

美国文化的阈限性

——以欧茨《掘墓人的女儿》中的扑克牌游戏为例

向瑶 刘立辉

(西南大学外国语学院,重庆 400715)

摘要:欧茨小说《掘墓人的女儿》中有诸多扑克牌游戏叙事,但以往评论大都聚焦于二战后犹太移民后裔丽贝卡的身份认同问题,对此游戏鲜有提及。实际上,从“初上牌桌”到“掌握牌局”,丽贝卡一生皆由扑克牌游戏串联,揭露了美国文化的阈限本质。美国是一个移民国家,其建国历程本身就有阈限特质;在当代,扑克牌游戏成为此特质的具体表达。小说中,丽贝卡与扑克牌游戏的互动映射着美国文化阈限性的利弊两端,也隐含着作者对当代美国社会道德和精神消弭的担忧。

关键词:乔伊斯·卡罗尔·欧茨;《掘墓人的女儿》;美国文化;阈限性;扑克牌游戏;

中图分类号:I712.074

文献标志码:A

文章编号:1674-6414(2025)05-0085-09

0 引言

早期美国移民带着“一种抽象的、结构破碎的新文化”抵达新大陆,在此“寻找一种新的文化根基”(芒福德,2016:285)。这概括了美国文化最初的状态:破碎、无传统。基于此,绍科尔采(2008:325)将美国视为“永久阈限性”(permanent of liminality)的“绝佳范例”,直指美国文化的阈限性特征。此特征体现为无传统桎梏的自由处境和多样的文化来源,隐含着对已有要素进行重组的创造精神,也意味着一种飘萍感和认同危机。在美国小说家乔伊斯·卡罗尔·欧茨(Joyce Carol Oates)的长篇小说《掘墓人的女儿》中,美国文化的阈限性特征在贯穿主人公丽贝卡·施瓦特(Rebecca Schwart)一生的扑克牌游戏上得到了集中体现。

二战时,犹太人施瓦特一家避难至纽约,却在此饱受歧视。一家之长雅各布(Jacob)枪杀妻子后自杀,两个儿子也不知所终,丽贝卡成为孤儿。几年后,丽贝卡出逃,更名为黑兹尔·琼斯(Hazel Jones),携子再嫁,了此残生。故事结尾,丽贝卡拒绝和兄长相认并以黑兹

收稿日期:2024-10-05

基金项目:西南大学中央高校基本科研业务费专项资金项目“欧美文学的前沿性研究”(SWU1709121)的阶段性成果

作者简介:向瑶,女,西南大学外国语学院博士研究生,主要从事英美文学研究。

刘立辉,男,西南大外国语学院教授,博士生导师,主要从事英美文学研究。

引用格式:向瑶,刘立辉.美国文化的阈限性——以欧茨《掘墓人的女儿》中的扑克牌游戏为例[J].外国语文,2025(5):85-93.

尔之名融入美国白人上层社会,加之她犹太移民后裔的身份,现有评论大多关注其身份认同问题。例如,朱莉(2015:18)认为,改名和美国化的形象意味着丽贝卡“与过去彻底决裂”;拒认二哥则是要“维护理想的伦理身份”。但后来丽贝卡曾试图找回二哥。若拒绝相认确为丽贝卡维护已有身份的必要之举,又如何解释她后来的举动呢?可见,尽管犹太身份与美国公民之间的动态变化构成了有关丽贝卡身份的核心争论,但将之归为对某个身份的认同也似有不妥。

逃亡路上,丽贝卡道出了自己扑克牌游戏般的人生本质,她说:“生活就像是打牌。”(376)^①实际上,从丽贝卡青年时与提格诺(Tignor)的扑克牌游戏到成为黑兹尔后玩的金罗美^②,扑克牌已是小说的重要线索。克里顿(Creighton,1979:17)评论称,欧茨强调“个体要积极参与到‘游戏’(也就是生命的存在现实)中去”。那么,小说的扑克牌游戏有何深意?基于此,本文借助阈限性概念,以扑克牌游戏为切入点,试图探讨小说对美国文化的思考。

1 美国文化的阈限性与扑克牌游戏

“阈限”(limen)为通过仪式的中间阶段,即介于分离(separation)与聚合(aggregation)之间的过渡阶段(《仪》:94-95)^③。这一时期“打破了习俗这个硬块”,人们“有玩弄存在的要素的自由”(《象》:140-141)。此处的“玩弄”也对应阈限性的“嬉戏”性质。特纳(Turner,1982:28)认为,阈限的本质在于将文化拆解为不同要素,然后将之自由地或以嬉戏的(ludic)方式重新组合。可见,阈限性暗含着游戏般的自由潜力。从李尔王“爱的游戏”(何荣钰等,2024:267)到《掘》的扑克牌游戏,文学中的游戏俯拾皆是。具体而言,游戏的“过程和结果无法预知,取决于玩家的主动权”(Caillois,2001:9)^④。玩家可发挥能动性,游戏结果也各异。由此,具有游戏特征的阈限文化就意味着模糊的未定状态。在结局难料的游戏场里,曾有之习俗被分解和组合,创造性也被激发。在诸多现代国家中,美国文化从诞生就表现出了明显的阈限性。

美国的政治和文化实践是世界“第三大社会实验”(绍科尔采,2008:326)。此实验之新有赖于其立国经历。彼时,飘摇至新大陆的移民与欧洲传统分离,美国几乎诞生于与欧洲传统相割裂和新事物行将肇始的混沌之中,即一种阈限状态之中。此境况下,移民将曾经的文化传统拆解为不同因素并重组,自由创造出美国文化。卢克(Rourke,1942:51)认为,美国的文化并非对欧洲传统的简单“模仿”,相反,它们“源自这片海岸所特有的生活”,意即美国文化是移民因地制宜创造的成果。关于这一点,迪安(2013:225)用“即兴发明创

① 本文所引小说译文出自汪洪章译本,后文以括号注明页码。

② 即 Gin-rummy, 罗美牌的玩法, 汪译本也作“金拉米”, 本文采用“金罗美”的译法。

③ 2006年, 国内同时翻译维克多·特纳《仪式过程》与《象征之林》两本专著, 为区分, 后文引用时在括号内以《仪》及《象》注明。

④ 西方文化研究著述中, 多将“game”与“play”互换使用。有关“游戏”概念可参阅约翰·赫伊津哈, 2014年。

造”进行了概括。他指出,移民脱离旧大陆后,“只在新大陆发现一点点文化传统”,只能“即兴发明创造自己的传统”(迪安,2013:282)。“即兴”(impromptu)指未经预先准备而创作(Simpson,1989:747)。这暗示对已有元素进行组合的自由潜能和新事物的诞生,恰为文化阈限性的特质。可见,美国文化的阈限性生来即有。在风行于美国的扑克牌游戏中,此特质得到了具体表达。

1959年,当丽贝卡感叹“生活就像是打牌”时,无数赌徒正在拉斯维加斯的牌桌上一掷千金^①。这两个场景看似无关,实为美国文化的缩影。彼时,扑克牌游戏已是“美国梦的纯粹表达”(Jones,1976:170)。甚至有人断言:“如果不了解拉斯维加斯,就无法了解今日之美国”(Duncan,2015:53)。早在19世纪,作为“政治之都”的华盛顿同时还被称为“扑克之都”;“形式多样的赌博充斥着这个国家的社会、经济和政治生活”(Oriard,1991:237)。更有甚者,还有人认为赌桌能弥补图书馆在教育资源上的不足(Cohen,2017:156)。美国文化与扑克牌游戏的关联由此可见一斑。玩牌时,玩家“力图控制风险”(Duncan,2015:4),并依据“不完整的信息做出最佳决定”(Duncan,2015:55);而“唬人(bluffing)是这个游戏的关键部分”(Duncan,2015:35)。游戏中,洗牌、组牌将原有秩序打乱,玩家则组合牌面、对手神情等信息,借唬人、欺骗等手段实现利益最大化。这是一个元素重组、充满变化又自由的过程,恰如阈限文化之特质。前文提及,美国自成立就开始了自由创造的过程,换言之,初代移民可将旧大陆的破碎传统进行重组和创造,但同时也面临着未知。于是,美国的建立也如一场“豪赌”(big gamble)(Duncan,2015:73),一场恢宏的扑克牌游戏。故此,不妨将美国文化的成长史视为以扑克牌游戏为表征的阈限文化发展史。

然而,美国文化的阈限性也有其正反两面。美国的永久阈限既“重建了该国家魅力之所在,同时也揭露了它所有肆无忌惮且令人厌恶的地方”(绍科尔采,2008:325)。一方面,因为摆脱旧结构的束缚,阈限成为“一个纯粹可能性的领域”(《象》:128)。但另一方面,阈限性也有一些“明显危险或有问题的方面”(Thomassen,2012:28)。若创造性潜能来自反结构的自由,那么阈限的危险同样源自此:游离于结构之外意味着无归属感,对曾有之文化的拆解和重组则会对已有秩序产生威胁。扑克牌游戏本身并没有生产性(unproductive),游戏结束后,价值总量不会增长(Caillois,2001:5)。一些道德家也指出,“赌博无法创造财富,只能使财富流通”(Cohen,2017:120)。具体而言,在一场牌局中,财富从输家流向赢家,意味着一方对另一方财富的获取。于是,玩家为了“赢”不择手段,其中就包括谎言。此外,扑克牌游戏重在对机遇的强调,这与阈限的自由属性产生关联。乍看之下,人人都能借助牌桌一夜暴富,但事实上在排除“命运”(fate)因素之后,“失败就只能解释为软弱或偶然”(Oriard,1991:238),即个人成功与否被归结为运气的好坏,其他不平等现象则悄然隐

① 20世纪40到60年代,内华达州的赌博业蓬勃发展,参阅 Moehring, 2000: 41-72。

匿。可以说,在“机遇”的遮羞布下,扑克牌游戏“赢家通吃”(Jones, 1976: 171)的文化隐喻暗示了美国资本主义发展罔顾平等的剥削本质。由是观之,美国文化的阈限性之弊端既在于其隐含的认同危机,亦在于其所指向的资本主义文化本质之缺陷。那么,对丽贝卡而言,美国文化的阈限性借助扑克牌游戏产生了何种影响?

2 “目标就是得分”:初上牌桌的阈限移民后裔

在民族史上,犹太人有“一种特别的背井离乡的亚文化”(迪安, 2013: 288)。远离故土使他们陷入阈限境地,身为移民后裔的丽贝卡便是如此。在犹太传统上,其父雅各布对自己的血统避而不谈,甚至不让子女说“犹太人”这几个字(94)。此外,当时移民在美国遭受冷遇,其中最不受欢迎的就是犹太人(Sachar, 1992: 320)。施瓦特的子女也因犹太血统“遭到学生们的蔑视”(93)。至此,丽贝卡既无法回归犹太传统,又不被美国社会接纳,成为阈限主体。对处于白板的阈限主体而言,“其所属群体的知识和智慧将被刻在上面”(《仪》: 104),也就是说,此时的丽贝卡将受到美国文化更为彻底的影响和塑造。这在丽贝卡与提格诺的一场牌局中得到了体现。

“通过玩牌,女性被吸引或被‘引诱’踏入公共生活。”(Thomassen, 2014: 159)尽管童年时接触过扑克牌,但遇到提格诺后,丽贝卡才真正涉足美国的公共生活。1953年,丽贝卡应邀参加提格诺的聚会,首次真切接触金罗美牌。“来玩金罗美,姑娘们”(248)——提格诺发起了邀请。作为主导者,他指示丽贝卡:“切牌”(248),“拿起来看看你手里有什么牌”(249)。在原文中,这是三个祈使句:“Cut”、“Pick up your cards... See what you have”(Oates, 2008: 231-232),提格诺的语气不容置喙。对此,丽贝卡十分顺从——她切了牌,也听话地拿起自己的牌。此时,她已将提格诺视为权威。

阈限主体会“对权威表示顺服”(《仪》: 104);托马森则也指出,会有一个人或一件事引导主体顺利走出阈限(Thomassen, 2014: 103)。那么,提格诺是怎样的一个引导者?扑克牌游戏与早期美国梦之间的共性在于人人皆可参与的平等思想、单打独斗的个人主义等(Jones, 1976: 171)。然而,现代扑克牌游戏重新定义了美国梦,使之从倡导道德伦理的美国梦变为崇尚冒险、来钱快和贪婪欲望的美国梦(Duncan, 2015: 43)。曾经的道德标准跌落神坛,像玩牌那样,为金钱名利随性而为的做法风行于世。久而久之,提格诺这样的游荡者和赌徒便应运而生,美国文化的阈限性也在他们身上具象化。于他们而言,为了赢,一切条件都可以为我所用,一切谎言都合理。在描述提格诺时,“据说”一词就出现了九次之多,他“永远让人捉摸不透”且出生地不详(240-241),这些模棱两可的信息勾勒出的提格诺擅长随机应变、塑造并维持自己不容侵犯的形象。

玩牌时,提格诺将个体能动性和自由潜力发挥到了极致。必要时,他会“装装样子”,

至于他是否真的对自己的牌“不太满意”其他人根本无从辨别(250)。这些行为实际是在转移对家的注意力。此后,提格诺越发难以捉摸,他的提问“似乎带着诚意”;他的行为看起来像“是在开玩笑”(250)。这样的他在丽贝卡心中宛如神明,于是丽贝卡“让提格诺给她计分”,因为她“信得过”(250),提格诺的影响力由此可见一斑。内松(Nesson)看重扑克牌游戏的教育功能,认为它是“训练(train)美国未来领导人”的“最好方式”(Duncan, 2015: 55)。由此,作为一个“抽烟需要现学”“喝酒也是现学的”“好女孩”(247),这场牌局便成了丽贝卡的训练场。

此后,扑克牌游戏成了丽贝卡的人生隐喻。在与提格诺交往的初期,她明白这段关系“风险不小,就像打出去的牌,再也收不回来”(252)。但她仍毅然投身于这场赌局,因为她知道自己手里有“一把好牌”(254)。此时丽贝卡已初具赌徒心态。后来,她也学会了随机应变的技巧:即便她“根本没相信提格诺的话”,也知道他诱骗自己时的做法像他“洗牌发牌的手法一样”“行云流水”(281),她还是会“装出轻松幽默的腔调”(252),以至于提格诺这位老手有时也“不知道丽贝卡的话是否出自真心”(277)。至此,作为阈限主体的丽贝卡深受提格诺的影响,渐渐掌握了扑克牌游戏策略,明白了“获胜”才是最终目的。但这一策略又是否完美呢?

3 发起牌局:落入阈限的玩家

若与提格诺成婚是丽贝卡践行扑克牌策略的首次尝试,那么她踏入社会后的自由牌局则显示出美国文化阈限性的利弊两端。1959年,丽贝卡母子弃家而逃,她由“牌局玩家”到“发牌者”的转变成为其人生转折。提格诺过去一直是“生活”这个牌桌上的发牌者,但在出逃路上,丽贝卡和一对夫妻玩起了牌。这回,她主动发起牌局,她说:“你们有兴趣玩的话,我教你们。”(375)可见她已意识到自己如今可自由掌握人生牌局。丽贝卡的儿子观察着焕然一新的母亲:“轮到妈咪发牌了。”(376)这既是指路上这场游戏,也是在说丽贝卡此后的人生。正是在此时,她才发出了“生活就像是打牌”的感叹。出逃后的丽贝卡带着儿子四处旅行,新的人生牌局也在迁徙中继续。在这样的阈限中,丽贝卡不断重组自己的过去,建构她的生存之法。

为了赢,扑克牌游戏玩家运用已有信息编造谎言已司空见惯。阈限中的主体“身份特征并不清晰或确定”(曾桂娥等, 2025: 78),逃离提格诺后的丽贝卡即为如此,这也为谎言的诞生提供了土壤。为了补办合法出生证明,她谎称出生证在“家里的那场大火中烧毁了”“父母是波兰或匈牙利人”(378);自己出生时就叫黑兹尔(379)。此外,她还将自己的遭遇编造为儿时好友的经历(475)。“一个人的伦理身份由记忆塑造和揭示”(黄晖等, 2023: 47)。借助对个人历史和记忆的改编,她脱离了“掘墓人的女儿”这一卑微的身份,塑

造新的身份——单纯坚强的“黑兹尔”，成功跻身上层社会。无论是更易姓名还是改编家族及个人历史，都彰显出她为生存之需而随机应变的能力。

这种对历史加以改编的做法在本质上是阈限文化的表现之一，在美国也有其渊源。如迪安所言，美国“建立在文化真空之中”，若要填满这个真空，美国人就得“对他们遥远祖国的传统进行即兴创作”（迪安，2013：13）。换言之，要弥补文化真空的阈限状态带来的空虚，就须将旧大陆的传统加以重组，以解决新大陆传统缺失之难题。这在本质上与牌局中的洗牌、组牌极为相似。当代美国社会“注重当下”（present-minded），会为了满足现下的需求而重构历史（Kammen，1997：ix）；更有甚者，“有意识地改变集体记忆已成为一个社会有活力、进步的必要条件”（Kammen，1997：210）。即，为了眼下的需求，“历史”可成为再创作的原料。正是借助即兴改编历史，丽贝卡才能取得物质层面的成功。这也表明，灵活机动的扑克牌策略能帮助主体创造有利的环境。然而，由此产生的新“过去”不过是披着历史外衣的谎言，其本质仍然是不可靠的。美国文化的阈限性意味着创造潜能和自由精神，但这种对一切都加以改造的做法实际上进一步确证了美国传统缺失的焦虑，其后果则是个人乃至整个社会的精神空虚与身份认同困境。在丽贝卡心事重重的晚年生活中，这种困境如影随形。

1974年，已再婚的丽贝卡入住酒店。较之于作为“加拉格尔夫人”出席晚宴，她选择“独自……玩一盘单人牌”，并觉得“不当黑兹尔·琼斯的感觉真好”（544）。可见，她对黑兹尔的身份并未完全接受，丽贝卡的历史还一直盘踞于心头。然而，这段历史已因改编而扭曲，变得无法言说。这场孤独的牌局恰恰佐证了一种无人可与之共谋的寂寥与无奈。曾有之历史不再真实，编造的“历史”又不可靠——她宛如无根之水，迷失在“黑兹尔·琼斯”与“丽贝卡·施瓦特”之间，陷入永恒的阈限。可以说，尽管美国文化的阈限特质在一定程度上能使人拥抱自由，但它也会不可避免地让人坠入阈限的虚空。照此看，丽贝卡在拒绝哥哥后又回头寻找，并在晚年竭力与表姐取得联系的举动也就不难理解了。

4 “谁赢了”：阈限牌局的剥削本质

在精神空虚之外，美国阈限文化暗含的资本主义剥削本质也在牌局中有所显露。小说结尾，丽贝卡到酒店厨房和伙计们玩金罗美牌。这种玩法的特点是组牌（melding），玩家需要尽量组成同花顺或三张以上相同数字的套牌（Carlisle，2009：614）；游戏最终目标则在于获得高分^①。若扑克牌游戏是美国梦的隐喻，那么罗美牌中组牌和计分的规则就更接近美国种族多样、重视资本积累和价值衡量的本质。无独有偶，厨房的伙计们也来自不同种族，其

^① 牌局结束时，若一方余牌面值比对方低，则二者之间牌面点数之差为前者所得分数。此外还需按组牌和夺金情况额外加分，参阅 Marks，2010：129-134。

中有“拉美裔小伙儿”“黑人男人”“中年白人”(552-553)——恰似美国多元混杂的文化现实。但混杂并存并不意味着平等共生。黑兹尔发牌时,这些原本对她的到来感到惊讶的员工发现,“原来黑兹尔和他们一样”(553)。由讶异到认为丽贝卡与他们“一样”的变化暗示,他们之间原本“不一样”,也即一种群体或阶层划分:20层的房客与酒店最底层厨房的伙计并非同类。但游戏开始后,差异也消失了,此时他们“仿佛老朋友般玩着金拉美”(553)。然而,牌局是短暂的,他们最终都会回到各自的空间。换言之,玩家身份也只是暂时掩盖了阶层间的差异,不平等的事实仍未改变。

事实上,这种不平等和剥削在小说中早已出现。移民至美国后,雅各布在米尔本靠掘墓人工作维持生计。面对雅各布的加薪要求,当地官员以“明年再说”(92)为由推诿;在他们眼里,雅各布“像一条用两条后腿蹒跚前行的狗”(93)。此时,雅各布称美国人为“那帮人”,官员则自称为“我们”(93),这又何尝不是在互为他者呢?位居高位的剥削者和微末之位的被剥削者有此表现不足为奇,酒店厨房伙计在牌局开始前下意识地思考丽贝卡与他们“是否一样”亦是如此。实际上,雅各布早已明了美国文化的赌博隐喻。面对种族歧视,他深叹只能“去问那掷骰子的人”,“问那本身就是枚骰子的人是没用的”(119)。言下之意,在赌桌一般的美国,身为骰子的雅各布之流除了在赌局中挣扎外别无他法。此后,他要求丽贝卡谨记自己“生在美国”(119),试图借此让女儿摆脱身为骰子的命运。然而,从丽贝卡阈限的结局来看,她也未逃脱美国这个游戏场。

最后,小说给出了两个问号:“谁赢了?黑兹尔赢了吗?”(554)这既指厨房的牌局,也指美国文化中的牌局:于丽贝卡而言,“黑兹尔”和“丽贝卡”孰赢孰败?于其他美国人而言,这个赌桌一般的社会有真正的赢家吗?对此,小说并未给出答案,诸如丽贝卡等的移民后裔及底层人仍被困在阈限的游戏场。他们的价值也像纸牌的点数,被计算、衡量,像骰子一般被投掷,最后在看似乎平等的阈限游戏中迷失。在美国的阈限文化史中,以扑克牌游戏为代表的赌博类活动久已有之。早期的廉价小说中充斥着扑克牌叙事,确立了扑克牌隐喻的地位(Oriard,1991:67-68);就连福克纳笔下“约克纳帕塔法县的第一代居民都是铤而走险的赌徒”(Oriard,1991:299);此外,《汤姆叔叔的小屋》面世后还出现了以之为主题的纸牌游戏,极大提高了小说的普及程度(Whitehill,2015:68)。类似现象不胜枚举,确证了以扑克牌游戏为表征的美国文化阈限性,而丽贝卡扑克牌游戏般的人生不过是美国阈限文化的缩影罢了。

5 结语

欧洲战场拉开序幕的前一晚,罗斯福总统在与同僚打牌时说道:“明天中午战争就要开始了。”(Jackson,2003:77)世界战场与总统牌桌的并置恰是美国阈限文化之深的表现。从

初上牌桌的少女到熟练发牌的妇人,丽贝卡浸润在阈限的美国文化中。若物质丰富与精神空虚、潜在的剥削是美国文化阈限性的利弊两端,那么丽贝卡晚年试图挣脱阈限的行为则暗示着对精神复归的呼唤。与早期的即兴创造不同,以扑克牌游戏为表征的阈限文化实际上是资本主义发展的必然后果。在此时的美国梦里,“新教伦理、社会和个人美德信仰等核心价值观被淡化,转而更加注重经济回报”(Duncan,2015:148)。雅各布曾愤怒于美国将载满犹太难民的“莫利亚号”遣返,让他们“去等死”(112)的做法,但这正是美国政府移民政策首先“考虑美国的利益”而非“难民的安危”的表现(梁茂信,2019:125)。可见,由扑克牌游戏“训练”(Duncan,2015:55)出的领导人唯利益马首是瞻,在此文化中,美国成为国际“赌徒”又何尝不可能呢?

参考文献:

- Caillois, Roger. 2001. *Man, Play and Games* [M]. Trans. M. Barash. Illinois: University of Illinois Press.
- Carlisle, Rodney P. Ed. 2009. *Encyclopedia of Play in Today's Society* [M]. Los Angeles: SAGE Publications, Inc.
- Cohen, Kenneth. 2017. *They Will Have Their Game: Sporting Culture and the Making of the Early American Republic* [M]. Ithaca: Cornell University Press.
- Creighton, Joanne V. 1979. *Joyce Carol Oates* [M]. Boston: Twayne Publishers.
- Duncan, Aaron M. 2015. *Gambling with the Myth of the American Dream* [M]. New York: Routledge.
- Jackson, Robert H. 2003. *That Man: An Insider's Portrait of Franklin D. Roosevelt* [M]. Oxford: Oxford University Press.
- Jones, Rex L. 1976. Poker and the American Dream [G]// William Arens & P. Susan. Montague. *The American Dimension: Cultural Myths and Social Realities*. New York: Alfred Publishing Co., Inc, 170-180.
- Kammen, Michael. 1997. *In the Past Lane: Historical Perspectives on American Culture* [M]. New York: Oxford University Press.
- Marks, Arnold. 2010. *Card Games Properly Explained: Poker, Canasta, Cribbage, Gin Rummy, Whist and Much More* [M]. London: Right Way.
- Moehring, Eugene P. 2000. *Resort City in the Sunbelt: Las Vegas, 1930-2000* [M]. Nevada: University of Nevada Press.
- Oates, Joyce Carol. 2008. *The Gravedigger's Daughter* [M]. London: Harper Perennial.
- Oriard, Michael. 1991. *Sporting with the Gods: The Rhetoric of Play and Game in American Culture* [M]. Cambridge: Cambridge University Press.
- Rourke, Constance. 1942. *The Roots of American Culture and Other Essays* [M]. New York: Harcourt, Brace and Company.
- Sachar, Howard M. 1992. *A History of the Jews in America* [M]. New York: Alfred A. Knopf.
- Simpson, J. A. 1989. *The Oxford English Dictionary. Vol VII* [M]. Oxford: Oxford University Press.
- Thomassen, Bjørn. 2012. Revisiting Liminality: The Danger of Empty Spaces [G]// Hazel Andrews & Les Roberts. *Liminal Landscapes: Travel, Experience and Spaces In-Between*, London: Routledge, 21-35.
- Thomassen, Bjørn. 2014. *Liminality and the Modern: Living Through the In-Between* [M]. Burlington: Ashgate Publishing Company.
- Turner, Victor. 1982. *From Ritual to Theatre: The Human Seriousness of Play* [M]. New York: PAJ Publications.

Whitehill, Bruce. 2015. Games of America in the Nineteenth Century [J]. *Board Game Studies Journal Online* (9): 65-87.

阿尔帕德·绍科尔采. 2008. 反思性历史社会学[M]. 凌鹏, 纪莺莺, 等译. 上海: 上海人民出版社.

何荣钰, 刘立辉. 2024. 国家地理叙事的具身化: 以早期现代英国文学为例[J]. *西南大学学报(社会科学版)* (3): 260-273.

黄晖, 周丽秋. 2023. 失落的帝国将如何自处? ——《英格兰, 英格兰》中的文化记忆与民族身份重构[J]. *外国语文* (5): 46-54.

梁茂信. 2019. 美国移民史新论[M]. 北京: 社会科学文献出版社.

刘易斯·芒福德. 2016. 刘易斯·芒福德读本[M]. 唐纳德·米勒, 编. 宋俊岭, 宋一然, 译. 上海: 上海三联书店.

乔伊斯·卡罗尔·欧茨. 2012. 掘墓人的女儿[M]. 汪洪章, 付焱, 等译. 北京: 人民文学出版社.

维克多·特纳. 2006. 仪式过程: 结构与反结构[M]. 黄剑波, 柳博赞, 译. 北京: 中国人民大学出版社.

维克多·特纳. 2006. 象征之林——恩登布人仪式散论[M]. 赵玉燕, 欧阳敏, 等译. 北京: 商务印书馆.

威廉·迪安. 2013. 美国的精神文化——爵士乐、橄榄球和电影的发明[M]. 袁新, 译. 北京: 商务印书馆.

约翰·赫伊津哈. 2014. 游戏的人: 文化的游戏要素研究[M]. 傅存良, 译. 北京: 北京大学出版社.

曾桂娥, 王凤云. 2025. 走出黑暗: 论《隧道尽头的光明》中的阈限共同体[J]. *外国语文* (2): 73-82.

朱莉. 2015. 囚徒·玩偶·自我——评《掘墓人的女儿》中伦理身份的演变[J]. *当代外国文学* (2): 14-19.

Liminality in American Culture: Poker Games in Oates' s *The Gravedigger' s Daughter*

XIANG Yao LIU Lihui

Abstract: Oates' s novel *The Gravedigger' s Daughter* contains a lot of poker-game narration, yet it has rarely been studied by critics who mainly focus on the identity of Rebecca, a descendant of Jewish immigrants after World War II. In effect, from being a beginner of poker games to a master of it, Rebecca has tied her life to poker games, revealing the liminal nature of American culture. Being a nation of immigrants, America has been closely connected with liminality since its foundation, which is now expressed in poker games. In this novel, Rebecca' s interaction with poker games maps American cultural liminality and its limitation, implicitly, suggests the author' s concern about the moral and spiritual degradation in America.

Key words: Joyce Carol Oates; *The Gravedigger' s Daughter*; American culture; liminality; poker games

责任编辑:冯革