为什么我们对推理/解谜类故事艺术的了解是从“推理小说”这种载体开始的呢？这着实是令人费解的。  
以我的认知，文字应当是所有呈现此类艺术作品的方法中最差的一种。最佳的大概是连续型的电子媒介/真人体验游戏；其次是影视作品；再次是以静止图画为基础的离散媒介，比如漫画和桌游；最后才是文字和实质是文字的那些推理游戏。  
文字有两大缺点，一是能表达的信息量过于贫乏，以至于复杂的逻辑结构实在难以在读者能记忆的篇幅之内展现。二是不利于作者隐藏明示的信息，而这恰恰是推理作品需要的。最简单的例子，作者想设置推理细节上的伏笔就得绞尽脑汁。电影想表达一个人衣服有点淋湿，你可以直接展现出来，观众未必发现也未必注意。而在小说中这么一写，观众势必对“作者写出这个细节的目的”开始猜测，秘密就暴露了。  
我对这个问题没有答案。但我有一个未必正确的猜想：当我们谈论福尔摩斯探案集的时候，我们不是在谈论推理小说，而是在谈论一个超级英雄故事。英雄打败邪恶力量才是吸引读者的主要元素，其手段无关紧要。而这个作品的出名度误导了此后大批推理艺术创作者采用文字媒介，这实在是令人感叹的。