

Osnovni razlog koji igru čini toliko izuzetnom čovekovom delatnošću, a time i filozofskom temom, jeste njena potpuna nezavisnost od bilo kakvih praktičnih svrha ili koristi koje bi je uslovile. Naizgled jednostavan, ovaj zahtev suštinski odvaja igru od drugih sfera delanja i čini je apsolutno autonomnom i slobodnom, čak i ako ona *posredno* rezultira nekakvom svrhom ili korisnim učinkom.

Važan momenat ovog određenja je upravo *autonomija*, čije ime već upućuje na činjenicu da igra nije delatnost *bez* pravila, već delatnost koja *sebi propisuje* pravila, tj. zakone (gr. αὐτονομία, od *auto* – sam, i *nomos* - zakon). Osim tog evidentnog značenja, *autonomija igre* upućuje na još jedan, filozofski značajan momenat: na praktičku zasnovanost igre, kao autentičnog delanja čoveka.

U antičkoj grčkoj filozofiji ne postoji sistematično prikazan i koherentno predstavljen pojam igre u svom punom značenju i značaju, ali – kao i u slučaju brojnih drugih pojmova, upravo posebni i naizgled sporadični uvidi antičkih filozofa predstavljaju neke od njegovih najznačajnijih i nezaobilaznih određenja. Već Heraklit razume značaj igre, određujući pojam životnog veka kao *dete koje se igra kamenčićima* (Heraklit, 2001, str. 88–89) – pa ovaj uvid predstavlja prvo filozofski problematizovano shvatanje opsega igre kao zasebne i samostalne delatnosti. Poređenje životnog veka sa detetom koje se igra upućuje na slobodu, sa jedne, i na uređenost, sa druge strane – pa na taj način zahvata ne samo specifičnost života i vremena kao važnih ontoloških pojmova, nego omogućava i pristup igri kao važnom elementu čovekovog uobličavanja. Drugim rečima: u Heraklitovom određenju ističe se i *značaj života* i *značaj igre*, kao onoga čime se život može simbolično prikazati.