

香港教育城
作家講座系列之「Y 世代小說的科幻與真象」
講座重點（8.1.2011）

1. 出道源由

譚劍與很多人一樣，從參加小說獎開始，始終香港沒有太多空間發表科幻小說，甚至很多出版社從未出版過科幻小說。

二十多年前，當時譚劍仍是中學生，他參加了香港新雅少年兒童文學創作獎，第一次拿季軍，第二次拿冠軍。而比賽在他拿了冠軍以後就停辦。

三年後他認真以短篇小說〈斷章〉參加台灣幼獅文藝的科幻小說獎，雖然沒有得獎，但獲得其中一位評審張系國力排眾議推薦發表，並和其他得獎作品一起刊登在雜誌上，也讓香港地區以外的科幻讀者認識到他，甚至至今仍有人記得這篇作品，現在看來，那才算出道作。

2. 科幻作品與科普作品之別

科普和科幻有兩層分別。

第一層，科普談的是現有的科學，如：潛水艇、探索太空，而科幻談的是未來的科學，如：火星殖民，甚至不可行的科學，如：時間旅行。

第二層，科普作品即普及科學，反思科技不一定是重點，甚至可有可無，外國的科普作品為青少年讀物，如：登陸月球的故事；而科幻作品則是質疑科學及科技發展的負面影響，認為科學發展有可能會超過人類的控制範圍，因此必然小心運用，如 Kim Stanley Robinson 的《火星三部曲》，是以火星殖民為背景的故事。

3. 科幻小說思考法

科幻小說有很多思考法，其中一種是：如果有一項新科技發明出現，結果會是怎樣？其實即是把一種尚未出現的情況推前去想，或者放大幾倍去看。

如果知識好像麵包一樣，吞下去就會有，再按價值去收費，這樣的一個世界，會有甚麼問題出現？不喜歡背書的同學也許會很高興，但一旦成真，結果可能出現不公平的情況，因為醫生、律師、建築師、會計師等專業知識的麵包可能賣得很

昂貴，與現今買樓一樣，可能要分開三十年去供，供一世，甚至要分幾代才供完，最後只有富家子弟才買得起，社會不再有流動性，也不再公平，屆時人們可能不再講「地產霸權」，改為「知識霸權」，很多人將會懷念「肯用功，以成績決定未來」的制度。

如果入大學的女生人數遠比男生多，又會有怎樣的社會問題？現在大學為了平衡男女收生比例，有些男生即使成績不及女生也收錄，這也是很不公平，但如果只按照成績計算，女生比例將會比現時更高，會導致性別失衡的問題，學生可以想想如何平衡這個問題。

4. 創作靈感來源

《人形軟件》書籍最初的靈感是 90 年代，當時譚劍從事資訊科技行業，負責寫程式，很多程式的模組骨架是一模一樣的，但全部都要重新寫過，他就感到很傻、很原始，不過，那時仍是用 Mainframe 大機，是連 Windows 也沒有、仍是用 DOS 的年代，當時編寫的程式語言到今天已經很少人用，而程式設計的架構也沒有今天的先進，很多東西重覆又重覆，寫了一遍又一遍，就會發覺這些東西為何要人做呢？於是譚劍想：這些事找一個有人工智能的程式做就行，讓它把我做過的事情重新再做一萬遍也行，而且也不會生厭，而自己則可以做一些人工智能無法勝任的工作，如：解決新問題、學習新知識，再傳授給人工智能。

基本上譚劍所有靈感都是由觀察所得，再做推論，以人形軟件為例，雖然它有效幫到我們，但這個世界所有東西都是分好壞兩面，如果有一日人形軟件失控，中了病毒，又或者有一個壞人，用他的人形軟件分身不停行騙，破壞力就會以倍數計，情況非常嚴重，於是他就慢慢認真去構思這些問題。

5. 旅遊刺激創作

譚劍認為，作家不一定要親身到訪所有筆下的地方，就好像寫火星殖民的科幻作家，便肯定沒去過火星。當然，地球上還沒有人去過火星，沒有人會看出問題來。而日本作家宮部美幸更是從未出國，完全是閉門造車。

但其實擴闊視界對作者很重要，擴闊心眼去思考眼看不到的地方更緊要。雖說宮部美幸從未出國，但日本始終是社會發展成熟的國家，社會發展往往領先很多地方，資訊流動量也比世界其他地區多得很，加上她要探討的也是日本的社會問題，所以並不構成問題。

譚劍強調其實任何社會經驗都可幫助寫作，他主張旅行刺激創作，除了為旅行搵

藉口外，其實也發現香港的社會偏重商業發展，發展有點失衡，如果只留在香港，眼界未免太短淺，而且他深信有親身經歷的創作是比較好，所以近幾年他去了摩洛哥、日本等國家，對不同國家的文化體驗良多。

他也提示我們可以善用網絡作資料搜集，像維基百科、學術論文，以至外國的報章雜誌。另外，也可以用地圖軟件，如：**Google Earth**，遊覽自己沒去過的地方，或勾起旅程的回憶。

6. 創作的目的

譚劍的創作，最希望把自己的想法和別人分享，這說來簡單，執行卻不容易。畢竟任何流行、大眾小說也需要共鳴。科幻小說尤其緊要，從前的作家寫科幻，像 **George Orwell** 的《1984》，就是看到未來的社會發展有一個極權控制的危機感，希望把這個想法告知大家，所以創作科幻非常重視溝通，引導讀者反思。

他再以森博嗣的推理小說《全部成為F》為例，雖然這本書拿下梅菲斯特大獎，但如果讀者不懂電腦的十六位元，根本無法領會到其精彩之處。

所以科幻小說在讀者不多的情況下，是必須照顧一般對科技認識不深的讀者，也就是所謂的最大公因數，情況就像電影「阿凡達」，故事其實沒有新意，甚至是一個非常老套的科幻故事。不過，這部電影的成敗會影響未來 3D 立體電影的發展，也關係到金馬倫的前途，所以不得不創作一個淺白的故事，好讓所有觀眾看得明白，維護票房收益。

7. 參與比賽的心得

譚劍建議，同學如果想參加比賽，必須先了解自己的強項及比賽的屬性，例如：作品類型、篇幅長短等，短篇小說講求的是盡情發揮一個意念，而長篇小說則比較複雜，視乎故事架構和作者的世界觀。

此外還要留意小說類型，通俗小說要求娛樂性，文學小說則重視語言和深層意義。以科幻小說為例，亦有偏向文學和通俗兩種路線，《人形軟件》和《黑夜旋律》便是走兩條不同的路線，《人》從頭到尾高潮迭起，目的是讓讀者一口氣看完，但《黑》卻是接近純文學的套路，所以譚劍把後者投到台灣九歌的文學獎。如果兩個投稿故事倒轉，很有可能在比賽初審已被淘汰。

當然得獎與否也和評審口味有關，很多人問過譚劍，參加比賽能否「捉路」，意思是掌握知道評審的來歷，從而投其所好。譚劍強調這是完全沒可能的事。由於

參賽者無法事前得悉評審名單，而且名單往往也會有所改動，最重要的是，評審的口味難以估計，他回憶起第一屆島田莊司推理小說獎，決定名次的正正是島田莊司本人，有參賽者以島田的風格參選，誰知令他老人家非常反感，結果這篇島田風格的作品落選，還被毫不留情嚴厲批評。所以得獎的竅門其實是寫出好故事，而並非猜度評審的喜好。