

《旅行青蛙》和《恋与制作人》刷屏的背后 ——

它们遮蔽了真实感情中的风险与责任

邵岭

尽管只是两款游戏，《旅行青蛙》和《恋与制作人》前赴后继地走红，已然成了近期流行文化领域颇值得关注的现象。

两款游戏走的路线是截然不同的。《恋与制作人》是恋爱养成类游戏。四个男性角色性格职业各不相同，但都是完美男友的人物设定。有评论认为，他们从某种程度上代替了偶像剧中的男主角，甚至代替了偶像本人——区别是在游戏中，他们对唯一的女性角色，也就是玩家，无比宠溺言听计从，恋爱的主动权完全在玩家手里。换句话说，这场量身定制的虚拟爱情最大的吸引力在于，它满足了在现实中很难实现的对于感情百分之百的掌控欲。

而《旅行青蛙》则正好相反。作为一款放置类游戏，不控制，就是它所强调的态度。玩家不能控制角色的行动，唯一能做的就是等待；开发者也不想控制玩家，他们的主要设计思路，就是不以增加用户粘度为诉求，从而不影响用户玩其它游戏。它所利用的，除了手机内存和碎片时间，就是人类与生俱来的

那点好奇心：青蛙这会儿又在干嘛呢？

两款分别强调极度控制与极度失控的游戏，竟然能够几乎同时成为爆款，并且据说玩家的重合度还很高，乍看之下实在是令人匪夷所思。

但仔细想来，又觉得两者之间其实存在着某种关联。

它们是现实人际关系中最常见的两种模式的替代：爱情和亲情。

如果我们认同一个观点：那些得以流行的往往不是引领者，而是迎合者，那么或许可以这样说：《恋与制作人》和《旅行青蛙》在短时间内迅速风靡，折射的正是当下相当一部分年轻人中存在的对于真实关系的恐惧与逃避；虚拟世界的唧唧我我和牵肠挂肚，完美掩盖了现实生活中投入爱情所要承担的失去的风险，和代际关系中无法摆脱的羁绊和责任——那些把青蛙当儿子养然后声称自己体会到了父母心的玩家，真的就因此“常回家看看”了么？

稍加注意就会发现，两款游戏中的感情都是单向的。而单向，正是人机关

系的一大特征。

大数据显示，这两款游戏的玩家大多为90后。心理学界有过一个调查：在这一代人的成长过程中，竞争和向上是主要命题，与父母之间的感情交流以及同伴关系退居其次。因此，他们普遍不擅长对于情绪的识别和表达能力。加上他们生活在这样一个电子产品如此发达的时代，日常的基本需求都可以通过电子产品来满足，他们习惯人机关系已经胜过了人际关系。这也部分解释了为什么宅文化和二次元文化在这一代人中如此流行。

在这个流行风向不断变化的时代，谁也不能预料下一个爆款是什么。然而我们能够甚至已经看到的是，随着科技的发展，在全球范围内，真实社交越来越不再成为日常生活的必需。在这样的背景下，《旅行青蛙》和《恋与制作人》的走红就不是一个偶然事件。它们就像一扇窗，窗外是时代的某些征候。这大概就是我们关注流行文化的意义吧。

顺便说一句：过年回家，就别惦着虚拟男朋友和青蛙儿子了。

近日，一只面无表情青蛙在各大社交网络流行起来，唤醒了无数人的母爱与父爱。它来自日本 HIT-POINT 公司制作的手机游戏《旅行青蛙》。关于这款游戏的特别之处，已经有了各种各样的介绍，比如玩家无需、也无法进行过多的操作，只需在背包里放上干粮、幸运物等旅行用品，静待青蛙自行出发即可。在绝大多数的时间里，青蛙都不在家，玩家进入游戏，只会看到空荡荡的小窝，只能到花园里采摘三叶草，静待青蛙不知道从哪里寄来的明信片。即使是青蛙在家里的时候，它也不会搭理玩家，只是自顾自地进食、休憩、阅读。

可以说，玩家被最大限度地削减了知情权和控制力。这样简单、休闲的一款游戏，竟登上了苹果应用商店免费游戏榜首位。它为何吸引了如此众多的玩家？想必除了可爱的画风与悦耳的音乐，其中一定还隐藏着什么奥秘。

借助电影创作的“窗户论”，青蛙游戏将画外空间的优势体现得淋漓尽致，引导着玩家们通过脑补进入自己的角色

当青蛙不在家中的时候，玩家们难免要想，现在它踏上了世界上的哪一个角落？玩家们不免揣测它的心情，它在旅途上可能遇到的朋友，和它将要带回来的伴手礼。当玩家们凝视着两个一成不变的场景时，总是免不了要陷入遐想——没错，遐想。当玩家所能“掌控”的仅有两个场景的时候，遐想注定是没有疆界的。或许，这款游戏正是利用了人们的这一本能，充分发挥了“画外空间”的魔力。

“画外空间”被频繁地运用于电影创作之中，这可以从著名电影理论家巴赞的“窗户论”说起。巴赞认为，电影银幕是一个观察世界的窗口，在这窗口之外，是无垠延伸的世界。换句话说，在巴赞的电影观中，世界就在那里存在着，摄像机所做的，仅仅只是选择窗口的位置。银幕这个窗框的神奇之处就在于，观众们只是看到了画内空间，但他们会在心理上将画外空间补充完整。而每一个观众由于文化背景、生活阅历的不同，将会创造出形态各异的世界。

优秀的电影创作者，永远不会放过对画外空间的运用。首先，它可以使叙事更为完整，譬如观众们最为熟悉的画外音，经常在影片的关键处起到推进、暗示、评论剧情的作用。在弗里茨·朗的《M就是凶手》中，导演正是通过不断重复的口哨暗示凶手存在于画外。画外空间也可以使电影

画面富有层次、扩充影像的意涵。例如，在基耶斯洛夫斯基的名作《两生花》中，导演频频利用镜面、镜像创造出的空间来强调这部影片中“双重”的主题。在某些时候，画外空间甚至可以替换成观众们所处的空间，由电影中的角色直接向观众发话。像是在许鞍华的《黄金时代》中，这一手法成功地达成了夹叙夹议的效果，使这部影片的观感亦虚亦实，使观众切身体会时空交错的恍惚。

但是，《旅行青蛙》主要利用了画外空间的另一种更为重要的特性：诱发玩家（观众）的联想，增强作品与玩家的交互性，从而丰富玩家的体验。在达伦·阿伦诺夫斯基 2017 年的新作《母亲》中，存在着类似的做法——在这部影片中，由詹妮弗·劳伦斯扮演的女主角常常存在于特写与远景之中，观众们总是需要经过一些延宕才能获知外界的情况，只能先对她的表情与动作中寻找蛛丝马迹。同时，几乎在整部影片里，观众们只能看到她所处的别墅内部的空间，看到她被动地接受着从外部闯入的不速之客。这些不安定因素使影片变得难以预测，也使观众不得不用自己的方式来理解发生于画外空间的一切。

而在女性主义电影的创作实践中，我们可以更多地看到这种手法的极端形式的体现。例如，在玛格丽特·杜拉斯的《印度之歌》中，大多数的戏剧性动作都发生在画外或者镜像空间之中。女性主义影片是对主流影片的逆反，它们要求观众主动地参与到影片的“创作”之中，用联想补足影片的叙事，而不是随着创作者的叙事流被动地摇荡。

《旅行青蛙》虽为一款游戏，也将画外空间的优势体现得淋漓尽致，它是一张精致的镂空纱，引导着玩家们填补着场景之外的空缺，从而进入自己的角色：一位户外旅游的爱好者，能够更为生动地想象出青蛙翻山越岭的过程；一位热爱考据的游戏迷或许会穷究游戏的算法，从而精确地定位青蛙旅行的目的地。而很多人提到的关于亲子关系的热议，想必也是更多发生于中国玩家的群体中，因为我们有着更为紧密的家庭关系与集体感。

在电影中，观众对画外空间的联想，削弱了创作者的控制力，而在游戏中，这种联想则削弱了玩家的控制力

随着电子游戏的发展，它的艺术性已经逐渐受到世人的认可，被称作是继电影之后的“第九艺术”。曾经，电影也被认为不过是一种神奇的玩具，但是随着越来越多的优秀作品的涌现，人们终于不得不承认塔可夫斯基或许是与托尔斯泰同等伟大的艺术家。而游戏也处在一个渐渐被“艺术界”接受的阶段——2013年，由法国 Quantic Dream 工作室出品的游戏《超凡双生》，甚至参展了纽约的翠贝卡电影节。

毋庸置疑，在一款优秀的游戏中，可以嵌入动人的故事、电影化的画面与动听的音乐。游戏与电影一样，能够吸收各门艺术之所长。而使游戏区别于其他艺术的特征，则是它更为突出的交互性。对

在《旅行青蛙》里，藏着巴赞的电影理论

陈思航

画外空间的运用，无论是在游戏还是电影中，都是对交互性的增强，使观众与玩家更积极地参与到作品的“完成”中来。但是，不同的是，在电影中，观众对画外空间的联想，削弱了创作者的控制力，而在游戏中，这种联想则削弱了玩家的控制力。

控制者的不同强有力地体现在主流商业电影和角色扮演类游戏之中，它也可以说明这两者采取了完全不同的盈利模式。当观众走进影院，观看一部好莱坞商业巨制时，震撼的特效、紧凑的剪辑、不断推进的叙事拖拽着观众不断向前，迫使他们经历一次感官的洗礼；而当玩家们进入一个主流角色扮演游戏时，他们付费充值是为了使自己的角色更为强大，能够在游戏中叱咤风云。当然，无论是前者还是后者，背后都是庞大的资本在运转着，听凭摆布的受众们也是文化工业中的一环——这正是阿多诺所批判的艺术的商品化。

我们当然需要一些不同的东西。当我们从“控制”中解脱出来时，我们可以从不同的角度欣赏同一个艺术品，而艺术也使我们得以用不同的视角反思我们自身、反思这个世界。《印度之歌》静态的影像与极少的对话，让我们得以体认一种新奇的女性语言；而《旅行青蛙》的独特玩法，也使玩家在面对小窝时无尽的遐想中，创造出属于自己的那只独特的青蛙。

(作者为文艺评论人)



任何一款流行产品，都为我们提供了观察当下的窗口。图为达利的油画《站在窗边的女孩》。

影片《黄金时代》对画外空间的运用达成了夹叙夹议的效果，使这部影片的观感亦虚亦实。



2018年伊始的朋友圈里，一派“争奇斗艳”：一方是粉丝们斥资百万包下了深圳第二高楼的LED大屏幕，滚动播放着“李泽言生日快乐”的高调祝愿；另一方则低调频繁地秀着自己养的青蛙又结交了多少好友、寄回了几张旅游明信片。

除了为李泽言高调庆生，女性友人还会以许墨、白起、周棋洛为话题频繁互动。不明就里的人们以为这又是什么新推出的偶像团体，让普天之下女生们又换了新的梦中情人。

但这回的“情人”却有所不同，他们居然是四个虚拟的游戏人物，是手机游戏《恋与制作人》为玩家量身定做的“恋爱对象”。作为一款专为女性用户设计的恋爱养成类游戏，游戏的情节设置颇为简单。身为电视制作人的女性玩家，接手处理父亲快倒闭的公司，因此结识了四位光鲜亮丽的完美情人：霸道总裁李泽言、天才科学家许墨、帅气特警白起和超级巨星周棋洛。玩家将按照自己的喜好对其展开恋爱攻势，四款男主角总有一款能俘获你的芳心……《恋与制作人》自公测起便一夕爆红，先是占领了《王者荣耀》长期霸占的榜单，继而将单日活跃用户数维持在200万左右

《恋与制作人》：一场降维的虚幻快感

边远

的超高水平，如此抢眼的战绩也让长期沉潜的女性玩家群体浮出了“历史的地表”。

根据大众群体的爱好属性设计开发游戏其实是游戏产业高度发展的必然之物。早在上世纪90年代，作为电子游戏大国的日本就注意到了女性玩家的差异性诉求，并以杀伐征战为剧情主线的重型游戏相比，养成类的轻游戏更易被女性玩家接受，其中更以“恋爱模拟类”游戏最受欢迎。1994年，恋爱游戏《安琪莉可》横空出世，成为了第一款面向女性玩家的“女性向游戏”，它采用的仍是异性人物搭配组合的传统模式，但其主角设置已从传统的“宅男”变成了“宇宙女王”，不同类型的异性角色也由各式“美少女”变成了九位男性守护者。《安琪莉可》一经推出，大受欢迎，制作团队乘胜追击又推出了类似的恋爱模拟游戏《遥远时空中》和《金色琴弦》，

前者讲述了女中学生阴错阳差穿越到古代世界完成使命的故事，后者则以现代音乐学院的小提琴比赛为故事背景，融入了大量的西方古典音乐元素。虽然这些都以恋爱模拟为剧情推演的主线，但后两款游戏无论在情节设置还是世界设定等方面都要比《安琪莉可》复杂得多。

而《遥远时空中》和《金色琴弦》的影响从来也没有止步于电子游戏层面，根据其主线情节制作衍生的连载漫画、动画片、电视剧，乃至游戏声优的线下活动同样大获成功，甚至对于部分中国观众来说，是先被这些衍生产品所吸引，多年后才知道它的“真身”竟是款恋爱养成游戏。

与《安琪莉可》和《制作人》虽然填补了女性群体国产手机游戏缺失的历史性空白，让女孩子终于不用再和男朋友抢游戏了，但仍难掩其主体情节的相对单一与后继乏力。从游戏

的文本层面来看，无论是女主角还是四大男主，人物设定都过于扁平，集万千宠爱于一身，要么卖萌，要么卖酷、卖暖，带有明显的标签化色彩；故事的情节发展和时空设定也颇为简单，没有想象驰骋的田野，没有可供进一步阐释的余地，这也基本封禁了衍生产品再创作的空间。比如，游戏情节仅靠文字来推进，和阅读一本网文小说并没有本质的不同；人物的互动模式也只有一种，即根据对方的性格、揣测其偏好的类型，然后主动迎合，投其所好；更为突出了恋爱的“宿命”性与“纯洁”性格故事的终端浅尝辄止地停留在了“告白”阶段，完全忽视了恋爱中的“变数”，也否定了人物自身在双向互动中的可成长性，而这恰恰是恋爱教给我们的必修课。

一个以“告白”为结局的游戏，无形中将“占有”设定为了理想爱情

的结局，为了迎合游戏玩家在爱情中的“控制欲”，刻意消减了爱情中的“变量”，但被做过减法的单线条爱情，又何曾是爱情的真正模样？

即便从游戏的发展方向来看，一款弱化了与现实生活关联性的网络游戏也显得不够高级。简·麦克尼格尔在《游戏改变世界》一书中指出，游戏的意义不是为了逃避现实生活，而是主动介入让现实变得更有价值。优秀的游戏可以改变真实生活的品质，支持社会合作和参与，能够帮助我们适应环境过上可持续性的生活，还可以引导我们为人类面临的迫切挑战创造新的解决方案。在新媒介时代，优秀的游戏可以实现虚拟世界与现实世界的交互影响、良性互动，甚至以游戏为平台建立起游戏玩家间的社交属性关联。

而《恋与制作人》则散发着旧时代“单机属性”的迷人气质，抹平了

爱情本质中的人际互动和现实生活的复杂性，呈现出了一种降维打击似的虚幻快感。过于“控制欲”的线性爱情，降解了恋爱关系中彼此互动、共同进步的可能性，也剥离了爱情的不确定性与不可预知性，系统性删除了无奈、痛苦、爱而不得、渐行渐远……种种微妙而复杂的爱恋体验，一段过于简化的“可控”爱情，以虚拟游戏的方式，疏离着现实爱恋的沮丧与无力，“游戏里我周旋在四个男人之间，现实里却无法面对一个你”。

不过游戏《旅行青蛙》的同期火爆，无形中成了《恋与制作人》的有趣参照，与后者充满控制欲的恋情背道而驰，玩家们养的小青蛙在完全不可控的路径上越走越远。同一批玩家一会儿在《恋与制作人》里霸气十足地谈着恋爱，转身就在《旅行青蛙》中患得患失地呼唤“我的青蛙宝宝，你怎么还不回家”，这些控制与反控制、亲密与疏离，经由手机游戏的方式，一道弥合了生活的复杂与多维，情感的丰富与多变，个人体验的绚烂与虚幻，让我们在平庸琐碎的日常生活中，再一次自我感觉良好。

(作者为文学博士、文化评论人)