# 白日梦与电子游戏

电子游戏已经成为了现代人精神生活中不可缺少的一部分，有人认为其已经成为艺术的一种形式，将电子游戏称为继绘画、雕刻、建筑、音乐、诗歌（文学）、舞蹈、戏剧、电影的“第九艺术”。这一说法的最初来源虽然已经不可考，但是电子游戏已经成为了表达人心灵所思，并且构造与现实不一的世界的重要方式。本文尝试运用弗洛伊德的心理动力学理论，对电子游戏和电子竞技对现代人的心理状态的影响进行简单分析。

## 一、弗洛伊德的游戏理论

### （一）弗洛伊德的儿童游戏理论

游戏现象在儿童生活中最为普遍 。弗洛伊德对游戏的探讨也是从儿童游戏入手的 。对于儿童而言，游戏的意义是构造了一个属于自身的世界。游戏的儿童 “在脑子里形成一个与世隔绝的天地” (弗洛伊德, 1987)。在过去的研究人士看来，与游戏相对应的是“工作”，或者说，劳动。而在弗洛伊德看来，与游戏相对应的是“现实”。儿童通过游戏这一媒介，创造自己的虚拟的精神世界，从而获得现实生活中无法得到的快感。

而儿童的游戏的原动力，同样来自于自身的“力比多”。儿童期的最大愿望就是快快长成大人，以便能做大人所做的事情。换句话说，儿童有了做大人的事情的欲望，希望自己可以像成年人一样生活，但是没有做这些事情的能力。因此，儿童的游戏中常常会出现对成人生活场景的模拟，例如说开车，或者对娃娃的抚养的游戏行为，都体现了对进行大人行为的希望。

除了对成人行为的模拟之外，儿童的游戏行为也体现了自身行为的“享乐原则”。在游戏行为中，享乐原则既体现在上文所述的，模拟一个自身期望，却无法达成的成人行为环境，也包括对消极和负面的情绪的发泄。例如，儿童常常在游戏中愿意主动重现痛苦经历：扮演医生为娃娃打针，扮演妖魔鬼怪，等等。在此过程中，儿童通过对痛苦经历的重现，以积极主动的身份不断重复、演练、最终宣泄消极情绪，“掌握”痛苦经历从而获得压力的释放与安全感。 (黄, 2014)

因此，我们可以认为，儿童的游戏行为其实是一种为了满足自身的快感，从而通过想象增强自身所不具备的能力的行为。

### （二）成人的游戏——“昼梦”

游戏行为并不仅仅存在于儿童中，成人的游戏行为与儿童有不同之处。在弗洛伊德的年代，成人已经基本不进行可见的游戏活动了。因此，弗洛伊德引入了“昼梦”的概念。在弗洛伊德看来，人的白日梦，或者说，自由联想，也是自身的潜意识的体现。成年人运用幻想来代替童年时游戏，与世界的现实对抗，获得自身的快感。

成年人幻想的内容也包括多种形式和内容，然而，弗洛伊德将其总结为两个类型。对于女性而言，主要是关于性的幻想，也就是和别的男性之间的互动，从而使自身获得快感。而对于男性而言，除了相同的与性有关的幻想之外，也包括个人野心的幻想。渴望自身成为世界的中心，获得世俗意义上的成果，从而满足自身的成就欲望。然而我们也可以这样认为，一般人的“个人野心的实现”，其实也是为了获得“性”这一意义上的满足。

因此，在弗洛伊德看来，成年人的游戏行为，也就是“昼梦”，其实也是在自身的内在“性原力”的驱使下，与现实相逃避的一种自我保护，自身满足的行为。弥补了现实生活的空虚，无聊和不如意。综合弗洛伊德的成人和儿童的游戏观来看，游戏，是借助想象（梦与幻想）来满足自身愿望的虚拟活动。只是，儿童游戏通常是身心统一的，而成人游戏通常是纯粹精神性的。

## 二、现代电子游戏

现代社会对游戏的看法和弗洛伊德的时代有了巨大的区别，电子游戏名正言顺地进入了成年人的生活之中。如果说在十，或者十五年之前，大众舆论对电子游戏仍然持有一种相对消极和否定的态度，那么在2018年的今天，成年人每天花费相当一部分的时间在电子游戏上已经不再是一件奇怪，少见并且引人指摘的事情。甚至在有些学校里，已经出现了电子竞技专业。种种迹象表明，成年人的电子游戏已经是一个不可忽视的现象了。

现代电子游戏和传统的成年人的“昼梦”相比，得益于其独有的声光影的表现力，可以模拟出许多“昼梦”所无法展现的刺激。有的电子游戏只需要简单的操作重复，游戏者的快感来源于自身操作的精确和熟练，例如像经典的“马里奥”或者“消消乐”，他们不需要复杂的游戏背景故事，只需要简单的进行规定的游戏动作就可以获得成绩。然而有的游戏并非如此，它尝试构建了一个一般玩家日常所不可能接触和进入的世界，从而让玩家沉浸入这个世界之中，从中获得现实生活无法带来的快感。这个世界可以是穿越时间，回到古代或者去往未来；也可以穿越空间，到世界上你未曾到达过的角落，感受中东的战事或者南美的雨林；也有的游戏是选择赋予玩家超能力，可以以一敌百，获得现实中不可能的畅快打击感。或者有人认为自己有着领导一个公司或者一个国家的能力，他也可以在游戏中施展。总而言之，现代的电子游戏是帮助成年人完成了自己的“昼梦”，并且可以加以引导，把属于游戏制作人的想象力分享给所有拥有这个游戏的人。从这个角度，我们似乎也可以理解为什么玩家总是希望游戏拥有更高的自由度了，他们希望可以操纵自己的角色在游戏的幻境中，实现更多自己所不可能在现实生活中做不到的行为。

此外，由于人不需要为自己在游戏中的行为付出现实上的责任，因此在弗洛伊德的人格模型中，深处的“本我”可以更多地呈现出来，而不是受到现实和社会制约的干扰，而这也给了某些暴力血腥的游戏以生存的土壤。这些元素虽然根植于人的内心最深处，却因为社会伦理法律法规的压制无法光明正大的出现在现实生活之中，而游戏让他们重见天日。而这样的游戏，更可能成为内心负面能量的发泄渠道，人可以从中转换自己的角色，从承受方变成主动方，将消极能量转移到一个替代者身上。

因此我们可以预见，未来的游戏发展会更加朝着满足人内心幻想的方向发展，通过精巧的创意和艺术的光影满足人的内心欲求。而未来的良好的游戏，也会成为好的精神分析的素材。

# 引用

弗洛伊德. (1987). 论创造力与无意识.

黄丹. (2014年4月). 精神分析学派游戏理论及其对学前游戏理论建构的启示. 基础教育研究.