

d) *Ilinx*

Sva četiri oblika ravnopravno dele naziv *igra*, ali se razlikuju kao celine: „igra se fudbal, klikeri ili šah (*Agon*), igra se rulet ili na lutriji (*Alea*), igramo se gusara, Nerona ili Hamleta (*Mimicry*), igramo se da bi brzim okretanjem ukrug ili padom izazvali u sopstvenom organizmu stanje zbunjenosti i strepnje (*Ilinx*) (Kajoa, str. 40)“. To, međutim, nije jedina i ključna razlika među vrstama igara – postoji još jedna: razlikovanje igre kao *paidia* i igre kao *ludus*. *Paidia* predstavlja princip razonode, nestašluka, improvizacije i slobodnog izraza, dok *ludus* predstavlja potrebu da se „takva priroda podvrgne proizvoljnim konvencijama, imperativima, i to namerno nezgodnim, i da se stalno i sve više ometa postavljanjem sve težih prepreka, kako bi joj se put do željenog cilja učinio što napornijim (Kajoa, R., 1979, str. 41)“. Kajoa već na početku ovih klasifikacija uočava da predanost u igri nije rezervisana samo za decu, već u značajnijoj meri upravo za odrasle ljude.

Razvijajući Šilerovu tezu o funkciji igre kao totalitetu, koja – za razliku od specijalizovanog rada – ne uključuje ni jedno sâmo i izdvojeno svojstvo čoveka, već *sve njih*, Kajoa smatra da jedna civilizacija i njena epoha može biti potpuno određena svojim igrama. Uz određenje igre kao slobodne, izdvojene, neizvesne, propisane i fiktivne, Kajoa naglašava važnu karakteristiku igre, a to je nužnost da ona bude neproduktivna, jer igra koja rezultira profitom nije igra, već posao. U tom smislu savremeni profesionalni sport postaje posebnom kategorijom fenomena igre: „stoga, ne samo profesionalci koji se bave *nekim zanatom*, već i svi oni koji u okviru amaterskog sporta traže ili prihvataju materijalnu dobit, nisu više igrači (Koković, D., 1986, str. 75)“, jer igra koja je dirigovana i produktivno motivisana nije više igra.