



武侠小说的序言中，曾数次提及以下著作：

大仲马的《基督山伯爵》、司汤达的《红与黑》、福楼拜的《包法利夫人》、梅里美的《伊尔的美神》；勃朗特姐妹的《简·爱》《呼啸山庄》、奥斯汀的《傲慢与偏见》、赫特的《米兰夫人》；米切尔的《飘》、奥尔科特的《小妇人》、海明威的《老人与海》、斯坦贝克的《人鼠之间》、西格尔的《爱情故事》……

而1982年接受台湾某报采访时，古龙透露，自己当年最喜欢的小说，分别是《风满楼情满楼》与《死亡拼图》。前者英文名《master of the game》，正版今称《谋略大师》，乃西德尼·谢尔顿的代表作之一；后者为罗伯特·洛德朗的作品，同属悬疑惊悚题材，可见杂食的熊大头特别偏好这口。顺带一提，他写《血鸚鵡》的冲动源于好莱坞电影《大法师》（即《驱魔人》），而书中浓墨重彩勾勒的“奇浓嘉嘉普”，原型极可能是北欧神话中的金伦加鸿沟（Gunnungagap），创世前的阉旷冰火虚空。

通过如饥似渴、孜孜不倦地阅读、学习、借鉴，古龙将近现代西方文学的技巧与理念巧妙融入个人的创作历程，终以一己之力，提携武侠小说向超出通俗文学的方向慢慢靠近。《多情剑客无情剑》《碧玉刀》须鸣谢毛姆



上图：当年古龙小说在台湾的版本众多，这些是流传过程中常见的几种作品书影。

的《人性的枷锁》《生活的事实》；《铁血传奇》自伊恩·弗莱明的“007”吸收灵感；《流星·蝴蝶·剑》模仿了马里奥·普佐的小说《教父》；《拳头》纳入“嬉皮士”浪潮；末期的《海神》，也是对理查德·康奈尔的《最危险的猎物》的致敬……

站在前人的肩膀上，古龙一腔孤勇，披荆斩棘，开天辟地——

他精于描写非对称战斗，提升了武侠小说的整体智商与格局。何谓非对称战斗？你的武功比我高多了，“你拍一我拍一”报菜名式互殴三百回合的老套路显然不可行，那么我能否暗中雇用杀手、派遣刺客？能否运作交易，联络你的属下、你的情人出卖你？受非对称战斗的基调影响，古龙小说里的高手多是江湖经验丰富、决断力强的精英，没有靠金手指开挂、不知所云的庸才蠢货。习

武之人别无终南捷径，唯有流汗流血地勤修苦练。

他小说的重心偏移“人”而非琐碎具体的事件。且看古龙自白：“情节的诡异变化，已不能再算是武侠小说中最大的吸引力。但人性中的冲突却是永远有吸引力的。武侠小说的情节若已无法变化，为什么不能改变一下，写人类的情感，人性的冲突，由情感的冲突中，制造高潮和动作。”“武侠小说中已不该再写神，写魔头，已应该开始写人，活生生的人，有血有肉的人！武侠小说中的主角应该有人的优点，也应该有人的缺点，更应该有人的感情。”“他们是人，不是神，他们也会痛苦、悲哀、恐惧。”“只有人性才是小说中不可缺少的，人性并不仅是愤怒、仇恨、悲哀、恐惧，其中也包括了爱与友情，慷慨与侠义，幽默与同情。我们为什么要特别着重其中丑恶的一面？”

由此深入讨论，古龙对武侠小说最大的贡献主要有两点。其一，率先提出划时代的观点，“我总认为‘动作’并不一定就是‘打’”；“武侠小说中动作的描写，应该是简单、短而有力的、虎虎有生气的、不落俗套的。……应该先制造冲突，事件的冲突，尽量将各种冲突堆构成一个高潮。若再制造气氛，紧张的气氛，肃杀的气氛，用气氛来