

我常常发现许多描绘现实的纯文学作品确实把现实与人性写得极其深刻，但是没有一个是抓住普通读者的故事核，往往流于生活本身。毕竟小说是要虚构的，说故事才是小说的原始功能。

生活周刊 × 蔡骏



蔡骏

光有悬疑是不够的，

【文/张晓雯 图/受访者提供、资料】

悬疑的假想与真实

在日本，推理小说被分为名目清晰的两派：本格派和社会派。前者重解谜，出现过很多精彩的密室设置佳作；后者重社会问题，罪案是时代的反映，受害人、加害人等各方人物及其家属的心理描写都较为侧重。而在中文语境下的类型小说里，“推理”不常被提及，取而代之，我们提“悬疑”。

悬疑小说不太跟逻辑思维有关，更多和心理悬念、惊悚、灵异有关，你得到的只是一个开头。悬疑的展开范畴和最终主题往往比事件本身更大，例如希区柯克的电影。蔡骏22岁开始发表小说，此后连续9年保持着中国悬疑小说最高畅销纪录，被誉为“中国悬疑第一人”、“中国的斯蒂芬·金”。作为一个擅长制造恐怖氛围的传统派悬疑作家，蔡骏知识渊博，翻翻他的微博，你会看到他大谈赛博朋克、古埃及神话里的异形人等写作元素。而从《谋杀似水年华》开始，蔡骏的写作似乎开始偏向社会派推理中的那一份人情。

《谋杀似水年华》说的是即将新婚的都市女白领整理父亲的遗物，不料却身陷一桩十余年前无疾而终的神秘凶案。蔡骏钟情于这种通过追溯往日罪孽的情节。他相信一切历史都是当代史：“也有个说法，在社会转型的过程中，会付出很多代价。但代价不是当时体现出来的，可能是十年、二十年后体现的，由下一代人背负。”在新书《宛如昨日：生存游戏》中，这个代价以常州外国语学校毒地案的形式展现，将环境污染与事故的隐瞒作为小说的犯罪背景。

说故事是小说的原始功能，而在故事之外，或许还有另一种这样的责任功能，即便在悬疑小说里也是。

游戏，记忆和工具

Q: 为什么会想到在新书里加入游戏元素?

A: 当时的灵感其实很简单，就是从人的心理层面出发，每个人都有这种渴望，能够重温人生经历过所有细节，而我觉得理论上我们的脑子是会记得的，只是像橡皮擦一样被擦淡了，但印记会永远留下来。这个游戏不是现在能玩的那些游戏，是我自己设想的、带有VR功能的游戏。既是一种游戏，又是一种记忆的工具。

Q: 让人联想到《三体》里的游戏。

A: 某种程度、功能上来说，是近似的，都是找到过去的真相，涉及重要的破案线索。这部小说在构思初期最先想到的就是“宛如昨日”这个点，如何找回生命当中所有的记忆？如何去实现这个可能性？幻想的元素在之后的创作中可能还会以不同的方式表现，VR、科幻、心理等，都只是一种表现方法。

Q: 游戏的加入对你的文风有没有影响?

A: 从大的写作布局上来说，没有什么大的影响，在文字的表现力上会更加有激情、想象力，感染力更强更超脱一些，更多隐喻、符号、密码。

Q: 像是英剧《黑镜》也是讲用游戏装置来逼出自己内心最深的恐惧，但它画风比较暗黑。你对记忆和人性是持积极的还是消极的态度？



《宛如昨日：生存游戏》

作者：蔡骏

出版社：湖南文艺出版社

自2002年出版首部作品《病毒》以来，蔡骏一直尝试不同风格的悬疑写作。睽违多年的新长篇打出了“游戏幻想”的title，他将目光投注到时下大热的科幻、游戏领域，构想出了一个能回忆起一生所见的VR设备，从中一窥罪案的秘密。

