

- Malaby, Thomas M. 2009. "Anthropology and Play: The Contours of Playful Experience". *New Literary History* 40/1: 205–218.
- Marksbury, Richard A. 2009. "Ethnography in a Casino: Social Dynamics at Blackjack Tables". In *Global Gambling: Cultural Perspectives on Gambling Organizations*. Sytze Kingma, ed. London: Routledge, 91–113.
- Pisac, Andrea. Forthcoming in October 2013. "Croupiers' Sleight of Mind: Playing with Unmanaged 'spaces' in the Casino Industry". In *Qualitative Research in Gambling: Exploring the Production and Consumption of Risk*. Rebecca Cassidy, Andrea Pisac and Claire Loussouarn, eds. London: Routledge.
- Reith, Gerda. 2002. *The Age of Chance*. London: Routledge.
- Sallaz, Jeffrey J. 2009. *The Labor of Luck: Casino Capitalism in the United States and South Africa*. Berkeley: University of California Press.
- Scott, Julie. Forthcoming in October 2013. "'Playing Properly' – Casinos, Blackjack, and Cultural Intimacy in Cyprus". In *Qualitative Research in Gambling: Exploring the Production and Consumption of Risk*. Rebecca Cassidy, Andrea Pisac and Claire Loussouarn, eds. London: Routledge.
- Stevens, Phillip Jr. 1980. "Play and Work: a False Dichotomy?" In *Play and Culture*. Helen B. Schwartzman, ed. Leisure: West Point, NY, 316–323.
- Van Wyk, Ilana. Forthcoming in October 2013. "Bad Luck, Slippery Money and the South African Lottery". In *Qualitative Research in Gambling: Exploring the Production and Consumption of Risk*. Rebecca Cassidy, Andrea Pisac and Claire Loussouarn, eds. London: Routledge.
- Zimmer, Laura. 1986. "Card Playing Among the Gende: A System for Keeping Money and Social Relationships Alive". *Oceania* 56: 245–263.

Rad na igri: kako kartaška igra oblikuje ideje o radu i produktivnosti

SAŽETAK

Članak se bavi granicama između onoga što se smatra ozbiljnim radom i igrom. Počivajući na etnografskoj studiji kartaške igre belota, članak preispituje sjecišta i međuprostore između konteksta igre i ne-igre, dovodeći u pitanje postavku da je igranje neproduktivno i materijalno nemotivirano. Smještajući 'unutrašnjost' igre (strukturu i pravila) u širi društveno-kulturni kontekst, rad otkriva simbolični prostor zajedničkih priča, emocija i osobnih interesa koji supostoje, mijenjaju i potpomažu sama pravila igre. Iako se taj prostor poklapa s konkretnim mjestom i vremenom kartaške igre, on prodire i mnogo dublje u svakodnevni život. Upravo se zbog toga rad, novac i produktivnost dinamički povezuju s onim što se zbiva za kartaškim stolom. Shvaćajući igru kao način odnosa prema svijetu, a ne kao kategorički definiranu aktivnost, članak istražuje kakve društvene odnose i simbolične vrijednosti proizvode i konteksti igre i ne-igre. Postavlja

se pitanje kako su otvorenost i nedefiniranost igre povezani sa širim životnim iskustvima. Drugim riječima, kako te značajke igre utječu na stavove i ideje o radu i produktivnosti.

Ključne riječi:

igra, rad, produktivnost, slučajnost, igra kao vrsta iskustva