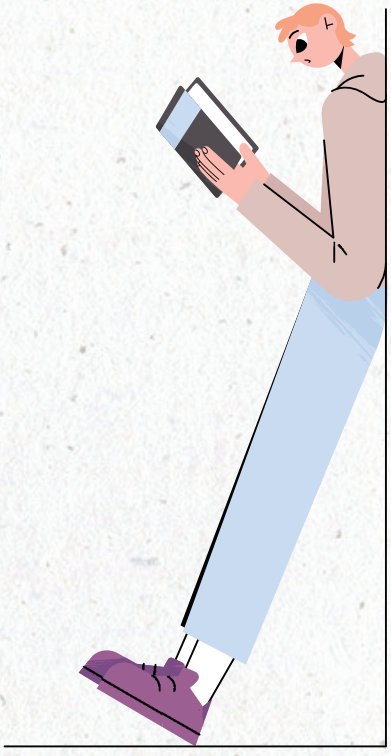
軟的、怪的、亮的

多元價值如何在遊戲中流動



文／本刊助理編輯　郭汶伶

你玩過扮家家酒（Pretend Play）嗎？

你是自己一個人多重扮演，還是找了你的玩偶夥伴，或是你周遭的親朋好友一起來一場扮演？你是自己動手做自己的道具，還是使用家裡既有的道具布置並確立角色跟場景？

又或者，其實，你不介意每天跟不同的夥伴同遊玩耍，認識各式各樣的人，好奇他們每一個人為你帶來以及你能為他人帶來甚麼樣的「驚喜」。

如果感興趣以上任何一件事情，嘗試到遊戲「小小書店（Tiny Bookshop）」（2025年）成為一個書店店長，開著書車，蒐集二手書也賣二手書吧。作為一間移動書車的店長，你需要考慮的，不只是銷售量，包含：所在地的天氣（天候不佳不見得是壞事，就像你遇到雨天也需要有地方躲雨），以及不同地點的人的需求，甚至，這些需求對應了他們人生階段最真實的處境，又或是他們當天的心情。

有一個選項可以滿足與對應。

遊戲版本的更新，持續從現實世界存有的書籍代入新的選書，你認識的書籍確實存在，你也可以趁此機會成為書的讀者。這也意味著，任何一本書，在你我的眼裡，也可以分類在複數的主題項下——是戀愛，可以是懸疑，可以是旅遊，當然，也可以看作是一本科普書，並具備反思與認識議題的面向。在遊戲裡，透過書籍，你也不僅是知道一本書的模樣，而是看見一個人的需求「奇形怪狀」——

A讀者：「我沒有時間看書，還要去接小孩，可以給我一本輕薄短小的知識性書籍嗎？」

月旦知識庫

B讀者：「我喜歡驚悚，但不喜歡血腥。如果是女性作家執筆的書籍更好。」

C讀者：「我想要一本紀實書籍，不要虛構。希望可以是帶點政治性意味的書。」

D讀者：「我對酷兒主題的書感興趣。」

我們可能找到一本書，可以符合這些讀者的需求嗎？以女書出版的《擁抱玫瑰少年》（2005年出版）為例，回顧玫瑰少年葉永鋕在臺灣教育史與性別史的意義，以及性別概念的變遷——放到這些讀者的需求，看起來這本書同時符合A、C、D讀者的需求。又或者，由女作家吳爾芙1928年的小說著作《美麗佳人歐蘭朵》，描述歐蘭朵勳爵四百年的一生並在其中流轉性別，這本書就恰巧符合B、C、D讀者的需求。

那，讀者就一定買單你的選書嗎？不一定。但，成功固然欣喜，但失敗不是一件壞事，因為，讀者會反應他們的偏好，滿足你的好奇。下一次，你可以用其他本書，再度嘗試，即便是下下次或下下下次。

與此同時，透過交流，你也會蒐集到部分讀者的情報，他們會大方告訴你，他們想被怎麼稱呼，關於「他」或「她」：

一名生理女性，要求你必須稱呼為「她」；

也有生理女性，堅持你必須指稱為「他」；

還有的人，認為「她」與「他」也都可以。

在「她」和「他」之間，這些角色有各自的「性別」詮釋。你必須深入一個人的生命，看見他人如何在生活的變化中探索自己的答案。喜怒哀樂，遲疑與恐慌，逃跑與石化，了然與嘗試，羞恥與流淚……都可能同時併存在他們面對事件的反應中。沒有標準答案，偶有遺憾，即便如此，這些讀者擁抱自己的故事與個性的稜角，與你渡過充滿變化的每一天。

