源于人类的过剩精力。并把过剩的精力用于一种自由的，无功利性的活动中。这种活动就是游戏。

这一套理论还是存在不少问题，例如无法解释，人类的游戏天性从何而来。也无法合理地论述游戏的无功利性。而最关键的问题是，将人类和动物的游戏混为一体。动物的游戏可以是发泄精力，而人类的更多是精神需求。正是因为人类的社会活动才使得人类和动物得以区分，而席勒-斯宾塞理论脱离了人类社会的活动。因此理论存在缺陷。

本文的美学观念继承于席勒。

席勒在《美育书简》中阐述了美和游戏的关系。席勒认为美的本质就是人的本质，而人的必要条件是由自由所规定的。美表现为理想与现实的统一，而游戏则是理想和现实统一的显现。¹⁰

因此席勒提出了人的三种冲动：“理性冲动”，“感性冲动”，“游戏冲动”。理性冲动是约束自己的行为符合道德标准和法律标准；感性冲动则是。而游戏冲动代表有秩序地发挥生命的冲动、感性的冲动，将感性冲动与理性冲动结合在一起。在游戏冲动下，在理性的前提下自由发挥感性，从而实现“美”。等于说人达到自由就是美，美就是人的本质。这种游戏冲动在席勒那其实就是审美活动与艺术创作。

实际上席勒的美学理论传承于康德，为席勒“审美的游戏”，同康德“自由的游戏”一样，具有无利害，无目的审美倾向，不同之处在于，席勒超越了康德教条的“道德律”束缚，将人的感性欲望恢复，让感性与理性和谐统一，并把人的全面发展作为最终、最高的理想。¹¹ 席勒的游戏美学中，将美定义为了一种无利害关系，无目的的自由之美。

在此我们对这个理论在此进行改进。我们不妨认为游戏是一种**审美活动**。但是并不一定是无功利性的或者过剩精力产生的。人类在审美的时候，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。¹²

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。后现代主义对现代主义的审美进行了改造。¹³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。

这就是meta游戏的反现代性能解决审美疲劳的原因。

meta-metagame的设计问题

刚才我们提到了，metagame会解决传统游戏的审美问题。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？

这个问题很有意思，首先我们知道，metagame之所以能解决审美疲劳，是因为metagame改造了审美观。这个改造实际上是对现代主义宏大叙事的改造。

而meta-metagame本质上还是在改造现代主义的审美。因此是无法解决后现代主义的审美疲劳的。

另一方面，metagame本身就是超越的一种设计方式。本文所讲述的metagame仅仅是在当下可行的定义和设计。在未来，metagame相比也会不断超越自身的发展，实际上meta-metagame本身就不存在，只有metagame本身的存在。

metafiction和metagame

在我们引入了系统之后，我们还存在一个思考。metagame的叙事系统是依赖于metafiction的。而且现代很多优秀的metagame都是依靠metafiction来完成的。例如《The Stanley Parable》等。

metafiction尤为重要，以至于我们开头所说，“国内很多设计师都误以为打破第四面墙才是metagame”。

这个问题确实值得思考。对于metagame来说，是否本质上还是metafiction呢？

是游戏学（Ludology）还是叙事学（Narratology）？这应该是21世纪以来在游戏理论领域最难以解决的问题了。

代表性的观点是由Jesper Juul 提出来的，他认为游戏（ludo）并不是叙事（narrow）。他在哥本哈根信息技术大学尤尔《游戏讲故事？》（2005）一文指出

1. 游戏不是以电影、小说与戏剧为代表的叙事媒体生态学之中的一部分。游戏更像是体育竞技而不是小说。
2. 游戏之中的时间与叙事之中的运作完全不同。玩家并不首先表演一个动作，然后将之转化为故事，而是这个动作本身就是故事的一部分。
3. 读者或观赏者与故事世界的关系与玩家与游戏世界之间的关系截然不同。在游戏之中，玩家总是创建游戏的积极参与者，而其他角色则更被动。¹⁴

关于游戏和叙事的关系，我们并不能简单的将其看作是包含关系。

游戏和叙事，并不能像小说和电影那样转换。游戏中，交互和叙事产生着天然的矛盾：交互是实时发生的，而叙事是过去的。玩家既是游戏之外的经验主体，又是游戏内的角色¹⁵

因此我们可以提出游戏—叙事（ludo-narratological）的模型设计空间（design space）¹⁶。因为“游戏”作为一种叙事媒介是一种错误的术语表达，与之相对的则是“游戏-叙事”的结构，而且对于此叙事理论是非常有必要的。

这就是说，对于metagame而言，我们不应该区分叙事和机制。这两个是一个整体。不能单独割裂的来看。

metagame的缺陷

在上文，我们论证了游戏和叙述的关系。因此，我们可以进行下面的研究——游戏中后设文学所带来的一定是益处吗？或者说，在游戏中，我们引入了后设文学，那么代价是什么？

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。¹⁷ 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

game design的理论已经有很多种框架了。

但是不同人所关注的点和方向都是完全不同的。以最为代表性的MDA理论为例子：

- MDA理论：

Mechanics describes the particular components of the game, at the level of data representation and algorithms.

Dynamics describes the run-time behavior of the mechanics acting on player inputs and each others' outputs over time.

Aesthetics describes the desirable emotional responses evoked in the player, when she interacts with the game system. ¹⁸

作者虽然巧妙的阐述了机制——动态——美学，这样一种由上至下的结构。MDA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。

但是metagame在设计的时候会比较特殊。metagame更注重作者而并非玩家。就如《The Stanley Parable》一样，游戏的核心是作者的思想表达，而非玩家的体验。

因此在设计metagame的时候，应该反向思考。按照Aesthetics到Mechanics的方向来设计。

metagame在设计之初，需要先确定开发者所想的美学体验。

例如，骑自行车时会带来的紧张刺激的感受，那么骑车就可以作为一个游戏的美学基础。

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。

以一款RPG类型的meta游戏和RPG类型的商业游戏做对比。

商业游戏的开发流程：

1. 确立亮点设计，例如锻造系统，家园系统等。
2. 开发。
3. 售卖，玩家发现游戏的剧情很有哲理，产生了思考。

meta游戏的开发流程：

1. 作者突然有了一个想要表达的思想。
2. 发现RPG很适合表达这个思想。
3. 开发。
4. 售卖，玩家不一定能理解作者的思想。但是游戏系统很有意思。

这就代表了，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。

而且要注意meta设计的目的并不是单纯破坏规则，反抗现代性。它的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。

例如《UNDERTALE》并不是指侧重于RPG战斗，同样思考了RPG战斗对于NPC和玩家的意义。将游戏的各个子系统进行了联立。

metagame中的人物设计问题

我们之前讨论了metafiction的问题。但是对于一个叙事来说，最为重要的两个部分就是剧情结构和人物了。设计师Chris认为，很多电子游戏的败笔总是出现在游戏性与故事叙述的有机结合上。这是因为电子游戏往往以特别机械化或强制的方式来讲故事。¹⁹

电子游戏的叙事设计本质是要描写人。因此对于人的设计有必要再进行论述。

当代的metagame，其角色也往往是游戏的核心亮点。例如《Undertale》中的sans、《君と彼女と彼女の恋》中的向日葵。

按照我们的一般逻辑，既然角色要认识到自己的虚拟的。那么为什么不直接设计一个人工智能呢？

诚然，当今的人工智能技术是不足以完成这个设计的。不过实际上之所以不使用人工智能，并不是因为技术问题，而是设计问题。

游戏中的人物如果真的拥有了智能，拥有了意识。我们就无法保证她真的按照我们的规则去行动，它很可能会做出很多不可预料的事情。

游戏是有剧本的，本质上还是虚构的存在。而如果真的有强人工智能来充当NPC，我们就无法确保游戏的剧情能够按照剧本推进。因此任天堂的《纸片马里奥》中，NPC仍然保留着最传统的设计——只会回答一两句对话。

NPC的对话是为了游戏服务的，不应该为了追求真实而真实。

在早期的游戏设计中，都是拟真的，尽可能模仿自然。但是近代的游戏已经越来越抽象于现实了。这就说明，游戏性和真实性不一定挂钩。

诸如《君と彼女と彼女の恋》在内的很多meta游戏都会让女主爱上玩家，强人工智能中，我们可能无法确保女主还能够爱上玩家。

因此metagame的人物一定要是虚拟的。而虚拟人物本身也并不会影响metagame的设计。正如康德所提出的，“世界是可知的也是不可知的”。我们都知道飞机能够飞起，但是并不知道它能飞的原理是什么。但是这并不影响我们使用飞机。我们可以感知我们所能感知的一切。

metagame也是如此。对于metagame中的人物来说，外界，也就是我们的真实世界本身就是不可感知的。但是这并不影响它们去感知世界。这里的感知就是游戏的规则。譬如我们点击了女主的头，她会歪一下头。她实际上并不能理解我们点击了她的头，更不能理解歪头是什么意思。但是这并不妨碍她能正常交互。

metagame和metaverse的关系

实际上metagame和metaverse是完全不相干的两个东西。但是因为同样有着meta前缀，因而导致了很多人的误解。

metaverse可以理解了超越现实世界的另一个宇宙。这实际上就是大型虚拟社区的概念。在游戏领域，也已经有了很多成功的案例了：例如《あつまれ どうぶつの森》和《FINAL FANTASY XIV》都是非常优秀的metaverse。

可以看到，metagame和metaverse并没有直接关系。从逻辑上来说，metagame更重视从虚拟世界超越到现实，而metaverse则是希望人们超越到虚拟世界。

虽然在形式上两者没有关系，但是两者的产生实际上都是后现代主义发展的必然结果。metagame的产生是源自反现代化，而metaverse则是来自于拟象化。

在后现代主义中，一个很重要的思想就是**拟象化**。所有人都不在是他自己，而是会变成一个代号，一个字符串等等。例如，现在想要确定一个人可以通过身份证号、QQ号等方式。这就是后现代主义的标志。这种拟象化进一步发展就是，自己本身都可以用另一个拟象来代替了。现实和虚拟直接的关系越来越模糊。最终形成的这个虚拟世界就是metaverse。

好的，规则metagame是指由玩家创造或修改的规则，以改变或扩展游戏体验¹。这种metagame可以分为两种类型：

- 描述性的规则metagame是指玩家对游戏原有规则的解释和应用，例如在《魔兽世界》中，玩家可以根据自己的偏好和目标选择不同的职业、天赋和装备组合。
- 规定性的规则metagame是指玩家对游戏原有规则的改变和增加，例如在《我的世界》中，玩家可以使用模组、插件或自定义地图来创造新的游戏内容和玩法。

规则metagame可以让玩家更深入地理解和探索游戏机制，也可以让玩家更自由地表达和实现自己的创意和想法。

描述性的英文原文是descriptive，规定性的英文原文是prescriptive。

- 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）
- **游戏性就是活性约束，而且是连续的约束**
- 增加型metagame (Added metagame)
- 社交型metagame (Social metagame)
- 物质型metagame (Material metagame)
- 策略型metagame (Strategy metagame)
- 规则型metagame (Rule metagame)

1. Garfield, Richard (May 11, 2000). "Metagames". *Gamasutra*. Archived from [the original](#) on February 27, 2008. [↵](#)

2. Metagaming <https://en.wikipedia.org/wiki/Metagaming> [↵](#)

3. meta- <https://en.wiktionary.org/wiki/meta-#English> [↵](#)

4. Metagame 的两种分类 <https://zhuanlan.zhihu.com/p/387992052> [↵](#)

5. rules of play (Chapter 5: Systems) [↵](#)

6. <https://zhuanlan.zhihu.com/p/593103802> [↵](#) [↵](#)

7. situation game design [↵](#)

8. 让我们聊聊元游戏（meta-game）吧！ <https://zhuanlan.zhihu.com/p/32665118> [↵](#)

9. 《论尼采的“游戏”美学》 谭善明 [↵](#)

10. 《论席勒“游戏说”》 [↗](#)
11. 《席勒游戏美学初探》 杜高山, 周爱光 [↗](#)
12. 《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 [↗](#)
13. 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> [↗](#)
14. 叙事的玩法: 游戏叙事研究梳理 [↗](#)
15. 叙事学与游戏学: 21 世纪初西方数码游戏研究中的论争 <https://core.ac.uk/download/pdf/41457895.pdf> [↗](#)
16. A narrative theory of games https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=zh-CN&user=xxdwlx8AAAAJ&alert_preview_top_rm=2&citation_for_view=xxdwlx8AAAAJ;blknAaTinKkC [↗](#)
17. Suspension of disbelief https://en.wikipedia.org/wiki/Suspension_of_disbelief [↗](#)
18. MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research [↗](#)
19. 游戏大师Chris Crawford谈互动叙事 第一章 [↗](#)