

SPIL OM PENGE I ANTROPOLOGI OG SOCIOLOGI

Af KÅRE JANSBØL

I løbet af de seneste 10-15 år har regeringer overalt i verden legaliseret hasardspil ved at inddrage dem i den legitime og regulerede markedssfære.

Tager man Danmark som eksempel, var tipning fra 1949 til 1988 den altovervejende form for legalt spil om penge, suppleret med bl.a. lidt spil på heste, duer, bankospil og spil i klasselotteriet. Fra 1988 og frem er der hvert år blevet indført nye spil: f.eks. skrabepalder, kasino, spil på odds, V5, boxen mm., og der indføres til stadighed nye spil på et tilsyneladende endnu ikke mættet spillemarked.

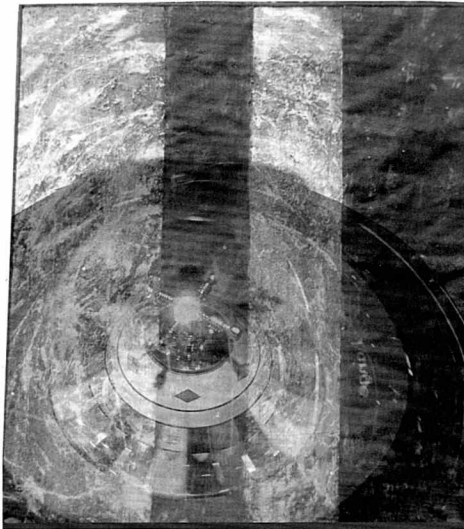
Hasardspil er big business for både private firmaer og staten, og spillerne lægger hvert år godt og vel 10 milliarder kroner i den danske statskasse. Selvom spil om penge ikke kan siges at være et populært samfundsvidenskabeligt emne, har denne udvikling – koblet med det faktum, at regeringer i bl.a.

Danmark har øremærket penge til forskning og behandling af ludomani – medført en øget interesse for forskning i spil.

Undersøgelser af spil om penge dukker op i adskillige fag, men udgør ingen steder det vigtigste empiriske materiale endsige fremstår som noget centralt for fagets

teoriudvikling. Bekymringen for udbredelsen af ludomani har dog bevirket, at spilforskningen domineres af psykologer, idet ludomani eksemplificerer forhold, som det psykologiske fag har teorier til forståelse af. Administrationen af spillene passer også godt ind i ledelsesmæssige fag, og på Nevada universitet – ikke langt fra Las Vegas – beskæftiger en hel universitetsafdeling sig udelukkende med administration af spilleindustrien. Hvor psykologiske undersøgelser af spil fokuserer på den individuelle spiller, fokuserer administrative undersøgelser af spil på de praktiske administrative problemer i forbindelse med statslige og private firmaers ledelse. Begge tilgange tager derfor i det store hele afsæt i en forståelse af spil og spiller som et klart defineret og relativt let afgrænset fænomen.

I denne artikel vil der imidlertid blive fokuset på antropologisk og – i lidt mindre omfang – sociologisk forståelse af spil, hvor sammenhængen mellem spiller, spil og den videre sociale, kulturelle og økonomiske omverden undersøges og problematiseres. For at skabe et overblik, vil jeg skelne mellem to tilgange: en øko-



nomisk og en kulturel. Hvor den økonomiske tilgang anskuer spil om penge som en overvejende økonomisk handling og derfor opfatter spillet som udtryk for – måske fejlslagen – økonomisk rationalitet, anskuer den kulturelle tilgang spil om penge som udtryk for en kulturel og social form for skabelse af betydning, der mere eller mindre er løsrevet fra økonomisk rationalitet. Der startes med nogle af de klassiske definitioner af spil og leg, hvilket efterfølgende problematiseres gennem tværkulturelle undersøgelser af forhold, der kun på nogle måder ligner spil om værdier. Herefter ser jeg på, hvordan antropologer har undersøgt oplagte eksempler på pengespil i andre kulturer end vestlige, hvorefter spil om penge i en vestlig sammenhæng undersøges. Slutteligt behandles den socialkonstruktivistiske tilgang til spil.

SPIIL, LEG og ALVOR

Modsætningen mellem den kulturelle og økonomiske forståelse kommer til udtryk i forståelsen af det, der på engelsk betegnes "play" og på dansk indeholder både betydningerne "spil" og "leg". En af de centrale betydninger i play – og de aktiviteter, som antages at falde ind under denne betegnelse – ligger i det mangetydige, som gør, at situationer, der beskrives som play, på kamæleonagtig vis kan skifte betydning; når man tror, at en handling er play, så er den det måske ikke, og når man tror, handlingen ikke er play, så kan den godt være det alligevel. Kulturforskeren Johan

Huizinga definerer i sit klassiske værk fra 1949 om spil og leg play (leg) således:

"Spil er en frivillig aktivitet eller beskæftigelse, som udføres indenfor bestemte afgrænsninger af tid og sted, og som følger regler, der frivilligt accepteres, men som er absolut bindende, og som er et mål i sig selv, og som ledsages af følelser af spænding, glæde og bevidstheden om, at det er "anderledes" end "det almindelige liv"" (Huizinga 1963).

I play sættes snævre økonomiske nyttehensyn ud af kraft, således at mennesket kan realisere sine kulturelle, legende potentialer. Huizinga modstiller altså det nyttige, økonomiske med det legende, kulturelle, hvorfor play for ham bliver en form for kulturel betydningskaben, der defineres gennem modsætning til økonomiske nyttehensyn.

Gregory Bateson argumenterer i "A Theory of Play and Fantasy" (Bateson 2000 (1972)) fra 1955 for, at det, der afgør, om en situation er eller ikke er play, ligger i den forståelsesramme, som aktørerne lægger omkring situationen. Menneskelig kommunikation opererer altid på forskellige og somme tider modsigelsesfyldte niveauer, og evnen til at skelne mellem disse niveauer er afgørende både for menneskelig kommunikation og for menneskelig virkelighedsforståelse (ibid.). Alle former for play indeholder tre former for kommunikation: a) budskaber om det, som foregår. b) budskaber som simulerer det, der foregår. c) budskaber om, hvordan budskaberne skal forstås. Bateson eksemplificerer med en abe, der bider en anden abe i leg. I denne handling ligger budskabet, at dette er et bid, budskabet, dette er ikke et bid (for det foregår i leg) og budskaber om, hvorvidt bidet skal forstås som et rigtigt bid eller som et lege-bid. Kommunikationen er hele tiden i fare for at bryde sammen, hvis ikke de forskellige niveauer af budskaberne holdes ude fra hinanden.

Opsummerende kan man med Steffen (Steffen 2001) sige, at play antages at indeholde fire vigtige komponenter, som alle ligger i Huizingas definition ovenfor: *Frihed*, idet play er frivilligt valgt af spil-

leren, og fordi spilleren oplever glæde og kreativitet. *Orden* idet spillets regler giver retning til alle handlinger og oplevelser indenfor spillet. *Spænding*, idet noget er på spil, i betydningen, der kæmpes om noget, om hvilket der altid er en vis usikkerhed. *Transcendens*, idet play transcenderer almindeligt liv, ligger ud over dette og opleves som en kontakt med et andet og mere helligt niveau.

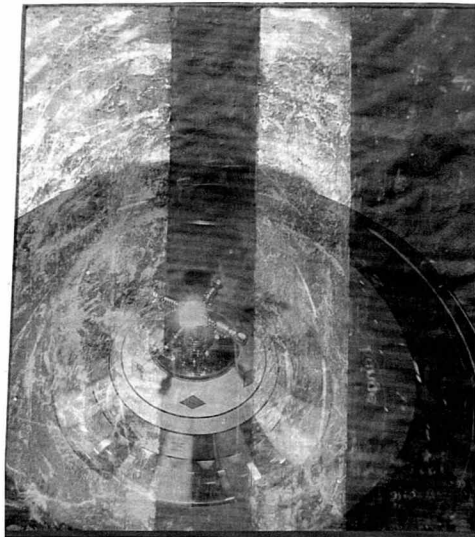
Play, leg og spil opfattes altså meget positivt som en forudsætning for menneskelig kultur. Huizinga skriver eksempelvis: "Kultur begynder ikke *som* leg, ej heller fremgår den *af* leg; Den skabes *i* leg" (Huizinga 1963). Huizinga forstår leg meget bredt som en type aktiviteter, der foregår i en afgrænset arena, hvor der opstår og opretholdes orden, som ikke brydes, uden at legen ophører. Legen skaber fællesskab, hvor igennem og indenfor hvilket de legende udfordrer hinanden og viser, hvem de er og hvad de kan og der igennem udvikler det, som Huizinga forstår som kultur. For selvom legen er afgrænset, har den forbindelser til det, den er afgrænset fra, på måder, som Huizinga dog ikke undersøger nærmere. Batesons teori er også positiv overfor play, som ses som en naturlig adfærd, som både mennesker og dyr praktiserer. I Batesons opfattelse muliggør play flertydig kommunikation, og er derfor en forudsætning for menneskers evne til at skabe symboler, danne sprog og i det hele taget være mennesker. Bateson og Huizinga er således enige om, at menneskelig kultur opstår i play, ligesom de er enige om, at play defineres ved netop ikke at være nyttebetonet samt ved at være adskilt fra det nyttebetonede på en måde, der giver rum for oplevelsen af "play".

TROBRIANDERNES KULA SOM EN FORM FOR SPIL

Mange antropologer undersøger samfund, hvor det ikke er muligt entydigt at adskille arbejde fra fritid, eller økonomiske forhold fra politiske, sociale eller religiøse forhold. Under sådanne omstændigheder bliver det med nogle former for "spil" vanskeligt at fastholde Huizingas eller Batesons relativt klare adskillelse af det

betydningskabende og det nyttige. Et eksempel herpå er det "spil", som den berømte antropolog Malinowski i 1922 beskrev i den antropologiske klassiker, "Argonauts of the Western Pacific".

Trobriandernes *kula* bliver således beskrevet som et spil om værdier (Damon 1993; Weiner 1988; Weiner 1992)¹⁾. Som tilfældet er det i spil som fodbold, roulette eller poker, benytter *kula*-deltagerne held og dygtighed til at forsøge at udmanøvrere de andre deltagere. *Kula* foregår i en afgrænset sfære, indenfor hvilken spillerne forsøger at overgå og udmanøvrere de andre deltagere ved efter bestemte fastsatte regler at tilbageholde og udveksle *kula*-genstande – armbånd og halskæder. Målet med *kula* er på strategisk vis at tilegne sig de vigtigste *kula*-genstande, som spilleren igen sætter i omløb for på den måde at udbrede sit ry gennem hele *kula*-netværket. De fleste *kula*-genstande kan kun udveksles mod andre *kula*-genstande og har derfor egentligt kun værdi, så længe de udveksles i *kula*. Disse *kula*-genstande ligner "pengene" i et spil matador, idet de ikke har værdi udenfor spillet. Men *kula*-genstandene, *kitomuer*, ligner snarere jetoner i et roulette- eller pokerspil, fordi de kan veksles til byttemidler, der kan anvendes udenfor *kula* som betaling for forskellige nødvendige ting, oftest i forbindelse med rituelle forpligtigelser overfor matrilinejen. På den måde er *kula* forbundet til matrilinejen, som er den vigtigste sociale gruppering, der har stor betydning for de politiske og økonomiske forhold på Trobrianderne (Malinowski 1961 (1922); Weiner 1988; Weiner 1992). *Kula* er vævet sammen med politik og økonomi, bl.a. fordi det stort set ikke er muligt at opnå politisk indflydelse, uden at have et vist ry i *kula*. Interessen for de komplekse sammenhænge mellem den økonomiske og politiske magt på den ene side og den kulturelle betydningskaben på den anden, har været et af grundtemaerne i litteraturen om *kula* siden Malinowskis første undersøgelse. Malinowski anvendte netop *kula* til at vise, at den økonomiske forståelse af mennesker, hvor alle menneskelige forhold antages at dreje sig om profitmaksimering af egeninteresse, var en fundamental mis-



forståelse (Malinowski 1961 (1922)). Weiner og Damon har fastholdt deres analyser af kula i denne debat, men har kritiseret Malinowski for ikke at lægge nok mærke til forbindelserne mellem *kula* og politik og magt, hvorved han underdrev de politiske og økonomiske forholds betydning for *kula* og omvendt.

OKKULT ØKONOMI

Comaroff & Comaroff (Comaroff 1999) anvender begrebet "okkult økonomi" om en gruppe forskellige forhold, hvor mennesker forsøger på at berige sig ved hjælp af fantastiske metoder. Comarofferne mener, at denne form for økonomisk aktivitet med stor hast udbredtes i Afrika såvel som andre steder, og at den bliver forbundet med så forskellige ting som salg af kropsorganer, blod, snyd over internettet såvel som forskellige former for hasardspil. De okkulte økonomier kendetegnes ved anvendelsen af "magiske midler til materielle mål, eller bredere formuleret, værdier samles ved at ty til grundlæggende mystiske teknikker, teknikker, hvis operationsprincipper hverken er gennemsigtige eller forklarlige i konventionelle termer. Disse teknikker involverer endvidere ofte destruktionen af andre og deres evne til at skabe værdier" (ibid:297).

Meget af det, der passer på betegnelsen okkult økonomi ligner ikke i særlig grad spil, forstået i en snæver forstand. Men Katharine Verderys (Verdery 1995) undersøgelse af de rumænske pyramidespil i perioden 1990 til 1994 falder åbenlyst

både indenfor kategorierne spil og okkult økonomi. Pyramidespillene var meget udbredte i denne periode over hele den tidligere østblok, men dog mest i Rumænien. Verdery anvender pyramidespillene som et vindue til at beskrive og forstå de forandringer, som overgangen fra kommunisme til markedsøkonomi medførte, både strukturelt og i rumænernes opfattelser af verden og især af pengenes plads i den.

Caritas var i særklasse det mest betydningsfulde af de mange pyramidespil og anslås på sit højdepunkt at have involveret omkring 10 procent af Rumæniens indbyggere som investorer (ibid:629). Der var tale om store investeringer, både målt nationalt og i forhold til de enkelte investators muligheder. Flere mennesker skaffede således penge til deltagelse i spillet ved at realisere deres værdier, bl.a. ved at finde gemte pengereserver frem og ved at sælge ejendele som huse, lejligheder og andre dyre ting. Caritas opfattedes som en af de få muligheder, fattige mennesker havde for at skabe penge.

Verdery viser, at der var forbindelser mellem de politiske og økonomiske magthavere og spillet. Politikere, bankfolk, mediefolk, kulturpersonligheder m.m. var således til stede, når Caritas blev introduceret og iscenesat for offentligheden. Caritas blev også direkte inddraget af politikere, som på forskellige måder gjorde sig til spillets eller bevægelsens talsmænd og dermed søgte at opnå anerkendelse på de goder, Caritas angiveligt havde bragt eller skulle bringe det rumænske folk. En vigtig årsag til pyramidespillenes udbredelse var således, den støtte og legitimering, de fik fra den rumænske elite og de institutioner, eliten repræsenterede.

Verdery skelner mellem to typer deltagere i spillet: insidere og ikke-insidere. Insiderne fik deres penge igen mangefold, da de hørte til de første investorer. De opnåede også forskellige andre muligheder i det politiske og økonomiske magtspil i kraft af spillenes eksistens, idet spillet indgik som element i denne gruppes interne magtkampe. Verdery mener endvidere, at pyramidespillene reelt blev stoppet som følge af interne magtkampe i insidergruppen. Ikke-insiderne tabte derimod i det

store hele på spillet, selvom enkelte selvfølgelig vandt.

En af effekterne af spillet var at ikke-insidernes ressourcer blev sat i omløb, primært for insiderne. En anden effekt var, at spillet gav rumænerne nye måder at tænke over penge og fremtiden på. Selv de tabende spillere oplevede, at der kunne være muligheder i at investere penge, hvilket var ukendt før spillets indførelse. Spillene var derfor dele af en samfundsforandring, som også indbefattede menneskers opfattelser af dem selv, af tid og af samfundet.

Der er mange interessante aspekter af Verderys tekst, især sammenhængen mellem lovgivning, politik, økonomi og spillene. Det centrale her er at understrege, at hvor spillene i Caritas indgår i en række forskellige sammenhænge og har så mange betydninger og kan være med i så mange typer magtkampe, er årsagsvirkningsforhold enormt komplekse. Det betyder, at den enkelte spiller ikke har mulighed for at overskue sine muligheder i spillet, hvilket igen betyder, at spillet for så vidt ikke længere er at betragte som et spil i snæver betydning, idet der hverken er fastlagte regler eller en klar afgrænsning til ikke-spillet. I modsætning til et spil roulette med klare regler, indvæves Caritas i fuldstændigt uoverskuelige sammenhænge. Caritas viser derfor på en interessant og vidtrækkende måde, hvordan spil om penge foregår i bestemte kulturelle og sociale sammenhænge, og hvordan disse sammenhænge er med til at forme indhold og oplevelse af spillet.

BEKÆMPELSE AF HIERARKI OG GRÅDIGHED

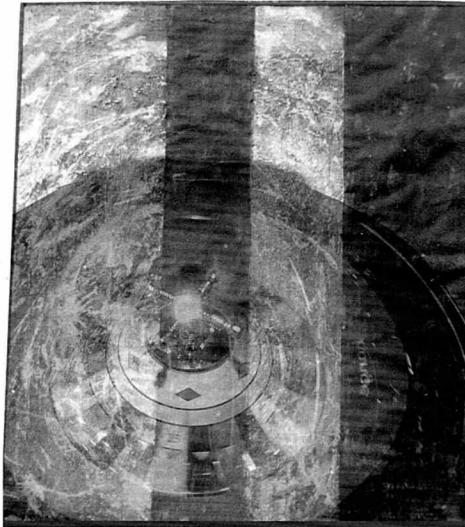
Antropologer har anvendt undersøgelser af pengespil til kulturkritiske problematiseringer af det, der kan kaldes "vestlig egoisme" eller "vestlig grådighed". Her drejer det sig om at vise, at hvor spil om penge i vestlige sammenhænge handler om egoistisk egeninteresse, handler spil i nogle andre kulturer snarere om fællesskab og udjævning af økonomiske forskelle. Hos genderne, hævder Zimmer (Zimmer 1988), spilles hasardspil ikke primært for at berige sig selv, men mere for at udligne de ind-

komstforskelle, som er opstået som følge af gendernes nylige indkorporering i det vestlige samfund. De materielle værdier i spillet flyder fra de mere velstående spillere til de mindre velstående (ibid:25).

Hasardspillet er blevet "systematiseret af de gendiske landsbyboere, som anvender spillene som et middel til at minimere indkomstforskelle" (ibid.:35). Antropolog Mitchell argumenterer ligeledes i sin artikel "The defeat of hierarchy" for, at selvom de sepikiske spillere selv hævder at spille for at vinde penge, så fungerer spillet reelt "som en udligningsmekanisme, der tager sig af den forøgede rigdom skabt gennem deltagelse i et kapitalistisk markedssystem og er en vellykket opfindelse for vedligeholdelsen af den kulturelle *status quo*" (Mitchell 1988). Nok et eksempel på denne type argumentation er Woodburns artikel fra 1982, hvor han efter at have vist, hvordan hadzerner er intenst optaget af at sætte deres ejendele på højkant i et tilfældighedsspil, konkluderer: "Hasardspillets tiltrækning mobiliserer spillernes udøvelse af energi og evner, men sørger for, at værdierne aldrig akkumuleres hos de mest energiske eller dygtige spillere.

Hasardspillet underminerer endvidere enhver tendens mod regional differentiering indenfor Hadzområdet baseret på de forskellige lokale ressourcer, der efterspørges i andre lokale områder. Det er paradoksalt, at et spil, der er baseret på et ønske om at vinde og – på en vis måde – ønsket om akkumulation, skulle skabe effekter, der går så direkte mod muligheden for systematisk akkumulation. Dens udlignende virkning er meget kraftfuld" (Woodburn 1982).

Denne del af den antropologiske forskning indskrives sig i en allerede eksisterende antropologisk verdensforståelse ved at anvende hasardspil til at problematisere vestlige menneskers antagede optagethed af at handle økonomisk rationelt og egoistisk (for den videre udbredelse i antropologien se bl.a. (Bohannan 1968; Sahlins 2000 (1972); Sahlins 2000 (1976)). De indfødtes manglende interesse i at akkumulere materielle goder overdrives nok i ovennævnte undersøgelser (Carrier 1995; Carrier 1997; Miller 1987; Miller



1998; Sahlins 2000), måske fordi undersøgelserne dermed mere kontant kan anvendes i en kritik af den vestlige kultur, hvilket er en klassisk antropologisk interesse. Det forekommer i alle fald underligt at hævde, at på trods af spillerens egne udsagn, skaber spillene lighed. Mere konkret kan man undre sig over, at tilfældighedsprægede spil, der spilteoretisk favoriserer de velstillede spillere (Rasmusen 1995), skulle virke udjævnende, når de spilles i en bestemt type samfund. Per Binde (Binde 2003) diskuterer spørgsmålet og foreslår at den udjævnende effekt kan skyldes det gruppepres, som hviler på spillerne i disse kulturer og som gør, at gruppen systematisk forfordeler mindre velstillede spillere i tvivlstilfælde (ibid:9). Den egalitære ethos, som forfatterne giver som bevæggrund for spillets udliggende effekt, foregår dog bag om ryggen på spillerne, som jo selv hævder at spille for at vinde og for at akkumulere materielle goder. Goodale anfører således det måske eneste empiriske eksempel på en spiller, der tilsyneladende bevidst forsøger at tabe penge. Det drejer sig om en "...rig aboriginal dame ..., som ofte spiller med sin familie og venner i byen, ikke for at vinde penge, men for at give dem en mulighed for at få del i hendes rigdom" (Goodale 1988).

Den udjævnende effekt kunne måske også forklares som en følge af, at spillerne konstant investerede alle deres ejendele i spillet, idet ejendele da ville flyde i spillet og på den måde så at sige tilhøre alle spillerne. Selvom der ikke angives eksem-

pler på denne type spil, ligger en eller anden form for "kommunistisk fælleseje" nok som en implicit forståelsesramme for disse beskrivelser.

ARBEJDE OG FRITID

Antropologer har også anvendt hasardspil i ikke-vestlige lande til at problematisere opdelingen mellem arbejde og fritid. Jane Goodale argumenterer eksempelvis i artiklen "Gambling is hard work" (Goodale 1988) for, at tivernes anderledes forståelse og praktisering af opdelingen mellem arbejde og fritid forandrer betydningerne af kortspillet om penge væsentligt. Tivernerne er et jæger-samler-samfund, og hos dem er det primært kvinder, som spiller et bestemt kortspil om penge. Goodale pointerer, at selvom tivernes kortspil på mange måder ser legende ud og derfor tilsyneladende passer godt på Huizingas eller Batesons beskrivelser af legende situationer, opfatter tivernerne ikke hasardspillet som leg, men snarere som arbejde. Tivkvinders arbejde består i at skaffe de daglige fornødenheder for familien, og kortspil anses for en lige så udmærket måde at gøre dette på som andre typer af arbejde. Tivernerne anvender "kortspil til at skaffe eller finde penge på samme måde som de anvender stål-økser, fiskekroge, geværer, motorbåde så vel som andre nye typer af viden og evner til på effektiv vis at ernære sig gennem udnyttelse af landet og havet omkring deres øer" (ibid:8). Analysen af hasardspil anvendes altså her som en måde at tydeliggøre, hvordan handlinger, som tilsyneladende er det, der forstås som en fritidsbeskæftigelse, i en anderledes sammenhæng end den vestlige, kan være et arbejde.

SPIL SOM SPEJL OG VIRKELIGGØRELSE

I den nok mest kendte antropologiske tekst om spil om penge, "Deep Play. Notes on the Balinese Cockfighth", beskriver og analyserer Clifford Geertz (Geertz 1993 (1973)) hanekampe og pengespillet på hanerne i en balesisk landsby. Geertz anskuer hasardspillet og hanekampene som en kulturel performance, hvorigennem spillerne for sig selv og hinanden skaber kulturelle betydninger, som giver dem mulighed for at genleve, forstå og virkeliggøre sig selv og

deres kultur. Geertz viderefører således Huizingas tilgang til spil ved at anskue spillet som en kulturel aktivitet, der er løsrevet fra samfundet på en sådan måde, at spillet skaber indlevelse og anderledes selvforståelse. Gennem spillet skaber spillerne deres kultur samt indsigt om sig selv og det samfund, de er dele af.

For Geertz er spillet med og omkring hanerne grundlæggende et drama, hvor igennem deltagerne iscenesætter og gennemlever følelser om at vinde og tabe status og social anseelse, uden at dette får virkelige betydninger for spillernes økonomi eller status. Spillet anskues som balinesernes selvskabte og selvoplevede symbolske fremstillinger af menneskers storhed og fald, deres ondskabsfuldhed og nedrigthed overfor andre og deres evne til at holde modet oppe, på trods af livets modgang. Ligesom en opførelse af et af Shakespeares stykker – som Geertz eksplicit sammenligner spillene med – handler spillene kun på en symbolsk eller indirekte måde om penge, statuskampe og magt, idet spillene snarere er meta-kommentarer om de virkelige kampe om magt, status og penge, der altså må foregå andre steder.

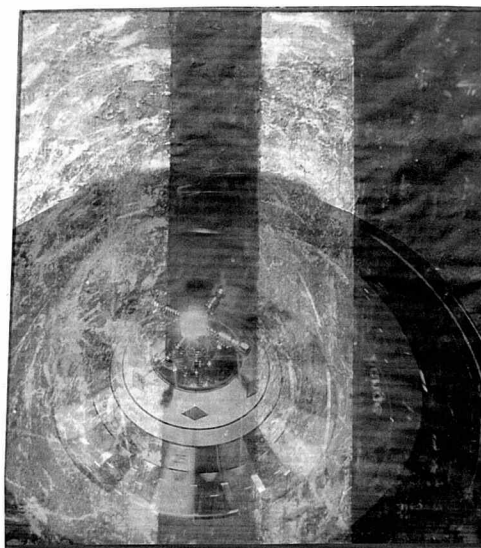
Hanekampene handler således egentligt ikke om penge, og selvom der ifølge Geertz foregår meget hasardspil – han beskriver endda forekomsten af mennesker med et patologisk forhold til spillet -, afviser han, at der er tale om reale forbindelser mellem spillene og de økonomiske eller politiske forhold. Geertz hævder, at dette skyldes, at spillerne skiftes til at vinde og tabe, hvorfor økonomien i det lange løb jævner sig ud, samt at balinesernes status ikke primært forandres gennem tab eller gevinst af penge, idet deres status ligger fast fra fødslen. De sommetider store pengeindsatser, mener Geertz, skal forstås som spillernes måde at øge deres involvering i spillet på.

Her følger Geertz Goffmans (Goffman 1967) indflydelsesrige artikel, idet Goffman også anskuer pengespil som et laden-som-om, hvor igennem spillerne skaber oplevelser i deres liv ved at deltage i situationer, der er "farlige" på en ufarlig måde. Goffman sammenligner således tabende spillere – som forsøger at bevare fatningen

og undlade at vise deres frustrationer – med dødsdømte, som på vej til skafottet går i døden med stil (ibid.:231).

En forskel mellem de to forfattere ligger i forståelsen af spillernes laden-som-om. Hvor Geertz mener, at der ikke er nogen sammenhæng mellem status og spillet, beskæftiger Goffman sig ikke med verden udenfor spillet, men hævder blot, at spillerne i hasardspillet skaber en verden med forestillede betydninger og farer. I afslutningen af Goffmans artikel fremstilles hasardspillets løsrevede meningsfuldhed i sin yderste konsekvens: "På forlystelsesparkerne i byzoner og ved ferieområder kan man leje scener, hvor kunder kan opnå at blive stjerne i hasarderede foretagender med ganske små konsekvenser. Her kan en person, der er løsrevet fra sociale forbindelser med andre mennesker, putte penge i en maskine og dermed demonstrere for de andre maskiner, at han besidder socialt værdsatte karaktertræk. Disse små trækninger af selvet foregår ved verdens ende, men der, ved verdens ende, befinder spændingen og selvets karakter sig (ibid.:269f). Sociologen Curtis (Curtis 2002) mener, at Goffmans beskrivelse næsten er selvmodsigende, idet Goffman vil have os til at tro, at noget, som er helt uden konsekvenser, skal blive tillagt så stor betydning af spillerne selv. Antropologen Cassidy kritiserer på tilsvarende vis Goffman for at intellektualisere spillet og lægge for lidt vægt på det vanemæssige, ureflekterede spil, som hun mener at finde mest af i spil på heste, som hun har undersøgt (Cassidy 2002).

Da Geertz opfatter hanekampene som en balinesisk måde at reflektere over sig selv og deres samfund på, skelner han mellem hanekampene og andre typer spil, der ikke indeholder denne mulighed. Til forskel fra Goffman, skelner Geertz altså normativt mellem forskellige typer penge-spil. Hanekampene er således acceptable og inddrager alle de bedste borgere, foregår på en retfærdig måde, og udspiller sig på en gennemført ophøjet og helt igennem dramatisk og spændende måde. Roulette, terningspil og lignende "rene heldspil" (Geertz 1993:435), som spilles rundt omkring på pladsen samtidigt med hanekam-



pene, udspiller sig derimod på en lav, kedelig, og pekuniær måde. Hvor det i hanekampen drejer sig om ophøjet ære og problematiserende drama, gælder det i de andre typer hasard primært om pengene i sig selv, hævder Geertz. Deltagerne i disse spil er (tilfældigvis?) også af lavere status, og sågar kvinder deltager i dem. Geertz gør altså hanekamp til en form for fin-kultur på linje med et godt digt, men gør samtidig andre former for hasard til mindre værdifulde kulturelle udtryk. Ønsket om at vinde penge kendetegner roulette og lignende spil, og for Geertz viser det, at disse spil ikke har hævet sig over den økonomiske nødvendighed på samme måde som hanekampene har. Penge forstås altså som noget ikke-symbolsk og kommer i Geertzes analyse til at fremstå som en fremmed, uønsket og direkte moralsk forkastelig størrelse i spillet.

Antropolog Frank Manning (Manning 2002) viderefører Geertzes æstetiserende fokus i sin analyse af hasardspil og cricket i Caribien. Efter at have vist, at de hvide almindeligvis sidder på magten og tjener på de sorte, både i spilleverdenen og andre steder, hævder han, at spillet ved en cricketfestival er en "metapolitisk kommentar" (ibid.:628). "Selvom cricket festivalerne udviser myriader af korrespondancer med det politiske system, er det hverken blot en refleksion af politikken eller en funktionel udbygning af det. Festivalversionen af sort kultur er... en komisk karikatur af den sorte livsstil og en glædesfantasi, som sammenkæder race-identitet

med den materielle velstand og glamour, der lovedes af en økonomi, der er forbrugsorienteret og domineret af hvide" (629). Et problem med Geertzes og Mannings argumenter er, at det ikke bliver klart, hvorfor lige de forhold, der trækkes ud og fremdrages som "symbolske", eller "spillende" i Huizingas betydning, er udvalgt frem for andre. Det "komiske" og "kommenterende" i Mannings analyse fremkommer således ganske enkelt ved, at han hævder, at de almindelige magtfordelinger i samfundet er "kommenterende" og "symbolske", når de foregår under en festival, men ellers ikke. Geertzes analyse viser heller ikke, hvorfor hanekampene skal trækkes op på det særlige reflektive, symbolske niveau, når roulette og terningsspil ikke skal. Det ser altså ud til, at spillet intellektualiseres på en måde, der antyder, at forfatterne forveksler deres egne æstetiske, reflekterende og ikke-pekuniære glæder ved spillet med spillerens givetvis langt mindre intellektuelle involvering.

SPILE SOM ILLUSION

Hvor Geertz og Manning løsriver spillenes symbolske betydninger og gør dem til kritiske kommentarer, fastholder Bourdieu forbindelserne mellem spillenes ladning og samfundsforholdene, som spillene er dele af. Bourdieu har ikke, så vidt jeg ved, empirisk undersøgt hasardspil, men anvender derimod hasardspil som eksemplificeringer af sociale forhold i hans generelle teori om menneskelig handling. Som det vil være kendt, har Bourdieu anvendt og udbygget en række begreber – habitus, felt, kapital, investering, illusio, spil, mm. – i undersøgelser af empiriske forhold. Jeg vil ikke komme ind på Bourdieus generelle teori, men blot i korte træk vise, hvordan han ud fra teorien tænker hasardspil. Dette gør han specielt i et kapitel om tid og forventninger i "Pascalian Meditations" (Bourdieu 1997). Bourdieu hævder, at den sociale verden ikke ligner et spil baseret på tilfældigheder, hvis man hermed mener, at spillerne er ligestillede i spillet. Det sociale liv bør derfor snarere sammenlignes med et "spil i hvilke spillerne progressivt opsamler posi-

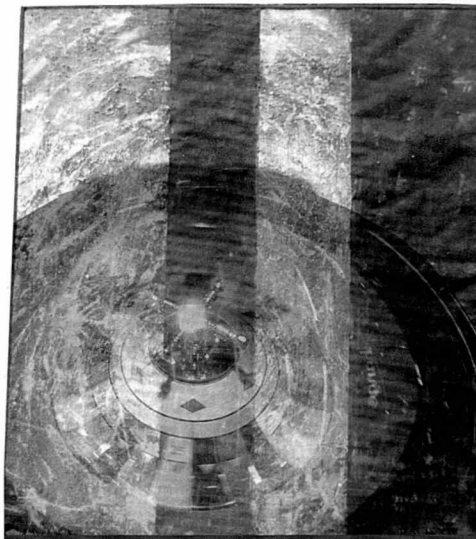
tiv eller negative profitter og derfor mere eller mindre stor kapital, som, sammen med tendenserne (i retning af forsigtighed, mod osv.), der er indbygget i deres habitus og delvist er bundet til størrelsen på deres kapital, styrer deres spillestrategier" (ibid.:215). Spillerne er således på forhånd indskrevet i et rum, der er med til at bestemme deres valg af spil samt handlinger i det.

Bourdieu argumenterer for, at fritid er et begreb, der skal forstås i forhold til de muligheder, mennesker har. Fritid er snævert forstået tid, hvor mennesker har "fri" fra deres produktive liv, altså fra de handlinger, der betyder noget for deres økonomiske og sociale muligheder på længere sigt (ibid.:209). Eller sagt med Bourdieus begreber, så er fritid i dets egentlige betydning tid, hvor der ikke skabes ny kapital. Mennesker er, hævder Bourdieu, ikke særligt interesseret i denne form for tid, men vil derimod almindeligvis opleve sig selv og sine handlinger som meningsfulde, når handlingerne gør en forskel for deres muligheder i det sociale liv i øvrigt, altså når handlingerne opfattes som rentable i social og økonomisk forstand. Når eksempelvis akademikere i deres fritid går på museum, læser bøger eller gør lignende ting, som øger deres beholdning af kulturel kapital, investerer de deres tid i forhold, som har magtmæssige og økonomiske konsekvenser. Det er imidlertid ikke alle mennesker, der oplever museer mm., som vigtige og fornøjelige, hvilket ofte hænger sammen med, at de ikke har muligheder for at anvende disse kulturelle aktiviteter til at øge deres kulturelle kapital.

Bourdieu's pointe er derfor, at der er store forskelle på menneskers objektive såvel som subjektive muligheder, hvorfor tilsyneladende frie valg ikke er helt så frie alligevel. Den barske konklusion er derfor, at fattige og uuddannede mennesker – som Bourdieu eksemplificerer med fremmedarbejderne i franske omegnskommuner – på grund af at være ekskluderet fra de "spil", der virkelig giver magt, muligheder og prestige i det sociale liv, henvises til at spille pengespil, som ikke giver dem andet end tab. "Ekskluderet fra spillet, udelukket fra den livsvigtige illusion af at have

en funktion eller en mission eller af at være, kunne eller eje noget vigtigt, kan disse mennesker for at slippe væk fra ikke-tiden i deres liv, i hvilket intet sker, og hvor der ikke er noget at forvente bare for at føle, at de eksisterer, ty til aktiviteter som.... lotterier og hasardspil-systemer, som i alle denne verdens slum-byer tilbyder en flugt fra den negerede tid af et liv uden berettigelse eller investeringsmuligheder ved for et øjeblik at genskabe den tidslige oplevelse gennem genintroduktionen af forventninger for et øjeblik, til slutningen på spillet eller slutningen på søndag aften, med andre ord tilbydes afsluttet tid, som i sig selv er en kilde til tilfredsstillelse (ibid.:222). Denne urimeligt lange og kringlede sætning viser vel alligevel klart, hvordan Bourdieu adskiller sig fra Geertz. Hvor Geertz ser hasardspil som en dramatiseret samfundskritisk selvrealisering og selvrefleksion, ser Bourdieu kun spillet som frisættende i en meget snæver forstand, idet spillet lige her og nu kan give følelsen af mening og magt i et i øvrigt meningsløst og magtesløst liv. Spillet giver for Bourdieu ikke den almindelige spiller nogen særlig indsigt i egen situation eller i samfundsforhold. Tværtimod er spillet med til at fastholde spilleren i sin afmægtige situation.

Hvor Geertz kan kritiseres for at intellektualisere spillernes oplevelser ved at gøre dem til selvrefleksioner, kan Bourdieu kritiseres for at reducere spillernes meningsskabende handlinger til ren økonomi. Man kan altså sætte spørgsmålstegn ved det rimelige i, at anskue spil om penge, som grundlæggende økonomiske investeringer. Kan spillernes oplevelser af at vinde eller tabe ære, mod, dygtighed, mandighed og penge reduceres til reelt at dreje sig om magt og økonomi? Er det rimeligt at hævde, at rige menneskers tid og oplevelser er mere værdifulde end fattige menneskers? En af konsekvenserne af Bourdieus anskuelse er i alle fald, at spillerne opfattes som "irrationelle", idet de jo taber penge på et spil, de fortsætter med at spille. At spillernes irrationalitet i Bourdieus opfattelse ikke skyldes psykologiske brister, men derimod social marginalisering og deraf følgende magtesløshed, ændrer naturligvis hele



forståelsen af irrationaliteten. Hasardspillere tydeliggør således for Bourdieu spillernes magtesløshed overfor en verdensorden, de er nedsænket i på en sådan måde, at de reelt ikke evner at reflektere over den endelige forandre den. Da hasardspil giver spillerne oplevelsen af på kort sigt at deltage i noget tilsyneladende vigtigt, er spillene samtidigt med til at fastholde spillerne i uforstående magtesløshed. Bourdieus teori kan altså ses som en samfundsteori om de samme fænomener, som i den psykologiske litteratur beskrives med ord som "irrationalitet", "patologi" og "ludomani".

KULTUR OG ØKONOMI I SPIL SOM HISTORISK FÆNOMEN

Gerda Reith har skrevet en af de få monografier om spil om penge (Reith 2002) og kombinerer her den kulturelle, menings-skabende forståelse af hasardspil med den økonomiske forståelse ved at indskrive opdelingen mellem nytte og betydning i en historisk og en klasse-mæssig sammenhæng. Historisk viser Reith, hvordan spil før moderniteten blev anvendt som midler til at tyde gudernes og forsynets hensigter. Årsags-virkningsforhold var ikke skilt ud fra menneskers umiddelbare oplevelser af verden, og derfor kunne tilfældighedsspil anvendes til at skabe forståelse (eller misforståelse, om man vil) for den mystiske verden, mennesker dengang befandt sig i. Med moderniteten indordnedes tilfældigheder i det naturvidenskabelige verdensbillede. Tilfældighedsspil gik derfor fra det

nyttebetonede, hvor de havde religiøs, kosmologisk, politisk og forståelsesmæssige betydninger for menneskers liv til at være underholdning.

I tiden for borgerskabets magtovertagelse, var hasardspil en yndet beskæftigelse for mennesker fra alle klasser, men rationalet for spillerne var forskellig, mener Reith. Hasardspil gav arbejdere og fattige mennesker muligheden for eller drømmen om at slippe væk fra kedeligt, opslidende arbejde og fattigdom og var altså for dem nært knyttet til en nytteværdi. For adelen gav hasard derimod muligheden for at demonstrere, at de var hævet over pekuniære forhold. Adelen forfinede hasardspillet som en form for prangende forbrug, hvorigennem de demonstrerede deres overlegne personlighed ved at vædde og tabe uhyrlige summer uden at lade sig berøre deraf. Adelen brugte således spillet til at skabe kulturel betydning. Borgerskabet opfattede derimod hasardspil som en synd, der viste, at spilleren enten – som arbejderne – var dovne og hellere ville spille end arbejde, eller – som adelen – var ødsle. Reith ser således de første forbud mod hasardspil i England omkring år 1700 som et udtryk for borgerskabets øgede indflydelse.

Med den senere historiske udvikling opløses denne modsætning, hævder Reith, således at spillet for alle i dag i det store hele er leg, tidsfordriv, og altså er spillet i dag løsrevet fra dets nytteværdi. Spillet udgør derfor i dag en slags tidslomme, hvor spillerne kan opleve glæden ved at overlade deres liv til "forsynet" indenfor en begrænset og betydningsløs sfære. Tilfældighedsspil om penge giver således rum for oplevelsen af det, Reith kalder det "magisk-religiøse verdenssyn".

Hvor Bourdieu mener, at arbejdere eller udstødte stadig har et nyttebetonet forhold til hasardspil, hævder Reith altså, at de har haft det, men at moderne spillere fra alle klasser generelt oplever spillene som en leg med tilfældigheder.

FELTARBEJDE I SPILLEMILJØER

Etnografiske undersøgelser af spillesteder kredser også omkring diskussioner af økonomi og social betydning. Zolas (Zola 1967)

undersøgelse af et værtshus og væddeløbs- spillested for de lokale beboere, viser hvordan spillet indgår i spillernes dagligdag som et mandligt fællesskab og frirum fra både hjemme- og arbejdsliv. Der blev således ikke talt om arbejde, og hustruer og kærester fik ikke adgang til at blande sig i spillet på spillestedet. Sammenholdet blandt spillerne blev styrket ved eksempelvis at afvise omgange fra ikke-spillende gæster. Rosecrances (Rosecrance 1986) undersøgelse viser ligeledes, hvordan spillerne i en spillehal knytter bånd til hinanden gennem deres fælles bestræbelser på at begå sig i spillemiljøet. Sammenholdet styrkes gennem de lån af penge, som spillerne konstant har behov for, og som de almindeligvis gerne giver hinanden. Udvekslinger af penge, informationer og den særlige jargon på stedet er med til at definere spillerne som en gruppe, der har noget sammen. Rosencrances konklusion er, at spillernes kontinuerlige involvering i det i økonomisk forstand tabsgivende spil kan forklares ud fra de sociale gevinster, som spillerne oplever ved at deltage i det social fællesskab.

I både Zolas og Rosecrances studie spiller spillerne egentligt ikke mod hinanden, men snarere mod "systemet", som de samarbejder om at få til at tabe. Men også spil, hvor spillerne spiller mod hinanden, er blevet forstået som styrkende for fællesskabet. Whytes (Whyte 1943) undersøgelse af spil i et italiensk slumkvarter viser således, hvordan der indgås væddemål om alle mulige forhold. Selvom væddemålene skaber vindere og tabere, er det vigtigste ikke så meget pengene, som den ære, man opnår ved i det hele taget at deltage i spillene, hævdes det. Spillet bliver således forstået som en arena, hvor mennesker kan demonstrere både tilhørsforhold til gruppen samt socialt værdsatte evner som mod og dygtighed.

Antropolog Kathrine Mann (Mann 2003) tager kritisk fat i opfattelsen af, at spil om penge skulle handle mere om det sociale end om at vinde. Hun hævder – nok helt korrekt i en dansk og engelsk (Dixey 1996) sammenhæng -, at banko opfattes som et af de mest sociale pengespil. Ud fra feltarbejde og interviews i en bankohal argu-

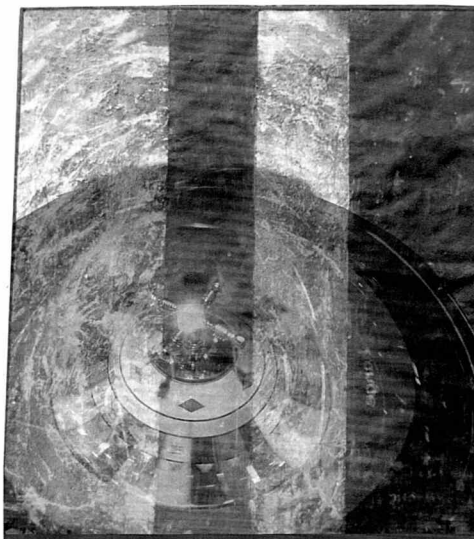
menterer hun imidlertid for, at spillerne egentligt ikke har særligt meget med hinanden at gøre og i det store hele ikke bryder sig om de andre spillere, som de undgår mest muligt. Spillerne opfatter således primært de andre spillere som konkurrenter, der beskrives på forskellige nedværdigende måder. Mann mener derfor, at banko-spil handler mere om gevinsterne, end både socialvidenskaben og lægfolk tilsyneladende antager.

KONSTRUKTIVISTISKE ANALYSER AF SPIL

Endelig vil jeg kort beskæftige mig med et par undersøgelser af spil, som på en lidt anderledes måde indskriver sig i den kulturelle lejr ved at demaskere den medicinske forståelse af spil som en kulturel konstruktion.

Rosecrance argumenterer i en artikel omhandlende amerikanske historiske forhold for, at hele forståelsen af hasardspil både blandt eksperter og lægfolk er blevet "medicineret" (Rosecrance 1985). Dermed mener han, at spil om penge, der før blev opfattet som en form for afvigende adfærd, i dag opfattes som et behandlingskrævende medicinsk problem. Spil er blevet sygeliggjort. Rosecrance viser, at lægevidenskaben frem til 1952 stort set ikke har interesseret sig for mennesker med problematisk spilleadfærd, og at den egentlige interesse først kom med indførelsen af patologisk spilleadfærd på the American Psychiatric Associations liste over sygdomme i 1980. Rosecrance hævder altså, at den samme adfærd er blevet defineret forskelligt over tid. Hvor den i 1952 defineredes som en afvigende adfærd, blev den fra 1980 forstået som en mental impulsforstyrrelse med lighedspunkter til bl.a. kleptomani, for i 1987 at blive re-klassificeret som en afhængighed på linje med alkoholmisbrug (Rosecrance 1986:275ff, Walker 1996:224). Rosecrance konkluderer derfor, at udbredelsen af ludomani ikke så meget skyldes, at flere mennesker har fået den objektivt forekommende lidelse, ludomani, som at forståelsen af spil har forandret sig, således at flere mennesker klassificeres som ludomane.

Det svage punkt i denne argumentation ligger imidlertid i bestemmelsen af spiller-



nes handlinger. Som Walker (Walker 1996) viser, er patologisk spilleadfærd eller ludomani en type adfærd, der stort set kun bestemmes gennem målinger af den: hvis man anvender en bestemt målemetode, vil man indfange bestemte typer adfærd, men anlægges man en anden, fanges andre typer adfærd. Når man i 1952 opfattede nogle spillere som afvigende, skyldes det således i vid udstrækning de anvendte målinger, ligesom opfattelsen af spillere som afhængige i 1987 er afhængig af de nye målemetoder. Det betyder, at man ikke umiddelbart kan afgøre, om de forskellige definitioner forholder sig til de samme typer adfærd (Lloyd 2002). Man ved altså ikke, om de handlinger, der i 1952 opfattedes som afvigende, er de samme handlinger, som i 1987 opfattes som udtryk for afhængighed.

Rosecrances argumentation bygger således sandsynligvis på en fejlagtig antagelse om eksistensen af et uforanderligt spil. Spillemaskinespil – som de fleste undersøgelser fremhæver som særligt afhængighedsskabende – har eksempelvis forandret sig over tid. Der er i dag langt lettere adgang til maskinerne, som endvidere på forskellige måder er udviklet og dermed gjort mere spændende for spillerne. Spillene er derfor forandrede, hvilket må have effekter for spillet på dem. At flere spillere i dag defineres som afhængige, skyldes således måske ikke så meget forandrede opfattelser af spil og behandling, som det øgede udbud af nye og mere interessante maskiner og deraf følgende flere afhængige spillere.

KONKLUSION

I det foregående har jeg understreget modsætninger mellem den kulturelle og den økonomiske tilgang. Det er imidlertid vigtigt at understrege, at disse to tilgange reelt kombineres af alle forfattere. Geertz, der vel har den mest rendyrkede kulturelle forståelse af spil, kombinerer dem ved at gøre det økonomiske til en del af de kulturelle betydninger, som balineserne gennemlever og synliggør for hinanden gennem at spille. På lignende vis gør antropologer, der anskuer spil i visse kulturer som lighedsskabende, de økonomiske aspekter til en del af kulturen, idet spillerne antages at skabe deres lighedsprægede kultur i kraft af at indordne de økonomiske forhold – herunder spil om penge – under ligheds-skabende kulturelle forhold. Bourdieus sammenkobling er mere kompleks og foregår på mindst to niveauer. For det første fastholder han spillerens position i det sociale som en vigtig del af spillet.

Spillerne ligestilles således ikke gennem spillet, men tager derimod deres forskellige sociale positioner – økonomi, social status mm. – med ind i spillet, hvorfor de kulturelle betydninger i spillet påvirkes heraf. For det andet gør Bourdieu de ikke-økonomiske forhold som eksempelvis ære, status og viden til afarter af økonomiske forhold. Bourdieu kan beskrive fremmedarbejderens liv som ikke bare pengeløse, men også som meningsløse, fordi han tillægger de ikke-økonomiske forhold – ære, betydningsfuldhed eller betydningsløshed – værdier, der kan kvantificeres og dermed opgøres økonomisk. Ligesom nogle mennesker har flere penge end andre, har nogle mennesker – måske direktører – mere ære og meningsfuldhed end andre – eksempelvis arbejdsløse fremmedarbejdere -, hævder Bourdieu altså. De kulturelle betydninger har således en vigtig betydning også i Bourdieus forståelse.

Konkluderende kan man sige, at ved at tydeliggøre modsætningen mellem de økonomiske og de kulturelle tilgange, har jeg fremdraget en spænding, som findes og bearbejdes på forskellige måder såvel blandt forskellige forskere som indenfor de enkelte forfatters analyser af spil.

Litteraturliste

- 14/10-93. Forslag til Lov om ændring af lov om spillekasinoer og lov om afgift. In *Nr. LSF 29*.
- 31/1-89. Forslag om Lov om spillekasinoer. In *Nr. LSF 194*.
- Bateson, G. 2000 (1972). *A Theory of Play and Fantasy* (Steps to an Ecology of Mind. St. Albans: Paladin.
- Binde, P. 2003. Gambling, Exchange Systems, and Moralities.
- Bohannan, P., Laura. 1968. *Tiv Economy*. Evanston: Northwestern University Press.
- Bourdieu, P. 1997. *Pascalian Meditations*. Cambridge: Policy Press.
- Carrier, J.G. 1995. *Gifts and Commodities. Exchange and Western Capitalism since 1700*. London and New York: Routledge. 1997. Introduction. In *Meanings of the Market. The Free Market in Western Culture* (ed.) J.G. Carrier. Oxford: Berg.
- Cassidy, R. 2002. *The Sport of Kings. Kinship, Class and Thoroughbred Breeding in Newmarket*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Comaroff, J.J.C. 1999. Occult economies and the violence of abstraction: Notes from the South African postcolony. *American Ethnologist* **26**, 279-303.
- Curtis, B. 2002. Introduction. In *Gambling In New Zealand* (ed.) B. Curtis. Palmerston North: Dunmore Press.
- Dagen, -. 2002. Som seks små Rainmen regnede Harvardstuderende sig til millioner i de amerikanske kasinoer. In *Dagen*. København.
- Damon, F.H. 1993. Representation and Experience in Kula and Western Exchange Spheres (or Billy). *Research in Economic Anthropology* **14**.
- Dixey, R. 1996. Bingo in Britain. An analysis of gender and class. In *Gambling Cultures: Studies in History and Interpretation* (ed.) J. McMillen. London: Routledge.
- Geertz, C. 1993 (1973). Deep Play: Notes on the Balinese Cockfight. In *The Interpretation of Cultures*. London: Fontana Press.
- Goffman, E. 1967. Where the Action is. In *Interaction Ritual. Essays on Face-to-Face Behavior* (ed.) E. Goffman. New York: Anchor Books Doubleday & Company.
- Goodale, J.C. 1988. Gambling is hard work: Card playing in Tiwi society. *Oceania* **58**.
- Huizinga, J. 1963. *Homo Ludens: Om kulturens oprindelse i leg*. Gyldendals Uglebøger.
- Lloyd, M. 2002. Sociological Reflections: Problem Gambling and its Medicalisation. In *Gambling in New Zealand* (ed.) B. Curtis. Palmerston North: Dunmore Press.
- Malinowski, B. 1961 (1922). *Argonauts of the Western Pacific*. Illinois: Waveland Press.
- Mann, K. 2003. "Sit anywhere you like, we're all friends together"; reflections on bingo culture. London: Goldsmith College.
- Manning, F. 2002. Celebrating Cricket: The Symbolic Construction of Caribbean Politics. *American Ethnologist* **8**, 616-632.
- Miller, D. 1987. *Material Culture and Mass Consumption*. Oxford: Basil Blackwell. 1998. *A Theory of Shopping*. Ithaca, New York: Cornell University Press.
- Mitchell, W.E. 1988. the defeat of hierarchy: gambling as exchange in a Sepik society. *American Ethnologist* **15**.
- Rasmusen, E. 1995. *Games and information. Second edition. An introduction to game theory*. Cambridge: Blackwell.
- Reith, G. 2002. *The Age of Chance. Gambling and Western Culture*. London: Routledge.
- Rosecrance, J. 1985. Compulsive Gambling and the Medicalization of Deviance. *Social Problems* **32**, 275-284.
- . 1986. Why Regular Gamblers Don't Quit: A Sociological Perspective. *Sociological Perspectives* **29**, 357-378.
- Sahlins, M. 2000. The Sadness of Sweetness; or, The Native Anthropology of Western Cosmology. In *Culture in Practice. Selected Essays* (ed.) M. Sahlins. New York: Zone Books.
- . 2000 (1972). The Original Affluent Society. In *Culture in Practice. Selected Essays* (ed.) M. Sahlins. New York: Zone Books.
- . 2000 (1976). La Pensée Bourgeoise: Western Society as Culture. In *Culture in Practice. Selected Essays* (ed.) M. Sahlins. New York: Zone Books.
- Skatteministeriet, E., Justitsministeriet. 2001. *Spil i fremtiden - overvejelser om en samlet spillelovgivning*. København: Skatteministeriet.
- Steffen, V. 2001. Rethinking the concept of play. Paper presented to the Magleås 2001, 2001.
- Verdery, K. 1995. Faith, Hope, and Caritas in the Land of the Pyramids: Romania, 1990 to 1994. *Society for Comparative Study of Society and History* **37**, 625-669.
- Walker, M. 1996. The Medicalisation of Gambling as an "Addiction". In *Gambling Cultures: Studies in History and Interpretation* (ed.) I. McMillen. London: Routledge.
- Weiner, A.B. 1988. *The Trobrianders of Papua New Guinea*. Fort Worth: Harcourt Brace Jovanovich College Publishers.
- . 1992. *Inalienable possessions. The Paradox of Keeping-While-Giving*. Berkeley: University of California Press.
- Whyte, W.F. 1943. *Street Corner Society: The Social Structure of an Italian Slum*. Chicago: University of Chicago Press.
- Woodburn. 1982. Egalitarian societies. *Man* **17**, 431-451.
- Zimmer, L.J. 1988. Playing at being Men. *Oceania* **58**.
- Zola, I.K. 1967. Observations on Gambling in a Lower-Class Setting. In *Gambling* (ed.) R.D. Herman. New York: Harper & Row.

Note:

1. Malinowski anvendte ikke begrebet spil i sin undersøgelse fra 1922. Dette antyder dels, hvor teoriladet spil-begrebet er, dels at teoriene har skiftet, således at det nu forekommer mere indlysende at opfatte forhold som kula som et spil.