

Играта заема значимо място в живота на човека. Социалната структура представлява организирана мрежа от модели на поведение чрез които се осъществява социалното взаимодействие между социалните актьори. Забавната игра е основният модел на заучаване на приетите модели на социално поведение в определена култура Според Й. ХЪОЙЗИНХА: игровият инстинкт е централен елемент, около който се образува явлението култура, т.е. забавна игра (play) е ядрото, около което се развива явлението култура. . Закона и реда, търговията и печалбата, занаятите и изкуството, поезията, знанието и науката - имат своите корени в забавната игра.

Състезателният стремеж

, или агоналният стремеж е културен феномен. Той е резултат от научаване на определени културни модели на поведение, приети в съответната култура.

РАЗЛИЧНИТЕ КУЛТУРИ ФОРМИРАТ ДВЕ ГЛАВНИ ГРУПИ: ритуални или не агонални култури; състезателни или агонални култури. **ХАРАКТЕРИСТИКИ НА ЗАБАВНАТА ИГРА СПОРЕД Й. ХЪОЙЗИНХА:**тя е свободно действие или занимание; извършва се в известни и установени граници по време и пространство; осъществява се на основата на свободно приети, но след приемането задължителни, правила; тя е придружена от чувство на напрежение и радост; възприема се като нещо различно от „всекидневния живот”. Съществуват 5 типа забавна игра, според Хъойзинха: състезателна, в която се проявява нормата честна игра; игра на щастието; имитационна игра; игри на замайване. Игровото пространство притежава следните елементи: 1.залог (цел) на играта - успех или неуспех, (победа или загуба); 2.участници в играта; 3. правила на играта – образуват се около културните норми.

(fair play – foul play).