

元遊戲性寫實主義——作為批判平台的數位遊戲 Meta-gamic Realism: Digital Games as Platform for Criticism

吉田寬* 著
Hiroshi YOSHIDA
楊駿驍** 譯
Jun-Xiao YANG
涂銘宏*** 校譯
Ming-Hung TU

元遊戲的批判潛能

「元遊戲」(meta-game) 這個詞，最近受到了相當大的關注。這個詞誕生於 1971 年，意指「一位玩家在知道了其他玩家選擇之後，再選擇自己戰略的遊戲」(Howard 1971: 23)。最初將這個詞使用於娛樂遊戲上的，是交換卡片遊戲《魔法風雲會》(*Magic: The Gathering*, 1993) 的設計者李察·加菲(Richard Garfield)。他為這個詞彙賦予了「遊戲與其外部接觸的方法」這般更加廣闊的定義，以「to/from/between/during」這四個介系詞，對元遊戲進行了分類(Garfield 2000)：

- 玩家帶入遊戲的事物 (to a game) = 玩遊戲時使用的道具、玩家的能力和戰略等。
- 玩家從遊戲裡帶出來的事物 (from a game) = 獎金、獎品、讚譽、排名、經驗等。

* 吉田寬，東京大學人文社會研究所美學藝術學科教授。研究專長為數位遊戲研究、遊戲思想。著作包括專書《數位遊戲研究》(東京大學出版社，2023)。聯絡方式：hyoshida@l.u-tokyo.ac.jp。

** 楊駿驍，早稻田大學文學部講師。研究專長為現代中國文學、文化研究。聯絡方式：yaoshunshyo@live.jp。

*** 涂銘宏，淡江大學英文系副教授。研究專長為德勒茲研究，東亞次文化論，遊戲與哲學。

- 在遊戲之間產生的事物（between games）= 讚譽的收集、對戰略的探求和構思、道具的修理和翻新等。
- 與遊戲本身無關，但是在遊戲過程當中產生的事物（during games）= 語言上的挑釁和威脅、遊戲暫停等。

加菲認為，「不存在沒有元遊戲的遊戲」。所有遊戲都會在其外部產生超越自身的另外遊戲。

當下的數位遊戲文化，在與網路、社群平台以及獨立遊戲界密切交錯關聯的同時，也正在不斷多樣化，爲了理解這種文化，元遊戲可說是一個相當適用的概念。這一點在波路克與勒米俄（Stephanie Boluk and Patrick LeMieux）的著作《元遊戲》（*Metagaming*, 2017）當中，也得到了明確的闡釋。此書讓我們重新認識到，元遊戲將會解放數位遊戲擁有的「創造性實踐、哲學實驗、文化性批判、政治行爲的媒介」之「激進的潛能」，數位遊戲不「單單是一個商品」，而是一種「爲了批判性創作的平台」。作者如此主張，並將元遊戲分成了四類（Boluk and LeMieux 2017: 3-4, 15-17）：

- 關於遊戲的遊戲（games about games）
- 遊戲之內的遊戲（games within games）
- 圍繞著遊戲的遊戲（games around games）
- 沒有遊戲的遊戲（games without games）

所謂「關於遊戲的遊戲」，是指將過去的遊戲習慣和約定成規、技術性制約這些遊戲的要素，進行重新利用的遊戲。作者舉出的例子裡，有在《超級瑪利歐兄弟》的古典 2D 橫向捲軸平台遊戲形式上，附加了操控時間要素的 2008 年《時空幻境》；以及將同樣是復古風的 2D 畫面所描繪的世界嵌入 3D 空間，並以視角的旋轉爲遊戲要素的一部分的《FEZ》（2012 年製作）等遊戲。「**遊戲之內的遊戲**」，是指比如說競速破關（比賽遊戲破關的時間）和所謂限制性玩法（縛りプレイ）的這些玩家和玩家社群，爲遊戲獨自「追加新的限制」，來「從根本上改變遊戲」的行爲。萊特（Narcissa Wright）是有名的競速破關玩家之一，她最大限度地利用了系統上的故障（glitch）在《塞爾達的傳說》系列等各式各樣的遊戲上，建立了世界紀錄。

「圍繞著遊戲的遊戲」，是指遊戲與體育競技一樣，可以成為「觀戰」、「觀賞」的對象。現在「觀看遊戲」本身，已經作為一種遊戲被接受，每年都會舉行世界級規模大會的《英雄聯盟》和《星海爭霸 II》（分別在 2009 年和 2010 年製作）促使「e-sports」不斷普及。最後，「沒有遊戲的遊戲」，指的是「不用啟動遊戲程式」的遊戲，例如 2003 年的大型多人線上角色扮演遊戲 MMORP《星戰前夜》之類實例所顯示，遊戲空間被擴張到沒有啟動遊戲的玩家之間的聊天、或線下的信息收集的時候，「沒有遊戲的遊戲」便會出現。

雖然只是概觀來看，我們也能夠清楚地理解到，元遊戲是可以涵蓋當今遊戲文化的多樣現象和廣泛開展的概念。本論文將以其中「關於遊戲的遊戲」為中心，同時思考了數位遊戲是否能成為，以及為何能成為自我反思型的批判平台。

為了達成這個目的，我將從對東浩紀「遊戲性寫實主義」理論的重新解讀來開始本文的論述，因為他的理論已經存有關於元遊戲的先驅性洞察。

「遊戲性寫實主義」與元遊戲

東浩紀 2007 年的《遊戲性寫實主義的誕生》一書，不僅傳達了關於寫實主義的理論，同時亦已涉及元遊戲的理論。為了發現描寫「像遊戲般的現實」的「遊戲性寫實主義」，我們需要一個從外部觀察遊戲的視角。

正如廣泛周知的，東浩紀在其著作中對大塚英志的「動漫寫實主義」這一概念進行了批判性的發展，提出了「遊戲性寫實主義」這一新概念。大塚所說的「動漫寫實主義」指的是不描寫現實，而是以漫畫與動畫等「虛構」作為描寫對象的文學。跟這一概念所相對的，則是從「我」的視角「對現實進行描繪」的近代小說的「自然主義式寫實主義」。並將用「角色」（キャラクター）來代替私小說式的「我」，用「動漫寫實主義」來替代自然主義寫實主義的小說稱為「角色小說」（キャラクター小）（大塚英志 2000）。¹

但是大塚認為，當今的「角色小說」分化成「像動漫一樣的小說」和「像遊戲一樣的小說」這兩種類型，根據各自所描寫的對象類型之不同，也就是

1 關於大塚與東浩紀的論爭請參照以下拙論：吉田寬（2016）。

由於動漫與遊戲的區別，而產生了表現上的差異。在手塚治虫之後，動漫對於「只能通過符號來描寫人的死亡這一侷限」，保持自覺的同時，摸索與「現實」之間的關係，「試圖描寫非符號性的擁有血肉之軀之人以及社會現實」。不同於此，遊戲卻專注於「將人的死亡展現為一格一格的數值，將其描繪為可以 reset 重置的對象」。因此大塚認為，以遊戲為原型的小說即便能夠描寫「遊戲一樣的死亡」，也「絕對無法描寫真實的人之生或死」（大塚英志 2003: 142-143）。

東浩紀對此提出了反論。他在接受大塚提出的「角色小說」這一稱呼的同時，批判了大塚將其區分為「像動漫一樣的小說」與「像遊戲一樣的小說」，並將後者排除到考察對象之外這兩件事。東浩紀認為，所謂角色「其本質便是元物語性的，也就是遊戲性的存在」，他認為大塚論及 TRPG 遊戲小說化的《羅德斯島戰記》（1988），分析了「作為生成複數物語的元物語性系統的遊戲，以及它對物語製作的影響」，所以毫無疑問，大塚自己也應該有認識到這一點（東浩紀 2007: 122, 127）。

東浩紀以此為基礎，認為存在著一種與「動漫寫實主義」不同的「另外一種寫實主義」，它以「元物語性」也就是「遊戲性」存在的「角色」為基礎的小說作為自己的根據，東浩紀將其稱為「遊戲性寫實主義」。它利用小說將玩家不斷 reset 和 replay 的「元物語式經驗」「作為物語來描寫」，也就是說以小說的形式來呈現「將故事複數化，將角色的人生複數化，將死亡變為可以重置的對象」這個「遊戲的本質」（東浩紀 2007: 142, 167）。「遊戲寫實主義」小說利用遊戲獨有的角色與玩家這「兩層次的區別」來描繪人與社會，生與死的問題。在此所描繪的「遊戲性」現實，正是「玩家視角的現實性」（ibid.: 172-173, 180）。

正如我們以上看到的，「遊戲性寫實主義」的原意為「遊戲經驗的小說化」，東浩紀（2007: 158-190）最先舉出的例子，是櫻坂洋的小說 *All You Need Is Kill*（2004）。這一科幻作品屬於所謂的「時間迴圈」類型，主人公桐谷啓二被描寫為與作品世界內其他角色完全不同的異質存在。他不斷地穿越時間，並重複著「同樣的戰鬥」，每次「戰死」都會重新回到起點。他的夥伴們的戰鬥都是「僅限一次的」，並在當中死去。相對於此，只有他不斷地重複同樣的

戰鬥，死而復生。他以外的人物被描寫為「物語性角色」，只有他被描寫為「遊戲式的，也就是元物語式的玩家」。東浩紀認為，這部作品是一種「作為遊戲隱喻的物語」，其主題是玩家做出的「選擇之殘酷性」，以及為此煩惱苦悶的玩家的「孤獨」和「心靈之痛」。這部小說以死亡「可以重置」的世界為舞台，描寫了小說角色的死亡，是對大塚的主張，即「遊戲一樣的小說」無法描寫「角色的死亡」的一個強而有力反證。

然而，東浩紀在之後的分析中，離開了「像遊戲一樣的小說」，朝向了「遊戲本身」。他為了以「比較獨特的角度」來進行對遊戲性寫實主義的考察，「沒有選擇遊戲性寫實主義小說本身，而是對如其分身般的另一種表現形式」進行解讀（東浩紀 2007: 193）。這種形式便是「美少女遊戲」，他最初舉出的實例是 1998 年的《ONE 光輝的季節》。

美少女遊戲，雖然是冒險遊戲的一種類型，但是它的重點卻放在「閱讀」上，因此其玩法「異常地單調和被動」，與其說是在玩遊戲，與「閱讀書籍」的經驗更加相近。因此東浩紀將其稱為「像小說般的遊戲」。東浩紀認為，「像遊戲般的小說」的角色小說與「像小說般的遊戲」的美少女遊戲，互相形成一種「鏡像關係」。因為如果說角色小說「利用元物語式想像力，來重新建構物語」的話，那麼美少女遊戲便是「與其相反，為了講故事而剔除元物語性自由度的，如反轉鏡像般的類型」（東浩紀 2007: 206-208）。

《ONE》有著一個類似於夢境和來世般「永恆世界」的設定，主人公折原浩平隨著故事的發展，數度被拉入到「永恆世界」中，然後他會被包含戀人在內的其他人物所遺忘，他的存在從作品世界中消失。為了從「永恆世界」中歸來，必須在戀人的心中留下阻止遺忘的依據（羈絆），而這便是遊戲本身的最終目的。評論家佐藤心在「永恆世界」這一設定中看到了「巧妙利用玩家」的「卓越的遊戲性」，以他的一批判為基礎，東浩紀將其解讀為遊戲玩家不斷重置和重玩行為的「隱喻」。它會給玩家帶來一種錯覺，即「玩家自己的元物語式經驗，已經被寫進了物語當中」。《All You》和《ONE》都在追求「如何將元物語式的讀者/玩家帶入物語裡」這個共通問題（東浩紀 2007: 210-211, 214-215, 236）。

也就是說，之所以能夠說美少女遊戲與角色小說有著「鏡像關係」，不僅

airiti

僅是因為前者是「像小說般的遊戲」，而是因為它是一種刻意控制「元物語式的自由度」——實際上並不限定在「剔除」這一方式——的遊戲。考慮到「元物語性」是遊戲這類型的本質，像《ONE》這樣的作品可說是自我引用、自我反思的遊戲，也就是元遊戲的一種。如果依據我在開頭提到的、波路克與勒米俄的分類的話，這是「關於遊戲的遊戲」。另一方面，作為「遊戲經驗的小說化」的《All You》也可以說是「從遊戲裡帶出來的事物」（加菲）意義上的元遊戲。如此一來，從元遊戲的觀點來看的話，二者之間的鏡像關係變得更加明確。一邊是「描寫遊戲的小說」，另一方面是「自覺是遊戲的遊戲」，雖然類型不同，但是二者都屬於元遊戲，而正是通過從元遊戲這一視角，「像遊戲一樣的現實」才得以被「發現」。

然而，在此同時，我們也不能忽視兩個類型之間的差異。角色小說中「描寫」的契機，對美少女遊戲是不存在的，美少女遊戲是存於「寫實主義」之外的範疇。東浩紀的分析的焦點在不知不覺中（可能連本人都沒有意識到）從寫實主義轉向到元遊戲上。

而且實際上東浩紀的分析，之後發生了轉向，將《Ever17》（2002）與音聲小說《暮蟬悲鳴時》（2002-2006）作為「元美少女遊戲」進行了解讀（東浩紀 2007: 218-246）。前者利用了包括美少女遊戲在內，「第一人稱視角」遊戲中玩家在畫面中處於「隱形」狀態的習慣，透過讓玩家解決問題，並且在最後讓遊戲內的角色「呼喚」畫面外的玩家，使玩家產生一種自己與遊戲世界中的角色處於「同一個世界」的「錯覺」。雖然在完全沒有劇本分歧這一點上，很難將後者歸類為「遊戲」，但是透過典型的美少女遊戲的畫面和不斷重複壞結局的故事結構，「讀者」勉強可以產生「遊戲」的體驗。讓讀者產生錯覺，將小說誤認為遊戲，好像自己作為玩家介入到了故事世界內部，這便是這部作品的「元物語式詐術」。東浩紀認為，這部音聲小說構成了一種作為「遊戲般的小說一樣的遊戲」的「元美少女遊戲」的極限實例。

至今為止，沒有人指出《遊戲性寫實主義的誕生》在其核心部分包含著元遊戲理論此一事實，其作為「遊戲論」的可能性一直以來都被掩蔽，且只被當作「（遊戲性寫實主義的）小說論」來讀。但箇中原因並不能全部歸咎讀者的不理解和不關心，因為正是東浩紀自己將這部著作巧妙地整理為「小說論」。

這個巧妙之處在於結構，第二章「作品論」，舉出了五個事例（兩篇小說和三部遊戲），最初是「遊戲經驗的小說化」的《All You》，最後是東浩紀將其定位為「關於遊戲性寫實主義的小說」的舞城王太郎的元懸疑小說《九十九九》（2003），二者之間夾著上述提到的三部遊戲。因此，儘管這部著作實質上是在探討（元）遊戲的問題，但是在外觀上卻是一部「小說論」。

當然，這並不是東浩紀第一次談及元遊戲。他在 2001 年的《動物化的後現代》當中，他已經提到了作為故事消費（在擬像層次）與系統消費（在資料庫 data base 層次）「雙層結構」典型案例的美少女遊戲《YU-NO 在這世界盡頭詠唱愛的少女》（1996）。東浩紀認為，這部讓主人公（以及玩家）可以看見劇本分歧結構的遊戲，實現了「將邏輯層次不同的事物等同並列，並使其共存」的「超平面性世界」。而使其成為可能的正是因為，「它是美少女遊戲的同時，也是元美少女遊戲」（東浩紀 2001: 161-167）。亦即是說，他在構思後現代式的「消費的雙層結構」理論之際，當中就已經有元遊戲的概念在那裏。

我們總結一下以上的討論。東浩紀的「遊戲性寫實主義」理論展示了，不斷重置和重玩的遊戲經驗是一種值得文學描寫的「新的現實」。東浩紀的理論在發現「像遊戲一樣的現實」的同時肯定了其價值，而這一理論化之所以成為可能，則要完全歸功於其橫斷描繪遊戲經驗的小說（角色小說），以及有意圖地控制遊戲的本質「元物語性的自由度」的遊戲（元遊戲）這般越境式的視角。也就是說，他的理論之所以能夠包含對元遊戲的思考，是因為它並不是遊戲論，而是以小說論來構想的。同時，他從遊戲外部將「遊戲性寫實主義」給理論化此一嘗試的獨特性，在與同時代的其他理論相較之下是一目了然的。

比如說，美國的媒介學者亞歷山大·蓋洛威（Alexander R. Galloway 2006: 70-84）² 在與東浩紀幾乎同一時期討論了遊戲中的「寫實主義」。蓋洛威認為，所謂的寫實主義並不「單單是具有現實感的表象」，而是「將日常生活的細節本身，作為爭鬥和個人性的戲劇、以及充滿各種不公不義之事物進行批判性反映」的實踐。他說「遊戲中的寫實主義，關乎於各自社會生活的擴張」。他所思考的「遊戲性寫實主義」是「在玩家的情動行為與他們所生活的現實社會性

2 該篇是蓋洛威 2004 年的論文〈遊戲中的社會現實主義〉（《ゲーム研究》第四卷第一号）的重新收錄。關於其內容請參照以下批論：吉田寬（2017）。

脈絡之間，建立有意義的關係」，因此這裡需要將遊戲世界與現實世界連接起來的「逼真性」，並要求遊戲世界裡的玩家行為 vs. 現實世界裡玩家所擁有的知識與能力保持「一致」。

蓋洛威的此一理論，由於過於強調「社會的寫實主義」，從而不正當地縮減了「遊戲性寫實主義」的可能性。數位遊戲中的角色（化身，avatar）與玩家的關係，以及遊戲的虛構世界、與玩家所在的現實世界的聯繫，並不是單一的，不僅如此，將二者聯繫在一起的邏輯和方法本身，也經常作為遊戲的一部分被玩，成為其主題和目的。他沒看到的正是這一點，東浩紀有的而蓋洛威沒有的，是對遊戲很容易就會產生出元遊戲這一事實的認知。

視角越界（metalepsis）——敘事的疆界侵犯

不過，我們不能說遊戲研究整體缺乏對元遊戲的思考。東浩紀從美少女遊戲（以及美少女元遊戲）中發現的「視角欺騙」和「元物語式詐術」，至今為止都作為「視角越界」被集中討論。

所謂「視角越界」（metalepsis），是指詩人看似對自己所敘述的故事世界產生影響的一種修辭手段，在古典主義詩學中就已經存在，而在現代為這一概念重新賦予生命的是傑哈·簡奈特（Gérard Genette）。他在收錄於《辭格 III》（*Figures III*）（1972）的著作〈故事的話語〉中，將讀者感知為「違犯」的敘事層次間移動，稱為視角越界。³ 具體而言，是指敘事者出現在自己所創造出來的世界，或者故事世界內的人物闖入敘述的層級這樣的事例。同時他承認，視角越界在具有滑稽和幻想之效果的同時，亦具有「遊戲性」（ludique）的效果。這是因為，它從本質上就與遊玩或遊戲很相合。而將這個概念引進數位遊戲研究的是萊恩（Marie-Laure Ryan）和奈策爾（Britta Neitzel）。

為了將敘事學擴展、連接到數位媒介領域付出極大努力的萊恩，在其論文〈視角越界的機器〉中說道，在簡奈特讓此一概念在現代重新復活後，視角越

3 視角越界，是創造元小說的手法之一，但並不是其全部。簡奈特認為，將故事世界與「元故事世界」（在這裡，此一概念意指，包圍在故事世界當中的故事世界）相連結的關係至少有三種：因果關係、主題性關係（對照和類似）、以及通過敘事層級的關係。前兩者是與故事內容有關的關係，而第三個與其相反、與內容無關的、與敘事行為有關的關係，這便是視角越界。（Genette 1985: 274-278; 1995: 251, 624, 696, 704）。

界便成爲了「後現代文化和現代批判論述所喜愛的概念性玩具」。簡單地說，「視角越界的機器」所指的就是電腦，據她所分析，作爲「狀態轉換機器」的電腦與視角侵犯，有著「特別的親和性」（Ryan 2006: 204）。⁴

萊恩廣泛地檢視了從編碼詩（code poetry）到 VR 的數位文本的事例，稱其中與視角越界最爲相合的是電玩遊戲。原因爲何？這其中有幾個理由：首先，電玩遊戲作爲產生虛構世界的程式，可以與虛構世界等級和編碼等級的多層性進行遊玩。第二，作爲一種歡迎玩家扮演角色（avatar）的世界，它可以充分利用玩家現實身份與虛身份的差異。第三，電玩作爲虛構世界的一種，可以應用在至今爲止文學作品所創造的多種多樣的視角越界技術。作爲程式、玩家參加的世界，以及一種虛構世界，具有此三重資格的電玩遊戲，可以說是「一種對於視角越界非常有利的環境」（Ryan 2006: 224）。⁵當然她也不忘記提到，視角越界普遍擁有「遊戲性（ludic）效果」，「比起悲劇性和抒情的效果，對喜劇性和諷刺性（comic and ironic）有著更大的貢獻」這個重要因素。

萊恩舉了以文字爲基礎的遊戲和電子遊戲這兩種事例來分析視角越界。關於前者，她舉的例子是互動式小說（interactive fiction）《蜘蛛與網絡》（*Spider and Web*, 1998）。⁶在這部遊戲中，電腦擔當著「複數的主體性」，因而產生視角越界。比如說，玩家輸入「往東走」的指令後，反饋回來的文字是「眼前有一扇門，關得緊緊的」。這時，電腦是站在從內側描寫虛構世界的敘事者視角上的。但是對於「開門」這一指令，反饋回來的是「你不知道如何去做這一動作」，這時電腦就脫離了「描寫的敘事者」的立場。而且，對於「喊叫」（scream）這一指令，反饋回來的是「我無法理解那個動詞」時，此時電腦的視角則轉移到了從外側控制「系統」的視角之上。

萊恩（Ryan 2006: 225）舉出的電玩遊戲的例子是《潛龍諜影 2》（2001）。可以看出，這部作品不僅僅是對遊戲粉絲，對研究者也產生了巨大的衝擊。她關注到，這部遊戲經常會侵蝕玩家與其操作的角色（「雷電」）之間的邊界。

4 Ryan (2006) 的第八章〈視角越界的機器〉是 2004 年發表的論文的重新收錄。

5 其中，第一點便是東浩紀在《動物化的後現代》中指出的網頁與 HTML 的關係（不同階層的並列），而第二點正是《遊戲現實主義的誕生》的主題。

6 《蜘蛛與網絡》的事例在成書時被刪除，請參考 Ryan (2004)。

在日本以「發狂大佐」這一俗稱所知名的遊戲接近結局的場面中，因為感染病毒而舉止怪異的上司坎貝爾大佐在無線電中對雷電說道：「雷電，你現在馬上把遊戲機關掉！」「不要怕，這只是遊戲而已！跟平時一樣的遊戲而已。」「話說你已經玩了好長時間的遊戲了啊。沒有其他事情可做嗎？真是的……。」而雷電的女友羅絲瑪麗也追擊著說道：「太長時間玩遊戲眼睛會變壞喔。」很明顯，這些話語的對象，是故事世界內部的角色（雷電）的同時，也是在故事世界外部操控它的玩家。而且，在那之後出現有名的「Fission Mailed」場面給玩家一種錯覺，即病毒感染越出了故事世界，已經滲透到了系統中。一方面讓玩家相信這是通常的「Mission Failed」的遊戲結束畫面，然而實際上在其中的小畫面裡，遊戲的場景可以繼續。

在萊恩的這篇論文之後，視角越界被視爲了數位遊戲的敘事中最主要的特徵之一。在可以稱爲集現代敘事學研究大成的《敘事學手冊》（*Handbook of Narratology*, 2014）中收錄的詞條「電玩遊戲的故事性」中，舉出了三點關於遊戲與（通常的）故事的差異（Neitzel 2014: 619）：

- 視角越界在電玩遊戲中是很普通的事例。它並不是一種（像在文學中一樣的）藝術式脫逃，而是遊戲的基礎。
- 玩家同時佔據遊戲的虛構世界的內部和外部，遊戲不僅僅給予玩家視角，也給予行爲點。
- 由於虛構世界內的行爲與（遊玩）物理行爲同時產生，會出現「同時性敘事」（行爲與敘事的時間點的一致），而這在文學中很少出現。

這一詞條的作者奈策爾，作爲媒介研究者，很早便開始研究遊戲的故事性，在其博士論文《被玩的故事》（Neitzel 2000: 53-54）中就已經分析了遊戲中的玩家被雙重化爲行爲者和觀察者的過程。根據她的分析，遊戲玩家的行爲分爲虛構層級（馬里歐拯救公主）和物理層級（我按手柄的按鈕）這兩層，因此「玩家通過操作角色成爲遊戲內行爲者的同時，也保持著觀察者的身分」（Neitzel 2014: 618）。在文學中屬於實驗性手法的視角越界，在遊戲中不僅僅被視爲「普通」，甚至成爲了它的「基礎」。而這正是因爲遊戲故事的對象一直都是，既是行爲者、也是觀察者、擁有「雙重化」身份的玩家。

元溝通——元遊戲的發生機制

然而，「玩家的雙重化」並不只是出現於數位遊戲當中。如同心理學家法恩（Gary Alan Fine）在其著作《共同幻想》（1983）中所指出的，參加遊戲的玩家的身份，與玩家在遊戲的虛構世界內所扮演的角色（或者 avatar）的身份，相互重疊的同時也是分離的，而這一結構可以適用於一切具有虛構世界的遊戲（Fine 1983: 185-187）。⁷

正如人類學者格雷戈·貝特森（Gregory Bateson）所闡釋的，「遊戲」這一行爲本身，便擁有自相矛盾的「雙重性」。「這是遊戲」這一訊號，包含著「這個不是這個」（決鬥遊戲（チャンバラ）不是決鬥）以及「這是與這個不同的事物」（存在著異於決鬥遊戲的決鬥）此一雙重自我指涉的矛盾，而能交換這種信息的只有人類和高級動物。在這個意義上，遊戲是一種「特殊」的交流，他將其稱爲「元溝通」（meta communication）（Bateson 2000: 258-279）。

而奈策爾也沒有忽視這一點，她在論集《媒介中的自我指涉》（*Self-Reference in the Media*, 2007）所收錄的論文〈遊玩與（電玩）遊戲中的元溝通〉（“Metacommunication in Play and in (Computer) Games”）中，將貝特森的理論與視角越界聯繫在了一起。她認爲，通常遊戲在擁有規則這一點上與玩有著區別，而遵循「固定規則」的遊戲，看似並不屬於元溝通⁸。但是實際上，遊戲有明文規則的同時，也有「潛在規則」（文化文脈與習俗），而玩家同時遵循著這兩種規則。因此，不管是卡片遊戲還是電玩遊戲，多人遊戲雖然擁有「固定規則」，但是也可以說是一種「元溝通性的自我指涉的遊戲」。那麼單人用的電玩遊戲又如何呢？她主張，單人電玩遊戲雖然是虛擬性的，但是同樣可以產生元溝通。「以單人遊戲爲對象的遊戲，至今爲止也創造出了很多模擬元溝通的文本上戰略」（Neitzel 2007: 244-245），而這種戰略，正是視角越界。

效仿萊恩的「視角越界機器」，奈策爾也同時分析了以文字爲基礎的遊戲和電玩遊戲。關於前者，她選擇了最早期的冒險遊戲《魔域》（*Zork*, 1977），

7 法恩在這裡區分了三層身分，即現實社會生活的「個人」、依據遊戲語境的「玩家」、以及在遊戲世界內所扮演的「角色」，並稱遊戲經驗中有與其相對應的「三個意義水準」。

8 貝特森所說的元溝通是一種不斷更新規則和框架的過程，在這個意義上，他的理論在本質上並沒有區分玩與遊戲。奈策爾在這一點有所誤解，在這裡不做討論。

關於後者，跟萊恩一樣，她選擇了《潛龍諜影》系列等作品。奈策爾關注了萊恩的分析中沒有注意到的一點，即最近的遊戲中出現的「規則的虛構化」傾向。具體而言，它是指如何將玩家學習遊戲規則和操作方法的模式，編入遊戲的虛構世界裡。比如說《潛龍諜影》（1998）中的「VR 訓練模式」或是《古墓奇兵》系列中主人公蘿拉家中的健身房。這些是「將遊戲行為統合到遊戲故事裡，並將虛構的等級和操作的等級合為一體」的視角越界。由於這種視角越界作為「元溝通的模擬或是虛構性元溝通」產生相應作用，所以類似元溝通的現象，在這些單人玩家的遊戲中也得以成立。

奈策爾在這篇論文結尾處，對於遊戲是元溝通這一結論，進行了進一步的闡述，聲稱「玩遊戲（gaming）的行為，可以說不可避免會附帶另外一種遊戲（play），亦即是，將這個遊戲僅僅當作在玩家彼此遊玩的一種契機、對其進行利用」。而這正是產生元遊戲的機制。貝特森所說的元溝通，擁有「關於規則變更的溝通」的一面：在玩遊戲的過程中，出現了新的規則和玩法，不知不覺間開展了另外的遊戲；遊戲的規則和設定本身，成為另外的遊戲之道具被「流用」。這些都是在玩遊戲時不可避免地會產生的，而數位遊戲也不例外。回到開頭提到的波路克與勒米俄的分類，如競速破關或限制性玩法一樣的「遊戲中的遊戲」，可以解釋為一種在遊戲中產生新的規則，開始另外一種遊戲的現象，而「圍繞著遊戲的遊戲」，則可以看做一種遊戲本身、作為別的遊戲的道具被盜用的現象。

在這個脈絡下，可以參照的是紐曼（James Newman）所提出的概念性區別，即「玩遊戲」和「用遊戲玩」。他在《用電玩遊戲遊玩》（*Playing With Videogame*, 2008）一書中，區分了「玩遊戲」（play games）和「使用遊戲來玩」（play with games），並將後者定義為「不僅僅是玩遊戲而是使用遊戲」（Newman 2008: vii）。他站在「使用遊戲來玩」的視角上，成功地「實現了圍繞並支撐遊戲的高度生產性活動的展開，以及改造、變形、改編、賦予意義、理解行為的無法預測的創造性作用之可視化」（*ibid.*: 13）。他在本書中分析的遊戲攻略網站和提問網站、玩遊戲的直播和觀看、作弊行為和複製行為，這些都擁有與「玩遊戲」同樣的重要性。

視角越界的三種類型——批判遊戲的遊戲 (I)

不過，奈策爾雖然認識到了數位遊戲中的視角越界，會起達成元溝通的作用這一結構，卻並沒有去思考它的歷史。數位遊戲的歷史，不單單是創意的進步和技術的發展，也是累積元溝通的過程，這是她所忽略掉的。

當然，在同一層次討論《魔域》和《潛龍諜影2》是不妥當的，關於這一點，相信萊恩和奈策爾都不會反對。在前者中，視角越界是一種「普通」的形式，而在後者中，則是為了擾亂通常被視為理所當然的玩家和角色之間的邊界，而引進獨特且嶄新的視角越界，二者完全不同。《潛龍諜影2》是一部自我反思和自我指涉的「關於遊戲的遊戲」，具有與東浩紀所討論的元美少女遊戲相同的批判性射程。正是這種「批判遊戲的遊戲」，最大限度地利用視角越界的技術，對其進行了進一步的考究。

視角越界是一種使元遊戲成立的很常見方法，它的一大貢獻，便是讓數位遊戲發揮作為批判平台的作用。利用視角越界來故意擾亂玩家和角色之間的邊界、顛覆、異化數位遊戲慣例的遊戲，從1990年代開始增加。所以，正是在1990年代，1970年代誕生的數位遊戲文化充分成熟後，將批判性/批評性的視角投向支撐自身的基礎和條件，迎來了一種自我反思的階段，這種解讀也是能成立的。接下來我想以具體的作品為例，來探討視角越界的幾種不同的類型。

(1) 把玩家關在虛構世界裡

這一類型的先驅，是1994年的第一人稱動作冒險遊戲《網路奇兵》(System Shock)。這部作品，是由同樣是第一人稱角色扮演遊戲《Ultima Underworld II: Labyrinth of Worlds》(1993)的開發人員所開發。因此，利用滑鼠來自由地瞄準武器的戰鬥方法、操作抬頭顯示器(HUD)來處理物件的使用者介面等，在系統上與前作極為相似。但是，遊戲主管曲爾取(Doug Church)的用意，在於製作出一種「將玩家拋進虛構中、但絕不給玩家衝出虛構的機會」的「與奇幻空間不同的沈浸型模擬遊戲」。⁹

作為這部作品的情節背景，被選上的，既不是奇幻也不是現代社會，而是科幻世界的理由。開發者認為，這是因為在以往的角色扮演遊戲的奇幻空間(劍

9 曲爾取的發言引於以下採訪。Fraser (1994: 80) ; Rouse (2005: 506)。

與魔法的世界)中, 玩家自身所無法想像的事情, 在遊戲裡成為可能, 因此會在角色所屬的虛構世界、與玩家生活的現實世界之間產生距離。而反過來在(比如像《俠盜獵車手》(*Grand Theft Auto*) 這般)以現代社會為背景的遊戲中, 經常會發生玩家認為自己理所應當能夠做到的事情(打電話、坐地鐵等), 在遊戲世界中(不知為何)卻做不到的情況, 玩家也會因此被帶到虛構外部。但是遊戲製作者發現, 如果背景是科幻世界的話, 就可以迴避這種情況, 將玩家「關在虛構世界裡」。

作為其結果, 在《網路奇兵》中, 在宇宙空間站裡探索, 透過發現電子郵件和履歷紀錄磁碟來收集信息, 破解敵方人工智能的角色(被設定為無名的駭客), 與在 PC 前操作鍵盤和滑鼠的玩家做著差不多完全一樣的行爲。在這裡, 虛構與現實的距離基本接近於零。因此, 這部遊戲裡的最終敵人「SHODAN」被設定為不可見的人工智能是必然的。也就是說, 敵人是「系統」本身。挑戰控制宇宙站的人工智能的角色, 與攻略支撐遊戲虛擬環境系統的玩家, 也是站在相同的立場上。

透過讓遊戲世界內的角色與操作角色的玩家的行爲和立場一致, 來將玩家關在虛構中的嘗試, 在這之後被諸多遊戲所繼承。續集《網路奇兵 2》(1999) 進一步推進了前作的成果, 為了「破壞玩家與遊戲的關係», 嘗試「欺騙玩家而不是欺騙角色」。¹⁰ 而在日本的例子中, 利用「遊戲內遊戲」手法進行了「JRPG 的自我批判」而受到高度讚譽的《moon》(1997) 也屬於同一類型。¹¹

(2) 剝奪玩家的主體性 (agency)

這是剝奪玩家的「行爲的自由», 將玩家通常身處的「雙重化」狀態(即是行爲者也是觀察者)懸置的一種類型。《Final Fantasy VII》便是其初期的代表性例子。

在這部遊戲中, 有著記憶障礙並被敵人精神控制的主人公克勞德, 經常會陷入玩家也無法操作的狀態, 在一個場景中, 無視玩家的意願試圖斬殺他的戀

10 參照以下對《網路奇兵 2》設計者的採訪: (Gamespot Staff 2006/12/20)。

11 《moon》的主人公(玩家的虛擬化身), 是在玩一部名為《FAKE MOON》的 RPG 遊戲(與《勇者鬥惡龍》相似)的少年, 這個少年所生活的世界(也就是遊戲的主體)是《REAL MOON》。

人愛麗絲。魏斯（Matthew Weise）在論文〈電玩遊戲如何表現思想〉（“How Videogames Express Ideas”）中，關注了發生玩家「主體性剝奪」的這個場面。他認為，這一場景與過場動畫和對話場景，同樣是「無法操作的場景」。通常這種場景的作用，在於透過描寫角色心理與故事展開為遊戲提供「脈絡和動機」。但是遊戲操作與不可操作的場景這二者並沒有必要同步，即便二者之間存在矛盾和偏差，在更高層級的層次之表現也可以成立。此一場景正是其實例，他分析道，在這裡故事表現上的重要性，從其內容（主人公試圖斬殺戀人）轉移到了場景與遊戲操作的關係（玩家主體性的剝奪）上（Weise 2003）。而中川大地（2016: 290-291）將其稱為「顛覆「玩家=主人公」此一RPG中常有的、對自我身份同一性的純樸信仰的批判表現」。《生化奇兵》（2007）等也屬於這一類型，它透過讓玩家的指令輸入變得無效，並巧妙地插入角色不受控制行動的場景，傳遞了一種強烈的信息：不僅僅是遊戲世界內的角色，連玩家（在毫不懷疑地接受遊戲的約定俗成和慣例這一點上）也只是一種「奴隸」。

（3）將「非世界內機器行爲」回收到虛構世界內

「非世界內機器行爲」（nondiegetic machine act）是蓋洛威所提出的概念。他在2006年《玩遊戲》（Gaming）的第一章〈遊戲性行爲，四個瞬間〉（“Gamic Action, Four Moments”），以「世界內/非世界內」和「操作者/機器」的兩個中心軸組成了四象限，並以此定義了「遊戲性行爲」的四個瞬間（Galloway 2006: 1-38）。其中他稱自己「最爲感興趣的分類」的「非世界內機器行爲」，意指的是屬於遊戲的虛構世界外部，由機器而不是玩家所執行的行爲。它雖然會被 Game Over 和高分紀錄、自動難易度調整、數據處理減速以及當機等「遊戲經驗整體上被統合，但是並不屬於狹義的 game play 世界」（ibid.: 28）。

然而，雖然他沒有指稱，即便是這種「非世界內機器行爲」，也有不少遊戲將其重新回收編入到遊戲裡¹²，其典型的例子，便是對重置的巧妙運用。

早在紅白機的時代，將隨機存取記憶體（RAM）計算的重置次數作為密技利用的遊戲（《小蜜蜂》，紅白機版，1984），以及某個敵人在戰鬥中試圖

12 雖然在這裡將重置分類為「非世界內機器行爲」，我們也可認為在蓋洛威的分類中，它位於「非世界內機器行爲」與「非世界內操作者行爲」的中間。因為雖然重置行爲完全依賴於機器，但是重置（按重置按鈕）的基本都是玩家。

將遊戲重置的「不合常理」的遊戲（《史克威爾的湯姆歷險記》，1989）就已經出現。不過，將重置這一本來應屬於「非世界內」的行為，最早在實質上編入遊戲故事內部的，應該是「《動物森友會》系列首作（2001年所發行的NINTENDO 64版本）。在這部遊戲中，用重置來結束遊戲而沒有存檔的話，即便不是故意，在下一啓動遊戲時名爲「重置先生」的鼯鼠角色會從地面冒出來，（不知爲何用關西話）教訓玩家操作的角色說「不要重置！」。據報導說，有的小孩子因爲太害怕「重置先生」而哭了。在此可看到此一視角越界的強烈效果。¹³「遊戲的本質」等同於「可以重置」的時代已經成爲過去，現在則是「重置後會被生氣」的遊戲真實被強烈要求的時代。

虐待性遊戲和極簡主義遊戲——批判遊戲的遊戲（II）

「批判遊戲的遊戲」，不單單限於這種利用視角越界的作品。我們可以將過去的遊戲的慣例和約定俗成、當作遊戲的要素重新利用的、波路克與勒米俄稱爲「關於遊戲的遊戲」也包含在內拜歐（Andy Baio 2011/2/1）在其部落格文章〈元遊戲：關於遊戲的遊戲〉（“Metagames: Games About Games”）中將元遊戲定義爲「關於電玩遊戲的可玩遊戲」（playable games about videogames），並將其分類爲五種遊戲：

- 虐待性遊戲
- 極簡主義遊戲
- 將遊戲機制極端化的遊戲
- 包含暴力遊戲的批判與反駁的遊戲
- 以遊戲開發和遊戲文化爲題材的遊戲

在這裡，我想將焦點放在前兩種遊戲上。所謂的虐待性遊戲（abusive games），是指給玩家提供單純的課題，測試玩家的忍耐力，亦即能多大程度承受課題內容的遊戲。望著完全沒有變化的沙漠背景、並連續八個小時不間斷

13 爲了解決這個問題，在《來吧！動物森友會》中進行了「業務分類」，在初期狀態「重置先生」不會出現（但是在公共事業中設置「重置監視中心」便會出現）。〈社長が訊く《とびだせ どうぶつの森》〉（2012年10月31日公開），請參見：<https://www.nintendo.co.jp/3ds/interview/egd/vol1/index2.html>。

只是開巴士的遊戲《沙漠巴士》（*Desert Bus*, 1995, 未發售）便是一個典型例子。¹⁴

而「極簡主義遊戲（minimalist games）則與其相反，是一種「過於單純，幾乎無法稱作遊戲的遊戲」：按幾次方向鍵，在幾秒鐘以內就可以通關，但片尾字幕卻伴隨著誇張的音樂持續好幾分鐘的 RPG《王冠之旅》（*Quest for the Crown*, 2003）；以及由於不管在什麼時機扣動扳機都會射中小狗，玩家爲了進入下一個等級，只能無所作為地觀望的遊戲《不要射那隻小狗》（*Don't Shoot the Puppy*, 2006），便是這類遊戲的例子。無法判斷簡單還是困難的後者，提出了一種「無所作為的遊戲」（a game of inaction）的極限性類型。

就像這樣，幾乎無法稱爲遊戲的作品，也就是即便格式和介面與「遊戲」相似，但帶來的體驗卻已無法稱爲遊戲的作品，甚至故意擾亂遊戲媒介的邊界、迫使它重新定義自身的作品，現在也開始以元遊戲之名流通。元遊戲似乎已經走出自我指涉和自我批判的階段，而是開始接近自我否定。

但是「否定自身是遊戲的遊戲」，可能存在嗎？如果當遊戲否定自己是遊戲的時候，剩下的或者出現的會是什麼呢？最後我想對這一點進行分析。

「非遊戲」的真實

在元遊戲的周邊，存在一種有著「非遊戲」（notgame）這一奇妙名稱的遊戲類型。與其相似的名稱在 2000 年代就已經出現。在 2005 年的遊戲開發者會議（GDC）上，當時的任天堂社長岩田聰以《動物森友會》系列爲例，將「沒有勝者也沒有結局的娛樂」稱之爲「並非遊戲」（non-game）（Casamassina 2005/3/11）。此用語成爲《大人的 DS 腦力鍛鍊》（2005）、《漢字檢定 DS》（2006）等可以分類爲嚴肅遊戲的作品的稱呼。

但是「非遊戲」和「並非遊戲」並不一樣。「非遊戲」可以說是一種自我否定性的元遊戲，也就是遊戲的自我否定，在現階段只能稱爲既不是遊戲、也不是娛樂的「某種作品」。

14 《沙漠巴士》本來預定收錄進世嘉的 Mega CD 用迷你遊戲集《Penn & Teller's Smoke and Mirrors》，因爲售賣公司的倒閉而最終沒有發售。

現在最為知名的「非遊戲」是 Necessary Games 公司的馬森（Jordan Magnuson）在周遊世界（主要是亞洲）時製作的、在名為「Gametrekking」網站上公開的一系列作品（全數都可以在網頁瀏覽器上免費遊玩）。¹⁵ 我們這邊來看其中的兩部作品。

2010 年的《自由之橋》（*Freedom Bridge*），是一部讓玩家體驗「過橋」的不可能性的「非遊戲」。玩家的虛擬化身，是一個黑色的正方形，而玩家所能做的只是一直按著往右前進的方向鍵。越過鐵絲網後，正方形背後會留下紅色的圓點，再穿過一個鐵絲網後，正方形的移動速度會減慢，紅色圓點的量也會增加。越過第三個鐵網後會有一座橋，來到橋中央就會聽到槍聲，正方形消失，紅色圓點變成一個面。而且不管玩多少次都無法從這裡繼續前進。最後，會出現解釋分隔南北朝鮮的臨津江上關於「自由之橋」的照片和文字介紹。

2011 年的《殺人者》（*The Killer*），是一部聚焦殺戮者心理的「非遊戲」。玩家的虛擬化身舉著槍趕著俘虜前進，按空格鍵是前進，放開鍵便會停止。虛擬化身前進的話，俘虜也會前進；停止的話，俘虜也會停止。眼下玩家能做的，就只有一直按著空格鍵。在不斷變化的景色和晝夜中，虛擬化身和俘虜兩個人不停地往前走，途中會經過美麗的沙灘。幾分鐘後，到達目的地的荒野，會出現「用滑鼠瞄準」的命令。玩家既可以瞄準俘虜，也可以故意射偏。射偏了俘虜會逃跑，但不管是射中還是射偏，之後畫面都會移向下方，展示埋在地底的大量屍體。最後，會以生存者所畫的繪畫為背景，出現關於 1970 年代柬埔寨紅色高棉大屠殺的文字說明。

這兩部「非遊戲」，雖然都以歷史和國際情勢為題材，但是卻與透過遊戲學習知識的「嚴肅遊戲」有所不同。同時，也與以重大事件為素材的「冒犯性遊戲」（不謹慎ゲーム），模擬東京地鐵沙林毒氣事件的《霞關——地鐵沙林毒氣遊戲》是其元祖有所不同。因為這些「非遊戲」作品當中，完全沒有嘲笑和惡作劇的要素。而這些遊戲作為娛樂作品也不成立。它們完全不具備有意義的遊玩、有趣、競爭、不確定性、成就感、往上精進的快樂等遊戲的核心要素。硬要用語言來表達的話，它們帶來的只有無聊、痛苦、不快以及絕望。

但是，事實上玩家（如果這個稱呼不適當的話，或可稱為「操作者」）在此體驗的，是在其他地方無法體驗的。也就是說，只有在「非遊戲」這樣的格式裡才能得到的感覺和經驗確實存在。

西金斯（Alex Higgins 2013/3/24）的部落格文章〈激進遊戲道具——關於「非遊戲」的理念〉（“Radical Plaything: On the Ideal of the “Notgame””），是至今為止幾乎唯一關於「非遊戲」的理論。作者說道：「『非遊戲』在表達人類經驗某個特定的側面上，比遊戲更為出色」。本文也對其論點表示同意，但是我的理由並不同。西金斯認為：遊戲以「挑戰—報酬」為基礎，玩遊戲需要基本的知識和技能。與其相反，「非遊戲」不具有挑戰性，對於很多人來說比遊戲更加容易參加，也更加容易感到親近。因此，作為表現工廠勞動者以及女性的青少年等「普通」人們經驗的媒介，非遊戲比遊戲更加適合。以上是他的主張。但是西金斯沒有注意到的是，「非遊戲」是元遊戲的一種，也就是說它是只有在「遊戲」廣泛普及之後才能出現的一種新的表現形態。只有「非遊戲」才能表現的經驗之存在，這一點上他的看法是對的。但是將其等同於「普通的經驗」的話，就無法捕捉到非遊戲的可能性。至少《自由之橋》與《殺戮者》所帶來的，不但不能說是「普通」，更是至今為止任何遊戲都無法帶來的異質體驗。

波灣戰爭曾經被諷刺為「像遊戲一樣的戰爭」，但在那之後已經很久沒聽到類似的諷刺揶揄了。當然，這並不是因為現代的戰爭重新變得「與遊戲不同」，而是因為在今天，遊戲這一形式已經被日常化，成為體驗包括戰爭在內的所有現實的「窗戶」，在全世界當中被標準化。現在，遊戲只是媒介的隱喻，而媒介也只是遊戲的隱喻。將「像遊戲一樣的現實」從「普通的現實」區分出來這一行為，已經開始變得越來越困難，甚至變得沒有意義。然而，能不能說，在這樣的時代裏，「非遊戲」是一種讓我們體驗「不像是遊戲的現實」的「不是遊戲的某種事物」呢？

看似是遊戲又不是遊戲的某種事物，既不能稱為遊戲也不能稱為娛樂的經驗。我們現在還只能以這種方式，來描述「非遊戲」的現實，我們今後要如何以更正面的方式來理解它呢？這件事，與元遊戲會走向何方這一問題相重疊。東浩紀與奈策爾所關注的，是一種利用視角越界（或者元物語式詐術）使玩家

對遊戲的條件本身產生自覺，並將這一結構本身編入遊戲內部的元遊戲。波路克與勒米俄對元遊戲的四種分類，同樣是站在遊戲（game）是遊玩（play）此一前提上的。但是現在的元遊戲論，已經超越自我指涉性的遊戲，到了需要將「『非遊戲』的遊戲」、「否定自身是遊戲的遊戲」放入視野的階段了。

「像遊戲一樣的現實」透過遊戲性寫實主義的小說被「發現」，這是本文重複指出的。那麼，作為終極元遊戲的「非遊戲」的現實，是否也會在某一天透過某些其他的事物而被「發現」呢？在那時候，遊戲到底會變成什麼面貌呢？

引用書目

一、日文書目

- 大塚英志。2000。物語の体操——みるみる小 が書ける 6つのレッスン《物語的體操：慢慢能寫小說的六個課程》。大阪（Osaka）：朝日新聞社（The Asahi Shimbun）。
- 。2003。キャラクター小説の作り方《角色小説的寫法》。東京（Tokyo）：講談社（Kodansha）。
- 中川大地。2016。現代ゲーム全史——文明の遊戯史觀から《現代電玩全史：從文明遊戯史觀出發》。東京（Tokyo）：早川書房（Hayakawa）。
- 吉田寛。2016。“ゲームにとって死とは何か？——「ゲーム的リアリズム」問題再訪”〈遊戯的寫實主義〉，ポピュラーカルチャーの美学構築に関する基盤研究（科学研究費助成事業研究成果報告書）《流行文化的美學建構之基礎研究》，頁 12-25。
- 。2017。“〈抗い〉としてのゲームプレイ——ゲーム的リアリズム 2.0 のために”〈反抗的玩家：遊戯寫實主義 2.0〉，ユリイカ 2017 年二月号（特集ニソーシャルゲームの現在）《社交電玩的現況》，頁 141-152。東京（Tokyo）：青土社（Seidosha）。
- 東浩紀。2001。動物化するポストモダン《動物化的後現代》。東京（Tokyo）：講談社（Kodansha）。
- 。2007。ゲーム的リアリズムの誕生——動物化するポストモダン2《遊戯寫實主義的誕生：動物化的後現代2》。東京（Tokyo）：講談社（Kodansha）。
- Bateson, Geogory（格雷戈・貝特森）著，佐藤良明譯。2000。“遊びと空想の理論”〈遊戯與空想的理論〉，精神の生態学《精神生態學》。東京（Tokyo）：新思索社（Shinshisakusha）。
- Genette, Gérard（簡奈特）著，花輪光、和泉涼一譯。1985。物語のディスコース——方法論の試み《敘事話語》。東京（Tokyo）：水声社（Suiseisha）。
- Genette, Gérard（簡奈特）著，和泉涼一譯。1995。パランプレスト——第二次の文学《羊皮覆寫本：第二次文學》。東京（Tokyo）：水声社（Suiseisha）。

二、英文書目

- Baio, Andy. 2011/2/1. “Metagames: Games About Games”. Retrieved from: https://waxy.org/2011/02/metagames_games_about_games/.
- Boluk, Stephanie and Patrick LeMieux. 2017. *Metagaming: Playing, Competing, Spectating, Cheating, Trading, Making, and Breaking Videogames*. Minneapolis and London: University of Minnesota Press.
- Casamassina, Matt. 2005/3/11. “GDC 2005: Iwata Keynote Transcript”. Retrieved from: <http://www.ign.com/articles/2005/03/11/gdc-2005-iwata-keynote-transcript>.
- Fine, Gary Alan. 1983. *Shared Fantasy: Role Playing Games as Social Worlds*. Chicago and London: The University of Chicago Press.
- Frase, Tuesday. 1994. *System Shock: I. C. E. Breaker*. Austin: Origin Systems.
- Galloway, Alexander. 2006. *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*. Minneapolis and London: University of Minnesota Press.
- Gamespot Staff. 2006/12/20. “The Greatest Games of All Time: System Shock 2,” *Gamespot*. Retrieved from: <https://www.gamespot.com/articles/the-greatest-games-of-all-time-system-shock-2/1100-6130956/>.

- Garfield, Richard. 2000. "Metagames," in *Horsemen of Apocalypse: Essays on Roleplaying*, edited by Jim Dietz, pp. 16-20. Charleston, IL: Jolly Roger Games.
- Higgins, Alex. 2013/3/24. "Radical Plaything: On the Ideal of the 'Notgame'," *Beta Fish Magazine*. Retrieved from: <https://betafishmag.wordpress.com/2013/03/24/radical-plaything-on-the-ideal-of-the-notgame/>.
- Howard, Nigel. 1971. *Paradoxes of Rationality: Theory of Metagames and Political Behavior*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Neitzel, Britta. 2000. *Gespielte Geschichten: Struktur- und prozessanalytische Untersuchungen der Narrativität von Videospiele*. Ph.D. Dissertation, Bauhaus-Universität Weimar.
- . 2007. "Metacommunication in Play and in (Computer) Games," in *Self-Reference in the Media*, edited by Winfried Nöth and Nina Bishara, pp. 237-252. Berlin and New York: Mouton de Gruyter.
- . 2014. "Narrativity of Computer Games," in *Handbook of Narratology*, edited by Peter Hühn, Jan Christoph Meister, John Pier and Wolf Schmid, pp. 608-622. Berlin and Boston: Walter de Gruyter.
- Newman, James. 2008. *Playing with Videogames*. London and New York: Routledge.
- Rouse, Richard. 2005. "Interview: Doug Church," in *Game Design: Theory & Practice (Second Edition)*, pp. 500-531. Texas: Wordware.
- Ryan, Marie-Laure. 2004. "Metaleptic Machines," *Semiotica* 150: 458-460.
- . 2006. *Avatars of Story*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Weise, Matthew. 2003. "How Videogames Express Ideas," presented at Proceedings of the 2003 Digital Games Research Association International Conference: Level Up.