

Platon drugačije pristupa problematici igre, pozicionirajući je unutar važnih pedagoških principa, premeštajući na taj način fokus na oblikovanje čoveka, kao centralnu svrhu i funkciju igre – „našoj deci treba bez oklevanja omogućiti da učestvuju u takvim igrama koje imaju čvrsta pravila, jer ako su njihove igre bez tih pravila i ako ih deca ne usvoje, neće biti moguće da od njih postanu vrli ljudi, pokorni zakonu (Platon, 2002, 424 e–425 a)“. Brojni *poietički* pojmovi, (koji su nakon Baumgartenovog ustanovljavanja estetike proglašeni *estetičkim*), predstavljaju za Platona ključne elemente u vaspitno-obrazovnom uređenju polisa, pa se moraju posmatrati pre svega u tom kontekstu. Kao što se pojam podražavanja (mimesis) kritikuje pre svega u smislu njegovih posledica po moralno ustrojstvo posebnih društvenih grupa, tako se i igra rasvetljava u pogledu posledica koje može imati u vaspitnom smislu, odnosno uticaja koji može da ostavi na moralni karakter mladog čoveka.

Takva pozicija nipošto ne znači da Platon relativizuje značaj igre, posmatrajući je kroz prožetost sa onim do čega mu je istinski stalo, već naprotiv: ukazuje na njen suštinski važan uticaj na temelj antičkog polisa – uticaj na njegovog građanina. To znači da je igra izuzetno ozbiljna sfera za čovekovo oblikovanje, jer se upravo kroz nju podstiču osobine koje su u poželjne u životu u polisu – „tako ćemo i sebi samima i bogovima biti prijatelji, i u ovozemaljskom životu dobijati nagrade koje pravičnost zaslužuje, kao što pobednici u igrama idu okolo po stadionu prikupljajući ih (Platon, 2002, 621 c–d)“. Način na koji se to odvija ne nosi sa sobom ni prisilu ni napor, što dodatno podstiče i razvija važne čovekove osobine.

U *Parmenidu* Platon govori da pre filozofske rasprave, pre nego što „naporna igra treba da bude odigrana“, treba da „počnem od sebe samoga (Platon, 1959, str. 20)“; zatim, u *Gorgiji* razlikuje dve vrste umetnosti (techne): „umetnost koja ima posla sa dušom ja nazivam politikom, a onu drugu, koja se bavi telom, ne mogu da nazovem tako jednim jedinim imenom;