

2018 最红小游戏背后的心理秘密

朋友圈忽然开始流行养青蛙,这款佛系游戏怎么就火了

蛙行千里母担忧
它凭什么牵动我们的心

本报记者 陈淡宁

“你的青蛙回来了吗?”“别提了,它都看一下午书了,老妈不需要你上清华北大,快出去浪啊!”

如果你听不懂上面的对话,那可能需要尽快升级一下知识库了。这款日本 Hit Point 公司出品的手机游戏“旅行青蛙”,在短短一个双休日就霸占了朋友圈,跃升 App Store 中国区免费游戏下载榜冠军。

游戏里,你会拥有一只青蛙,它不跟你讲话,每天宅在家里看书、写信,兴致来了就出去浪一浪,玩上几天,偶尔发回一张明信片,或者会带点土特产。你唯一能为它做的,就是收割三叶草赚钱,给它准备好外出所需的食物和行李。而它会自己选东西打包,不打一声招呼,出门远行。

这么一款听上去有点无聊的游戏,很快就拥有了超越微信小游戏“跳一跳”的热度:微博里晒的是明信片,微信上突然冒出“呱行千里母担忧”之类的玩家群,聊天窗里跳出来的是各种截屏的青蛙表情包。

为什么会这么火?我们试着来给这只青蛙切切脉。

痴迷小青蛙,是缓解强社交疲劳的“孤独美”

和之前大热的“跳一跳”、“冲顶大会”等游戏强烈的竞赛性不同,“旅行青蛙”没有朋友圈排名,也没什么明确的积分目标。青蛙不练级,也不闯关,去哪里旅行,去几天,都是随机的。

这款游戏,没有替玩家打造成功的幻想,青蛙自顾自过着一切随缘的生活,你花多少钱都无法控制和改变它的轨迹。

“这是人们对强竞技游戏产生审美疲劳之后的一种逆反”,浙江大学心理与行为科学系副教授张萌向记者解释:“人的行为是有反复的。叔本华形容‘人生实如钟摆,在痛苦与倦怠中徘徊’,所以我们总是从这一端到那端。玩过竞技游戏的人,都很享受那种刺激性。但一段时期后,这种刺激会越来越弱,甚至还会让人产生焦虑,甚至强迫症。”这时,很多人会想着要换一种轻松、休闲、不需要进行标准判断(胜负、对错、排名等)的方式,去重拾乐趣。

而“旅行青蛙”这款几乎不需要怎么操

作,近乎零社交的单机游戏,恰巧出现,让刚刚从竞技场脱身出来的你,放下对成功的执念,去体会“孤独感”带来的平静和满足。

“旅行青蛙”也承袭了传统日式美学里三个重要的关键词:“物哀”、“幽玄”和“侘寂”。

青蛙之家的庭园设计,简朴、稚拙、清新,透着一种纤细的孤独感,让人禁不住想起日本著名俳句家松尾芭蕉的名句:“闲寂古池旁,青蛙跳进水中中央,扑通一声响。”

这种“孤独之美”,在文学里生长,从紫式部的《源氏物语》,到川端康成的《雪国》,再到村上春树的“小确幸”;而到了影视剧中,又是《孤独的美食家》中一人食的“五郎”,《深夜食堂》中一个人打理小店的“老板”……

这些都在无形中影响了许多年轻人,让人对这种纤细的“孤独之美”及其背后属于一个人的自由自在,心生向往。

牵挂小青蛙,折射的是你和父母的亲子关系

有意思的是,“旅行青蛙”在日本游戏排行榜才 20 位,热度远不如中国。

日本盛产各类电子游戏,很多 80 后小时候都玩过一种叫“电子宠物”的口袋玩具,你从一个“蛋”开始养,养到成年、配种、生宝宝。其间,玩家要不停地照顾宠物的各种吃喝拉撒,饿了要喂吃的,渴了要喂喝的,病了要喂药,睡了要盖被等等,相当繁琐,一不当心疏于照顾,它就会夭折。

在杭州市第七人民医院副主任医师王奕權看来:“旅行青蛙”是“电子宠物”的成年版。

这个成年版是指“养成方式”上的转变,除了给它出门前准备好东西,玩家并没有更多与小青蛙互动的方式。相比毫无自理能力,需要事事操心的“电子宠物”,小青蛙更像是一个有着独立意识的人格,你无法更多地干涉它的行动。

张萌分析,这款游戏之所以在中国的火热程度超过日本,可能就是因为这种有界限的相处方式让国内玩家更有共鸣。“在日本或者欧美国家,都比较遵行孩子成年后自己面对人生的理念。而中国式父母和成年子女之间往

往缺少界限感,他们认为孩子的人生就是自己人生的一部分,必须管头管脚管到底。”

因此这两天,出了不少分析这个游戏玩家心态的文章。有的成年玩家觉得,游戏中玩家和青蛙的关系,就是自己和父母相处的理想状态;也有很多玩家,把这只小青蛙叫作“呱儿子”,口气就像面对一个长不大的成年儿子,玩着玩着“忽然就有点懂了我妈的感受”,“儿行千里母担忧,是不是该去问候一下”。

是的,这款游戏或多或少给人心理产生了一种提示:和家人的交流并没有想象中那么困难,有时候他们只是想听一听你的近况,知道你过得很好。

“玩这个游戏,每个人的诉求其实都是不同的,但大体都是通过这种方式去缓解亲情和取得关注。”王奕權认为,特别是对于离家打拼,在外读书、工作的年轻人来说。

但很多游戏爱好者也明白,自己的热度最多也就维持个把月,等到新的产品出来,可能“呱儿子”去月球他们都不关注了。

在快销品当道的社会中,游戏和它所承载的情感,很多时候也只是一种快销的需求。

