

PLAY*

CHRISTIAN INGO LENZ DUNKER** e EMMA OTTA***

Universidade de São Paulo. Departamento de Psicologia Experimental.
Av. Prof. Mello Moraes, 1721, CEP 05508 - São Paulo, SP.

O livro **Play** é uma coletânea de artigos editada por Peter K. Smith em 1984. A perspectiva básica, comum a todos os autores, é a de que a consideração das origens evolucionárias do comportamento, através de uma perspectiva comparativa e de uma atitude biológica, pode ajudar a focalizar questões centrais sobre a função e os mecanismos de comportamento lúdico.

Os capítulos de 1 a 5 tratam mais diretamente da brincadeira em animais. Gordon M. Burghardt analisa a transição dos animais que não brincam para aqueles que o fazem, recuperando elementos de uma teoria clássica proposta por Spencer, em 1898. Animais inferiores gastariam todas as suas forças em atividades essenciais à manutenção da vida — busca de alimento, de abrigo e fuga de predadores. Animais superiores não gastariam tempo e energia nestas atividades, havendo energia em excesso às necessidades imediatas, que encontraria

*Smith, P.K. (1984). **Play**. Nova York e Oxford: Oxford University Press.

**Bolsista da CAPES.

***Bolsista do CNPq.

vazão na brincadeira. Burghardt propõe uma análise fundamentada em dados fisiológicos, mostrando que há uma relação entre taxa metabólica e engajamento em comportamento lúdico. Neste sentido, a fisiologia dos répteis, por exemplo, não é compatível com o brincar, uma vez que estes animais exibem um metabolismo basal cerca de dez vezes menor que animais homeotermos, permanecem quietos ou realizando movimentos lentos durante a maior parte do tempo.

O capítulo 2 é especialmente ilustrativo da aplicação do método comparativo. John A. Byer analisa a distribuição de padrões lúdicos entre os ungulados e conclui que a brincadeira surgiu como uma forma de treino motor, conservando ainda esta função em espécies modernas. A brincadeira se especializou, em respostas a pressões seletivas, tendo hoje funções múltiplas. A brincadeira locomotora, que seria uma simulação de fuga, é encontrada em todas as espécies, enquanto a brincadeira social só ocorre em algumas. A partir desta análise, várias previsões são feitas: 1) a brincadeira social deve ser rara ou ausente nos pequenos ruminantes solitários de floresta; 2) nas espécies poligínicas, a brincadeira social deve ocorrer de modo freqüente e deve haver uma correlação positiva entre sucesso reprodutivo dos machos e nível de brincadeira social; 3) a brincadeira social deve ser mais freqüente nos machos que nas fêmeas e esta 4) deve ser reduzida em espécies sociais em que a poliginia é reduzida.

Preocupações teóricas e metodológicas comuns podem ser identificadas nos capítulos 3, 4 e 5. Paul Martin e Neil Chalmers partem dos quatro porquês da Etologia, classificando os estudos sobre comportamento em termos de: a) **causação** - quais são os fatores próximos que eliciam ou controlam o comportamento?; b) **ontogênese** - como o comportamento surge durante o desenvolvimento do indivíduo?; c) **função** - quais são as conseqüências do comportamento? e d) **filogênese** - como o comportamento evoluiu?

Graham Hole e Dorothy Einon discutem a desproporcionalidade do conhecimento existente a respeito de várias espécies. Há cerca de 3.000 espécies de roedores conhecidas, mas o rato branco é o único cujo comportamento lúdico foi estudado com certa profundidade. O hamster é apontado como uma espécie que não exhibe brincadeira (p. 104), o que está em contradição com observações feitas em nosso meio por Rogério F. Guerra e colaboradores. Discrepâncias a nível dos

PLAY

critérios de definição podem ajudar a explicar esta contradição. As dificuldades de definição contribuíram, sem dúvida alguma, para transformar o estudo do comportamento lúdico no "patinho feio das ciências do comportamento".

Os capítulos 6, 7 e 8 estabelecem uma ponte entre os capítulos iniciais sobre comportamento animal e os capítulos finais sobre brincadeira em humanos. Dietland Müller-Schwarze diferencia vários níveis de benefícios possíveis da brincadeira: imediatos, a curto-prazo e a longo-prazo. Geralmente são enfatizados os efeitos a longo-prazo, ignorando-se a possibilidade de existirem efeitos a curto-prazo. Os custos imediatos, gastos de tempo e energia e riscos de danos físicos justificariam ganhos futuros relacionados com competência física e comportamental. Entretanto, uma hipótese alternativa poderia ser proposta — a brincadeira foi selecionada pelos seus benefícios imediatos para o animal jovem, não tendo qualquer contribuição para o comportamento do animal adulto.

Robert Fagen, no capítulo 7, tenta mostrar como a brincadeira social pode promover flexibilidade comportamental, especialmente na medida em que o indivíduo se desenvolve de uma forma interativa com o ambiente. A discussão é baseada em comportamento animal, mas a extensão para o comportamento humano é sugerida e algumas vezes explicitada. O autor acredita que a brincadeira ajuda os animais inteligentes a desenvolverem habilidades de construção ativa do ambiente, num mundo incerto, em mudança e incompletamente definido. O ambiente só se torna definido e significativo à medida que se desenvolve a experiência de um indivíduo com ele. Por exemplo, uma pedra tendo um buraco sob ela é fundamentalmente diferente para um observador inexperiente, que pode vê-la apenas como uma mancha no substrato, e um animal com experiência de brincar, que pode utilizar o buraco para se esconder ou "atacar" um parceiro. A flexibilidade comportamental ocorre com a brincadeira e é particularmente importante em interações sociais futuras que envolvem o ambiente físico — tais como relação presa-predador, lutas interespecíficas, etc.

A fantasia é uma brincadeira exclusivamente humana, discutida por Dennis P. Wolf, no capítulo 8. Animais precisam ser treinados a utilizar um objeto como representante de algo, coisa que a criança desenvolve facilmente antes dos dois anos de idade.

Os capítulos 9, 10 e 11 tratam da criatividade, do fenômeno do companheiro imaginário e da brincadeira turbulenta. Com efeito, Peter K. Smith e Tony Simon, no capítulo 9, resenham pesquisas sobre "O objeto da brincadeira, solução de problemas e criatividade", e sugerem algumas alternativas às metodologias normalmente utilizadas nestes tipos de estudo: aumento do número de sessões experimentais, extensão do período pré-teste, além da modernização dos brinquedos oferecidos, de forma a que se aproximem daqueles aos quais a criança está acostumada. No capítulo 10, John T. Partington e Catherine Grant investigam a fantasia, especialmente a do amigo imaginário, do ponto de vista da Psicologia do Desenvolvimento mostrando que a maior parte dos companheiros imaginários é composta por figuras humanas, mais raramente animais e entes imaginários. Logo em seguida, Anne P. Humphreys e Peter K. Smith tratam da "Brincadeira turbulenta em pré-escolares", uma forma de brincadeira aparentemente agressiva, mas que é acompanhada de risos e de uma tendência a que os participantes permaneçam juntos após o incidente. Comportamentos como correr, bater, perseguir, puxar e empurrar são frequentes e mães acham que isto torna as crianças agressivas e violentas, procurando reprimir este tipo de brincadeira. Há um consenso de que se trata de um comportamento filogeneticamente determinado que poderia servir como treino para posterior engajamento em disputas hierárquicas, permitiria o desenvolvimento físico ou seria uma oportunidade para aquisição de flexibilidade comportamental e habilidades específicas para o indivíduo. O fato dos meninos se engajarem mais que as meninas neste tipo de interação (de treze culturas pesquisadas, apenas uma apresentou predominância das meninas) reforça a idéia de que sua função se liga a contingências relativas à luta por posições sociais.

Sue T. Parker, no capítulo 12, parte do pressuposto de que o tipo de jogo praticado por uma criança se liga ao seu desenvolvimento cognitivo. O jogo infantil face-a-face parece ser estritamente humano, a cada repetição de um evento há uma resposta facial ou vocal. Os jogos com regras dependem de um indivíduo que as conheça. Até os onze anos, apesar de compreender as regras, a criança tende a "esquecê-las", tendo em conta a vitória. Os jogos de regras são classificados em: jogos de campo, jogos de mesa ou chão, jogos icônicos e jogos de palavras, de acordo com uma ordem crescente de complexidade cognitiva. Depois de detalhá-los e examinar como noções acerca de probabilidade estão envolvidas, a autora conclui que, as-

PLAY

sim como a brincadeira turbulenta, os jogos com regras são atividades primariamente masculinas. As meninas estariam preferencialmente engajadas em atividades envolvendo circunstâncias contextuais e interpessoais. A diferença é entendida em termos de seleção sexual, uma vez que os jogos masculinos se ligam à caça e ao combate, além de prover o desenvolvimento da hierarquia no grupo e o controle das fêmeas.

De acordo com David F. Lancy, no capítulo 13, que fez estudos sobre a brincadeira em crianças papuas de Nova Guiné, existe uma competência universal para jogos, assim como uma competência para a fala. No entanto, as funções do jogo podem não ser as mesmas para as diversas sociedades. De acordo com o conceito psicanalítico de projeção, foi verificado que os temas predominantes em cada sociedade apresentavam-se nos padrões de jogos.

A brincadeira costuma ser vista como intrinsecamente motivada, com presença de afetos positivos, igualitária, flexível, etc. A fonte primária desta idealização é a ética que torna incompatível trabalho e prazer. Neste sentido, Brian S. Smith e Diana K. Byne analisam os aspectos que vem dando conta de brincar no capítulo 14 — "A idealização da brincadeira". A visão idealizada da brincadeira se relaciona à domesticação do prazer infantil, necessário ao engajamento nas formas sociais, pós-industrialização. A ideia da brincadeira como elemento fundamental do desenvolvimento cognitivo, social e adaptativamente salutar é muito mais um produto das instituições educativo-psicológicas do que fruto de uma observação atenta. As brincadeiras não são flexíveis e igualitárias. O controle, a exclusão e a cruel hierarquia das brincadeiras infantis são inegáveis. O engajamento no brincar parece se relacionar ao manejo do risco. Neste sentido, a possibilidade de danos e ferimentos reais é a única forma deste treino ser operativo. Relatos impressionantes atestam a estreita relação da brincadeira com o perigo. É justamente este elemento de perigo que a instituição escolar tem que suprimir, segundo sua ideologia.