

strukturi, koja ga pozicionira u sferu koja, uz izuzetak u vidu prožimanja sa nekoliko drugih estetičkih pojmova, nije dovoljno jasno povezana sa ciljevima i funkcijama koji karakterišu druge, praktički i poetički jasno utemeljene sfere.

Igra ima vlastite ciljeve i funkcije, koji nisu karakteristični ni za jedno drugo područje stvarnosti, pa stoga pristup njenom misaonom obuhvatanju mora biti jedinstven i pažljivo odabran, da bi se ono neuhvatljivo u njenoj suštini moglo pojmovno zahvatiti. Pojmovno zahvatanje neraskidivo je vezano i za različite forme terminoloških određenja, na koja bi trebalo posebno skrenuti pažnju.

Terminološki, pojam igre nosi različita značenja u zavisnosti od jezika koji ga je oblikovao – u većini jezika iskazan je kroz jedan termin, a u nekim jezicima njegove različite attribute izražava više termina: tako francusko *jeu*, italijansko *gioco*, latinsko *ludus*, nemačko *das Spiel*, portugalsko *jogo*, mađarsko *játék*, rusko *uzpá*, srpsko *igra* i špansko *juego* označavaju ono za šta je, na primer, u grčkom i u engleskom jeziku potrebno uključiti dva termina: u starogrčkom jeziku termine *παιχνίδι* i *παιδιά*, a u engleskom jeziku *the play* i *the game*. U svim slučajevima, međutim, jasno je da je reč o veoma kompleksnom pojmu, koji svojom osobenošću zahteva da bude podvrgnut nizu estetičkih, društvenih i filozofskih pitanja.

### **Istorijski pregled odabranih filozofskih određenja pojma igre**

**- Ključna određenja pojma igre u antičkoj filozofiji**