

Jedním z témat této eseje proto musí být jak empirická kritika dosud uveřejněných případových studií hráčského prostředí (obšírněji se pokusím zhodnotit tu patrně nejčastěji citovanou, Geertzovu Záludnou hru), tak posléze i návrh metodologie, umožňující takový sběr a takové vyhodnocování etnografického materiálu, který by z hráčského prostředí vytěžil smysluplnější poznatky.

Smysluplné a objevné přesídlení do prostředí hazardní hry je ovšem z mnoha důvodů mimořádně obtížné. Na takovou obtížnost poukazuje kdejaká studie kdejakého etnograficky zkoumaného prostředí, v našem případě je však kromě nutnosti se osobně a dlouhodobě vystavit nejen specifické radosti, ale i bolesti, nezbytné problematizovat i konvenční pojmové kategorie; přinejmenším přestat považovat zažitá pojmová určení za dostatečná – vyjeví se totiž jako vnitřně rozporná. Tuto rozpornost je nutné rozpoznat jak v kolokviálním používání, tak i ve studiích těch společenských vědců, kteří „hru“ učinili předmětem svého soustředěného zájmu; vyberu tři daleko nejcitovanější a očividně nejvlivnější: práce Johana Huizingy, Eugena Finka a Rogera Cailloise. (A nejen tyto studie, těšící se z pověsti „klasiky“, nýbrž i některé práce současné, jmenovitě z pera Gerdy Reithové či Jacksona Learse).