

● 文学研究

编者按: 文学研究一般区分为文论和作品分析两类。前者属于这一学科的理论建构, 后者属于其实证分析。陈桂琴的文章属于前者, 是对我国叙事学研究的综述; 其余文章则属于后者。本期主要凸显这一领域的跨学科特点。

作为俄罗斯后现代主义小说叙事策略的游戏^{*} ——以《恰巴耶夫与普斯托塔》为例

郑永旺

(黑龙江大学俄语语言文学研究中心, 哈尔滨 150080)

摘要: 俄罗斯后现代文本和游戏之间的关系可以用一种解构精神加以阐释, 即文本借助人物对宏大叙事的戏谑来确定游戏具有一种使世界碎片化的功能。然而, 仅仅将游戏理解为后现代文本中特有的解构冲动远远不够。通过分析深藏佛教元素的后现代小说《恰巴耶夫与普斯托塔》, 作者认为, 游戏不仅仅传达主人公对现实的态度, 而且是作者将游戏当成一种后现代小说的叙事策略。在这种策略关照下, 文本本身就是一个游戏。

关键词: 后现代主义文学; 游戏《恰巴耶夫与普斯托塔》

中图分类号: I106

文献标识码: A

文章编号: 1000-0100(2010)06-0121-5

Interpreting the Game as Narrative Tactics Deployed in the Russian Postmodernist Texts by Analyzing *Chapaev and Pustota*

Zheng Yong-wang

(Center for Russian Language and Literature Studies of Heilongjiang University, Harbin 150080, China)

The relationship between the Russian postmodernist texts and the game can be interpreted in light of the deconstruction spirit. In the texts the character will make fun of the grand narratives to prove that the game performs its function of fragmentation of the world. However, the game is by far more than a typical deconstructive impulse of the postmodernism. In interpretation of *Chapaev and Pustota*, the postmodernist novel with Buddhist elements deeply hidden, the author believes that the game does not only convey the hero's attitude to reality but, more importantly, also tactics that the novelist deploys in his narration. In such enlightenment, the literary narration itself is a game.

Key words: postmodernist literature; game; *Chapaev and Pustota*

1 小说的游戏品格

在 Плеханова 看来, 俄罗斯后现代文本中存在某种游戏精神是一个自明性的问题, 她将后现代文本理解为一种和游戏相关的语言产品, 认为“游戏迫切需要得到诗学上的诠释和在哲学上恢复名誉, 游戏是一个和唯美主义有密切关系的概念”(Плеханова 2003: 46)。但 Плеханова 没有解释, 如何让游戏进入诗学领域。她理解的游戏

在很大程度上是作品中的主人公(包括作家本人)对世界的看法, 是后现代文学倡导的娱乐精神。就作家的叙事策略而言, 游戏绝非解构精神或娱乐精神那么简单。其中, 佩列文(Пелевин В.) 的后现代小说《恰巴耶夫与普斯托塔》(Чапаев и Пустота, 以下简称《恰》) 里作为叙事手段的游戏实现了 Плеханова 将游戏导入诗学的构想。

尽管安娜·恰巴耶夫和作为这两个人物塑造者的作

* 本文系黑龙江省教育厅人文社科项目“俄罗斯后现代主义小说的叙事策略研究”(11532z006)的阶段性成果。

家富尔曼诺夫早就存在于人们的意识里,但是富尔曼诺夫和他笔下的人物在《恰》中被置于相同地位,他们的出现是因为在游戏中作为游戏者的普斯托塔在途中与他们遭遇。可以断定,他们是这个视线链条上的一个环节。

在《恰》中,名词 игра 既是游戏者动作指涉的间接客体(играть 的间接客体),同时也是普斯托塔这个游戏者要游戏的内容,因为 игра 保留着动词 играть во что 相同的支配关系。在“人在游戏着某种游戏”这样的汉语语句中,第一个游戏是“玩”的同义词。而俄语 игра 作为名词既是游戏的所指,也是游戏的能指。这就意味着人作为游戏者是在游戏过程中丰富游戏的内容,游戏过程也是游戏本身内容的呈现。游戏(игра)作为一种设置既是动作 играть 的对象,也是 играть 的衍生物。游戏的这一涵义在《恰》中人物名和姓的字母重叠中得到显露,因为它同样暗含着 играть в игру во что 这种重叠结构。Ишимбаева 在名和姓开头字母相同的现象(Сергей Сердюк, Петр Пустота)中看出后现代文本语言游戏的玄机。(Ишимбаева 2001: 318)。这些名和姓开头字母相同的患者是其所在世界的某种象征,如果名和姓分别代表不同世界,这两个世界相似但不相同,这足以让游戏者感到眩晕。普斯托塔在所有人中无疑是一个“那些从事创作(正因为这样,他才没有脱离这个世界)并极具知识分子情调的人的集合形象”(Ишимбаева 2001: 321)。

荷兰文化史学家赫伊津哈认为,诗的雏形是游戏,但这种雏形是游戏的较高形式,“所有的古诗曾经一度并同时是礼仪、享乐、艺术才能、制谜、戒律、劝说、巫术、占卜、预言和竞争”(赫伊津哈 1996: 132)。同时,游戏无法改变这种理念,即“这种诗的意义是神圣的”(赫伊津哈 1996: 132)。文学的神性之光在普希金那里体现为改造现实的渴望和对小人物人文关怀的“载道”诉求,确切说,“俄罗斯文学选择将深沉的思想投射到文学中,并试图回答诸如什么是人的终极追求等一系列问题”(郑永旺 2009: 73)。但是,就社会主义的现实主义文学的“道”而言,文本的游戏性是其神圣性的天敌,这是因为游戏精神导致文本对宏大叙事的颠覆性书写。这在后俄罗斯现代主义文学中表现得非常明显。因为在“后现代文化中,精英文化和大众文化的界限已经模糊了,两种文化之间的互相渗透的趋势越来越明显”(张德明 2004: 188)。后现代主义文学竭力表现的是大众文化的狂欢。就《恰》而言,文本的游戏态度表现为在普斯托塔等人戏谑的叙述中将那个被无数人传颂的英雄变成反英雄,列宁无法让人产生他是红色苏维埃缔造者这样的联想,相反,他借助恰巴耶夫宝剑闪烁的寒光,传达着极权主义的思想。

现实主义文本以塑造典型环境中的典型人物见长,而《恰》单一的情节特征与电脑游戏中游戏者在其前进的路径上将发生的事件串联为一个整体的构思十分相似。

小说从开头到结尾,都是普斯托塔一个人的游历过程,是他一个人在整个事件发生过程中的诉说。1919年,他先是与老同学埃尔年相遇,后和恰巴耶夫邂逅,参加柳树车站之战受伤,在恰巴耶夫的介绍下与黑男爵相识,并在其引领下进入冥界;在1990年的精神病院里,普斯托塔更多是通过同伴思想的内心反射与加工来完成所谓的疾病治疗。小说并不企图用感人的爱情描写和复杂的情节来塑造时代标志性的人物,更没有让主人公为实现崇高的理想而实施某些超越常理的行动。相反,普斯托塔的出现仅仅在于复原一个所谓真正的恰巴耶夫,甚至不仅仅是恰巴耶夫,连同此人的文学形象的创造者富尔曼诺夫在《恰》中也蜕变成鬼鬼祟祟的阴谋家,他甚至不是恰巴耶夫的战友,而是仇敌。而这一还原过程从小说情节的发展角度分析基本上实现文本最初的设想,完成这一还原过程的“我”也在这一过程中得到寻找的快乐,也体验到因无法为沉重的肉身寻觅到安全处所的焦虑。小说旨在实现其作为哲学读本解释世界的功能,比如普斯托塔借助哲理性的内省来追寻“我”之所来和“我”之所去的事实真相,在真相逐渐解密的进程中,普斯托塔完成了他以此在的身份讲述他生存困顿的全部经过。这一过程实际上是一个具有形而上意味的游戏,其目的在于解决关于世界存在真相的问题。在《恰》中,人的意识是世界存在的前提,即我在世界在。佩列文试图将人的意识作用提升到一个前所未有的高度。这使人想到席勒对“人的想象”的论述。席勒的“人的想象”与日常生活中人们所说的“意识”有些差别。在席勒看来,“人的想象,像身体上的官能一样,具有它的自由的活动和物质的游戏”(郑永旺 2006: 167)。正是人的意识作用下,游戏的物质性发生作用,普斯托塔的双主体地位挑战人们普遍的关于经验世界的共识。教科书功能的缺失并不意味着《恰》作为后现代文本不能充当解释世界的工具,它不仅仅在解释世界,甚至企图将自己塑造成一部具有信仰风范的读本,在世界具有不真属性的掩护下,《恰》在制造另外一种信仰,即信仰“不真的世界”。佩列文的《昆虫的生活》(Жизнь насекомых)中 Яа = Я 的对话就是隐喻的游戏,Яа 神借助粪球来诠释在低俗中可以发现被人忽略的崇高(郑永旺 张坤 2004: 70)。《恰》中有关文学使命的论述清晰地凸显出后现代主义文学对宏大叙事的颠覆。在富尔曼诺夫的《恰巴耶夫》里,革命是红色政权击溃白匪军唯一合法性的手段。然而革命(революция)这个阴性名词在《恰》里被普斯托塔理解成一种女性气质,俄罗斯象征派诗人勃洛克的“永恒女性”是抽象的具体,她代表一种客观世界中温柔的神力,而革命在普斯托塔的眼中是把温柔和暴力融为一体的怪胎,在“乳罩般的机枪子弹带”(Пелевин 2004: 27)上隐约可见勃洛克的“陌生女郎”的印记。

语言一旦变成作家笔下构筑文本的游戏,其教育功

能必然削弱,其娱乐功能自然增强。

2 作为后现代叙事策略的语言游戏

在维氏看来,语言具有多样性、变易性和实践性等重要特征。这种将语言与游戏等观的言说体现了对本质主义的怀疑。如果将语言是游戏的比喻移植到文学中,就可以得出如下结论:文学是语言的艺术,而这种艺术在后现代主义的语境中使文学蜕变成能指的游戏,使文学文本的内容成了漂浮的所指。因此,文学实际上也是语言游戏的映射而已。

佩列文用维特根斯坦的一句话作为短篇小说《薇拉·巴甫洛芙娜的第九个梦》(Девятый сон Веры Павловны)的题词,“如果认真审视唯我论的实质,此处我们可以看到,唯我论完全可以和纯粹的现实主义融为一体”(Пелевин 2005: 366)。题词强调的就是这种置于互文基础上的语言游戏。

唯我论是认识论中的极端形式。英国唯心主义者 F. 布拉德利在《现象与实在》(1897)中将这种唯我论的特征表述如下“我不能超越经验,而经验就是我的经验。因此可以说,除了我自己,就没有任何东西存在;而经验不过是人心自身的状况”(简明不列颠百科全书第8卷 1986: 190)。佩列文的短篇小说《薇拉·巴甫洛芙娜的第九个梦》和车尔尼雪夫斯基《怎么办?》构成互文本。在车氏的笔下,薇拉的4个梦折射出她对新生活的种种构想,这是一个“新人”对未来乌托邦式的筹划。车氏《怎么办?》里的女主人公更强调把梦变成现实的强烈愿望,而佩列文的薇拉则玩弄的是一种能指游戏,一种将生活的目的理解为解读生活的秘密的语言游戏,薇拉因为在车尔尼雪夫斯基的《怎么办》中没有完成自己的使命,她在死后来到了莫斯科当了一名打扫厕所的女工,正是她的第九个梦导致戈尔巴乔夫的改革,使苏联的社会主义大厦分崩离析。车尔尼雪夫斯基的“新人观”在“新俄罗斯人”的时代成了黑色幽默,黑色幽默消解这种“新人观”原初的“社会主义理想”,最后把文学是生活的教科书的理念碾压成了感觉的材料。在《恰》中,用车尔尼雪夫斯基的“新人”代替“新俄罗斯人”,之所以能够建立语言游戏的关联,是因为普斯托塔刚刚被国内战争的炮声惊醒,而他醒来后并没有立刻发现自己已经跨越时空,来到20世纪90年代,他以一个1919年的颓废派诗人、红军政委的身份躺在20世纪90年代的精神病院的病床上,所以他在思索“新人”和“新俄罗斯人”之间关系时就会出现思想滞后的问题。这纯属一种个人的经验造成的错觉,他以过去的身份回答现代的问题,其答案表面上看十分荒谬,实际在这种荒谬中隐藏游戏者对现实的别样理解。维特根斯坦将这种感觉称为唯我论的错觉,其表征为自说自话,“说你所见之物只是关于对象的观点,困难在于:我们倾向

于说这个观点是私人的——它只是我的观点”(维特根斯坦 2002: 201)。

唯我论的出发点是否定人心有任何可靠的根据去相信除了它自身之外还有什么事物存在。我的私人经验是我判断事物真伪的标准和尺度。普斯托塔之所以害怕外面以富尔曼诺夫为首的叛变者的枪声,是因为他害怕死亡,因为死亡就意味着他不能回到1990年的精神病院去完成宣泄疗法,死亡使他无法做到如恰巴耶夫告诉他的那样去睁开眼睛。但对于恰巴耶夫而言,死亡是不存在的,因为他已经超越了生死。即便恰巴耶夫不幸死去,那不过是普斯托塔在1990年的噩梦。在1990年时空,1919年的恰巴耶夫不过是一幅挂在墙上的画,在宣泄疗法的作用下,画中的恰巴耶夫成为活动的影像。恰巴耶夫不死的真理被病友谢尔久克演绎为一个笑话:只要人自己认为自己不会被别人发现,那别人真的就无法发现。换言之,我认为别人发现不了我,那他就真地发现不了。意识可以支配眼前的现实,但这种支配的能力也只有佛才配拥有,恰巴耶夫恰恰就是一个比燃灯古佛出世还要早的佛。只是谢尔久克说这些话的时候是在精神病院,也就是说,他的话仅仅是一个精神病患在药物作用下的胡言乱语。从语言游戏角度分析,谢尔久克的叙述隐藏着来自普斯托塔个人叙事的信息,因为谢尔久克所了解的恰巴耶夫既有来自民间关于此人的记忆,同时也重叠普斯托塔在接受宣泄疗法这一特殊时刻的呓语。但是,普斯托塔是通过意识或者心识(佛教中的末那识)来触摸不同空间的秘密,他与谢尔久克、热尔布诺夫等人不同,他是以一个亲历者的身份讲述自己的见闻,亲历者就是整个事件的参与者。这场游戏对于普斯托塔来说,就是身心在可逆性的穿行中的分裂过程,从而在形式上实现吉尔伯特·赖尔所说的“一个人的一生有两部并行的历史,一部由他的躯体内部发生的事件和他的躯体遇到的事件所构成,另一部历史由他的心灵内部发生的事件和他的心灵遇到的事件所构成”(赖尔 2005: 3)。私秘的心灵历史是身体历史的成因,佛教中说的“业”就是指心理活动所生成的对人的未来有重大影响的潜在力量,即造因之说。佩列文在自己这部禅宗小说里有意地运用了大乘佛教中关于阿赖耶识的理论,只是这种对阿赖耶识的运用不是从佛教角度来阐释由因化果的过程,而是一种叙事策略,即1919年的因成为1990年的果,而1990年的果反过来又是1919年的因,这就是说,阿赖耶识的“能藏”与其“果相”可以相互转化,从而变成由心灵运动构成的能产生巨大能量的私秘的历史。从这个意义上讲,恰巴耶夫不仅仅是一名红军指战员,也是这个具有禅宗意蕴的小说中集体无意识的持有者。携带这种因所裹挟的能量,《恰》以念咒语的形式实现了表现世界不真的属性。在剿灭以富尔曼诺夫为首的匪徒时,恰巴耶夫需要的仅仅是大喊一声

“火!水!风!地!金!”(Пелевин 2004: 377)就能歼敌于无形之中。在《恰》的开始,图尔库七世就以“唵嘛呢叭咪吽”(Пелевин 2004: 10)6字大明咒确定文本所具有的宗教意蕴。但是,佩列文将这种陀罗尼的功能演变成类似后现代主义理论中话语持有者发出的指令。这个具有咒语特征符合利奥塔在论述语言游戏时所讲到的那样,不同话语在不同人的嘴里具有不同的威力,对于那些言有所为者,一些简单的陈述在他们的口中瞬间就成了命令、戒律、建议或者请求(利奥塔 1996: 52)。恰巴耶夫不是普通的红军指挥员,他是一个能将自己的心理活动以语言形式输出的人,而他的语言行为因其地位的不同又能使利奥塔所说的“游戏中的招数”(利奥塔 1996: 18)得以实现。

3 文本的游戏设置

在《恰》中,的确还存在一个能将作家思想通过具体化的游戏设置表达出来的机制: игра во что。佩列文对文本游戏设置的迷恋始于《国家计委王子》(Принц Госплана)。小说的全部情节嵌套在一款名为“波斯王子”的 dos 游戏上。国家公务员萨沙就是通过游戏不断过关(从第一关到第十二关)来反映现实的游戏化过程。萨沙既是一名公务员又是游戏者,国家计委既是现实中存在的机构,也是游戏赖以存在的空间。计委作为现实存在的机构,萨沙与其中的人员进行业务往来,作为虚拟空间,它的楼梯、墙体是王子需要小心克服的障碍。萨沙的困惑在于他无法区别现实和虚拟现实的关系,而普斯托塔的困惑则在于,无论 1919 年的时空还是 1990 年的时空都是真实的,这使得普斯托塔无法回答“我是谁”这样的问题。普斯托塔费尽周折去领悟自己之所以拥有一个“空”的姓氏(Пустота的意译)不是偶然的。对于一个生活在众多男人中间的男人来说,对女人的积极想象是生活的一部分,对普斯托塔也是如此。但与萨沙的梦幻公主不同,安卡就在普斯托塔面前,即便如此,他也依然可以感觉这个留着男孩发型的平胸女子(在根据富尔曼诺夫的小说《恰巴耶夫》改编的电影《夏伯阳》中,机枪手安娜是比较丰满的女人,她与夏伯阳的副官佩奇卡最后成了一对恋人)距离他是如此之远。她存在的意义一方面是引发普斯托塔作为正常人的性幻想,同时也具有本体论上的关于“我”的存在真实性与否的证明。在经历了诸多磨难以后,两人终于在小说即将结尾时敞开心扉。但是,这样神圣的爱情故事在普斯托塔看来依然不过是幻觉,所以他一边将手自然而然地放在她的胸脯上,一边发出如下感叹:“你想想看,安娜,当你幻想一位绝色女子时,她会完美地出现在你的想象中,但当她投入你的怀抱时,她的完美顷刻化为乌有……关于公爵夫人和面包圈……啊,安娜不管……它多么诱人,你总有一天会明白,这个黑面包圈面包圈面包圈的中间是空的……空的……空的……!”

(Пелевин 2004: 537)

Скоропанова 是较早发现《恰》的游戏品格的评论家。她认为,“佩列文通过对官方文本的讽拟完成了对共产主义元叙事的解构工作,《恰》是讽拟的游戏”(Скоропанова 2001: 433)。“讽拟的游戏”或者“后现代主义的游戏”等言说更多地体现在文本的思想上,是对文本内容的形而上的思考。这种思考是建立在“人在游戏着某种游戏”这样形而下语句的基础上。游戏 игра 本身需要用 во что 的内容来填补,于是小说每章的结尾就被作者设置成类似游戏的升级关口,即 level。通过升级关口,普斯托塔来到小说的最后一章,也就是游戏的最后一关:病愈出院。只是,当他出院后发现,他仿佛又回到了小说开始,他始终无法逃离这漫长的噩梦,双主体地位使他沦为存在的难民。从叙事手法上看,佩列文借鉴弗洛伊德对梦的理解,尤其是“方便的梦”(弗洛伊德 1999: 36),即每一个梦,其梦的显意均与最近的经验有关,而这种最近的经验在每章开头与结尾的分布构成了游戏中的节点,使两个不同的空间在蒙太奇式的剪切和组合互文结构里为普斯托塔重新发现恰巴耶夫、安卡、卡托夫斯基等人提供了可能。这种组合或者互文游戏之所以能成立,是因为在每章的最后总有一个关键词和下一章的开头形成呼应。人是在梦的显意与隐意相互交换中完成从一个空间进入另一个空间的过程。在《恰》中这些关键词分别是:窗户(1章)、音乐(2章)、楼梯的拐角(3章)、亚里士多德胸像(4章)、发电机(5章)、“迪纳莫”球队(第6章)、沃洛金(7章)、第四个人(8章)、电灯泡(9章)。

分别镶嵌在各个章节开头与结尾的这些关键词形成的场景把普斯托塔从一个空间拖入另一个空间。一个类似于具体的电脑游戏设置深藏在文本的内部,那“不停转换的、显露某些具体现实的内容、超现实的画面、缠绕在一起的情境及意识对这些画面和情境的同步反映是佩列文作品的显著特色”(Пронина 2003)。这乃是对这个具体游戏所能体现出的质感的肯定。在《恰》中,游戏的设置在结构上几乎和《国家计委王子》有惊人的相似,游戏强调人从一个空间进入另一个空间(1919年和1990年两个时空的转换)不是瞬间完成的,而是在两个空间之间存在一个可以触发这个事件出现的机关。在《恰》中,这些机关就是上面所说的关键词,这些关键词所引发的情境为普斯托塔情绪的变化预留了充分的时间,即便是亚里士多德的胸像砸向他的时候,也是“从沾满苍蝇屎、抹着灰泥的天上朝我缓慢地落下来”(Пелевин 2004: 144),以便让普斯托塔的心理状态在新环境中接收并接受这种由于时空转换所造成的感觉的惯性,让他的每个动作完全符合属于那个时空的特征。说文本本身就是一个游戏,是因为作为游戏者应该能意识到他在两个不同时空的价值。但是,作为严格意义上的游戏,《恰》和《国家计委王

子》又有很大区别。萨沙虽然在工作时游戏,在游戏时工作,并经常将两者混为一谈,以至于出现对为什么无法追到公主的问题的困惑,但文本为读者先验地设定了故事发生空间的现实性,计委的王子无法成为波斯王子是因为人无法穿越冷冰的电脑显示器。萨沙虽然意识不到眼前的政府机构和电脑中的游戏路径的区别,但他至少可以询问同伴如何才能在游戏中顺利通关。普斯托塔的情况有些不同,虽然他有时认为自己是来自1919年国内战争时期的颓废派诗人和红军政委,但他在两个不同的时空往返几次后,他已经无法断定自己到底是属于哪个时空人,游戏成了他存在的方式。萨沙以游戏暂停(game paused)来寻找游戏无法达到预期目标的原因,而普斯托塔玩的是一种寻找解脱的,并具有循环属性的,找不到pause键的游戏。玩游戏的常识是,游戏结束(Game over)有时并不是一件好事,因为这意味着玩家必须重新开始。但对于普斯托塔这个玩家来说,game over则意味着他找到了出口。然而,这对他来说几乎是不可能的,这是因为《恰》中游戏开始的空间与萨沙的空间完全不同。在普斯托塔的游戏空间里,世界不过是黑男爵所说的“集体视觉化的产物”(Пелевин 2004: 294)。表面上看,黑男爵此番话的目的是让普斯托塔摆脱恰巴耶夫和药物制造的幻觉。作家用一页的篇幅通过对“单子”存在于何处的追问,推导出“你的意识存在于你的意识之中”(Пелевин 2004: 179),进而确定人的终极涅槃之所以是一个叫“内蒙古”的地方,而这个地方存在于一个叫“нигде”之所。这种语言游戏的表层含义无非是对真实性的彻底否定,也是对人的意识的肯定,是对意识造物的肯定。

游戏是后现代主义诗学的重要概念之一。伊利因的论述对我们理解游戏的诗学意义会有很大帮助。他指出,“后现代主义的艺术对自身的解读就如同解读一个艺术符码,也就是将众多文学文本的规则汇编到一起进行分析总结,而这里的文本用符号学的观点来看是文学艺术的语义和形式层面的综合体。这种解读方式也成了判断其是否为后现代主义文学的规则之一。然而这种解读又是一个巨大的悖论,即后现代主义文学艺术同时又有意识地拒绝并推翻在历史和文化进程中业已形成的各种规则和限制”(Ильин 1996: 264-265)。

参考文献

弗洛伊德. 梦的解析[M]. 北京: 国际文化出版公司,

1999.

吉尔伯特·赖尔. 心的概念[M]. 北京: 商务印书馆, 2005.

简明不列颠百科全书,第8卷[Z]. 北京: 中国大百科全书出版社,1986.

让-弗郎索瓦·利奥塔. 后现代状况: 关于知识的报告[M]. 长沙: 湖南美术出版社,1996.

维特根斯坦. 维特根斯坦全集(第12卷)[M]. 石家庄: 河北教育出版社,2002.

殷企平. 詹姆斯小说理论评述[J]. 外国语,1998(4).

约翰·赫伊津哈. 游戏的人[M]. 北京: 中国美术学院出版社,1996.

张德明. 批评的视野[M]. 上海: 上海社会科学院出版社,2004.

郑永旺. 游戏·禅宗·后现代——佩列文后现代主义诗学研究[M]. 北京: 人民文学出版社,2006.

郑永旺. 从民族的集体无意识看俄罗斯思想的文学之维[J]. 俄罗斯文艺,2009(1).

郑永旺 张 坤. 什么是喷气现实主义[J]. 俄罗斯文艺, 2004(1).

Ильин И. Постмодернизм. Современное зарубежное литературоведение (Страны западной Европы и США). Концепции. Школы. Термины: Энциклопедический справочник[D]. М.: Интрадо,1996.

Ишимбаева Г. Чапаев и Пустота: постмодернистские игры Виктора Пелевина[J]. Вопросы литературы, 2001(6).

Маньковская Н. Б. Змея Парижа. Эстетика постмодернизма[M]. М.: ИФРАН,1995.

Пелевин В. Девятый сон Веры Павловны//Желтая стрела[Z]. М.: Эксмо,2005.

Пелевин В. Чапаев и Пустота[M]. М.: Вагриус,2004.

Плеханова И. Игра в императивном сознании. Лирика Бориса Слуцкого в диалоге с временем[J]. Вопросы литературы,2003(1).

Пронина Е. Фрактальная логика Виктора Пелевина[J]. Вопросы литературы,2003(4).

Скоропанова И. С. Русская постмодернистская литература[M]. М.: Флинта·Наука,2001.

收稿日期:2009-07-05

【责任编辑 李洪儒】