

subjekt igre sama igra, a ne igrač, tako je sam način bitka igre da dođe do vlasitog samoprikaza - njena svrha je doći do svog-prikaza, samoprikazivati se. Ono što smo prethodno samo negativno odredili kroz tezu da igra nema svrhu izvan sebe, sada dobija svoje pozitivno određenje - svrha igre jeste da se samoprikaže. U pogledu na pojam igre koji uvek već stoji u vezi sa izvornim smislom mimezisa, ne možemo napraviti razliku između onoga šta se prikazuje i samog prikazivanja, jer sam prikaz i samo prikazivanje jeste ono što neka stvar jeste, tj. jeste način njenog bića.

Pored prethodno rečenog, igra kao prikazivanje uvek je prikazivanje za nekog - "prikaz za" (138). Međutim, ovo prikazivati se nekome, ili biti "prikaz za", ne znači da je temelj igre mišljen u pogledu na onoga kome se igra prikazuje. Kako sam Gadamer kaže: "Otvorenost prema posmatraču spada, naprotiv, takođe u zatvorenost igre. Posmatrač vrši samo ono što je igra kao takva." (139). Ako je fenomen igre vodilja razumevanja iskustva umetničkog dela, onda odatle možemo nazreti ono što će kasnije biti još jasnije artikulisano, naime, da ako umetničko delo uvek jeste za nekog, tj. ako ono sebe odašilje ka nečijem razumevanju, to ne znači da je subjekt koji razumeva, odnosno iskušava isto, onaj koji konsituše ono šta umetničko delo jeste. To da je delo kao igra uvek igra za, ovde za nečiju interpretaciju, to ne znači da je ono proizvedeno činom interpretacije, već da je u samu strukturu umetničkog dela uključeno to da je ono za nekog - ili kao kako Gadamer kaže data otvorenost, kao biti za nekog, spada u samu zatvorenost, u bitak umetničkog dela. Ili ako hoćete drugim rečima, **umetničko delo mišljeno kao igra jeste po sebi to da je za drugog** kao vlatiti samoprikaz drugom.

Sam Gadamer navodi primer pozorišta u kojem igra i igrači, tj. predstava i glumci jesu za publiku, gde poenta nije da se igrač/glumac gubi u igri odnosno