

浅谈meta元素在电子游戏中的问题

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席之地。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。

主要的方法是利用美学的体系建立游戏的模型，然后用该模型去建立meta游戏的设计体系。

关键字：**metagame、后现代主义、元宇宙、游戏**

什么是游戏（game）

游戏是什么？这个问题非常难以回答。

提到游戏我们也许会想到《塞尔达传说》这种视频游戏（video game），也许会想到老鹰捉小鸡这种娱乐活动。实际上仅仅是游戏这个词语是哪个单词，至今都没有定论。单就游戏元素的概念而言，就有诸如 play、games、sports、sport、toy、pastime、playgame、physical education、spore、athletics、squail hopscotch，Jeu 等词语¹。

而本文所探讨的游戏特指**game**。

那么，game是什么？

在讨论game之前，我们又需要分类讨论了。

game在当今语义下有4种含义：

1. 娱乐活动的行为。例如老鹰捉小鸡的行为就是游戏。
2. 一种娱乐活动行为的名称。例如老鹰捉小鸡就是一种游戏。
3. 游戏载体。在当代，电子游戏发展迅速，游戏本身也可以指代电子游戏自身。

4. 在英文中也可以指代体育比赛。这是因为体育比赛本身也是从游戏发展而来的。

其中游戏的道具或者载体被称为**玩具**。

可以看到实际上这几个定义的核心定义就是第一条。首先游戏是某娱乐行为，然后将这种行为总结为某个名字仍然是游戏。电子游戏是进行游戏行为的一种载体，这种载体可以被特指为游戏。体育活动同样是从娱乐行为发展而来。

因此，我们在下文中，将会主要探讨第1个含义。

游戏是一种行为。那么是什么样的一种行为？在此笔者下一个定义：

游戏是一种可以对交互者产生美的行为。

这个命题隐含着三个子命题：

- 游戏过程中需要产生美
- 游戏需要至少有一个交互者
- 游戏是一种行为

接下来笔者会——阐述这样定义的理由，以及各个命题的含义。

游戏的过程中需要产生美

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。²

但是前人们对美和游戏的关系，却有着不同的阐述。其中代表人物有康德、席勒、斯宾塞、谷鲁斯。

康德最早系统地论述游戏，他认为艺术起源于游戏，是自由的游戏。本质就是无功利性的。但是这个观点很显然是有局限性的。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。³

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。⁴ 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。

然后在这里又会产生一个问题，那就是美是什么？笔者在这里不打算过长篇幅的探究美的定义。前人已经做过无数的探究了。

美是形式的和谐(古典主义)；美是上帝的属性(新柏拉图派)；美是完善(理性主义)；美是愉快(经验主义)；美是关系(启蒙主义)；美是理念的感性显现(德国古典美学)；美是生活(车尔尼雪夫斯基)等等。

以上众多学说归纳起来无非有五种观点。⁵

- 美的客观说：美是客观存在的
- 美的主观说
- 美的主客体统一说
- 超自然说：美是由神创造的
- 社会实践说：美的本质是对人的对象化。

本文采用第三种说法。也就是，**美是主客体的统一**。但是这个定义仍需进一步完善。

公理3：美具有主客体的统一性质。美的客观性体现在，美可以在统计学上被客观衡量；主观性体现在，在客观性的基础上美随着不同个体波动。

美的客观性可以用《蒙娜丽莎》举例。我们认为它是美的。这是因为世界上绝大多数人，无论是跟风或者是真的这样觉得，这绝大多数人都认为它的美的。那么它就是美的。这就是美的客观性。也就是说，美实际上是可以被引导，被导向的。只要权力机关，发布一个政策，承认某一个事物具有美的属性，那么渐渐地大家都会这么认为，此时这个事物在客观上就会具有美。

正如同著名寓言故事《疯人井》一般，全村的人都喝了井水变成了疯子，此时众人皆醉我独醒的人才是疯子。

而主观性，则可以用一个例子来说明。

大家普遍认为《蒙娜丽莎》是美的，但是我不这么认为。我认为《蒙娜丽莎》不美。那么是不是可以说《蒙娜丽莎》不美呢？不可以。因为在统计学上，《蒙娜丽莎》是美的。那么我就需要承认它的美是客观的。但是我主观上认为它不美。那么它对于我就不是美的。

也就是说，一个事物客观美不美是需要看统计学数据的，而主观上每个人都有自己的评判权力。

放到游戏上面。如果玩家进行A游戏的时候没有产生美，那么A游戏对于这名玩家就不算游戏。但是如果大多数人都认为A游戏是游戏的话，我们就需要客观承认A是游戏。

举个例子。

笔者有一个朋友，坚决否认文字类ADV游戏属于游戏，那么对于她来说，文字ADV就不是游戏。但是在客观上，我们需要承认文字类ADV对于大多数人是游戏，所以文字类ADV也属于游戏。

同时我们还可以得出一个推论。

推论1：美会事物随着发展而变化。

举个例子，经典的石雕《维林多夫的维纳斯》描绘了3万年前人类的审美。那就是他们认为大乳房、大屁股才是美的。至于长相则不重要。而现代人则会更偏向于高颜值和好身材。人们的审美发生了变化。美的评判标准就发生了变化。当大部分人都认为维林多夫的维纳斯是美的时候，它就是美。当大部分人都喜欢高颜值的时候，高颜值才是美。

游戏需要至少有一个交互者

定理2：游戏需要至少有一个交互者。

这个实际上有三个隐含的条件

1. 游戏必然需要会发生交互，如果要有交互，必定要存在交互的规则。也就是“游戏规则”。
2. 游戏必然需要交互源，也就是玩家
3. 游戏必然需要交互目标，也就是玩具。

例如在玩电子游戏的时候，玩家就是交互源，电子游戏的各种游戏系统就是规则。电子游戏就是交互目标。

正如上文所说，游戏必然会发生交互。而一旦有了交互关系，就会出现权力。**权力是作为关系出现的策略，而不是所有物。**⁶这句话就解释了，玩家游戏的时候，必然会有权力的诞生。而且这个权力是一种**相互交错的网络**，其实这个就会形成一个有趣的现象。**那就是实际上没有权力的主体。**玩家购买了游戏之后，可以销毁游戏，可以卖掉游戏。玩家拥有着对游戏的所有权。但是玩家在玩游戏的途中，却必须服从游戏的规则。玩家死亡就必须受到惩罚，玩家胜利就会受到奖励。这个是游戏所拥有的权力。玩家既可以统治游戏，游戏反过来也可以统治玩家。并不是简单的二元对立。

游戏规则实际上是一种**规训**（discipline）。用福柯的权力理论来解释的话。规训一词具有纪律、教育、训练、校正、训戒等多种释义，还有“学科”的释义。福柯利用了这个词的多词性和多义性，赋予它新的含义，用以指近代产生的一种特殊的权力技术，既是权力干预、训练和监视肉体的技术，又是制造知识的手段。

这也是为什么，玩家在游玩一些游戏之后，会变得更加擅长的原因。

以《Elder Ring》为例，这个游戏游玩难度很高，怪物伤害都很高，一碰就死。而且玩家死亡之后就会丧失之前获得的经验值。这种惩罚就是**规训惩罚**（Discipline and Punish）。而玩家会在这个过程中学到什么可以做，什么不可以做。然后就会学习到知识。

实际上游戏中的权力是非经济性的。并不是因为经济元素，给予了游戏规则。而是游戏生来就具有规则，就有使玩家服从规则的权力。因此游戏是不应该使用马克思主义经济学来分析的。

游戏是一种行为

之前我们也说过，游戏是一种审美活动。

这里的行为我并没有去指明是否是主动行为还是被动行为。实际上正如刚才所提到的，只要产生了美。玩家出现了审美感受，那么就可以认为是游戏。

例如，一个孩子主动在玩积木，他觉得非常快乐。现在我命令孩子去玩积木，如果他还觉得快乐，那么“玩”积木的行为就是一种游戏。只要交互者产生了审美，那么这种审美活动就是游戏。至于是不是自发的则不那么重要。

例如，有的人学习很痛苦，但是有的人认为学习就是一种游戏，能从中感受到快乐。所以说游戏最重要的就是在活动中产生美。

实际上这时应该已经有笔者发现了问题。

游戏是一种行为的话，那么具体是电子游戏算什么？例如知名大作《塞尔达传说-旷野之息》，它明显是一个电子软件，无论如何也算不上行为。

实际上我们通常意义上的“电子游戏”确切来说，应该属于**玩具**。

玩具本身是不可以产生美的，只有和玩家发生了交互才能产生游戏。

也就是说游戏是一种行为。单纯一个电子软件并不能叫做游戏。但是去游玩电子软件的这个行为叫做游戏。

我们之所以会有这样的误解，很可能是我们将**玩游戏 (play)** 和**游戏 (game)** 没有很好的区分。。

我们这里讨论的游戏实际上是**Play**，也就是游戏是一种动作。实际上这也是游戏的一个一般性定义，游戏并不是指玩具，而是我们去玩玩具时产生的交互行为。不过因为习惯问题，我们统一用**Game**来表示游戏这个动作。

《辞海》中也写到：游戏是以直接获得快感为主要目的，且必须有主体参与互动的活动。⁷

而我们所说的电子游戏实际上是一种玩具。更准确的说是，电子游戏和其载体共同构成了玩具。一台PS5单独没有什么好玩的，但是里面要是游戏光盘的话，就会变成绝佳的玩具。

什么是metagame?

什么是meta-前缀?

在我们讨论meta游戏之前，首先需要去了解什么是meta前缀的含义。

- 超越

Meta本身是一个源自希腊语的词语前缀⁸，在当今英文中意为“超越，超出”的意思。

- 关于A的A

一般来说，在当今的语义下meta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。

~~不过例如metaphysics这种单词就不是关于physics的physics子。~~

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。

亚里士多德 智慧和知识。meta是一种抽象化的思维

什么是meta元素

meta游戏 的元素。

沉浸式戏剧的meta为什么在游戏中不成立或者成立

根据meta的含义，我们可以以将游戏中的meta元素总结为两种

- 关于游戏的游戏元素

例如《あつまれ どうぶつの森》中，玩家可以购买一个叫做《switch》的道具。而switch正是这个游戏的运行平台。所以这个道具是具有meta元素的。

- 超越游戏的游戏元素

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。总的来说，实际上打破**第四面墙**的元素，都可以理解为meta元素。

例如《美少女万華鏡 理と迷宫の少女》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。

什么是metagame?

~~元游戏（metagame）这个词语很可能是来自于元小说（metafiction）。~~

接下来我们将meta前缀加上我们的game。那么同样可以得到两种含义：

- 关于game的game

例如开罗游戏《游戏开发物语》中，玩家要在游戏中开发游戏。这个就是很明显的metagame。

同样的《进化之地》本身是一个RPG，但是实际上却致敬了游戏的发展史。游戏的核心之一就是体验游戏发展，这是关于游戏的游戏，同样是meta游戏。

- 超越game的game

例如《Doki Doki Literature Club》，该游戏本身可以删除玩家的存档，并且做出了很多远超出作为一个电子游戏的行为。

除了metagame这种称呼，还有一种叫做hypergame⁹的说法。实际上两者是一致的。

在一些其他的定义中，也提到了一般的电子游戏是游戏开发者设计规则，玩家游玩游戏。而meta游戏，玩家自身就是游戏的一部分。¹⁰这个可以理解为：游戏本身就是打破第四面墙的。游戏本身就需要玩家的参与。这一点也可以归类在超越game的game这一点中。

实际上metagame并没有特定的形态。FPS可以给玩家带来爽快的体验，RPG可以带来精彩的冒险故事。但是meta游戏却不一样，我们似乎发现，meta游戏并不是指某一种特定的游戏。

例如FPS的就一定会有枪支的不同设计，场景设计、RPG就会有技能系统，角色的升级系统等等。但是谈到meta游戏，我们很难说出meta游戏是哪一种特定的游戏。

例如：《undertale》是基于RPG的metagame，《心跳文学社》是基于文字ADV的metagame等。

我们还可以参考一下meta界的老前辈——元小说（metafiction）。

metafiction作为一种后现代文学（postmodern literature），实际上在很早就已经得到了运用。例如《堂吉珂德》、《坎特伯雷故事集》中都得到了运用。

11

当一本小说中的叙事大量使用元叙事（metanarration）的时候，我们就可以说它的metafiction。

也就是说，metafiction实际上是使用了一种metanarration的小说。可以简单理解为metafiction实际上是一种技巧。而并不是像科幻小说这种，是一个具体的文学题材。

游戏也是一样的。meta游戏本身也并不是一种新的游戏类型，而是使用了meta的设计方法而产生的游戏。也并不是一个具体的游戏类型。

meta元素和metagame的关系

成为metagame和拥有meta元素是既不充分也不必要条件。也就是说，meta元素和metagame是两个毫无关系的东西。

就如刚才的例子所说，《ゼルダの伝説 夢をみる島》拥有meta元素，但是《ゼルダの伝説》很明显不是meta游戏。同样的《进化之地》是metagame，但没有meta元素。而《Doki Doki Literature Club》既有meta元素也是metagame。

总的来说，meta元素和meta游戏非常接近，都是超越自身，或者讲述自身。不过正如名字所示，meta元素仅仅是一个游戏元素，是游戏的一个部分。我们可以给一个游戏添加若干的meta元素。但是游戏整体上来说不一定变成meta游戏。

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~

可以看到，游戏角色跨越了第四面墙，知道了自己是“游戏主角”的设定。不过即使拥有了这个meta元素。《超次元ゲーム ネプテューヌ》也仍然是标准的日式RPG游戏。这些meta元素只是为了增强游戏的趣味性，去掉之后对游戏没有本质影响。

而meta游戏是游戏的整体表现。就算没有meta元素，也可以是meta游戏。

《进化之地》中，作者从头到尾都没有使用meta元素，但是在游戏中一直在致敬经典游戏。例如《暗黑破坏神2》的装备系统。这在游戏中并不突兀，但是其真正的用意只有玩家能看懂并会心一笑。在这个过程中，作者通过电子游戏这个媒介，和玩家直接进行了沟通。这超越了作为游戏的功能，因此是metagame。但是《进化之地》并没有meta元素。

A

用一个通俗易懂的例子：现在舞台剧。春晚的小品或者相声，演员经常会面向观众问道：“观众朋友们，我说的对不对啊？”这种话。这句话打破了舞台的第四面墙。是很明显的meta元素。但是这个小品相声，本质上还是站在舞台上的节目。

但是如果这个节目，全程都是站在台下的，观众也是演员的一部分。那么这个节目就是meta小品，或者meta相声了。这才是真正打破第四面墙。

但是我们为什么一般不把《进化之地》也算做是meta游戏呢？虽然它在定义上符合，但是谈及meta游戏案例的时候，几乎没有人提及《进化之地》。实际上这就牵扯到metagame的设计问题了，我们会在下文讨论。

目前已有的定义并不完善。不过从目前可以得到的定义来看，meta游戏的很多设计理念都是从meta小说中引入的。

Metagame或许在命名上也受到了metafiction的影响。

metagame和metafiction

可以注意到，当今很多知名的metagame实际上都是metafiction的变体。

metafiction在叙述的时候会不断强调自身的虚构性，作品直接或间接地引起人们对其作为人工制品的关注。(Waugh, Patricia. Metafiction – The Theory and Practice of Self-Conscious Fiction. London, New York: Routledge. 1984: 2.)

它经常被用作一种模仿的形式或一种破坏文学惯例，探索文学与现实、生活和艺术之间关系的工具[2]

而metagame很明显借鉴了这一点。

常见的metafiction包括：

- 故事中的作家创造出另一个故事
例如[童骑士07](#)《[海猫鸣泣之时](#)》
- 故事中的读者阅读一本书
 - [伊塔罗·卡尔维诺](#)《[如果在冬夜，一个旅人](#)》
 - [乔斯坦·贾德](#)《[苏菲的世界](#)》

现在问题是。metagame一定是具有metafiction的吗？电子游戏是一个多媒体的应用程序，会包括音频、视频、图像、文本等多种媒体。因此从字面上来看，metafiction是一种小说类型，metagame的剧本可以使用metafiction。

metafiction和metagame

- meta游戏的设计目的在于嘲讽讽刺旧有的体制
著名马克思主义批评家詹明信指出：后现代主义的第一个特点是对于现代主义的叛逆。有多少不同形式的高级现代主义,就会有多少相应的后现代主义。
- meta游戏之所以可以为旧游戏带来乐趣是因为
- meta游戏要极力反对宏大叙事，这也是后现代主义的标志

现代主义可以理解为游戏设计的传统方式

比如说RPG游戏一定需要队友、魔法等因素。

因此meta游戏的rpg可以融合多个游戏的要素。实际上meta游戏本身并不是某一种游戏，本身它就是不确定性的。

- 为什么宏大叙事会消亡呢？

实际上是因为美的普遍化。美?????

- 说唱的反叛，最后也成为了一套体系

meta游戏的设计

为什么要设计meta游戏？

在我们了解了meta游戏是什么之后，就有一个很直接的问题了。

为什么要设计meta游戏？或者说，我们非要选用meta游戏这个题材？

我们刚才说到了，metagame并不是一个特定的游戏类型，更多在于一种设计技巧和设计理念。那为什么传统游戏

解决审美疲劳

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

具体表现在游戏上的时候，就是玩家对某一类游戏已经感到厌烦。此时玩家在游戏中无法再产生较强的美感。

但是meta游戏可以解决这一个问题。当一个旧的游戏类型加上meta元素的时候，会产生美感。

后现代性

之所以会出现审美疲劳，是因为现代性的缘故。

因为后现代主义对现代主义的审美进行了改造，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。

什么是好的meta游戏？

当今meta游戏的设计

当代的metagame在设计上很大程度借鉴了metafiction。

一个metafiction大致上可以分为四种：

- 是否是显式的 (Explicit/implicit metafiction)
- Direct/indirect metafiction
- 是否是批判性的 (Critical/non-critical metafiction)

在批判性的文本中，作者会以某种批判性的手法来揭示文本的虚假性，这在后现代主义中很常见。而非批判性的文本则会暗示“正在阅读的文本是真实的”。

- Generally media-centred/truth- or fiction-centred metafiction

- meta游戏或meta小说中的人物能够意识到自己是虚假的。

例如《苏菲的世界》作为meta小说的先驱者之一，讲述了14岁少女苏菲经历一系列冒险最终在艾伯特的帮助下，认识到自己实际上只是书中的一个角色，最终反抗了创作她的作者并来到了现实中的故事。

-

上述我们说到了，meta元素无法成为游戏核心。那么是不是就说明meta元素并不重要呢？这当然是错误的结论。

meta元素实际上和meta游戏是必要不充分的关系。拥有meta元素不一定是meta游戏，但是meta游戏一定拥有meta元素。

meta元素在一般的游戏中有以下几个作用：

1. 作为玩法指引的向导

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！

这个NPC越过了玩家扮演的角色“林克”，直接和玩家进行了交互。明显是属于meta元素的，但是《ゼルダの伝説 夢をみる島》很显然并不是meta游戏。

在这种引导玩家进行游戏的“新手教程”中，meta元素往往不可避免。但是这种meta元素会严重影响游戏的沉浸感，是需要尽可能避免的。一个好的游戏，如何减少新手引导中的meta元素也是非常重要的。

2. 作为活跃气氛的彩蛋

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~

可以看到，游戏角色跨越了第四面墙，知道了自己是“游戏主角”的设定。不过即使拥有了这个meta元素。《超次元ゲーム ネプテューヌ》也仍然是标准的日式RPG游戏。这些meta元素只是为了增强游戏的趣味性，去掉之后对游戏没有本质影响。

3. 作为游戏的谢幕或者游戏之外的引导

比如说《ファタモルガーナの館》，在游戏结束之后，玩家就可以选择观看游戏的幕后剧情。在该场景中，角色就会介绍一些开发过程中的故事，还有游戏的设计思路等等。是作为“后记”存在的。

4. 增加游戏沉浸体验

除此之外，也可以作为游戏选项的引导等等。

例如《ネコぱら》中，当玩家点击保存按钮时，女主角们就会语音提示“セーブをしますか？”点击读取时，就会提示“ロードするか？”。这个是作为游戏之外引导的例子。游戏中的角色怎么可能会知道保存和读取呢？但是增加了这个meta元素之后，不会影响游戏的代入感。

在游戏《ドーナドーナ いっしょにわるいことをしよう》中，画廊一开始是被禁用的，如果此时点进入，主角爱丽丝就会出来提醒你游戏结束了才能来观看画廊。

在这些例子中，不难发现，这些选项或者提示信息，原本都是开发者直接面对玩家进行交互的。但是在这些地方使用meta元素，可以加强游戏的浸入感。

但是要注意，拥有meta元素不一定是meta游戏。¹³

例如游戏的引导功能，往往是跳出游戏和玩家直接对话的，但是具有这种meta元素的游戏并不一定是meta游戏。

实际上正是因为metagame受到了metafiction的极大影响，这导致了metagame当今在设计时逐渐模板化，一旦谈到metagame就必定要使用metafiction的叙事。

对于一款meta游戏，我认为有如下几个标志物

- 游戏能够自己构造、修改自己？
对于这一点，可以说是
- 游戏是否直接和玩家进行了交互。
- 游戏中的角色是否知道自己是游戏的角色？
这个要素

meta游戏和AR、ARG的区别与联系

ARG ((Alternate Reality Game) 替代现实游戏，也被称为是侵入式虚拟现实互动游戏。这种游戏最大的特点是模糊了虚拟世界和现实世界之间的界限¹³。这种游戏毫无疑问也拥有着强交互性。但是ARG不一定是meta游戏。因为ARG面对的并不一定是虚拟人物。我以一个小游戏为例子。

游戏名称：《神秘社团招募表》

首先我要恭喜你找到这张纸条。你要知道在XXX大学一共有2万3400多号人。而我们的纸条只印刷了200份。如果你拿到了这张纸条，说明你

总的来说，ARG和meta游戏在交互方式上确实有所交融。但是彼此的侧重点是完全不同的。

ARG更侧重于人与人之间的社交。而meta游戏往往都是单机游戏。这也很好理解。meta游戏旨在构建一个完全虚拟的世界，然后将这个世界露出一点点和现实对接，也就是说**meta游戏是先建立一个游戏世界，然后再和现实交融的。**

例如知名的meta游戏《邪恶铭刻》，当玩家技术不行的时候，里面的角色会吐槽“你丫会不会玩啊”。但是也就仅此而已了。游戏中的人物无从知道玩家的住址，电话号码等。

但是ARG则是基于现实，然后再开始设计游戏的。正是这种区别，造成了两种游戏的设计思维将会天差地别。

但是

反游戏

行为主义：玩家都是狗

张力

为什么恐怖游戏用meta这么牛逼

metagame中的人物设计问题

我们之前说过metagame需要超越一般的game，所以很多经典的meta游戏都采用了一个非常经典的设计：创造出一个似乎可以认识到自己的虚拟游戏的角色。这个手法已经在很多游戏中广为使用了。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，让她意识到自己的虚假的呢？

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，这时这个metagame就不再是一个传统的游戏，而是货真价实的监禁。这种行为无疑是极其残忍的。

而且按照一般的设计逻辑，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，但是在真正的人工智能中，她独立思考的结果很可能与开发者违背。

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。

这就如同音乐游戏（music game）一样。音游可以很难，但是最终的目的是要玩家可以通关。

metagame和metaverse的关系

实际上meta游戏和meta宇宙是完全不相干的两个东西。meta游戏是以meta元素为核心的电子游戏。

meta宇宙则是依靠web3.0的区块链，构造出来的平行于现实世界的模拟游戏世界。也就是说，实际上meta宇宙就是一个超大型的多人在线游戏。

目前市面上最为成功的元宇宙案例就是任天堂开创的《あつまれ どうぶつの森》。但是どうぶつの森是metagame吗？我想答案是否定的。一方面它没有超越游戏的权力，另一方面它并不是关于game的game。但是它毫无疑问是metaverse。

这时，我们就需要来看一看metaverse的定义了。

元宇宙这个词源于 1992 年尼尔·斯蒂芬森的《雪崩》，这本书描述了一个平行于现实世界的虚拟世界，Metaverse，所有现实生活中的人都有一个网络分身Avatar。维基百科对元宇宙的描述是：通过虚拟增强的物理现实，呈现收敛性和物理持久性特征的，基于未来互联网，具有链接感知和共享特征的 3D 虚拟空间。

实际上虽然都是冠以meta-前缀，但是metaverse更看重“超越”的含义。也就是，超越当前的现实，将生活的一部分移入到虚拟世界中。

可以看到这部分内容和metagame是接近的。但是metagame强调超越游戏，**也就是游戏里面的人物超越游戏的限制来到现实。而metaverse则是超越现实的约束来到虚拟世界。**

不过实际上两者还是有着更密切的关系的。

metaverse和metagame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**。所有人都不在他自己，而是会变成代号，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。

后现代之前也是有符号化，后现代的拟象化和符号化有什么区别？

meta元素是否可以作为游戏核心

meta游戏实际上就是一种反传统的象征。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。

但是无论到底是反谁，你都不能脱离游戏的核心元素。meta元素更应该是作为一个锦上添花的效果。现代艺术的的两个发展方向就是反传统和反艺术。

反传统诞生出了印象派，反艺术诞生出了行为艺术、抽象主义等艺术方式。

所以说对于这一点我们要格外注意，当一个游戏的核心是反自己时，那么这个游戏将会难以立足。

所以我们可以推出这个结论。meta元素从客观角度来讲，无法成为游戏核心。

游戏的核心依旧是传统的游戏类型。

拥有访问文件系统权限的monika并没有让《DokiDoki Literature Club》脱胎换骨成为了一种新的游戏类型，它的本质还是视觉小说，而视觉小说又归属于冒险游戏。一切都没有发生新的变化。

A

B D

C

A:B

->B

B

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。所以说，如果大量的metagame诞生，新兴的审美观就会重新变得大众。不会再带来新奇体验。

这是因为meta是后现代主义的一个代表，是肩负反现代主义的任务的。而反后现代主义并不是，meta的职能范围。因此meta-metagame实际上，还是改造metagame中的现代主义元素，是为了解决metagame中反现代主义不彻底的地方。所以本质上还是metagame。

这就如同很多非主流文化一样，**非主流主要产生于人们自我的个性需求，是多元价值理念的兴起**，由此引起的非主流文化，还包括了被网友调侃的“杀马特”一族。本来他们是为了个性，为了反传统而进行染发，烫发，说火星文等行为。但是当非主流群体慢慢变大，我们却发现，这一套曾经的个性行为却已经变成了一套枷锁。如果你要搞非主流就必须按照这一套行头去搞，否则就算不上。

实际上这种非主流这时候就已经失去了个性。

metagame也是一样，当metagame的设计成为了规范，那么相比也会成为其他传统game一样，再次等着有谁来超越它吧。

不过回到正题，能不能用meta-metagame来解决metagame的审美疲劳？答案是不可行的，因为meta是一种设计方法，可以理解为使用了meta就会让游戏变成一种meta状态，对meta状态的游戏使用meta，还是无法使其脱离meta状态。

meta游戏的设计思路

- 从后现代性入手

既然metagame是后现代性的，那么就需要它去反现代性。

那么如何去反呢？

metagame的缺陷

正如上文所说，metagame会强调game自身的虚构性，这会损害游戏和玩家之间的悬置不疑（suspension of disbelief）。所谓的悬置不疑指的是：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。

而metagame会强调自身的虚构性，这会严重破坏这种默契的平衡。

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，曾根美雪刻意去打破第四面墙，破坏了悬置不疑。而这就会产生逻辑上的矛盾。

女主角曾根美雪说服玩家相信她可以观察到现实中的玩家，但是我们都知道这个是不可能的。此时，玩家为了更好的游戏体验就会默认曾根美雪所说的是真的。

但是我们如果接受了这种设定，实际上就说明《君と彼女と彼女の恋》并没有打破第四面墙。

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。

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，如果我们要设计出真真正正的metagame，是不可以让玩家产生“我要接受这个设定”这种心理的。一定要让玩家真真切切的无法区分虚拟和现实的关系才可以。

这时，我们很容易就会想到一个词语：metaverse。

实际上

思路

31.丑的概念和特点★★

首先，由丑陋引起的情绪感受仍然是一种审美。

其次，作为丑的审美形态表现反常、混乱给人以恶性刺激等形式。自然界中扭曲的、缺陷的形象，人类日常生活中的缺憾、不足甚至丑恶等，都给人以不和谐感。但这些都使人从不和谐的形式中，体悟到美的存在，感受到人生的意义和价值。

《美学》知识点汇总（自考）<https://zhuanlan.zhihu.com/p/462401163>

《进化之地》等meta游戏，之所以会让人有一种违和感，并不是说它不是meta游戏，而是说它并不是一个优秀的meta游戏。当然这一点也许过于苛刻了。就如同去汉堡店点了一盘扬州炒饭，却大骂炒饭不地道一样。人家本身就没有打算以meta游戏为核心。只不过碰巧是metagame罢了。

所以我们常说的metagame，实际上往往默认指那些设计优秀的metagame。

本体论

1. William H Freeman. Physical education, eExercise, and sport science in a changing society[M]. Canada: Jones & Bartlett Learning, 2012. [\[2\]](#)
2. 《论尼采的“游戏”美学》 谭善明 [\[2\]](#)
3. 《论席勒“游戏说”》 [\[2\]](#)
4. 《席勒游戏美学初探》 杜高山, 周爱光 [\[2\]](#)
5. 美的百度百科<https://baike.baidu.com/item/%E7%BE%8E/2189004?fr=aladdin> [\[2\]](#)
6. 李猛《福柯》，收入杨善华《当代西方社会学理论》，北京大学出版社，1999年，页390 [\[2\]](#)
7. 游戏百度百科<https://baike.baidu.com/item/%E6%B8%B8%E6%88%8F/33581?fr=aladdin> [\[2\]](#)
8. 让我们聊聊元游戏（meta-game）吧！ <https://zhuanlan.zhihu.com/p/32665118> [\[2\]](#)
9. Kovach, Nicholas; Gibson, Alan; Lamont, Gary (2015). "Hypergame Theory: A Model for Conflict, Misperception, and Deception" (PDF). *Journal of Philosophical Logic*. Archived from the original (PDF) on 2020-02-13. [\[2\]](#)
10. meta元素在游戏中的应用 <https://www.bilibili.com/read/cv10951609/> [\[2\]](#)
11. metafiction的类型<https://en.wikipedia.org/wiki/Metafiction#:~:text=%E6%A0%B9%E6%8D%AE%20Werner%20Wolf%20%E7%9A%84%E8%AF%B4%E6%B3%95%E5%BC%8C%E5%85%83%E5%B0%8F%E8%AF%B4%E5%8F%AF%E4%BB%A5%E5%88%86%E4%B8%BA%E5%9B%9B%E5%AF%B9%E5%8F%AF%E4%BB%A5%E7%9B%B8%E4%BA%92%E7%BB%84%E5%90%88%E7%9A%84%E5%BD%A2%E5%BC%8F> [\[2\]](#)
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 [\[2\]](#)
13. ARG. <https://baike.baidu.com/item/%E5%B9%B3%E8%A1%8C%E5%AE%9E%E5%A2%83%E6%B8%B8%E6%88%8F/6264002?fromtitle=ARG&fromid=1033920&fr=aladdin> [\[2\]](#), [\[2\]](#)