

iako za stvaran svet ta pravila nisu smisljena, smisao igre leži upravo u njima – „njegovi argumenti su neoborivi. Igra nema drugog smisla osim sebe same (Kajoa, 1979, str. 35)“. To je razlog zbog kojeg je važan dobrovoljni pristanak na pravila igre, koja time postaje slobodna i neizvesna.

Kajoa čak navodi da onaj ko je suviše vešt u igri, pa stalno pobeđuje ili dobija, gubi interesovanje ostalih učesnika ili posmatrača, jer igra sa unapred poznatim rezultatima nije igra. Na ovim osnovama i uz pomoć drugih ispitivanja, on navodi šest neophodnih uslova svake igre – igra mora da bude:

1. *slobodna* (igrač ne sme biti primoran na igru),
2. *izdvojena* (preciznim vremenskim i prostornim granicama),
3. *neizvesna* (bez mogućnosti da se tok i rezultat igre unapred znaju),
4. *neproductivna* (ne sme da stvara dobra ili bogatstva),
5. *propisana* (zakonima koji u trenucima igre *apsolutno* važe),
6. *fiktivna* (u odnosu na svakodnevni život (Kajoa, str. 37–38)).

Pomenuti uslovi tiču se forme svake igre, ali ne i njenog sadržaja, pa su poslednja dva uslova međusobno nespojiva, što predstavlja osnovu za klasifikaciju igara. Kajoa razlikuje četiri vrste igara, prema prethodno navedenim uslovima:

- a) *Agon*
- b) *Alea*
- c) *Mimicry*