

Samu igru možemo razlikovati o načina držanja onoga koji igru igra. Dakle, u startu možemo misliti igru ne polazeći od subjekta. Najčešće razumevanje igre polazi od suprotnosti igre i ozbiljnosti koja izvršava neku svrhu. Dakle, puku igru možemo odrediti kao nešto što nije ozbiljno (132). Međutim, iako igra nema neku izvan sebe “ozbiljnu” svrhu to ne znači da unutar igre ne postoji nikakva svrhovitost. Gadamer kaže: “Igranje tek onda ispunjava svrhu koju ima ako se igrač unese u igranje. Igru potpunom igrom ne čini veza s ozbiljnošću koja proizilazi iz igre, već samo ozbiljnost pri igri. Onaj koji igru ne shvata ozbiljno kvari igru.” (132) Još jedan bitan momenat sa igrom, kome ćemo se još vratiti, podrazumeva da igra onemogućava igraču da je razume kao nekakav predmet dok je igra, ona nije nešto pred njim, već je igrač je u njoj.

Značaj pojma igre za razumevanje umetničkog dela dolazi odatle što iskustvo umetnosti po Gadameru preobražava onoga koji ga iskušava. Dakle, subjektum umetničkog dela nije naša subjektivnost i naš doživljaj, već samo umetničkog delo koje opstaje i istrajava u našem iskustvu istog. Paralela sa načinom bitka igre je po Gadameru sledeća: “...igra ime sopstevenu bit, nezavisnu od svesti onih koji igraju.” Dakle, preko igrača dolazi do igre, ali on nije subjekt igre. (132)

Gadamer u eksplikaciji pojma igre polazi od samog miga jezika, tj. od toga kako se sama reč pokazuje u svakodnevnoj upotrebi. Mi govorimo o igri svetla, suigri udova, igri snaga, igri reči. Jezik ovde igru pokazuje kao kaže Gadamer “neko kretanje tamo-amo, koje nije vazano za neki cilj, gde bi se završilo.” (133) Tome Gadamer dodaje sledeći ključni momenat: “Kretanje koje je igra nema neki cilj u kojem se završava, već se obnavlja u stalnom ponavljanju.” (133). Dakle, suštinsko za igru jeste dato ponavljajuće prinavljanje igre same, a ne onaj koji