

ostalnih oblika mišljenja (Huizinga str. 17)“. Na tragu Šilerovog određenja nagona za igrom ovde se utvrđuje ono što je zajedničko za svaki oblik igre, a to je da je ona *slobodan čin*. Bilo da je u pitanju takmičenje, utakmica, igra kao ples, igra kao pozorište, maskenbal ili turnir, njen osnovni uslov je da u sebi bude nenametnut čin. Igra koja se igra na zapovest ili u funkciji neke *koristi* više nije igra, smatra Huizinga. Na tim temeljima dovodi se u pitanje *postojanje igre* u savremenom sportu – primera radi, iako se utakmice Lige šampiona gledaju zbog *igre*, ugovori između fudbalera i njihovih klubova podrazumevaju profesionalan angažman sa striktno određenim uslovima i poslovnim obavezama, koji uklanjaju momenat slobodnog i neuslovljenog *igranja*. Isti slučaj je i sa ostalim sferama kulture i civilizacije u kojima je područje igre regulisano profesionalnim kriterijumima. Igra može da „trpi“ samo sopstvena pravila, koja sebi samoj postavlja, čime svako pravilo uslovljeno spoljašnjim faktorima direktno ruši upravo *autonomnost* na kojoj je fundirana. To dovodi do horizonta koji podrazumeva da se fenomen igre ne posmatra kroz razliku u odnosu na *pravi život*, jer suština tog fenomena ne leži u toj razlici.

Ciljevi i smisao igre pozicionirani su izvan materijalnog interesa i zadovoljenja potreba, dok je ona jasno razgraničena od svakodnevnog života mestom, trajanjem i ponavljanjem: ona mora biti takva da se „može ponoviti u svakome času, pa bilo to nakon duže stanke ili odmah nakon završetka, kao što je to u dječjoj igri, u partiji šaha i u utakmici (Huizinga, str. 20)“. Osim toga, igra je određena vlastitim pravilima i redom, jer nije reč o tome da se igra nalazi *izvan* stvarnosti, nego o tome da se radi o jednoj *zasebnoj vrsti* stvarnosti. Fenomen koji Huizinga tu otkriva je tzv. *sveta ozbiljnost* u igri – ističući da je reč o području do kojeg je gotovo nemoguće dospeti poznatim metodama: postavlja se pitanje, da li je na tragu tog fenomena moguće zaključiti da su kultovi, magija, obredi i drugi izrazi običajnosti u osnovi igra? On smatra da takve zaključke ne treba donositi preuranjeno, jer bi teza o relevantnosti igre mogla postati