

---

## O jogo na vida adulta: possíveis relações entre a Epistemologia Genética e os processos motivacionais

---

Liseane Silveira Camargo<sup>1</sup>

### Resumo

Jogar é uma atividade lúdica observada já nos bebês, através do jogo do exercício. Com o advento da função semiótica e da capacidade de representar, é possibilitado o jogo simbólico. Posteriormente, surge o jogo de regras, propiciado pelo desenvolvimento da capacidade de descentração dos sujeitos. O jogo se diferencia das atividades não-lúdicas porque assume um caráter “desinteressado”, por um ponto de vista, e “interessado”, por outro. É desinteressado quando se considera que o jogo não possui objetivo extrínseco para acontecer e, interessado, quando se assume que o jogo é interessante por si só, de forma intrínseca. Parte-se do pressuposto que o adulto experimentou todos os tipos de jogos: exercício, simbólico e de regras e, por sua vez, continua exercendo os mesmos (se consideramos que ainda dispõe ou organiza atividades lúdicas), só que o faz de forma diferente já que sua estrutura de pensamento não é a mesma que a de uma criança. Como o adulto joga? Por que joga? Para responder a estas perguntas, buscam-se subsídios tanto na teoria piagetiana como nos processos motivacionais apresentados na teoria de Juan Antonio Huertas. É feita uma apresentação da possível relação entre a Epistemologia Genética e a Teoria dos Processos Motivacionais para, posteriormente, referir os aspectos do jogo e sua execução na vida adulta. A revisão teórica e as relações estabelecidas neste texto vão em busca de novas reflexões sobre o tema e no intuito de mostrar que “jogar” ou “brincar” não se restringe à infância.

**Palavras Chave:** jogo - vida adulta - Epistemologia Genética - processos motivacionais

---

## The play in the adulthood: possible relations between the Genetic Epistemology the motivational processes

---

### Abstract

To play a game is a playful activity already observed in babies, through the game of exercise. With the advent of semiotic function and the ability to represent, it is possible the symbolic play. Afterward, the rules game comes up, fostered by the development of the decentration capacity of the subject. The game differs from non-recreational activities because it takes a “disinterested” character, in one way, and “interested” in another one. It is disinterested when you consider that the game does not have to happen in an extrinsic goal, and it is interested when it is assumed that the game is interesting in itself, intrinsically. It starts from the premise that the adult has experienced all kinds of games: exercise, symbolic and rules games, and continues to

---

<sup>1</sup> Doutora em Educação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), Mestre em Educação pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS) e Psicopedagoga Clínica e Institucional pelas Faculdades Porto-Alegrense (FAPA). Atua no Ensino Fundamental pela Rede Estadual de Ensino do Rio Grande do Sul e pela Rede Municipal de Ensino de Torres/ RS. E-mail: liseanesilveira@yahoo.com.br

exercise the same (if we consider that the adult still has or arranges recreational activities) but it does differently since its thought structure is not the same as that of a child. How does the adult play? Why does he play? Looking for these answers subsidies are searched both in Piaget's theory as in the motivational processes presented in Juan Antonio Huertas' theory. It is made a presentation about the possible relationship between the Genetic Epistemology and the Theory of Motivational Processes for, later, make a reference about the game aspects and their implementation in adulthood. The literature review and the relations established in this text go in search of new thinking on the subject and in order to show that "play a game" or "playing" is not restricted to childhood.

**Keywords:** game - adulthood - Genetic Epistemology - Motivational Processes

## **Introdução**

Jogar é "coisa de criança"? Também. É de criança e é de adulto. A criança joga, o adulto joga. De acordo com a Epistemologia Genética, o jogo é parte da estrutura de pensamento do sujeito e precisa se levar em conta este desenvolvimento para compreender o jogo de forma adequada. O jogar, na vida adulta, tem diferença se comparado com o jogar infantil, pois, justamente, a estrutura de pensamento do adulto é diferente. É uma estrutura embasada em um pensamento formal, tendo os mecanismos de representação e operação construídos. Esse texto relaciona a explicação sobre o jogo, na Epistemologia Genética, com a teoria que aborda os processos motivacionais, de Juan Antonio Huertas, a qual discorre sobre os motivos que levam o sujeito a realizar as ações. A relação entre jogo e processo motivacional é possível no momento em que o primeiro é visto como uma atividade prazerosa, lúdica e o segundo como uma explicação de como o agir em algo prazeroso torna-se significativo. Explicar como o jogo acontece na vida adulta e contribuir para o estudo sobre o sujeito adulto, explicitando a ocorrência e a importância do jogo em sua vida, é a proposta deste artigo. Para isto, relaciona o conceito de jogo apresentado na Epistemologia Genética com a teoria dos processos motivacionais, compreendendo estes últimos como participantes na intencionalidade de significar uma atividade como lúdica.

## **A possível interação entre a epistemologia genética e os processos motivacionais**

Segundo a teoria de Juan Antonio Huertas, a motivação de um sujeito para uma determinada ação não é estanque, esta é entendida como um processo. Um sujeito precisa de algum motivo para realizar uma ação e, muitas vezes, age sem tomar cons-

ciência deste motivo. O que explica a ação do sujeito tem relação com seu processo motivacional. Quando o motivo está relacionado com a própria atividade em si, ele é intrínseco - a atividade exercida é a própria meta. Quando o motivo está relacionado com o que a atividade pode proporcionar, com o seu resultado, ou quando ela é vista somente como um meio para atingir uma meta, ele é extrínseco. O processo motivacional dos sujeitos está sempre relacionando motivos intrínsecos e extrínsecos, não há como isolá-lo, o que há é a predominância ora de um, ora de outro. O que determina a predominância de um dos motivos é o que a atividade proposta significa para o sujeito, de acordo com suas vivências e expectativas (HUERTAS, 2001).

O processo motivacional é dialético, levando em conta os polos intrínseco e extrínseco. Intrínseco quando advém de um interesse na ação por si só, nela como finalidade e relacionada aos motivos construídos pelo sujeito, levando em consideração a sua história pessoal. Extrínseco quando está relacionado aos interesses que poderão beneficiar o sujeito, mas que são apresentados na sua trajetória, funcionando como meio para conseguir um fim. Assim: “[...] Partimos de uma idéia de desarrollo mucho más dialéctica y compleja”. [...] En ella se defiende una idea de génesis y cambio continuo, sin teleología clara y muy vinculado con el entorno social en el que está el sujeto y que es a la vez parte de ese sujeto” (HUERTAS; ARDURA. 2004, p.13). Nesse sentido, a história pessoal, que é base para o processo de motivação intrínseco, é alimentada pelo processo de motivação extrínseco. Essa alimentação não acontece de forma linear e programada, por isso é processo. Os processos motivacionais, intrínseco e extrínseco, mobilizam-se mutuamente. E, nessa dialética, entram os sentimentos de êxito e de fracasso para que o sujeito possa avaliar que o motiva (não necessariamente com tomada de consciência).

Além disso, “[...]las tendencias motivacionales no serían entonces rasgos que tienden a estabilizarse en la personalidad de cada uno. Sería la actualización de uno de los muchos patrones motivacionales que tenemos y están en ese entorno concreto” (id). O processo motivacional está presente no desenvolvimento, atuando nas relações entre sujeitos e entre sujeitos e objetos (objeto do conhecimento).

Existem “dois pólos” no processo motivacional: motivação intrínseca e motivação extrínseca. A primeira está relacionada com o prazer da atividade em si, ou seja, a meta é a própria atividade. A segunda se relaciona com o resultado que a atividade proporcionará, a meta não está na atividade, ela é um meio para alcançar um fim (HUERTAS, 2001).

Dentre os argumentos que interferem no processo motivacional, Huertas (2001) aponta diversos fatores, que são:

- a busca pelo prazer ou a tentativa de evitar a dor: os sujeitos buscam o êxito e evitam o fracasso. Nesse sentido, as atividades em que demonstram maior competência são aquelas que lhe proporcionarão mais prazer e, com isso, a própria atividade torna-se interessante, fazendo predominar a motivação intrínseca;
- as necessidades sociais: os sujeitos que agem por disciplina, por organização, porque se integram na sociedade e consideram suas ações dentro de um contexto. Nesse sentido, há o predomínio da motivação extrínseca;
- a curiosidade e o gosto pela exploração: a motivação que move a curiosidade é predominantemente intrínseca, já que a curiosidade é resultante das necessidades do próprio sujeito, um sentimento. Quando a motivação é predominantemente intrínseca, o indivíduo torna-se mais capaz de controlar suas ações e sente mais comprometimento em relação às atividades; e
- ter reconhecimento dos outros: a relação de trocas entre os sujeitos pode promover sentimento de dívida, de gratidão. Na teoria dos processos motivacionais a motivação extrínseca se relaciona com este sentimento, pois não é feita a ação com base apenas no aproveitamento da tarefa, mas, sim, no resultado social que a ação proporcionará.

Os fatores destacados por Huertas (2001) como interferentes no processo motivacional podem ser relacionados com conceitos piagetianos. Um ponto de aproximação é a ideia de processo. A dialética inferida na teoria motivacional de Huertas, em que as motivações intrínseca e extrínseca estão presentes simultaneamente nas

ações, se compara à relação dialética piagetiana, como nos conceitos de assimilação e acomodação. Huertas (2001) não propõe uma teoria de desenvolvimento ampla como a de Piaget, mas as informações que apresenta na teoria dos processos motivacionais podem contribuir para os estudos da Epistemologia Genética. Uma das aproximações se refere ao conceito de jogo (mas que a teoria dos processos motivacionais não apresenta utilizando o termo jogo). O jogo como atividade desinteressada (externamente) e lúdica. O jogo como algo que, se relacionado com a explicação dos processos motivacionais, proporciona a predominância da motivação intrínseca.

De acordo com Piaget (1964/1975) jogo é a “[...] utilização das coisas por uma atividade que tem em si mesma a sua finalidade” (p.115). Considerado como uma atividade lúdica, são trazidos seis critérios para dissociar o jogo das atividades não-lúdicas:

- o “de encontrar sua finalidade em si mesmo” (p.188). Nesse sentido, Piaget (1964/1975) contrapõe as teses de Baldwin e Souriau. Para o primeiro o jogo é “desinteressado”, com um fim em si mesmo, e, para o segundo, o jogo é “interessado”, já que o jogador se preocuparia com o resultado de sua atividade. O primeiro se apoia no autotelismo, com orientação centrípeta, em que o sujeito exerce seus poderes e sente-se causa. O segundo apoia-se no heterotelismo, com orientação centrífuga, em que há subordinação dos esquemas ao real. Para Piaget (1964/1975), o autotelismo e heterotelismo representam dois pólos que se manifestam na atividade do jogo. Assim, no jogo de exercício, a presença destes pólos estaria mais equilibrada e, no jogo simbólico, o autotelismo se sobressairia;

- o da “espontaneidade do jogo, oposta às obrigações do trabalho e da adaptação real” (p.189). Assim, “o jogo é uma assimilação do real ao eu, por oposição ao pensamento “sério” que equilibra o processo assimilador com uma acomodação aos outros e às coisas” (p.190). O sujeito transforma no jogo o real para si e não a si para o real;

- o de ser uma atividade de prazer. “[...] o auto e o heterotelismo traduzidos em termos afetivos” (p.190). Mesmo nos jogos simbólicos de liquidação (aconteci-

mentos penosos), Piaget (1964/1975) considera que a reprodução da criança não se dá no sentido de “conservá-los na qualidade de dolorosos, mas, sim, para torná-los suportáveis e mesmo quase agradáveis, pode-se reduzir o jogo a uma busca de prazer” (p.191). O jogo é uma ferramenta de transformação em que tudo que é incluído se subordina aos interesses do eu, trazendo-lhe prazer;

- o de ser “desprovido de estrutura organizada, em contraposição ao pensamento sério, que é sempre regulado” (p.191). Isso porque o real está assimilado aos "caprichos" do eu. Assim, a lógica a respeitar é aquela nomeada pelo sujeito e não a lógica da necessidade;

- o de libertação dos conflitos. O jogo ignora ou encontra os conflitos no sentido de libertar o eu “por uma solução de compensação ou de liquidação, ao passo que atividade séria se vê a braços com conflitos que ela não saberia desviar” (p.191); e

- o da “supramotivação”, proposto por Curti. O jogo seria a “intervenção de motivos não contidos na ação inicial e todo jogo poderia ser caracterizado pelo papel de motivos acrescidos” (p.192).

Os aspectos lúdicos apresentados por Piaget se aproximam das características da motivação intrínseca trazida por Huertas. Dessa forma, a relação entre as teorias permite afirmar que o jogo é: estruturante do pensamento, prazeroso, capaz de encontrar um fim em si mesmo e promovedor de atividade significativa para o sujeito. Huertas (2001) não trata sobre o conceito de jogo, mas, ao trazer informações sobre a motivação intrínseca, remete às mesmas características apresentadas na Epistemologia Genética para a explicação do jogo.

### **O desenvolvimento do jogo da criança ao adulto**

O jogo, além de ser um acontecimento no desenvolvimento, possui uma evolução relacionada à trajetória do pensamento, tanto mostrando indícios de como o pensamento atua, como provocando mudanças na estrutura deste. O estudo do jogo não pode vir isolado da compreensão da estrutura de pensamento do sujeito. O jogo é representação e ferramenta do pensar. Piaget (1964/1975) explica o jogo como um ele-



mento da estrutura do pensamento e não como um conteúdo que apenas faz parte do desenvolvimento. Assim:

[...] o jogo tende sem dúvida simplesmente para um dos aspectos de toda atividade (como a imaginação em relação ao pensamento): sua predominância na criança explicar-se-ia, portanto, não por causas específicas, especiais ao domínio lúdico, mas pelo fato de que as tendências características de toda conduta e de todo pensamento são menos equilibradas entre si no começo do desenvolvimento mental que no adulto, o que, naturalmente, é evidente. (PIAGET, 1964/1975, p.188).

A predominância do jogo na infância é explicada pela estrutura de pensamento pré-operatória ou operatória concreta, as quais a criança dispõe. Nesse sentido, o pensamento formal, tendo o advento da lógica da necessidade, faria com que o jogo adulto fosse organizado de outra forma (Piaget, 1964/1975). É provável que o jogo adulto não seja tão demarcado nas atividades rotineiras se comparado com o jogo infantil, já que este último é, na maioria das vezes, delimitado na vida das crianças, quando possuem horários previstos pela família e escola para que executem. E por ser predominante na organização da sua estrutura de pensamento (quando estão no auge do jogo simbólico, por exemplo) são percebidos por quaisquer pessoas. O olhar do adulto está preparado para observar o jogo infantil, e não seu próprio jogo.

Em sua evolução, o jogo possui três etapas: o jogo de exercício, o jogo simbólico e o jogo de regras (PIAGET, 1932/1994).

O jogo do exercício é predominante no período sensório-motor e marcado pela regularidade dos atos do bebê. Para cada repetição que o bebê executa, apresenta-se uma novidade no seu pensamento. O bebê mexe nos brinquedos repetidas vezes, ritmicamente, e cada vez que realiza a ação algo novo acontece (o que aos olhos de um espectador desavisado pode parecer uma simples cópia).

O jogo simbólico, capacidade que a criança adquire com o advento da função semiótica (ou simbólica) e da representação. Neste jogo, que acontece no período pré-operatório, o enfoque da adaptação do sujeito deixa de ser do ponto de vista do “eu” para o “real” e passa a ser do “real” para o “eu”. Isso explica porque a criança admite que objetos diversos assumam outras funções que são atribuídas pelas próprias crianças, sem que tenha qualquer relação com a função dada socialmente para aquele

objeto (ex: uma caneta pode se transformar em uma menina). A descentração cognitiva nesta fase já possibilita olhar para si a partir de um contexto (se comparado com o período anterior) e a criança transforma este contexto para corresponder às suas necessidades.

O jogo de regras, por fim, que indica maior descentração dos sujeitos (por oposição ao egocentrismo). No jogo de regras as crianças levam em consideração a presença dos outros participantes e jogam para uma mesma finalidade. A regra é, inicialmente, um elemento categórico para o jogo. Com a evolução da descentração e da capacidade de coordenação entre os sujeitos, a regra passa a ser vista como produto de negociação e o contexto do jogo é levado em conta. O jogo de regras aparece na estrutura de pensamento operatório.

O jogo já foi apresentado como integrante da estrutura de pensamento. Tal estrutura, por sua vez, é desenvolvida durante toda a vida. Como o jogo acontece no adulto?

O adulto, segundo a Epistemologia Genética, é capaz de um pensamento operatório formal, por isso é capaz de formular hipóteses e descentrar seu pensamento, colocando-se além do próprio ponto de vista. Vem realizando os jogos – de exercício, simbólico e de regras – durante sua trajetória, mas sempre de forma diferente, já que o pensamento se reelabora, modificando-se. Os processos motivacionais, apresentados na teoria de Huertas, também se fazem presentes no adulto, já que são previstos em todo o desenvolvimento. Nesse sentido, considera-se que:

- o adulto joga com as atividades do cotidiano, como sua atuação profissional, uma viagem, a leitura de um livro, etc. Dessa forma o adulto alia diversão e “atividade séria” (aquelas que não necessariamente são lúdicas). O adulto pode não tomar consciência de que está “jogando”. Assim, pode muitas vezes não saber o porquê joga, mas, caso fosse questionado, talvez respondesse que é para “unir o útil ao agradável”. O jogo adulto, nesse sentido, é referente a todas as atividades “sérias” e que são tratadas, também, como diversão, porque são prazerosas para o sujeito. Acontece quando o



sujeito as realiza pelo prazer de realizar e não apenas porque precisam ser feitas – atividades relacionadas ao processo motivacional intrínseco e ao aspecto lúdico;

- o adulto joga com o pensamento, com suas hipóteses. A possibilidade do pensamento formal permite “brincar” com as ideias de uma forma diferente da forma como a criança brinca. As soluções que para a criança significavam “mágicas”, quando contestadas suas crenças, para o adulto são “absurdas”, quando o adulto se ampara não em crenças, mas em necessidade lógica. Por isso o adulto pode jogar através de ironia, por exemplo. As capacidades de descentrar o pensamento e criar hipóteses permitem infinitos avanços que, quando acompanhados de tomada de consciência, podem ser voluntários, assim o sujeito escolhe por onde ir, por onde encaminhar o pensamento. Nesse sentido o adulto brinca como uma criança quando imagina, mas com o elemento da necessidade lógica que sua estrutura de pensamento lhe possibilita; e:

- o adulto joga o “jogo próprio”. Isso significa que revive os jogos infantis. O jogo de exercício está presente na aprendizagem de uma dança, por exemplo. A cada ensaio se aprende mais. O jogo simbólico aparece nas fantasias, na dramaturgia. O jogo de regras, que pode ter muitos exemplos – um famoso é o futebol. Todos esses jogos são revividos com o suporte do pensamento formal, por isso é diferente da forma como acontece nas crianças.

Assim como acontece com a criança, a ludicidade está presente na vida adulta. O jogo possibilita realização pessoal, em que o processo motivacional intrínseco sobrepõe-se ao processo motivacional extrínseco. O pensamento operatório formal permite transcender o espaço e tempo atual e leva o sujeito para onde for sua ideia – é uma forma de jogar. O pensamento formal, portanto, tanto caracteriza uma forma de jogar como fundamenta outras.

O lúdico e o aspecto intrínseco do processo motivacional compõem o jogo. O jogo, como parte da estrutura do pensamento, é essencial para o desenvolvimento e para qualidade de vida do sujeito. No adulto nem sempre é espontânea a atividade de jogar (conforme o sentido dado neste texto). Na criança o jogo é espontâneo – cons-

truída a estrutura, o jogo acontece. No adulto, a estrutura pode estar lá e o jogo não ser espontâneo. A explicação para isso está nas relações sociais entre o adulto e o mundo. Por causa da necessidade de objetividade nas ações, para que sejam produtivas, o adulto muitas vezes prioriza que suas atividades precisam "servir para algo", então pode ser que o lúdico e intrínseco perca seu espaço, cedendo lugar às atividades "sérias". Por sua vez, o jogo depende do sentido que o sujeito dá. É ele quem determina o caráter lúdico ou sério da atividade, se a motivação será predominantemente intrínseca ou extrínseca. O jogo na vida adulta está relacionado com qualidade de vida.

Na vida adulta já se realizaram todas estas etapas de estruturação do jogo e do pensamento. Uma etapa modifica a anterior, agregando evoluções, sem desprezar o que fora construído anteriormente. Dessa forma, o jogo de exercício continua presente no jogo simbólico que, por sua vez, mantém-se presente no jogo de regras, mas não da mesma forma que ocorrera da primeira vez, já que o pensamento tem novos subsídios para se amparar, como a representação e a operação. Cada advento do pensamento, ao preservar a etapa anterior, não o faz de forma sobreposta, mas, sim, através de uma reelaboração contínua.

O jogo, que não é algo exclusivo do universo infantil e também se realiza no adulto, também foi reelaborado, articulando todos os adventos pelos quais o pensamento passou. Sobre a relação "jogo" e "pensamento", Piaget (1964/1975) traz que, no início, quando o pensamento é sensório-motor, o jogo do exercício age com equilíbrio entre assimilação e acomodação<sup>2</sup> – assimilação funcional (p.212). Com a imitação, o pólo "acomodação" se sobrepõe, e o pensamento da criança tenta transformar o eu por "exigência" do objeto de conhecimento. Com o jogo simbólico, que surge da diferenciação da assimilação sobre a acomodação, a criança passa a transformar o real por "exigência" do eu – aqui, assimilação simbólica. O pensamento infantil precisa deste movimento entre os dois pólos (acomodação e assimilação) para que haja o equilíbrio necessário entre eles e que é condição para a objetividade do pensamento (p.213). As-

---

<sup>2</sup> A Epistemologia Genética explica a adaptação do sujeito ao meio através da teoria da equilibração, pelos processos de assimilação e acomodação. Na assimilação, o sujeito interpreta o objeto do conhecimento, agindo sobre ele e formando esquemas. Na acomodação, o sujeito ajusta as interpretações feitas através dos objetos de conhecimento aos esquemas que já possui e/ ou modifica-os, criando novos esquemas. Assimilação e acomodação estão sempre presentes na atividade do sujeito.

sim: “[...] a assimilação do real ao eu é para criança uma condição vital de continuidade e desenvolvimento, precisamente por causa do desequilíbrio de seu pensamento” (p.214). O jogo simbólico tanto permite que o sujeito reviva experiências quanto possibilita que o sujeito tenha uma linguagem própria, subjetiva.

Do ponto de vista do adulto, pode-se inferir que a estrutura de pensamento formal já o possibilita equilibrar os polos (assimilação e acomodação), mas será a atividade em si que promoverá um ou outro. O jogo simbólico no adulto demonstra, assim, a mesma intenção de subordinar o real ao eu, mas sem que isso seja limitado à sua estrutura de pensamento. Sua função simbólica está presente como mais um dos elementos do pensamento (e não predominante como acontece na criança que está com sua estrutura pré-operatória). Com o uso da linguagem, por exemplo, o adulto pensa e joga, podendo recorrer à ironia, sarcasmo, metáforas como formas de como pode jogar.

### **Considerações**

Tanto o estudo sobre o jogo como o estudo dos processos motivacionais não podem ser vistos de forma isolada. Talvez se possa isolar uma determinada atividade, como um “recorte”, e, da mesma forma, pode-se analisar o “recorte” de um jogo, mas sem desconsiderar o todo. O processo motivacional intrínseco relaciona-se com a ação por razão dela própria, ela como um fim. O ato lúdico de jogar se relacionará, predominantemente, com este processo.

Na tentativa de relacionar os processos motivacionais (intrínseco e extrínseco) com as características do jogo propostas pela Epistemologia Genética, pode-se pensar que: o jogo, ao encontrar um fim em si mesmo, está relacionado com a motivação intrínseca do sujeito. Joga-se por prazer. O motivo, a meta, é a própria atividade de jogar e não o que se vai conseguir com ela<sup>3</sup>. Nesse sentido, o lúdico é intrínseco.

---

<sup>3</sup> Alguns jogos são utilizados com a finalidade de retribuição, prêmio. Nesse caso não se referiria à motivação intrínseca, já que o “fim” seria o prêmio e o jogo o “meio” para adquiri-lo.

Para exemplificar o quanto a vida adulta pode ser influenciada por motivações extrínsecas ou intrínsecas, por atividades lúdicas ou não, será usada uma metáfora utilizada por Yves de La Taille<sup>4</sup> (2009) que fala da relação entre “peregrino” e “turista”.

Tanto o peregrino como o turista viajam e possuem uma “meta geográfica”. As semelhanças param por aí. A escolha desta meta se dá de forma diferente. Para o peregrino ela é uma busca existencial, tem relação com sua própria vida. O turista, por sua vez, escolhe por atrativos turísticos. Assim: “peregrinação está associada ao andar, ao ir a pé. [...] Ela faz parte da busca de sentido, de identidade. A viagem é, ela mesma, importante, significativa. Não é somente chegar que importa” (LATAILLE, 2009, p.22-23). O turista está preocupado com a chegada, com desfrutar o lugar e não a viagem.

Para relacionar a viagem do peregrino e do turista com o jogo e os processos motivacionais pensa-se no primeiro como alguém intrinsecamente motivado e que trata a viagem como um “jogo”, ela tem fim em si mesma, é lúdica por si só. O turista, ainda que tenha prazer com a viagem e a trate como lúdica, utiliza-a para um fim, nesse sentido não é a viagem o propósito e sim o que ela faz alcançar – a chegada.

A metáfora, neste texto, tem o propósito de evidenciar o quanto a atividade lúdica, o jogo, possui o caráter de ser “prazeroso por si mesmo”. O tratamento que o sujeito dá para as atividades, conforme suas preferências pessoais, é que vão classificá-las como lúdicas ou não, da mesma forma como se vão ser motivadas intrinsecamente. É possível relacionar o jogo e o aspecto intrínseco da motivação levando em consideração a característica que o jogo tem de ser prazeroso para o sujeito e de ser a própria meta, tendo um fim em si mesmo.

O adulto que joga desenvolve-se com qualidade de vida, pois o lúdico permite que predomine a motivação intrínseca e, conseqüentemente, torna as suas ações mais significativas. O "adulto peregrino" possibilita que o aproveitamento das suas tarefas seja exitoso independente do resultado.

---

<sup>4</sup> As metáforas sobre o “peregrino” e o “turista” Yves de La Taille toma emprestada do pensador polonês Zygmunt Bauman, para comparar o homem moderno e o homem pós-moderno. (BAUMAN, Z. L. *avie em miettes: expérience postmoderne e moralité*. Rodez: Lê Rouerge/ Chambon, 2003).

As ideias trazidas neste texto são alternativas de reflexão sobre o tema “jogo na vida adulta”. Pretendem trazer o assunto para debate para que o tema “jogo” e “lúdico” seja também relacionado ao sujeito adulto.

### Referências

HUERTAS, Juan Antônio. *Motivación: querer aprender*. 2 ed. Buenos Aires: Aique, 2001.

\_\_\_\_\_. ARDURA, Arancha. Socialización y desarrollo de los motivos: una perspectiva socio-cultural. In: *Revista Educação*, v.52, n.1, ano XXVII. Jan/ abr. 2004, p.11-37.

LA TAILLE, Yves de. *Formação Ética: do tédio ao respeito de si*. Porto Alegre, Artmed, 2009.

PIAGET, Jean. (1932) *O Juízo Moral na Criança*. São Paulo: Summus, 1994.

\_\_\_\_\_. (1964) *A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação*. 2 ed. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1975.

Recebido em: 05/02/2015

Aceite em: 15/12/2015