Brazilian Journal of Policy and Development BRJPD

BRINQUEDOS, BRINCADEIRAS, REPRODUÇÃO SOCIOCULTURAL E CONTINUIDADE[1]

ROSSIE, Jean-Pierre[2]
Catholic University of Portugal, Braga.

Tradução e revisão: **Rogério de Melo Grillo**[3]
Universidade Federal de Santa Catarina, UFSC.

Resumo
O presente artigo se trata de uma versão adaptada do capítulo, com o mesmo título, publicado em meu livro "Toys, Play, Culture and Society. An anthropological approach with reference to North Africa and the Sahara" (p. 81-91). Este livro foi disponibilizado em formato digital (E-book) no ano de 2013.

Palavras-chave: Cultura Lúdica; Jogo; Brinquedos; Antropologia do Jogo.

Toys, Play, Sociocultural Reproduction and Continuity

Abstract
This article proposes an adapted version of the chapter with the same title, published in my 2005, in the book "Toys, Play, Culture and Society. An anthropological approach with reference to North Africa and the Sahara (p. 81-91). This book made available in digital form (E-book) in 2013.

Keywords: Play Culture; Play; Toys; Anthropology of Play.

Juguetes, juego, reproducción sociocultural y continuidade

Resumen
Este artículo propone una versión adaptada del capítulo con el mismo título, publicado en mi libro de 2005 "Toys, Play, Culture and Society. An anthropological approach with reference to North Africa and the Sahara (p. 81-91). Este libro que se puso a disposición en formato digital (*E-book*) en 2013.

Palabras clave: Cultura Lúdica; Juego; Juguete; Antropología del Juego.

[1] O presente texto é uma tradução do capítulo "*Toys, Play, Sociocultural Reproduction and Continuity*", de Jean-Pierre Rossie.

[2] Doutor em História e Filologia Africanas pela *Ghent University* (Bruxelas, França). É graduado em Serviço Social e Etnologia Africana na mesma universidade. De 1968 a 1978, trabalhou como pesquisador do *Nationaal Fondsvoor Wetenschappelijk Onderzoek* – Fundação Nacional Belga para a Pesquisa Científica –, a qual subsidiou suas pesquisas e publicações até 1992. É um dos membros fundadores da *International Toy Research Association* (ITRA). Foi de 1997 a 2001 membro do *Nordic Center for Research on Toys and Educational Media* (NCFL), e de 2002 até 2011 foi membro do SITREC (Centro Internacional de Pesquisa de Brinquedos de Estocolmo). É membro do Conselho Consultivo da UNESCO e pesquisador associado do Centro de Estudos Filosóficos da Faculdade de Filosofia e Ciências Sociais, da Universidade Católica de Portugal, Braga. É autor de vários livros e artigos sobre jogo, brinquedo e cultura lúdica do Saara e Norte da África. E-mail: sanatoyplay@gmail.com.

[3] Doutor em Educação Física pela Universidade Estadual de Campinas – UNICAMP (2014). Mestre em Educação pela Universidade São Francisco (2012). Licenciatura Plena em Educação Física (2005) pela CEULCAR. Graduado em Pedagogia pela FAFIBE (MG). Pós-Doutorado no PPGECT da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). E-mail: rogerio.grillo@hotmail.com. ORCID: https://orcid.org/0000-0002-2859-7326.

INTRODUÇÃO

> Em geral, as evidências antropológicas também sugerem que os contextos familiares ou outros contextos culturais afetam a identidade básica dos jogadores enquanto jogadores. Há muitas evidências disponíveis de pesquisas em Ciências Sociais, as quais indicam a relatividade das formas de jogo rumo à cultura [...]. A socialização precoce tem claramente um impacto direto no tipo de identidade que os jogadores terão e corrobora para explicitar as diferenças consideráveis nas formas de jogo entre as diferentes culturas (SUTTON-SMITH, 1997, p. 104-105).

Antes de discutir a presente temática sensível que, por um lado, alude a reprodução sociocultural e a continuidade por intermédio de brinquedos e brincadeiras, e, por outro lado, foca na criatividade e na mudança mediante as práticas com brinquedos e brincadeiras[4] (analisados em capítulos posteriores), preciso ressaltar que não quero de forma alguma opor o desenvolvimento da criatividade individual e coletiva à reprodução – ou mais precisamente à recriação – da tradição em gerações sucessivas, mesmo quando se fala de comunidades nas quais a evolução social e cultural poderia parecer imperceptível, ao menos nos tempos mais atuais. Estas comunidades foram designadas por muito tempo como fossilizadas e imutáveis, negando, desse modo, o seu próprio dinamismo e evolução, isto é, um processo evolucionário que, conquanto seja mais lento do que nas comunidades industrializadas, tem sido igualmente real (concreto).

Em se tratando de comunidades não industrializadas, certamente é mais fácil dar exemplos da relação entre brinquedos e a continuidade de atitudes, de comportamentos e de valores em gerações sucessivas do que documentar a vinculação entre brinquedos e o desenvolvimento da criatividade das crianças.

Um exemplo africano notável de continuidade se refere ao *design* de brinquedos, que é revelado pela distribuição espacial e temporal de animais de brinquedo de barro com as duas pernas frontais montadas em uma perna. Na coleção de brinquedos saarianos e norte-africanos, pertencentes ao *Musée de l'Homme,* que agora se chama *Musée du Quai Branly*, em Paris, encontrei animais de brinquedo de três patas feitos nos anos de 1930 pelas servas dos mouros de *Oualata* (uma pequena cidade no Saara mauritano). Estes dromedários de brinquedo em miniatura, cavalos de brinquedo e outros animais de brinquedo de barro não queimado, medem entre 5 e 9 cm de altura, 4 e 9,5 cm de comprimento (figuras 1, 2 e 3)[5]:

Figuras 1 e 2 - Dromedário de brinquedo em barro (1938); Cavalo de brinquedo em barro (1938)

[4] Ver os jogos e brinquedos infantis como uma continuação da cultura de brincadeiras e brinquedos das gerações anteriores e como um meio de socializar as crianças no mundo adulto existente tem sido o ponto de partida na minha abordagem. Isto é claramente atestado por meu primeiro artigo sobre jogos e brinquedos publicado em francês em 1983 que descreve a imitação da vida feminina nos jogos das meninas de Ghrib (ROSSIE, J.-P. & CLAUS, G. J. M.).

[5] Eu dou uma descrição detalhada desses animais de brinquedo no "*Saharan and North African Toy and Play Cultures. The Animal World in Play, Games and Toys*", especificamente: 1.7 Dromedários em barro (p. 75); 2.2 Cavalos, mulas e burros em barro (p. 90).



Fonte: Figura 1 e 2 – Rossie (2013, p. 82).

Figura 3: Cavalo de brinquedo em barro (1938).

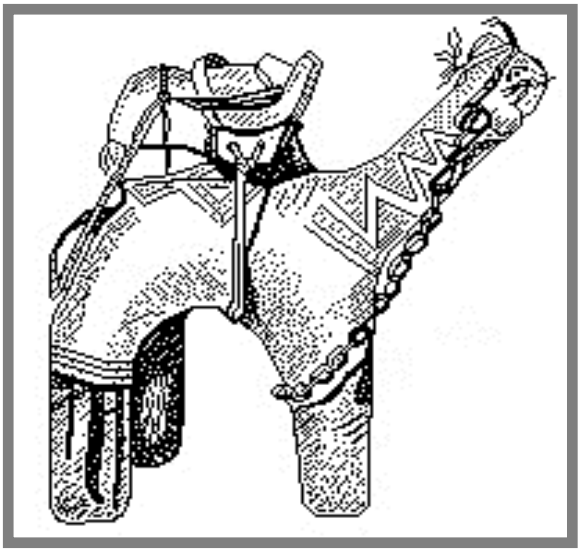


Fonte: Rossie (2013, p. 82).

Jean Gabus (1958, p.168) mostra um desenho de um dromedário de brinquedo de três patas, conforme exposto na figura 4, a seguir. Esse mesmo autor menciona que as crianças tuaregues de *Timbuktu*

e *Goundam*, duas cidades situadas ao longo do rio Níger em Mali, brincam com dromedários de brinquedo de três patas ou outros animais de brinquedo (GABUS, 1958, p. 164).

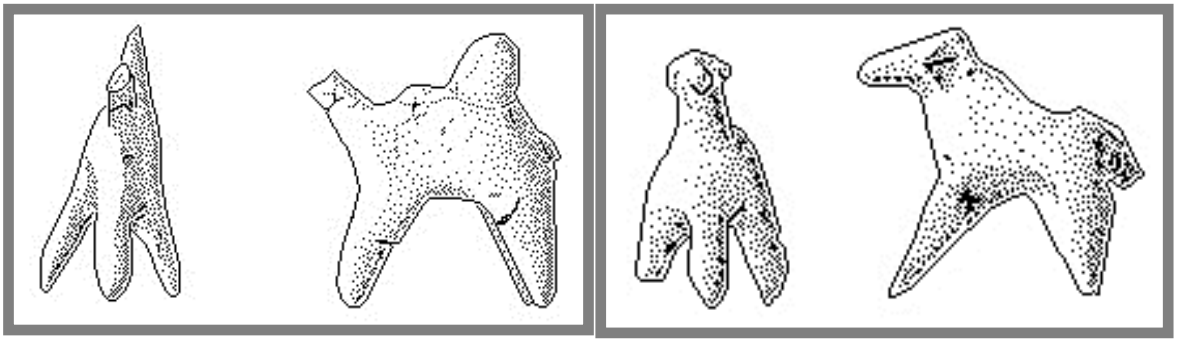
Figura 4: Cavalo de brinquedo em argila



Fonte: Rossie (2013, p. 83).

Em uma publicação que descreve outra coleção de objetos arqueológicos do *Musée de l'Homme*, encontrada em 1904 nas margens do rio Níger em Mali, encontrei o mesmo tipo de animais de brinquedo (LEBEUF; PÂQUES, 1970, p. 53-54). Estes animais de brinquedo de barro, com duas patas posteriores e uma dianteira, representam um dromedário de brinquedo (figura 5) e cinco ovelhas (figura 6).

Figura 5 e 6: Dromedário de brinquedo em argila; Ovelha de brinquedo em argila



Fonte: Rossie (2013, p. 83).

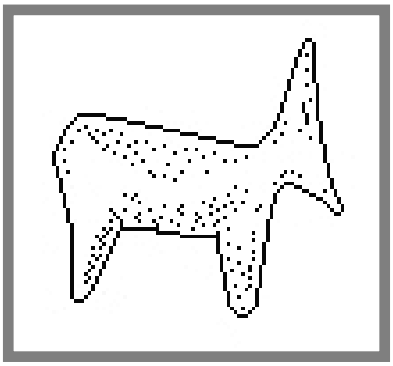
Todavia, em dois artigos a propósito de escavações arqueológicas da mais antiga cidade da África Ocidental, a antiga cidade de *Jenné-Jeno*, no Delta do Níger Interior, em Mali, são mostrados alguns animais de brinquedo, mais uma vez em argila, que datam de mais ou menos dois mil anos.

Susan e Roderick McIntosh, os arqueólogos que lideram estas escavações, escreveram:

> Brinquedos feitos de lama de rio, animais de barro em miniatura e gado são uma visão comum na Jenné moderna. Os pedaços de argila quebrados - ainda reconhecíveis como vacas, ovelhas e um peixe-boi nigeriano - encontrados na antiga Jenné foram imediatamente identificados pelos trabalhadores como brinquedos (MCINTOSH, MCINTOSH, 1982 apud ROSSIE, 2013, p. 83).

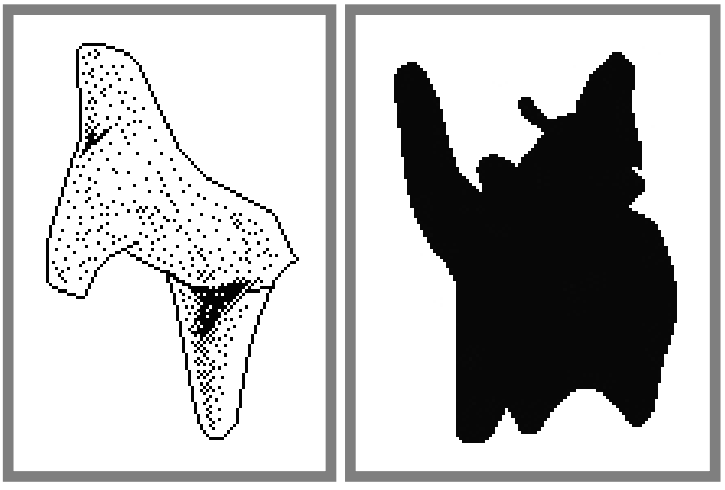
Ademais, os autores supracitados acrescentaram que um dos brinquedos de barro para crianças, produzido há mais de dois mil anos atrás, em grande quantidade, trata-se de um touro (MCINTOSH, MCINTOSH, 1982 apud ROSSIE, 2013, p. 84). Vejamos as figuras 7, 8 e 9, respectivamente:

Figura 7: Touro de brinquedo em argila pertencente à antiga cidade da África Ocidental de Jenné-Jeno



Fonte: Rossie (2013, p. 84).

Figuras 8 e 9: Dromedário de brinquedo em argila pertencente à antiga cidade da África Ocidental de Jenné-Jeno (figura à esquerda); Dromedário de brinquedo em argila pertencente à uma criança moderna de Jenné-Jeno (figura à direita)



Fonte: Rossie (2013, p. 84).

Um destes animais de brinquedo (figura 8), uma vez usado pelas crianças da antiga Jenné-Jeno e figurando entre outros animais de brinquedo da mesma escavação na capa do Correio da UNESCO de maio de 1984, parece indicar que ele só tem uma perna dianteira[6]. Entrementes, ao entrar em contato via e-mail com Susan Keech McIntosh, professora de antropologia da Universidade de Rice, Houston, Texas, ela confirmou o fato de que se trata realmente de um animal de brinquedo com uma única perna dianteira. Outro animal de brinquedo na capa do mesmo Correio da UNESCO, mostrado à esquerda do animal de brinquedo da figura 9, também tem uma única perna dianteira[7]. Os animais de brinquedo de três patas ao longo do rio Níger no Mali – os de Jenné-Jeno, encontrados em 1904 ou feitos por crianças tuaregue nos anos 1950 – juntamente com os das crianças dos mouros de *Oualata* no Saara mauritano, concernem à mesma tradição de *design* de brinquedos.

Em seu e-mail, Susan Keech McIntosh igualmente escreve: "Concordo que a continuidade no tema e no estilo por meio dos séculos, especificamente nestes brinquedos de barro, é muito marcante". Ademais, suponho que um dos brinquedos em argila, feito no final dos anos 1970 ou início dos anos 1980, que retrata dois jovens garotos da Jenné-Jeno moderna, evidenciado em uma fotografia no artigo de Susan e Roderich McIntosh, também possui as duas pernas da frente unidas em uma perna (figura 9). Concerne a um dromedário de brinquedo em argila, que, quiçá, tenha um cavaleiro dromedário montando-o.

Como as informações acerca dos brinquedos antigos de crianças africanas, bem como a continuidade de seu *design* a partir dos tempos são excepcionais, certamente, é profícuo estudar e pesquisar os animais de brinquedo Jenné-Jeno com mais detalhes. Em 1995, Susan Keech McIntosh editou o livro "*Excavations at Jenné-Jeno, Hambarketolo, and Kaniana (Inland Niger Delta, Mali), the 1981 Season*". Ao analisar a lista de estatuetas e figuras de animais em argila (MCINTOSH, 1995, p. 219-221), observa-se que a grande maioria das figuras de animais, especificamente no que tange às suas pernas, possui uma única perna dianteira. Dos vinte e seis animais de brinquedo, vinte e quatro são de três patas e dois de quatro patas[8].

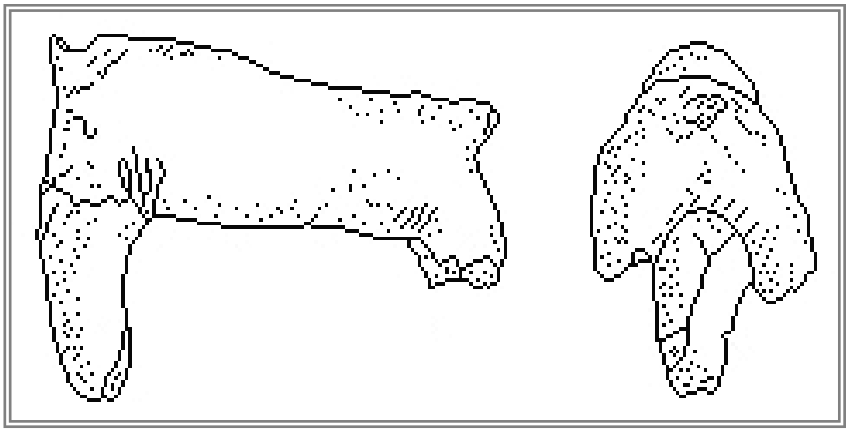
Entre as vinte e quatro figuras de animais de três patas, treze foram identificadas como vacas, seis como provavelmente vacas e uma como provavelmente ovelha (figura 10). Porém, não há menção a um dromedário de brinquedo de três patas em contraste com aqueles entre os outros animais de brinquedo deste tipo encontrados em 1904 ou feitos entre os anos de 1930 e 1950.

[6] Para mais detalhes, ver: WEST AFRICA'S OLDEST METROPOLIS. **The Unesco Courrier**. Paris, maio, n. 3, 1984.

[7] E-mail de 21 de março de 1998 de Susan Keech McIntosh para a autora: "Dos brinquedos do Correio da UNESCO, os dois na parte superior direita têm uma única perna dianteira".

[8] Estes vinte e quatro animais de brinquedo de três patas de Jenné-Jeno têm os seguintes números SF (*small find*), em ordem de aparecimento na lista de estatuetas e estatuetas de animais. McIntosh (1995, p. 219-221): 1474, 1552, 385, 507, 817, 23, 916, 917, 1039, 1092, 1024, 1194, 1331, 1401, 1435, 803, 801, 729A, 737, 1028A, 1165, 1204, 497, 236. As outras duas figuras animais foram ambas identificadas como um fragmento de uma vaca de quatro patas: SF números 1477 e 1554.

Figuras 10: Vaca de brinquedo ou ovelha de brinquedo em barro de Jenné-Jeno



Fonte: Rossie (2013, p. 85).

Para vinte e três figuras de animais de três patas foi possível uma datação precisa. A mais antiga foi datada por volta de 100 a.C., quatro outras entre essa época e 400 d.C., nove entre 400 e 900 d.C., três entre 900 e seis entre 900 e 1400 d.C.[9]

Destarte, estes achados arqueológicos por si só já atestam a continuidade no material, técnica, forma, sujeito, brinquedo e tradição de jogo por pelo menos 1500 anos. Como aludido, encontrei quatro grupos de animais de brinquedo de três patas em argila, três localizados ao longo do rio Níger em Mali e um no Saara da Mauritânia: os achados arqueológicos em Jenné-Jeno (100 BC - AD 1400) (MCINTOSH, 1995, p. 219-221; p. 237-241, chapa 36; MCINTOSH, 1982, p. 407-413); os achados arqueológicos em 1904 da região de Rhergo (s/d, LEBEUF; PÂQUES, 1970, p. 53-54); os animais de brinquedo das crianças tuaregues de Timbuktu e Goundam (1950 apud GABUS, 1958, p. 164); e os animais de brinquedo de *Oualata* (1930-1950) referentes à coleção do *Musée de l'Homme*, *Département d'Afrique Blanche et du Proche Orient*, 38. 48.79-83 (GABUS, 1958, p. 164 e p. 168).

Uma análise comparativa desses quatro grupos de animais de brinquedo de três patas em argila produziu as subsequentes informações interessantes:

1. Quanto às medidas, estes animais de brinquedo são representações miniaturizadas, a maioria variando em altura entre cerca de 4 cm e 9 cm, e com o comprimento entre cerca de 4,5 cm e 10 cm.
2. Enquanto os animais de brinquedo de três patas de *Oualata* e das crianças tuaregues ao longo do rio Níger são de barro não queimado, os brinquedos encontrados em

[9] O animal de brinquedo mais antigo, um torso de uma vaca de três patas (SF 1194), foi encontrado no Nível 48 da Unidade de Escavação LX-N em Jenné-Jeno (McIntosh, 1995: 220). Para uma descrição deste nível e datas de radiocarbono, consulte a página 437. As datas para as diferentes fases no desenvolvimento de Jenné-Jeno são mencionadas nas páginas 60-61 e 360-372.

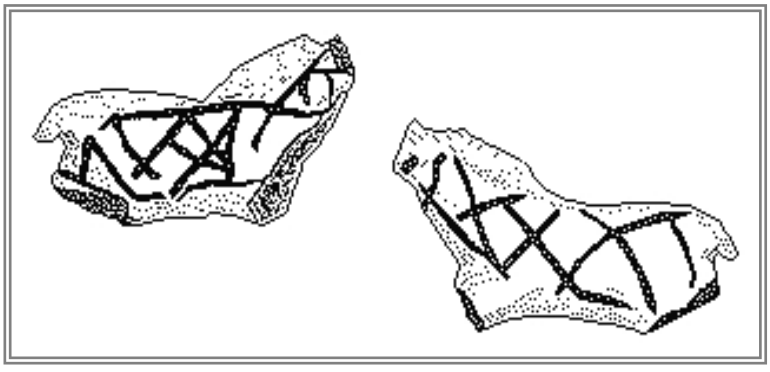
1904 ao longo do mesmo rio são de barro queimado. Já os animais de brinquedo de Jenné-Jeno são tanto de barro não queimado como de barro queimado.

3. Os animais de brinquedo das crianças tuaregues dos anos 1950, aqueles encontrados em 1904 e muitos dos encontrados em Jenné-Jeno, parecem ser monocromáticos, em contraste com os brinquedos coloridos de *Oualata*. No entanto, dois ou três dos animais de brinquedo de Jenné-Jeno evidenciam alguns traços de tinta. No mais, o dromedário de barro com a presença de um cavaleiro no dorso, encontrado em 1904, sem dúvida, foi pintado.

4. Ao olhar para todos estes animais de brinquedo de três patas, fiquei impressionado com dois aspectos: primeiro, a elaboração comumente rude do conjunto; segundo, a atenção dada aos detalhes. Todos os exemplos da coleção do *Musée de l'Homme*, aqueles encontrados em 1904, como também os brinquedos das crianças tuaregue e muitos dos brinquedos das crianças de Jenné-Jeno, em suma, foram descritos como sendo esboçados. Por isso, vários animais de brinquedo *Oualata* têm pescoço e cabeça alongados, sendo essa uma descrição que foi usada também para vários animais de brinquedo de Jenné-Jeno. Os animais de brinquedo *Oualata*, atinentes à coleção do *Musée de l'Homme*, e animais do livro de Gabus (1958) têm uma cauda trabalhada, assim como todos os encontrados em 1904 e alguns dos encontrados em Jenné-Jeno. Outras especificidades são encontrados nos quatro grupos ou pelo menos em três deles, detalhes como a indicação dos olhos, ouvidos e da sela. Em contraposição, somente no caso dos animais de brinquedo de Jenné-Jeno foi mencionada a modelagem de chifres ou de um úbere.

5. Um último detalhe notável é encontrado em dois dos animais de brinquedo de Jenné-Jeno de três patas, a saber, em um "fragmento de figura de vaca de barro preto queimado; com uma 'escada' incisada do lado direito" (SF 758, século 10) e naquele, reproduzido na figura 11, o qual está descrito como um "fragmento de figura animal, possivelmente cavalo; incisado em cruz sobre o corpo" (SF 1537, século 8) (MCINTOSH, 1995, p. 219-220). Assim, quando olhamos as incisões no animal de brinquedo de Jenné-Jeno (figura 11), consideramos a alusão de um padrão de escada em outro, e comparamos isto com as linhas em ziguezague no dromedário de brinquedo de três patas de *Oualata* (da década de 1950) mostrado na figura 4. Ora, essa semelhança é realmente intrigante.

Figuras 11: Animal de brinquedo de Jenné-Jeno



Fonte: Rossie (2013, p. 87).

Conquanto não seja possível para as regiões estudadas neste livro dar outros exemplos de um brinquedo e de uma tradição tão secular, muitos deles têm a sua origem recôndita em tempos antigos. Provavelmente, poucas pessoas visaram encontrar uma tradição de brinquedos com dois mil anos e possivelmente muito mais antiga na parte sul do Saara. Então, essa continuidade no *design* de brinquedos e no material utilizado para criar tais animais de brinquedo, basicamente, não é tão surpreendente se observarmos a semelhança com os brinquedos dos antigos chineses, babilônicos, egípcios, gregos, indianos, maias ou romanos. E é claro, com alguns brinquedos modernos como as bonecas, os animais em miniatura, o "*knucklebones*"[10], as bolas de gude, os piões, as rodas giratórias, as pipas, os balanços, os chocalhos (BEAUMONT, 1994; DURAND, 1992; EADY, 1989-1990; SCHOFIELD, 1978).

Como em outros lugares do mundo, as bonecas e seus usos no norte da África e do Saara, assim como os outros brinquedos e atividades lúdicas, em suma, refletem as realidades sociais e culturais da comunidade, em que as crianças crescem. Elas estão diretamente relacionadas com os métodos de criação das crianças e com os valores defendidos na família e na comunidade da criança. Gunther Kress e Theo van Leeuwen (1996) enfatizam a importância geral do cenário sociocultural específico, pelo qual o significado visual e linguístico é produzido e comunicado. No que corresponde às atividades lúdicas e brinquedos das crianças do norte da África e do Saara, esses ambientes socioculturais são a casa, a família e seus desdobramentos, o grupo de colegas, o *playground*, o bairro e a comunidade local. Sinteticamente, são "instituições sociais que, em diferentes graus e de variadas maneiras, regulam o que pode ser 'dito' com imagens, e como deve ser dito, e como as imagens devem ser interpretadas" (KRESS; VAN LEEUWEN, 1996, p. 119 e p. 264).

No norte da África e no Saara, a brincadeira de boneca é um evento coletivo que reúne crianças da mesma família ou do bairro, em sua maioria, meninas. Além disso, essas crianças frequentemente usam em suas brincadeiras com bonecas, vários outros brinquedos ou formas de brincadeiras. Elas igualmente integram em suas brincadeiras de bonecas, algumas canções, danças, rimas infantis, parlendas, contação de histórias e jogos de palavras.

Minha análise quanto às brincadeiras de bonecas e às bonecas produzidas pelas meninas do Saara e do Norte da África, e, raramente por meninos, demonstra que elas se referem apenas à vida adulta, sendo alguns exemplos deixados de lado. Tais bonecas não são objetos isolados. Isto denota que elas servem para jogos e brincadeiras, nos quais se exige uma interpretação da vida feminina ou masculina. A boneca feminina, por exemplo, torna-se uma noiva, uma esposa, uma mãe e até uma mulher divorciada ou idosa. A boneca masculina se torna um noivo, um pastor, um homem notável, um guerreiro, um cavaleiro, um cavaleiro dromedário, um condutor de mulas. Essas representações dos papéis dos adultos estão concatenadas à vida cotidiana das crianças e de seus familiares e, dessa forma, contrapõem a ideia erigida por Allison James a respeito de as crianças ocidentais: "O mundo da *Barbie* e do *Action Man*, embora parecido com o da vida, são mundos adultos, mas mundos diferentes da vida cotidiana que as crianças e seus pais habitam" (JAMES, 1993, p. 164).

Analisando o contexto ocidental, Gilles Brougère escreveu:

[10] **N.T.:** no Brasil, seria análogo ao "jogo de pedrinhas" ou "cinco Marias".

> O *païdomorphisme* rigoroso não pode explicar tudo o que hoje é feito e vendido como uma boneca. Além das formas puramente infantis, é proposto um mundo para e pela criança, um mundo que só existe em função das representações e dos desejos atribuídos à criança. São os traços da interpretação que os adultos fazem do imaginário e das aspirações das crianças. Dessa forma, a boneca se torna o espelho de uma infância ideal, ou seja, idealizada, mas destinada à criança e isto de várias maneiras, seja pela representação direta da própria criança, das aspirações a ela atribuídas, de uma retirada para um imaginário reconfortante, porque é estritamente infantil ou visto como tal (Kiki, as figuras de *Walt Disney*). (BROUGÈRE, 1985, p. 134-135).

As atividades lúdicas das crianças do norte da África e do Saara, muitas vezes, antecipam a vida que elas terão como adultas. Pelo menos naquelas comunidades onde o estilo de vida só mudou lentamente de uma geração para outra, bem como a estabilidade que não se pode encontrar em lugar nenhum nestas regiões desde três ou quatro décadas. No norte da África e no Saara durante o século XIX e o início do século XX, as atividades lúdicas e os brinquedos feitos por nós mesmos apresentam um espelho da vida adulta. As bonecas, os animais em miniatura e outros brinquedos representam, resumidamente, personagens e atividades socialmente valorizados. Ao analisar as bonecas e as brincadeiras de bonecas, torna-se visível que as bonecas masculinas ou femininas simbolizam quase exclusivamente um status idealizado sobre um homem ou mulher adulto, um homem ou uma mulher em uma situação invejável localmente, ou seja, na condição de noiva ou noivo, de mulher grávida, de mãe ou de pai. Quer dizer, as bonecas representam o modelo adulto positivo e digno ao qual as crianças devem se identificar.

Desde o início do século XXI, *Khalija Jariaa*, minha assistente de pesquisa local do *Anti-Atlas*[11], tem observado algumas atividades lúdicas de meninas e meninos que apresentam uma visível oposição ao tradicional modelo adulto positivo e digno decretado nas brincadeiras de faz de conta locais. Em 2006, um grupo de meninos brincaram de contrabando de mercadorias na fronteira marroquino-mauritana (ROSSIE et al. 2021, p. 353-356). Já em 2009, os meninos vivenciaram em sua brincadeira a relação entre policiais e contrabandistas de haxixe (ROSSIE, 2013, p. 344-355). Em 2006 e 2007, um grupo de meninas expressou em quatro atividades lúdicas suas representações atinentes ao comportamento de turistas do sexo feminino ao visitarem o Marrocos (ROSSIE et al. 2021, p. 106-108, 111-115, 120-127, 162-164). Entretanto, ainda que essas brincadeiras sejam baseadas em situações exibidas em programas televisivos e, especificamente, refiram-se a situações reais marroquinas, a diferenciação tradicional de gênero continua sendo muito proeminente, porém, é algo que decorre entre as crianças em muitos países.

Reforço que há dois livros que oportunizam uma discussão mais ampla a propósito da mudança e da continuidade na brincadeira, fabricação e uso de brinquedos no Norte da África e no Saara (ROSSIE, 2005/2013, p. 149-182) e no Anti-Atlas marroquino (ROSSIE et al., 2021, p. 446-453).

No mais, o que está no âmago das brincadeiras destas crianças é uma interpretação pessoal do mundo adulto e não uma simples imitação. Jürgen Jensen (1971, p. 208-209) enfatiza, em seu artigo voltado às atividades lúdicas na ilha *Buvuma* na África Oriental, que os jogos e brincadeiras não servem em primeiro lugar para o aprendizado de habilidades, técnicas, comportamentos e papéis, visto que as crianças têm em tais ambientes a possibilidade e até o dever de praticá-los em sua vida cotidiana enquanto se integram progressivamente nas tarefas de sua mãe, pai ou outros membros da família. Ora, é uma declaração adequada para as crianças norte-africanas. Brian Sutton-Smith (1986), por seu turno, debate este tema: "O jogo esquematiza a vida, faz alusão à vida, não imita a vida em sentido muito estrito [...], pois é uma dialética que tanto espelha quanto zomba da realidade, porém nunca a escapa" (SUTTON-SMITH, 1986, p. 141).

[11] **N.T.:** também conhecido como Pequeno Atlas, o *Anti-Atlas* diz respeito à uma cordilheira montanhosa localizadas no sudoeste de Marrocos, com cerca de 600 km de comprimento e 300 km de largura. Fica ao sul do deserto do Saara.

Muitas atividades lúdicas e brinquedos ajudam as crianças a se integrarem aos grupos sociais primários aos quais pertencem. Elas aprendem a se adaptar aos papéis disponíveis e interiorizar um conjunto de normas e valores prevalecentes nestes grupos. Todavia, não se deve ver as comunidades não-industriais, ou ainda as rurais, como grupos monolíticos. No mesmo bairro e dentro da uma mesma classe socioeconômica, é possível encontrar famílias mais restritivas em relação às atividades lúdicas e à fabricação de brinquedos de seus filhos do que outras famílias. Em algumas famílias, a brincadeira é ideada como uma perda de tempo, mormente para as meninas mais velhas, enquanto outros pais deixam seus filhos com mais liberdade para brincar e jogar.

As diferenças individuais de igual modo desempenham um papel. Algumas crianças parecem brincar mais do que outras crianças, possivelmente, em razão de sua situação de saúde, condição motora ou se tem alguma deficiência, ou ainda por questões de personalidade ou em função de interesses pessoais (SUTTON-SMITH, 1997, p. 46-47). Frank e Virginia Salamone (1991, p. 136-137) expressam o liame entre os aspectos individuais e sociais das brincadeiras da seguinte forma:

> A criança socializada e aculturada deve utilizar o material sociocultural em mãos para construir a sua brincadeira. É impossível pensar em nada. Contudo, o que a criança faz com o material da vida cotidiana – como brinca com ele, a diversão que é gerada por essa atividade – é a sua preocupação enquanto constrói, desconstrói e reconstrói o seu contexto [...]. Do mesmo modo, [...] o jogo puro tem funções sociais e culturais, assim como as funções psicológicas.

Uma adição profícua ao presente texto, no que compete à reprodução sociocultural e à continuidade nas atividades de brinquedos e brincadeiras infantis no Norte da África e no Saara, pode ser encontrada no capítulo "*Changing toys and play"* do livro *Toys, Play, Culture and Society* (ROSSIE, 2005/2013, p. 161-182).

Para findar o presente texto, faz-se essencial mencionar uma observação interessante relativa à criatividade por intermédio das atividades lúdicas e da fabricação de brinquedos, retratada no livro "*Human Ethology*", de Irenäus Eibl-Eibesfeldt (1989, p. 15):

> O progresso depende do equilíbrio alcançado entre as forças "conservadoras" de preservação e as que promovem a mudança. Nós agarramo-nos ao comprovado, mas experimentamos a mudança em pequenas doses. Isto certamente é 'adaptativo', porquanto é improvável que todo o conjunto acumulado de tradições culturais tenha perdido o seu valor adaptativo de uma geração para a próxima. Nossa necessidade de segurança nos faz apegar apaixonadamente aos nossos costumes 'amados'. É a partir desta base segura que experimentamos novas ideias e *insights*.

AGRADECIMENTOS

O autor agradece sinceramente a Khalija Jariaa e Boubaker Daoumani como seus colaboradores na pesquisa sobre as crianças do Anti-Atlas desde 2002. Agradeço também ao Dr. Rogério de Melo Grillo, pelo seu convite para participar deste dossiê do *Brazilian Journal of Policy and Development* e por seus esforços em traduzir o presente texto do inglês para o português.

REFERÊNCIAS

BEAUMONT, L. Child's Play in Classical Athens. **History Today**, London, August, p. 30-35, 1994.

BROUGÈRE, G. La poupée industrielle, miroir de la société. **Les Etats Généraux de la Poupée**. Série: "Jouets et Poupées. Etudes et Documents", n. 2. Paris CERP, p. 127-135, 1985.

DURAND, A. Les plus vieux jouets du monde. In: BROUGÈRE, G. **Le Jouet.** Valeurs et paradoxes d'un petit objet secret. Paris: Editions Autrement, 1992, p. 142-147.

EADY D. L. Toys and Games in Ancient Egypt. **Paper published in RSUE**. **Toys and Games in Ancient Egypt.** Instituto Uruguayo de Egiptologia, Montevideo, 1989-1990.

EIBESFELDT, I. **Human Ethology**. New York: Aldine de Gruyter, 1989.

GABUS, J. **Au Sahara.** Arts et Symboles. Neuchâtel: Editions de la Braconnière, 1958.

JAMES, A. **Childhood Identities.** Self and Social Relationships in the Experience of the Child. Edinburgh: Edinburgh University Press, 1993.

JENSEN, J. Imitatorische Kinderspiele und Spielzeuge auf den Buvuma-Inseln (Uganda). **Baessler-Archiv. Museum für Völkerkunde Berlin**, v. 19, p. 207-262, 1971.

KRESS, G.; VAN LEEUWEN, T. **Reading Images.** The Grammar of Visual Design. London/New York Routledge, 1996.

LEBEUF, A. M. D.; PÂQUES, V. Archéologie malienne. Collection Desplagnes. Catalogues du Musée de l'Homme, Série C: Afrique Noire, Supplément au tome X-3, Objets et Mondes, **Revue du Musée de l'Homme**. Paris, 1970.

MCINTOSH, S. (Org.). **Excavations at Jenné-Jeno, Hambarketolo, and Kaniana** (Inland Niger Delta, Mali). The 1981 Season. Berkeley, Los Angeles: University of California Press, 1995.

MCINTOSH, S.; MCINTOSH, R. Finding Jenne-Jeno West Africa's Oldest City. **National Geographic**, v. 162, n. 3, p. 396-418, 1982.

ROSSIE, J-P. **Toys, Play, Culture and Society.** An Anthropological Approach with Reference to North Africa and the Sahara. Stockholm: Royal Institute of Technology, 2005/2013.

_____. **Saharan and North African Toy and Play Cultures**. Children's Dolls and Doll Play. Stockholm International Toy Research Centre, Stockholm: Royal Institute of Technology, 2005a.

_____. **Saharan and North African Toy and Play Cultures**. The Animal World in Play, Games and Toys. Stockholm International Toy Research Centre, Stockholm: Royal Institute of Technology, 2005b.

_____. Children's Play and Toys in Changing Moroccan Communities. In: MCMAHON, F. F.; LYTLE, D. E.; SUTTON-SMITH, B. (Orgs.). **Play:** An Interdisciplinary Synthesis, Play & Culture Studies, v. 6. University Press of America: Oxford, 2005c, p. 97-111.

_____. **Saharan and North African Toy and Play Cultures**. Domestic Life in Play, Games and Toys. Stockholm International Toy Research Centre, Stockholm: Royal Institute of Technology, 2008.

_____. **Saharan and North African Toy and Play Cultures**. Technical activities in play, games and toys. Foreword by Sudarshan Khanna, Braga: Centre for Philosophical and Humanistic Studies, Faculty of Philosophy and Social Sciences, Catholic University of Portugal, 2013.

_____. **Comparing play and toys from Greco-Roman antiquity with traditional play and toys from rural North Africa**. Working document for Images at stake: cultural transfers and continuity, CUSO doctoral program Historical Anthropology, Ancient and Modern Worlds, Fribourg. Switzerland: ERC Locus Ludi. The Cultural Fabric of Play and Games in Classical Antiquity (741520), 2020. Disponível em: https://locusludi.ch/international-expert-network/#tab-id-3.

_____. **PowerPoint: Comparing play and toys from Greco-Roman antiquity with traditional play and toys from rural North Africa**. Fribourg, Switzerland: ERC Locus Ludi. The Cultural Fabric of Play and Games in Classical Antiquity (741520), 49 slides, 2020. Disponível em: https://locusludi.ch/international-expert-network/#tab-id-3.

_____. **Saharan and North African Toy and Play Cultures**. Commented bibliography on play, games and toys, Braga: Centre for Philosophical and Humanistic Studies, Faculty of Philosophy and Social Sciences, Catholic University of Portugal, 2021.

ROSSIE, J.-P.; CLAUS, G. J. M. (1983). Imitation de la vie féminine dans les jeux des filles Ghrib (Sahara tunisien). In: **Liber Memorialis**. Prof. Dr. P.J. Vandenhoute 1913-1978. Gent, Belgium: Seminarie voor Etnische Kunst, State University Ghent, 1983.

ROSSIE, J.-P., JARIAA, KH., DAOUMANI, B. & FASSOULAS, A. **Saharan and North African Toy and Play Cultures**. Make-believe play among children of the Moroccan Anti-Atlas. Foreword by Luisa Magalhães, Braga: Centre for Philosophical and Humanistic Studies, Faculty of Philosophy and Social Sciences, Catholic University of Portugal, 2 volumes, 2021.

SALAMONE, F. A.; SALAMONE, V. A. Children's games in Nigeria redux: A consideration of the "uses" of play. **Play & Culture,** v. 4, n. 2, p. 129-138, 1991.

SCHOFIELD, A. **Toys in History.** Hove (East Sussex): Wayland Publishers, 1978.

SUTTON-SMITH, B. **Toys as Culture.** New York, London: Gardner Press Inc., 1986.

_____. **The Ambiguity of Play**. Cambridge (Massachusetts)/London: Harvard University Press, 1997.

West Africa's Oldest Metropolis. **The Unesco Courrier**, Paris, May, n. 3, p.12-13,1984.

***Submetido em*:** ago.2021.

***Aprovado em*:** set. 2021.

***Publicado em*:** set. 2021.