



### “程序员”想的是另一回事

《新民周刊》：最近正在进行的创作是？创作有没有受到疫情的影响？

陈浩基：刚完成并出版了新作《魔笛：童话推理事件簿》，是我十年前台湾推理作家协会征文入围及得奖作品《杰克魔豆杀人事件》和《蓝胡子的密室》的系列续作，以中世纪欧洲为舞台的改编童话。目前清理之前堆积的杂务中。疫情对创作既有影响也没有影响，有影响的是没能外出找家咖啡店换个环境工作，没影响的是不管有没有疫情也得赶截稿日。（苦笑）

《新民周刊》：你毕业于香港中文大学计算机科学系，毕业后当过程序员，学好计算机对创作推理小说有帮助吗？

陈浩基：我觉得有。撰写程序、编程很讲求程序员预先建架软件的

想象，程序遇上问题时再思考原因，以实验方式推敲出错误所在，这些都跟创作推理小说很相似。就算是“码农”，处理的不是整个项目，他替一个小部件编程也得思考该部件的输入、输出和当中的算法，以及错误处理（Error Handling）的机制，换成推理小说的话，输入输出就像谜团的表象，算法就是诡计如何执行，错误处理就是思考当中的合理性。

我特别喜欢以错误处理当作例子来说明。假设现在有一个App，要求用户输入金额，一般人会想这很简单吧，哪有什么错误需要处理。但程序员想的却是另一回事：用户如果输入了非数字的文字，系统要如何处理？如果输入了负数，又怎么办？甚至可能是没输入任何东西，程序又该如何响应？这些思考正好可以用在小说的角色身上，例如作者认为犯人会做某件事，那必须同时思考“假如犯人不作某件事”，这样子故事才会显得合理。

上图：陈浩基作品。

《新民周刊》：一些作家喜欢从新闻素材、社会调研中获取创作的灵感（比如东野圭吾），还有一些则主要依靠庞大的想象能力（比如三谷幸喜），不知道你属于哪一种？

陈浩基：我想我是两者都有，前者占的比例较多，大约7比3吧。新闻素材很有用，因为它们可以给予作者很大的灵感。而更重要的是“因为读者是人类”，人类本来就是以现实角度去思考问题，所以利用现实事件作为蓝本或灵感来源，会容易让读者产生共鸣。当然想象力也是很重要的，在抓到灵感后，想象非现实但同时有说服力的情节，就是令作品变得有趣的关键。

我在写《网内人》前有参考过一些未成年人被猥亵的案件，另外《13.67》中高空投掷腐蚀液的桥段就是从真实案子中取得灵感。其实所谓调查工作都只是翻报纸杂志而已，顶多到故事中的街道走走看看，毕竟我不是写犯罪纪实小说，没有必要找真实的犯人或受害者问话。不过我试过跟相熟的医生讨论毒药，有次写作时生病，看医生时顺便问一些毒理知识，结果看诊不用一分钟，反而谈毒药谈了十分钟。（笑）

《新民周刊》：你曾在《第欧根尼变奏曲》的后记中提到不想再写纯粹是“Whodunit”的推理小说，是何原因？

陈浩基：我一向不喜欢Whodunit谜团。基本上，推理小说由Whodunit（犯人是誰）、Howdunit（如何犯案）、Whydunit（动机为何）组成，读者追求的真相也就是这三者的答案，可能三者齐全，