

# Brincar

César Ades

*Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo*

## Nota introdutória

Um dos meus primeiros temas de interesse em pesquisa foi o comportamento exploratório. Inspirado no trabalho e nas idéias de Daniel Berlyne (“Conflict, Arousal and Curiosity”) e de outros pesquisadores, fui explorando desde 1965, já no final da graduação, a exploração em seres humanos, em animais, encantado por verificar que nem todo comportamento se submete ao modelo da redução de impulso e que há uma motivação para *conhecer*. Era inevitável que abordasse a questão da brincadeira, uma atividade também presa ao novo e potencialmente geradora de conhecimento. Eu anotava reflexões de leitura e idéias em cadernetas ou, às vezes à máquina de escrever, em folhas de fichário que depois eu podia classificar. Escrever à máquina é um exercício interessante, não permite correção fácil, não há uma tecla *delete*, nem a alternativa do *cut-and-paste*, as coisas têm que ir preparadas, mais ou menos diretamente. A convite do pessoal de *Transformações em Psicologia* extraí de um dos fichários notas sobre o brincar. Nelas encontro o enfoque comparativo que sempre tem me guiado e também uma tendência lúdica em imaginar experimentos. Nas anotações sobre o capítulo de Loizos, está uma crítica ao uso de critérios funcionais para a definição do que é brincar, não me parecia que fossem suficientes ou bem aplicados pela autora: cada vez mais me convenço, contudo, de que o funcional é um ingrediente relevante de qualquer reflexão a respeito do comportamento.

## LOIZOS, C. Play in mammals

### 5.1.69

A era das discussões calorosas a respeito do jôgo, das controvérsias e teorias vazias não acabou. Como prova, êste capítulo recente de Loizos sôbre o jôgo nos mamíferos.

A autora critica uma concepção errada do que seja jôgo, e segundo a qual “o jôgo animal não tem utilidade” (Bierens de Hans). No entanto, subrepticiamente, incorre no mesmo preconceito, ao considerar o jôgo como resquício de uma atividade que, na história filogenética, teve um dia o seu valor e que se conservou, embora desligada de seus motivos iniciais. Em outras palavras: “It is likely that some play consist of the vestiges of phylogenetically very old behavior; in some cases, it may be no more than a trace, but in others, complete sequences may have become “fossilized” and preserved whole” (p.3).

Quer dizer que o jôgo foi um dia um comportamento relevante, do ponto de vista da evolução, mas que as suas funções originais se perderam. A autora não diz quais são as novas funções do jôgo. Coloca-o na completa dependência de outros comportamentos, mas nega-lhe as funções dêstes, sem dizer a razão da permanência. “Let us assume that animal play has survival value, and that it has possibly become divorced from its original function, or functions, by the time it occurs in human beings” (p.2).

A autora se queixa da tendência, bem difundida, é verdade, de colar a etiqueta “jôgo” em qualquer comportamento cuja relevância para a sobrevivência não seja óbvia. Já se sabia, há muito tempo, que os peixes pulam sôbre pedaços de madeira flutuantes. O comportamento parecia tão gratuito que recebeu o rótulo de “jôgo”. Breder (1932) no entanto descobriu uma função para o padrão comportamental: os peixes estavam querendo é se livrar de ectoparasitas prêsos na parte inferior do corpo. Eu sei que, no campo da exploração, também se usa êste tipo de definição pela negativa. Berlyne (1965) fala em mudanças estimulatórias que não têm valor biológico óbvio, como determinantes da atividade exploratória.

Loizos, apesar disto, contribui a perpetuar esta visão do jogo: não diz que é gratuito, diz apenas que é “vestígio”. Permanecemos sem saber as exatas funções do vestígio. Apenas, algumas sugestões. “there is some evidence...that there exists a positive need to engage in certain types of play” (p. 3) De outro lado, o jogo apareceria, quando apaziguados os outros impulsos do animal. Quando livre de fome, sede, calor, etc. – às vezes porque adultos provêm a satisfação destas necessidades – é que o organismo se permite brincar.

Loizos vai muito mais longe, nesta declaração de independência do jogo: “an animal cannot be made to play by means of specific kinds of deprivation or reinforcement” (p. 3). Ela não possui nenhum dado empírico que apoie esta asserção. A experiência didática com crianças mostra que reforços positivos e punições exercem uma ação organizadora sobre o brinquedo. a pior das hipóteses – desprezando-se fontes externas de reforçamento – pode-se dizer que há reforçamentos no próprio brincar, reforçamentos intrínsecos. (ver Ades, 1965).

Há uma teoria de que o jogo seria uma espécie de prática de organismo imaturo, preparação para o desempenho futuro de atividades “sérias” (aqui também permanece o preconceito humano: o jogo como algo que não tem função própria, que obtém algum valor a partir de outros comportamentos relevantes).

Contra esta teoria, Loizos lança dois ótimos argumentos (que inclusive serviriam contra a sua tese) 1. “No clear distinction has been drawn between playful and serious behaviour of young of any particular species” (p. 4) e 2. Adultos também brincam. “They may certainly play less, but they still play” (p. 5).

De qualquer maneira, parece-nos gratuita toda discussão em torno de “utilidade”, “função” etc. Por baixo de uma pretensa objetividade, apoiada na teoria da evolução, é fácil encontrar raízes teleológicas. O jogo não visa uma descarga de energia, nem é uma espécie de “rehearsal” de comportamentos futuros, nem é um vestígio de comportamentos dotados de “sentido”. O jogo é um comportamento e, como tal, deve ser

definido em termos comportamentais e nunca em função de uma eventual intervenção nos processos que permitem ao organismo se perpetuar.

O jôgo afirma a autora, não pode ter uma função (sempre, a função!) exclusiva de trazer informações a respeito do meio. “It is simply not necessary to play in order to learn about the environment. The animal could explore as in fact some mammals that do not appear to play certainly do; for example, the rat” (p. 5). A autora demonstra, com êste exemplo, um desconhecimento lamentável do comportamento do rato jovem, que corre atrás, mordisca, rola com os seus pares. (ignora também o “grooming social” que, para ater nos aos fatos, deveria apenas ser chamado de “grooming social”, nada mais, mas que tem muitas características de uma interação lúdica)

A teoria da autora condensa-se nas linhas seguintes “It is necessary to consider the actual behavior that is going to be classed as play. One of its immediate noticeable characteristics is that it is behavior that adopts for its purposes patterns that appear in other contexts where they achieve immediate and obvious ends. When these patterns appear in play, they seem to be divorced from their original, motivated context” (p. 6). Esta profissão de fé ainda não convence o leitor, pois não é clara a maneira pela qual um comportamento pode desligar-se de sua motivação.

Do ponto de vista puramente descritivo o jôgo difere do comportamento “original”, pelas seguintes características:

- as sequências são reorganizadas
- os movimentos parciais são exagerados
- certos deles são repetidos em demasia
- há fragmentação, ou seja, a introdução de atividades irrelevantes no meio das sequências.
- há combinações destas características.

O edifício teórico construído por Lozos depende - para passar ao plano do concreto - da aplicação de um critério objetivo (comportamental) ao repertório do animal, que diferencia “ato motivado” de “ato de jôgo”. A própria autora acha esta distinção difícil de fazer (ver citação) e tem de recorrer a outro critério que se afasta do comportamento para focalizar apenas as consequências do comportamento (sobrevivência, utilidade, função, etc.) Quando um ato agressivo não mata o adversário, quando não é útil (aos olhos humanos) para o animal, então é tido como expressão de jôgo.

Os critérios citados de “reorganização”, “exageração”, etc. não são absolutos pois podem ser constatados, mesmo quando o animal está empenhado em preservar a sua própria existência, quando luta pelo que há de mais “útil” do ponto de vista da evolução.

Embora a aproximação dos comportamentos de jôgo de outras sequências dotadas de “função” possa ser sugestiva, ela simplesmente desvia a atenção do pesquisador do verdadeiro ponto de partida: quais são os fatores que originam, mantém, desviam, inibem a atividade lúdica, considerada independentemente dos outros comportamentos - talvez muito semelhantes - mas submetidos a outras coordenadas causais.

## **O brincar manipulatório**

30.8.70

Revesz (*Psychology and art of the blind*, Longmans, 1949): “Frequently... the hand is more intelligent and endowed with greater creative energy than the head. It happens quite often that one follows the initiative... of the hand... One starts working before having formed a clear notion of the work one intends to perform. The autonomous and partly haphazard activity of the hand leads to new ideas; these are again entrusted to the hand for execution and the work comes into being by a process of reciprocal fructification. This process can be easily observed in watching children building and drawing...(and) when improvising on the piano;

accidentally touched notes or sequences contribute to the development of the musical phrase (p.58)”, citado por Goodnow (“Effects of active handling”... *Child Development*, 40, no 1, 1969).

É exatamente êste descobrir de alternativas imprevistas que constatamos no brincar manipulativo da criança. Cada movimento da mão apresenta o objeto sob um nôvo ângulo, mudando os estímulos sob os quais êste objeto se mostrava originalmente e provocando respostas novas. Assim é que devem ser analisadas as sequências de manipulação, como “frutificações recíprocas”.

O brincar da criança (como qualquer manipulação em situação normal) é uma conjugação de movimentos do aparelho visual e do aparelho háptico. O sistema total, para retomar expressões de Gibson, seria um sistema háptico-visual de exploração, de colheita de dados. O experimento de Goodnow (que retomaremos mais tarde, em detalhes), mostra que o contacto visual apenas, isolado, não fornece, não sugere, tôda a informação que está contida em potencial no objeto. U objeto visto é, sem dúvida, um objeto muito menos complexo do que um objeto visto e manipulado. Seria interessante comparar um explorador de olhos vendados (podendo apenas manipular o objeto) e um observador que pode gozar da regalia de usar os olhos. Se a exploração tende a resolver a incerteza do sujeito a respeito da natureza do objeto, se ela tende principalmente a ser a busca de uma denominação (verbal ou não verbal) para o mesmo, então a exploração dupla (háptico-visual) haverá de durar menos que a exploração puramente háptica.

Este resultado não deixa de ser paradoxal, pois um objeto visto e tocado parece mais complexo do que um objeto apenas manipulado (ver o raciocínio acima). Mas temos de levar em conta vários pontos (hipotéticos):

- 1) há uma superposição entre vários sistemas de colheitas de informação a respeito do meio. Por mais que os manuais de psicologia separem os vários sentidos (a diferenciação se justifica, quando feito em termos dos mecanismos de recepção que subjazem cada um dos sistemas), há uma convergência funcional destes

sistemas no objeto. Em outras palavras, o organismo age como se quisesse ter uma certa cota de conhecimento a respeito de uma determinada parte do meio. Sendo que os dados fornecidos por diversos sistemas perceptuais são equivalentes a cota já atingida rapidamente (do ponto de vista de qualquer um dos sistemas perceptuais) quando este sistema trabalha em conjunto com outros do que quando funciona em isolamento.

A hipótese prediz, portanto, que um objeto será manipulado muito mais (de olhos vendados) do que quando é possível a colheita de dados visuais. Mas já sentimos que a nossa explicação apenas se aplica a casos particulares: é possível que a variação de cores, brilhos, desenhos, etc., do objeto seja tal que ela reforce um manipulador que não teria ocorrido absolutamente em condições de “cegueira”. Alguns dos dados [...]

Na situação de brincar - com um automóvel, com cubos, etc. - pode ocorrer uma “saciação” (expressa por um dos muitos critérios que mais tarde definiremos). Podemos sempre perguntar se esta saciação é devida ao manipular dos objetos (em si) ou ao contacto perceptual que êste manipular proporciona e – de maneira mais restrita ainda – ao contacto visual com os objetos.

Uma maneira de responder: expôr as crianças visualmente ao objeto, antes dêle ser dado na situação normal visual-háptica. Supõe-se que, se a pré-exposição diminuir os tempos de brincar, então é que fatores de saciação visual intervêm, e independem de manipulação.

Mas, como expôr as crianças ao brinquedo? Será que a exposição visual não suscitará, ao contrário, maior desejo de interação com o objeto, como fruto, talvez da frustração (manipulação sempre ligada como visão: uma sem a outra gera uma certa frustração)? Em que ângulo apresentar o objeto? A observadora poderia convidar a criança a entrar no cubículo e conversaria com ela, deixando bem na vista o brinquedo. Ou então, poderia dizer: “Hoje, eu vou te mostrar o brinquedo com o qual você poderá brincar amanhã. Êle está aqui. Hoje, você não tocará nêle.”

Até certo ponto, um animal fica saciado se, antes de introduzido na c. de Skinner, receber tôda a sua ração de comida. Êle não precisa pressionar a barra para ficar saciado. De modo análogo, uma crinça que travesse contacto visual com o brinquedo apaziguaria os seus impulsos exploratórios ou lúdicos, sem necessidade de emitir a resposta manipulatória.

É possível supôr que a pré-exposição atingiria mais drásticamente o aspecto exploratório da interação com o objeto do que o aspecto lúdico (que depende mais da manipulação).

O objeto poderia estar dentro de uma redoma de plástico transparente, fora, portanto, de qualquer alcance por parte da criança. Reparamos, em observações anteriores, que uma criança tem uma tendência imediata a aproximar a mão de um objeto nôvo que lhe é apresentado.

Poder-se-ia modificar, usando reforçadores sociais, a porcentagem de tempo dedicada a cada tipo de brincar. Vimos repetidamente (e trataremos do assunto com mais vagar, mais tarde) que a criança é um bicho alternador, que passa de uma forma de manipulação para outra através do tempo. Poderíamos forçá-la a permanecer numa determinada forma de brincar graças ao uso de um “muito bem”, aplicado imediatamente depois de cada episódio (bout) constatado.

A experiência passada entra inegavelmente no uso de um brinquedo. No experimento de Goodnow, no qual a criança devia sugerir usos para objetos corriqueiros como um lenço de papel (Kleenex), um clip e um parafuso, respostas aprendidas eram bastante frequentes: “The boy who suggested using a screwdriver as a climbing spike had been climbing with his father; the lad who said it would be fine as a fake metal tree was the son of an architect interested in metal sculpture; the girl who suggested using paper clips as toy snowshoes and sleds had used paper clip in just these ways, at her teachers suggestion, for a class Eskimo scene....With young children, uses seem to be not so much created as recalled.” (p.210)

“A strong role for past experience does not mean that performance on uses for objects reflects only experience. Past experiences create a pool of uses and do

affect heavily the uniqueness of a use. There is still room for individual variation in the way a child goes about sampling from this pool and in the way he defines an acceptable use” (p.201).

O estudo do reforçamento de certas categorias poderia evidentemente provar que estas categorias podem ser também categorias funcionais (além de categorias puramente topográficas) e poderia confirmar vários trabalhos anteriores sobre o reforçamento social ou não-social do brincar, de maneira mais precisa contudo.

## **Reflexões sobre o brincar**

14.5.70

1. Para desencorajar qualquer teoria “simples e soberana”, notemos que não se deve falar em atividade de brincar, mas sim, em atividades. O brincar é múltiplo, e se encontra na confluência de inúmeros fatores psicológicos. Existe um brincar solitário que contrasta com o elaborado intercâmbio de jogo coletivo, organizado ao redor de normas compartilhadas. A diferença entre o brincar e o “trabalho”, tão importante para o adulto de nossa cultura e que acaba sendo uma diferença de estatus, se torna confusa, no caso do cientista que brinca, ou do artista que ganha dinheiro com os produtos de sua fantasia.

2. Todos os autores ressaltam a “gratuidade” do brincar – e apóiam assim a distinção entre brinquedo e trabalho. O brinquedo parece ter, numa linguagem levemente mais técnica, um poder reforçador em si. O trabalho mantém-se graças a um sistema de recompensas encadeadas, sendo as mais imediatas recompensas “secundárias” e as mais afastadas as recompensas ligadas à “satisfação de uma necessidade de sobrevivência”. O trabalho não é gratuito, pois leva – por mil caminhos – à comida, ao conforto, à reprodução. Mas esta utilidade não equivale necessariamente a

uma função biológica de sobrevivência. É útil, na sociedade humana, tudo aquilo que leva a um estado considerado útil pela comunidade, mesmo que – do ponto de vista biológico – esta utilidade seja tão nefasta quanto a detonação de uma bomba H. O critério de distinção entre “atividade séria” ou “trabalho” e “brincar” – sendo resquício de normas sociais de extrema variabilidade – não atinge verdadeiras diferenças processuais.

3. O parágrafo anterior assinala a dificuldade de discriminação de atividades que sejam “brincadeira” pura, por critérios de processo psicológico e não de acôrdo com coordenadas culturais.

A pergunta que urge colocar é seguinte: “Pode-se distinguir uma pessoa que brinca de uma pessoa que exerce qualquer outra atividade?”. Aquilo que chamamos de “brincar”, não será apenas um conjunto de atividades, artificialmente subtraído do tódo comportamental?

4. No animal, isto é, no animal isento das influências culturais que disfarçam as atividades realmente “funcionais” (estou usando aqui êste termo no sentido que lhe dão os biólogos. Tem função aquilo que promove a sobrevivência, em têrmos procriativos, do animal), talvez seja mais simples definir – a partir de dados de observação, o que seja o brincar. Em geral, os que tentam estudar o jôgo no animal partem da mesma definição negativa: “É brinquedo tudo aquilo que não leva a uma consequência adaptativa, isto é, que não aproxima o animal das consequências positivas, como sono, alimentação, reprodução, etc.” O babuíno que foge do leopardo não está brincando pois, se parasse, seria devorado. Mas o babuíno que corta grama e lança em cima de sua própria cabeça (o exemplo é fictício), está entregue ao brincar, pois o observador humano não vê nenhuma função neste comportamento esquisito.

5. O mal talvez provenha da adoção de uma definição “negativa” ou “por exclusão” do brincar. Para que o conceito ganhe em valor científico, convém que seja centralizado em tórno de características positivas.

6. “Brincar – Divertir-se; folgar; não levar a sério” Definições de dicionário costumam substituir a verdadeira comunicação do conceito, por uma apresentação de diversos “quase-sinônimos”: protelam assim, a

dificuldade. A definição citada acima contém duas conotações principais. A primeira, transmiti-la-emos com outra palavra: distração. Brincar é distrair-se, é buscar estimulação nova, é explorar diversivamente (nos termos de Berlyne). É também fugir de algo monótono, cansativo, trabalhoso. A segunda conotação está evidentemente prêsa à primeira, constitui-se em extensão da mesma. Brincar é deixar de dar importância a alguma coisa, é agir “sem seriedade”, isto é, atribuindo poucas consequências aos seus atos.

7. “Uma situação de mentirinha”: este é o postulado básico do jogo infantil, pelo menos em certa idade (estou usando o termo “jogo” ou “brinquedo” de maneira provisória, durante a minha própria tentativa de defini-lo). A criança age de acordo com a definição do dicionário : realiza certas tarefas, adota certos papéis, sem “levar a sério”. Briga “para fazer de conta”. É imperador, mocinho ou corredor automobilístico. Muitas facetas do jogo infantil se enquadram naquilo que os psicólogos sociais estudam sob o nome de “desempenho de papel”. No jogo, quase sempre é possível a volta à “realidade” (que eu não vou tentar definir, por enquanto). O corredor automobilístico pode, de um momento para outro, assumir comportamentos típicos e exigidos pelo seu contexto normal, como um ator volta a sua identidade, depois de terminada a peça.

8. A linguagem comum aproxima o brincar do manipular, do movimentar, em suma, o identifica com atos e não com a mera recepção de estímulos. Ir ao cinema distrai, mas não é jogo. Assistir a uma partida de futebol também não é jogo. Serão todas as iniciativas de movimentação brinquedos? Viajar para Santos?

9. Uma das melhores maneiras para abordar o jogo humano é, esquecendo os rótulos e as expectativas que a cultura nos lega, observar e categorizar uma criança em situações diversas, no recreio, na sala de aula, em casa, ou com os “brinquedos”. O conceito novo, ou os conceitos, nascerão naturalmente, em acordo com os dados. As atividades de crianças menores que os adultos chamam de brincar são principalmente manipulações. A criança põe em exercício os seus “esquemas”, segura, lança, morde, chacoalha, pisa, chuta, etc. Ao invés de estudar o “jogo” como um todo,

começar pelas atividades manipulatórias. O conceito geral, que espere pela pesquisa empírica.

10. Manipular consiste numa modificação do objeto e, antes disto, num movimento de aproximação por parte do corpo. A menos que o objeto esteja posto em contacto direto com a mão ou o pé, deve haver – antes de tudo – recepção de uma certa informação sôbre a localização do mesmo e movimentos dirigidos de locomoção e apreensão. Devemos explicar o A da coisa, ou seja a fase de exploração e de descoberta do objeto. No experimento de Mendel, a resposta critério consistia na escolha – pré-manipulatória – de umadas mêsas recobertas de brinquedos. Muito cedo, a criança não se contenta em gozar apenas visualmente o brinquedo: ela quer entrar em contacto direto – táctio – com êle.

11. Há uma manipulação que não distorce o objeto: as mãos se adaptam, por assim dizer, à superfície do mesmo e seguem exploratòriamente pelas convexidades, ângulos e limites. Ou então, elas fazem girar o objeto, expondo as suas várias partes ao olhar.

A manipulação destrutiva consistem em “forçar” o objeto, quebrando-o ou dobrando-o ou recombinando as suas partes. Não há, a nosso ver, diferença essencial entre os dois tipos de manipulação.

A natureza do objeto determina muitas vezes o tipo de manipulação, pois ninguém será capaz de dobrar uma moeda ou cortá-la com os dentes... O objeto que resiste é explorado por fora, pela força das coisas.

12. A manipulação – qualquer que ela seja – é fonte de novos estímulos. No caso da manipulação destrutiva, há formação de “incongruências”, ou arranjos diferentes dos mesmos estímulos. Os cubos são um brinquedo que se presta a esta “formação de incongruências”. O que muda, é a disposição e a sequência das faces.

13. A manipulação, no caso humano, lança as bases para um conhecimento “global” dos objetos. Os movimentos oculares também. Ela permite a apresentação de estímulos em associação e a formação de gestalts empíricas. Mas ela também acaba sendo manifestação criativa, construtiva. Eu me explico: muitos jogos têm modêlos que servem de objetivo e que

a criança deve replicar. O seu reforçamento final, é a conformidade entre a sua produção e o modelo original. Jogos de construção: temos de notar que servem de protótipo para muitos outros. Brincar é construir, de acordo com um plano pré-estabelecido e a recompensa vem quando se atinge o objetivo. Entre imitar e brincar, a diferença é mínima, neste sentido.

14. Há uma procura de “sentidos” na manipulação da criança, uma tentativa de replicar, simbólicamente, um mundo conhecido (quer seja o mundo real – ou o mundo cultural, fruto de prescrições). As lojas de brinquedos de hoje parecem verdadeiros países de Lilliput, de tão repletos de objetos de uso diário em miniatura. Fogões, panelas, refrigeradores, casas de boneca, etc. Um mundo adulta em proporções mínimas. Não podemos esquecer este aspecto nas nossas pesquisas.

15. Jogos de xadrez também envolvem predição e tentativa de comprovar hipóteses mentais. Há um prazer (reforçadores estão em jogo) no exercício do “raciocínio”, na construção de cadeias simbólicas.

O BRINCAR MANIPULATÓRIO

30.8.70

Revesz (Psychology and art of the blind, Longmans, 1949) : "Frequently...the hand is more intelligent and endowed with greater creative energy than the head. It happens quite often that one follows the initiative...of the hand...One starts working before having formed a clear notion of the work one intends to perform. The autonomous and partly haphazard activity of the hand leads to new ideas; These are again entrusted to the hand for execution and the work comes into being by a process of reciprocal fructification. This process can be easily observed in watching children building and drawing... (and) when improvising on the piano; accidentally touched notes or sequences contribute to the development of the musical phrase (p.58)", citado por Goodnow ("Effects of active handling"... Child Development, 40, nº 1, 1969)

É exatamente este descobrir de alternativas imprevisíveis que constatamos no brincar manipulativo da criança. Cada movimento da mão apresenta o objeto sob um novo ângulo, mudando os estímulos sob os quais este objeto se mostrava originalmente e provocando respostas novas. Assim é que devem ser analisadas as seqüências de manipulação, como "frutificações recíprocas".

O brincar da criança (como qualquer manipulação em situação normal) é uma conjugação de movimentos do aparelho visual e do aparelho háptico. O sistema total, para retomar expressões de Gibson, seria um sistema háptico-visual de exploração, de colheita de dados. O experimento de Goodnow (que retomaremos mais tarde, em detalhes), mostra que o contacto visual изменяет, isolado, não fornece, não sugere, toda a informação que está contida em potencial no objeto. Um objeto visto é, sem dúvida, um objeto muito menos complexo do que um objeto visto e ma-