

Hra je velmi variabilní chování, ve kterém se vyskytuje mnoho různorodých prvků a vzorců chování. Herní sekvence se skládá jak z prvků, které jsou pro hru jedinečné, tak z prvků, jejichž podoba je převzata z původně neherních kontextů, jako je predační, agresivní nebo sexuální chování. Mezi prvky, které jsou používány téměř výhradně v kontextu hry, patří herní signály.

Tyto ritualizované pohyby a gesta mají v sociální hře jasný účel - pomocí nich jedinci sdělují hernímu partnerovi svůj hravý záměr. Herní signály slouží buďto k iniciaci sociální hry, v případě že jsou použity na počátku herní sekvence, nebo k zajištění bezproblémového pokračování hry ve chvíli, kdy by mohlo herním partnerem dojít ke špatnému vyložení ostatních prvků ve hře a interakce by mohla být ukončena nebo přerušena jiným typem chování.

Za poslední půl století se rapidně zvýšil počet vědců a vědeckých týmů, které se studiem hry a herních signálů zabývají. Stále však není provedeno dostatečné množství sekvenčních analýz hry u jednotlivých druhů. To by umožnilo podrobnější mezidruhové srovnání hry a mohly by se objevit nové souvislosti, které nám doposud unikají.