

predstavlja simbol sveta (Fink, E., 2000, str. 2–5), što je i naziv njegovog dela koje razmatra ova pitanja. Hajdeger u *Onto–teološkom ustrojstvu metafizike* piše da je *bit bitka* igra, s tim što za njega igra nije estetsko pitanje, već se tiče umetnosti, koja sa estetikom po njegovom mišljenju i nema veze – jer umetničko delo ne postoji zbog estetskog uživanja, što je čitava tradicija pogrešno pokušala da predstavi.

Igra u kulturološkim i sociološkim razmatranjima

Budući da je tema predavanja igra u smislu *filozofskog* problema, a ne problema *uopšte* ili problema razmatranja *različitih nauka*, pomenućemo samo dve od brojnih koncepcija koje nisu filozofske u užem smislu, ali imaju dovoljno značajan uvid u problematiku igre. Prva je koncepcija Johana Huizinge, a drugu postavlja Rože Kajoa.

Huizinga smatra da pojmovi *homo sapiensa* i *homo fabera* samo partikularno zahvataju određenje čoveka i da ne pogađaju njegovu suštinu, pa im suprotstavlja *homo ludensa* – čoveka koji se igra. *Čovek koji se igra* predstavlja određenje u kojem je igra definisana kao nešto starije i od kulture i od ljudskog društva uopšte, čemu civilizacija nije priznala ni jednu značajnu funkciju, iako ona po sebi nosi izuzetno *smislene funkcije*. Huizinga napušta prevaziđeno stanovište po kojem je igra definisana kao puko sredstvo za rasterećenje od suviše snage, ali se ne zadržava ni na koncepcijama koje igru objašnjavaju kroz nagon za oponašanjem ili podražavanjem (mimozisom) ili kao takmičarski poriv. Razlog zbog kojeg su sva ta određenja za Huizingu manjkava leži u činjenici da se baziraju na jednom zajedničkom stavu: da igra postoji *zbog nečeg drugog*. To znači da se igra nije ni pokušala razmatrati kao autonomna ljudska