

## **JOGO DE LUTA E PERSEGUIÇÃO - UM CONTEXTO DE SOCIALIZAÇÃO DA AGRESSIVIDADE?<sup>1</sup>**

ROUGH-AND-TUMBLE PLAY – A CONTEXT FOR THE SOCIALIZATION OF  
AGGRESSION?

JUEGO DE LUCHA Y PERSECUCIÓN – UN CONTEXTO PARA LA SOCIALIZACIÓN DE LA  
AGRESIVIDAD?

Guida Veiga ([gveiga@uevora.pt](mailto:gveiga@uevora.pt))\*

### **RESUMO**

O jogo constitui uma parte significativa da infância, assumindo um papel determinante para o desenvolvimento saudável e adaptativo da criança. Como acontece noutras espécies, brincar com os pais, os irmãos e os amigos cria um ambiente positivo, estimulante e facilitador para a prática de habilidades que são essenciais a curto e a longo prazo. Existem diferentes formas de jogo, que têm sido associadas a diferentes funções desenvolvimentais. O jogo de luta e perseguição é o tipo de jogo mais frequente e mais estudado nas espécies animais, contudo, no que diz respeito ao desenvolvimento da criança, os estudos são mais escassos e nem sempre consensuais relativamente à função adaptativa desta forma de jogo. Este artigo pretende focar o papel do jogo de luta e perseguição na socialização da agressividade ao longo do desenvolvimento da criança, apresentando quer as perspetivas favoráveis a este tipo de jogo como contexto privilegiado para o desenvolvimento da capacidade de regulação emocional, quer as perspetivas que associam esta forma de jogo à agressividade.

Palavras-chave: jogo de luta e perseguição, agressividade, regulação emocional, desenvolvimento, pai-filho, pares

### **ABSTRACT**

Play is a significant component of childhood and has an important role in healthy and adaptive child development. As with other species, playing with parents, siblings and friends promotes a positive and stimulating atmosphere, which facilitates the practice of important abilities. There are different forms of play, which have been related to different developmental functions. Rough-and-tumble play is the most frequent and the most studied form in animal behavioural studies. However, as to child development, research is scarce and not always consensual as to the adaptive function of this form of play. This paper aims to focus the role of rough-and-tumble play on the socialization of aggression across child development. Both perspectives are presented: supportive perspectives, which advance rough-and-tumble play as a privileged context to develop emotional control and perspectives that associate this form of play to aggression.

*Keywords: rough-and-tumble play, aggression, emotion regulation, development, father-child, peers*

### **RESUMEN**

El juego es una parte importante de la infancia, asumiendo un papel clave para el desarrollo sano y adaptativo del niño. Al igual que en otras especies, jugar con los padres, hermanos y amigos crea un ambiente positivo, estimulante y facilitador para practicar las habilidades que son esenciales en el corto y largo plazo. Hay diferentes tipos de juego, que se han asociado con diferentes funciones de desarrollo. El juego de lucha y persecución es el tipo más frecuente de juego y el más estudiado en especies animales. Sin embargo, en relación al desarrollo del niño, los estudios son escasos y no siempre estuvieron de acuerdo en cuanto a la función de adaptación de esta forma de juego. Se discutirán las contribuciones del juego de lucha y

---

<sup>1</sup> ARTIGO APRESENTADO NAS V JORNADAS DA HISTÓRIA DOS JOGOS EM PORTUGAL

persecución para la socialización de la agresión durante el desarrollo. Este artículo presenta tanto las perspectivas favorables a este tipo de juego como un terreno privilegiado para el desarrollo de la capacidad de regulación emocional, como las perspectivas que asocian esta forma de juego a la agresión. **Palabras clave:** juego de lucha y persecución, agresión, regulación emocional, desarrollo, los pares de padres e hijos

\* Departamento de Desporto e Saúde, Escola de Ciências e Tecnologia, Universidade de Évora, Évora, Portugal. Centro de Investigação em Desporto, Saúde e Desenvolvimento Humano (CIDESD), Portugal.

Submitted: 20th December 2016

Accepted: 14th June 2017

## INTRODUÇÃO

Quer no âmbito da biologia, quer no âmbito na psicologia, a importância do jogo ao nível do desenvolvimento saudável e adaptativo é frequentemente destacada (e.g., Pellegrini, 2009; Van den Berg et al., 1999). Independentemente da espécie, o jogo entre pais e filhos, irmãos ou pares cria um envolvimento estimulante e prazeroso para praticar habilidades que são essenciais para o desenvolvimento (Ginsburg, 2007; Gray, 2011). O jogo, também por vezes referido como brincar, refere-se a uma atividade que envolve motivação intrínseca e flexibilidade. É uma atividade predominantemente prazerosa e que muitas vezes se distancia do significado literal da realidade (Krasnor & Pepler, 1980).

Existem diferentes formas de jogo. O jogo de faz de conta é caracterizado pela encenação de um papel, como por exemplo brincar às mães e aos pais, ou pelo uso de objetos num modo simbólico, como por exemplo brincar às *Barbies*. Este tipo de jogo tem início aos 2 anos de idade e atinge o pico de prevalência entre os 5 e os 6 anos, altura em que representa entre 20 a 30% das brincadeiras de pares (Colwell & Lindsey, 2005). Apesar de habitualmente associarmos o jogo de faz de conta às raparigas, não existe consenso quanto às diferenças de género, sendo que a maior parte dos estudos não revelou diferenças entre géneros (e.g., Colwell & Lindsey, 2005; Connolly & Doyle, 1984; Howes & Matheson, 1992).

O jogo de atividade física é a forma de jogo mais frequente no recreio (Rieffe, Netten, Broekhof, & Veiga, 2016), sendo caracterizada por dois tipos: o jogo de exercício e o jogo de luta e perseguição. O jogo de exercício envolve movimentos locomotores, caracterizados pelo vigor físico (e.g., saltar, correr, escalar) realizados em contexto lúdico. As crianças começam a envolver-se neste tipo de jogo desde a primeira infância, atingindo níveis de frequência máxima durante a idade pré-escolar (Pellegrini & Smith, 1998). Não têm sido reportadas diferenças de género ao nível do envolvimento neste tipo de jogo (Colwell & Lindsey, 2005; Rieffe et al., 2016). O jogo de luta e perseguição envolve capturar/salvar, submeter/render, atacar/fugir, tem uma forte componente social e é caracterizado pela emoção positiva (Pellegrini & Smith, 1998; Storli, 2013). Refere-se a movimentos (agarrar, pontapear, tombar, girar, tocar e fugir, fazer cócegas, box, *wrestling*, etc.) que são vigorosos, que aparentam ser agressivos e que no entanto são adotados num contexto lúdico. Os rapazes envolvem-se com maior frequência no jogo de luta e perseguição (Colwell & Lindsey, 2005; Rieffe et al., 2016), cuja frequência começa a aumentar a partir da idade pré-escolar, atingindo o pico de prevalência entre os 7 e os 11 anos de idade e diminuindo na adolescência (Pellegrini, 1988).

## JOGO DE LUTA E PERSEGUIÇÃO

Apesar de o jogo de faz de conta ser a forma de jogo que mais tem sido focada no âmbito do estudo do desenvolvimento da criança, quando falamos dos outros mamíferos, o jogo de luta e perseguição é, não só, a forma mais frequente como também a mais estudada. De facto, todos os mamíferos se envolvem neste tipo de jogo, que pela sua prevalência e pela sua semelhança ao comportamento agressivo tem merecido a atenção de vários investigadores (e.g., Flanders et al., 2013a; Paquette, Carbonneau, Dubeau, Bigras, & Tremblay, 2003; Pellegrini, 1987; Smith & Boulton, 1990). Ainda

que aparentemente semelhantes, estes comportamentos são claramente distintos, sendo que os intervenientes conseguem assinalar e distinguir com facilidade o jogo de luta, da luta a sério. Por exemplo, no que diz respeito aos animais, os golfinhos emitem um som diferente quando atingem os outros a brincar às lutas ou a lutar efetivamente (Blomqvist, Mello, & Amundin, 2005). Também os ratos apresentam comportamentos distintos: se numa luta procuram atingir a barriga do opositor, quando brincam procuram atingir o pescoço, assinalando claramente a falta de intenção agressiva, e revertem papéis de forma a que o dominado se possa tornar no dominante (Pellis & Pellis, 1987). Também as crianças conseguem distinguir entre a luta a sério e a luta a brincar, baseando-se em alguns indicadores como a presença de sorrisos, a expressão facial, a força dos gestos, as expressões verbais, entre outros (Smith & Boulton, 1990). Nesta distinção, a alternância de domínio é a característica chave que distingue o jogo de luta e perseguição da luta a sério. Mesmo que um dos elementos seja maior, mais forte ou mais rápido que o outro, o mais forte irá deixar-se perder deliberadamente.

Os estudos com animais têm demonstrado que o jogo de luta e perseguição tem um papel essencial no desenvolvimento psicossocial dos jovens mamíferos. Por exemplo, dois grupos de ratos foram separados: num dos grupos os ratos foram criados de forma a poderem tocar-se, ouvir-se e cheirar-se através de uma rede, sem poderem no entanto brincar; no outro grupo os ratos tiveram a possibilidade de se envolver no jogo de luta e perseguição. Quando se tornaram adultos, o grupo de ratos que tinha sido impedido de se envolver no jogo de luta e perseguição revelou piores competências sociais, maior prevalência de lutas e mais dificuldades na resolução de problemas, comparativamente ao grupo de ratos que brincou (Bell, McCaffrey, Forgie, Kolb, & Pellis, 2009; Van den Berg et al., 1999). Outros estudos demonstraram que o envolvimento no jogo de luta e perseguição durante o período juvenil permite melhorar as competências sociais, a regulação emocional e a inibição comportamental de roedores (Panksepp, Burgdorf, Turner, & Gordon, 2003; Van den Berg et al., 1999). Estes estudos sugerem que o papel fundamental que o jogo de luta e perseguição tem no desenvolvimento sócio-emocional dos jovens mamíferos, pode também verificar-se durante o desenvolvimento das crianças.

## **JOGO DE LUTA E PERSEGUIÇÃO ENTRE PAIS E FILHOS**

Contrariamente aos outros mamíferos, o desenvolvimento da criança pauta-se por um longo período de dependência, pelo que durante os primeiros anos de vida o jogo de luta e perseguição é estabelecido sobretudo entre pais e filhos, particularmente com o pai (Flanders et al., 2010). Para alguns autores o jogo de luta e perseguição entre pais e filhos é o contexto privilegiado onde as crianças aprendem a regular a agressividade física (Tremblay, 2006). A ideia é a de que os pais ensinam as suas crianças a regular as emoções intensas, intensificando o *arousal* (i.e. a excitação) da interação e diminuindo esse *arousal* quando ultrapassa os limites que a criança consegue tolerar. Nesta interação, o pai comunica à criança uma mensagem dupla: “*Eu gosto muito de ti*” e “*Eu sou mais forte do que tu*”. Para conseguir comunicar as duas mensagens ao mesmo tempo, o pai tem de ser, por um lado, sensível aos estados emocionais da criança, e, por outro, permitir uma troca recíproca de domínio e subordinação. Tal implica permitir que a criança tenha o prazer de estar em cima do pai, a dominá-lo, sendo sempre claro que o pai continua a ser o mais forte (Paquette, 2004).

Ou seja, durante o jogo de luta e perseguição há uma gestão de emoções muito fortes que o pai tem de assegurar.

A capacidade de gerir as emoções, denominada de regulação emocional, não é uma capacidade inata. À medida que a criança cresce e as suas capacidades empáticas vão aumentando, ela vai aprendendo que é importante inibir os impulsos agressivos, porque não é bom magoar os outros (Rieffe, Ketelaar, & Wiefferink, 2010). A criança precisa de aprender a modificar os seus impulsos emocionais para formas socialmente aceitáveis sem recorrer à agressividade; precisa por exemplo de aprender a respirar até 10 em vez de bater no colega que lhe derrubou a torre. Este processo ocorre através da socialização das emoções, ou seja, observando os outros, ouvindo e falando das emoções com outros mais experientes e aprendendo formas mais adaptativas de lidar com as emoções (Rieffe, Netten, Broekhof, & Veiga, 2015). Não obstante, aprender a gerir a raiva ou a zanga é uma tarefa árdua para as crianças mais novas (Tremblay, 2000), e a ideia de que o jogo de luta e perseguição constituiu uma oportunidade para a criança aprender a regular a sua agressividade carece ainda de suporte empírico. De facto, vários estudos têm revelado que o jogo de luta e perseguição entre pais e filhos está associado a uma menor capacidade de regulação emocional (Flanders, Leo, Paquette, Pihl, & Séguin, 2009; Flanders et al., 2010; Paquette et al., 2003; Veiga, Bushman, Neto, & Rieffe, in preparation).

## **A IMPORTÂNCIA DA DOMINÂNCIA E DO CLIMA AFETIVO**

Da análise dos estudos realizados até à data ressalta a importância da dominância parental e do afeto positivo nestas interações. Noutras palavras, o papel do jogo de luta e perseguição na promoção da regulação da agressividade depende da capacidade de controlo da interação e da manutenção de uma atmosfera positiva e afetuosa, o que implica a sensibilidade do pai às necessidades da criança. Se estas condições não forem asseguradas, o jogo de luta e perseguição pode até resultar num aumento da agressividade ou da desregulação emocional (Barth & Parke, 1993; Flanders et al., 2009; Flanders et al., 2010; Veiga et al., in preparation). Por exemplo, Flanders e colaboradores (2010) observaram díades de pais e filhos (em idade pré-escolar) envolvidas no jogo de luta, e perguntaram aos pais quantas vezes brincavam com os filhos e quantas vezes brincavam às lutas. As interações observadas foram posteriormente codificadas quanto à dominância ou grau de controlo que o pai assumia na interação, podendo a dominância ser classificada como passiva/submissa, partilhada ou dominante. Passados 5 anos foi pedido aos pais que classificassem os comportamentos dos filhos quanto à agressividade física e à capacidade de regulação emocional. Os resultados indicaram que quando o pai assume um papel passivo ou submisso, a frequência do jogo de luta durante a idade pré-escolar prediz níveis mais elevados de agressividade e de desregulação emocional a longo prazo, especificamente na idade escolar. Mais recentemente, um outro estudo (Veiga et al., in preparation) examinou não só frequência, a duração e a dominância mas também o clima afetivo do jogo de luta, i.e., a frequência com que o jogo de luta envolvia ou terminava em emoções negativas. O estudo revelou que nem a frequência, nem a duração do jogo de luta, nem a prevalência da dominância da criança são prejudiciais à capacidade de regular a agressividade, mas o clima afetivo em que decorre a interação lúdica.

A exposição repetida ao afeto negativo durante o jogo de luta pode *anestesi*ar a criança face às emoções negativas, fazendo com que ela se habitue aos comportamentos agressivos, em vez de sentir a necessidade de os gerir. É o que acontece aos estudantes de enfermagem ao longo da sua formação: após verem tanto sangue deixam de reagir ao mesmo. De acordo com a teoria da dessensibilização (Wolpe, 1958), quanto mais as crianças assistem a comportamentos agressivos mais dessensibilizadas ficam face a essas situações, de tal forma que deixam de sentir a necessidade de diminuir os níveis de agressividade. Apesar de a dessensibilização ser adaptativa para algumas profissões, para a maior parte das crianças e dos adultos é um processo negativo, que leva a que, independentemente da idade, a pessoa se torne menos sensível à dor e ao sofrimento dos outros, diminuindo os seus comportamentos de entre-ajuda (Bushman & Anderson, 2009).

Por outro lado, o clima afetivo negativo está associado a elevados níveis de *arousal* (excitação) que podem afetar a capacidade de avaliar as situações emocionais e de aumentar os níveis de agressividade (Rydell et al., 2008). Por exemplo, após apanharmos um valente susto é muito mais provável que numa conversa imediatamente a seguir pensemos que o nosso colega nos está a atacar ou que reajamos de forma agressiva. Por conseguinte, numa interação lúdica intensa, se a criança avaliar/identificar o comportamento do outro como um ataque e não como uma brincadeira, os seus níveis de agressividade terão tendência para aumentar.

Na perspetiva da teoria de aprendizagem social (Bandura, 1977) as crianças vão copiar e eventualmente internalizar os modelos disponíveis e por isso, se o pai parece agressivo enquanto está a brincar, se não regula os impulsos agressivos nem mantém a brincadeira dentro dos limites toleráveis permitindo que o filho domine a interação, a criança vai acabar por aprender a tornar-se agressiva.

## **JOGO DE LUTA E PERSEGUIÇÃO ENTRE PARES**

À medida que a criança entra na idade pré-escolar, o jogo de luta e perseguição com os pares torna-se mais frequente. Num estudo que compreendeu a observação dos comportamentos de jogo manifestados no recreio exterior de um jardim de infância em Portugal, verificou-se que esta forma de jogo representava 42% do tempo de brincadeira (Rieffe et al., 2016). No jogo de luta e perseguição as crianças brincam às lutas mas não lutam; negociam, alternam papéis, cooperam mas competem com os seus amigos. Entre esta cooperação e competição, as crianças estão a descobrir os seus limites e as suas estratégias de regulação da agressividade. Ou seja, estão a compreender como o seu comportamento afeta os outros e como podem regular o seu comportamento de uma forma socialmente adaptativa (Bjorklund, 2009). Tal como nas interações com os pais, o jogo de luta e perseguição com os pares implica a capacidade de descodificar os indicadores afetivos e intencionais do parceiro, controlar os impulsos agressivos, regular a força e os movimentos e lidar com a frustração de ser vencido (Flanders et al., 2013b; Peterson & Flanders, 2005). Se tal não acontecer, a interação poderá terminar em choro ou em zanga.

Relativamente ao jogo de luta e perseguição com os pares, o seu papel ao nível da capacidade de regulação da agressividade parece depender da fase de desenvolvimento. Durante a idade pré-escolar não existe ainda consenso quanto à associação entre o jogo de luta e perseguição e a capacidade de regulação da agressividade. Enquanto um estudo realizado nos Estados Unidos da

América revelou associações positivas entre o jogo de luta e perseguição com os pares e a capacidade de regulação emocional dos rapazes (Lindsey & Colwell, 2013), um estudo realizado em Portugal revelou associações positivas entre este tipo de jogo e a agressividade de rapazes e raparigas (Veiga et al., in preparation). Contudo, durante a idade escolar o jogo de luta e perseguição tem sido associado à competência social (Pellegrini, 1988, 1994). Os estudos nas diferentes faixas etárias parecem sugerir que o papel do jogo de luta e perseguição se altera ao longo do desenvolvimento. Descodificar padrões comportamentais aparentemente semelhantes (i.e., luta a sério, luta a brincar) numa atmosfera afetiva intensa, pode ser particularmente difícil para uma criança em idade pré-escolar. Já para uma criança mais velha, o jogo de luta e perseguição com os pares pode constituir o contexto ideal para aplicar as estratégias de regulação emocional. Um estudo desenvolvido com pré-adolescentes revelou que o envolvimento no jogo de luta e perseguição durante um mês resultou numa diminuição dos comportamentos agressivos (Carraro, Gobbi, & Moè, 2014). Este estudo demonstrou que quando conseguimos garantir um ambiente afetivo positivo, lúdico, de afetividade, sensibilidade às necessidades do outro, com controlo da intensidade afetiva, onde se ganha mas também se perde, o jogo de luta e perseguição tem efeitos benéficos à socialização da agressividade dos adolescentes.

Note-se que o jogo de luta e perseguição tem sido destacado como uma ferramenta de intervenção eficaz na intervenção com crianças em idade escolar e adolescentes com Perturbação do Comportamento (Pellegrini & Perlmutter, 1988; Veiga, 2012), uma vez que a sua intensidade afetiva constitui para a criança uma alternativa ao comportamento agressivo e destrutivo, facilitando a elaboração e a expressão dos seus processos internos (Veiga, 2012). Tal como no estudo de Carraro e colegas (2014), também no âmbito terapêutico é essencial uma progressão em termos da intensidade da interação. Assim, o início de uma intervenção deve começar com jogos em que o contacto é mediado por um objeto ou com jogos de perseguição em que o contacto é rápido, progredindo-se para jogos de oposição em que o número de intervenientes vai aumentando, e terminando com os jogos de luta. Apesar dos efeitos terapêuticos do toque e do contacto físico (Keltner, 2009), é essencial que os momentos de contacto entre os participantes sejam proporcionados de forma gradual, atendendo às capacidades de tolerância ao toque e às relações intergrupais estabelecidas. Com grupos de crianças ou adolescentes com graves dificuldades ao nível da regulação da agressividade pode ser importante a análise prévia de vídeos com situações de jogo de luta e de luta a sério, no sentido de promover a reflexão e a distinção entre os diferentes comportamentos, bem como das situações que lhes estão tipicamente associadas (Pellegrini & Perlmutter, 1988).

## **CONCLUSÃO**

Em suma, se por um lado a teoria evolutiva, a par de estudos com roedores, nos sugere que o jogo de luta e perseguição é um ambiente seguro onde as crianças têm a oportunidade de aprender a regular o comportamento agressivo, de aprender a acalmar-se e a manter-se dentro dos limites socialmente aceitáveis, por outro lado a teoria da aprendizagem social e a teoria da dessensibilização, a par de alguns estudos com crianças em idade pré-escolar, suportam a ideia de que o jogo de luta e perseguição pode ser crítico para a regulação da agressividade. É pois ainda controverso o papel do jogo de luta e perseguição no desenvolvimento da capacidade de regulação

da agressividade. Este papel parece depender do clima afetivo da interação e da etapa do desenvolvimento, sendo que é na entrada da adolescência que os efeitos parecem consistentemente positivos. Nesta etapa, o jogo de luta e perseguição pode ser eficaz na promoção da saúde mental e das competências sociais de crianças e adolescentes. Os estudos sobre este tipo de jogo são ainda muito escassos, e é por isso importante continuar a examinar o papel do jogo de luta e perseguição no desenvolvimento da criança e do adolescente para melhor compreender este fenômeno.

## BIBLIOGRAFIA

- BANDURA, A. (1977). *SOCIAL LEARNING THEORY*. ENGLEWOOD CLIFFS, NJ: PRENTICE-HALL.
- BARTH, J. M., & PARKE, R. D. (1993). PARENT-CHILD RELATIONSHIP INFLUENCES ON CHILDREN'S TRANSITION TO SCHOOL. *MERRILL-PALMER QUARTERLY*, 173-195.
- BELL, H. C., McCAFFREY, D. R., FORGIE, M. L., KOLB, B., & PELLIS, S. M. (2009). THE ROLE OF THE MEDIAL PREFRONTAL CORTEX IN THE PLAY FIGHTING OF RATS. *BEHAVIORAL NEUROSCIENCE*, 123(6), 1158-1168. doi:10.1037/a0017617
- BJORKLUND, D. F. (2009). *WHY YOUTH IS NOT WASTED ON THE YOUNG: IMMATURITY IN HUMAN DEVELOPMENT*. MALDEN, MA: BLACKWELL PUBLISHING.
- BLOMQUIST, C., MELLO, I., & AMUNDIN, M. (2005). AN ACOUSTIC PLAY-FIGHT SIGNAL IN BOTTLENOSE DOLPHINS (*TURSIOPS TRUNCATUS*) IN HUMAN CARE. *AQUATIC MAMMALS*, 31(2), 187-194. doi:10.1578/AM.31.2.2005.187
- BUSHMAN, B. J., & ANDERSON, C. A. (2009). COMFORTABLY NUMB DESENSITIZING EFFECTS OF VIOLENT MEDIA ON HELPING OTHERS. *PSYCHOLOGICAL SCIENCE*, 20(3), 273-277. doi:10.1111/j.1467-9280.2009.02287.x
- CARRARO, A., GOBBI, E., & MOÈ, A. (2014). BRIEF REPORT: PLAY FIGHTING TO CURB SELF-REPORTED AGGRESSION IN YOUNG ADOLESCENTS. *JOURNAL OF ADOLESCENCE*, 37(8), 1303-1307. doi:10.1016/j.adolescence.2014.09.009
- COLWELL, M. J., & LINDSEY, E. W. (2005). PRESCHOOL CHILDREN'S PRETEND AND PHYSICAL PLAY AND SEX OF PLAY PARTNER: CONNECTIONS TO PEER COMPETENCE. *SEX ROLES*, 52(7-8), 497-509. doi:10.1007/s11199-005-3716-8
- CONNOLLY, J. A., & DOYLE, A. B. (1984). RELATION OF SOCIAL FANTASY PLAY TO SOCIAL COMPETENCE IN PRESCHOOLERS. *DEVELOPMENTAL PSYCHOLOGY*, 20(5), 797-806. doi:10.1037/0012-1649.20.5.797
- FLANDERS, J. L., HERMAN, K., PAQUETTE, D., NARVAEZ, D., PANKSEPP, J., SCHORE, A., & GLEASON, T. (2013A). ROUGH-AND-TUMBLE PLAY AND THE COOPERATION-COMPETITION DILEMMA: EVOLUTIONARY AND DEVELOPMENTAL PERSPECTIVES ON THE DEVELOPMENT OF SOCIAL COMPETENCE. IN D. NARVAEZ, J. PANKSEPP, A. SCHORE, & T. GLEASON (EDS.), *EVOLUTION, EARLY EXPERIENCE AND HUMAN DEVELOPMENT: FROM RESEARCH TO PRACTICE AND POLICY* (pp. 371-387). NEW YORK, NY: OXFORD UNIVERSITY PRESS.
- FLANDERS, J. L., HERMAN, K. N., PAQUETTE, D., NARVAEZ, D., PANKSEPP, J., SCHORE, A., & GLEASON, T. (2013B). ROUGH-AND-TUMBLE PLAY AND THE COOPERATION-COMPETITION DILEMMA: EVOLUTIONARY AND DEVELOPMENTAL PERSPECTIVES ON THE DEVELOPMENT OF SOCIAL COMPETENCE. IN D. NARVAEZ, J. PANKSEPP, A. SCHORE, & T. GLEASON (EDS.), *EVOLUTION, EARLY EXPERIENCE AND HUMAN DEVELOPMENT: FROM RESEARCH TO PRACTICE AND POLICY* (pp. 371-387). NEW YORK, NY: OXFORD UNIVERSITY PRESS.
- FLANDERS, J. L., LEO, V., PAQUETTE, D., PIHL, R. O., & SÉGUIN, J. R. (2009). ROUGH-AND-TUMBLE PLAY AND THE REGULATION OF AGGRESSION: AN OBSERVATIONAL STUDY OF FATHER-CHILD PLAY DYADS. *AGGRESSIVE BEHAVIOR*, 35(4), 285-295. doi:10.1002/ab.20309
- FLANDERS, J. L., SIMARD, M., PAQUETTE, D., PARENT, S., VITARO, F., PIHL, R. O., & SÉGUIN, J. R. (2010). ROUGH-AND-TUMBLE PLAY AND THE DEVELOPMENT OF PHYSICAL AGGRESSION AND EMOTION REGULATION: A FIVE-YEAR FOLLOW-UP STUDY. *JOURNAL OF FAMILY VIOLENCE*, 25(4), 357-367. doi:10.1007/s10896-009-9297-5
- GINSBURG, K. R. (2007). THE IMPORTANCE OF PLAY IN PROMOTING HEALTHY CHILD DEVELOPMENT AND MAINTAINING STRONG PARENT-CHILD BONDS. *PEDIATRICS*, 119(1), 182-191. doi:10.1542/peds.2006-2697
- GRAY, P. (2011). THE DECLINE OF PLAY AND THE RISE OF PSYCHOPATHOLOGY IN CHILDREN AND ADOLESCENTS. *AMERICAN JOURNAL OF PLAY*, 3(4), 443-463.
- HOWES, C., & MATHESON, C. C. (1992). SEQUENCES IN THE DEVELOPMENT OF COMPETENT PLAY WITH PEERS: SOCIAL AND SOCIAL PRETEND PLAY. *DEVELOPMENTAL PSYCHOLOGY*, 28(5), 961-974. doi:10.1037/0012-1649.28.5.961
- KELTNER, D. (2009). *BORN TO BE GOOD: THE SCIENCE OF A MEANINGFUL LIFE*. NEW YORK: W. W. NORTON & COMPANY.
- KRASNOR, L. R., & PEPLER, D. J. (1980). THE STUDY OF CHILDREN'S PLAY: SOME SUGGESTED FUTURE DIRECTIONS. *NEW DIRECTIONS FOR CHILD AND ADOLESCENT DEVELOPMENT*, 1980(9), 5-95. doi:10.1002/cd.23219800908
- LINDSEY, E. W., & COLWELL, M. J. (2013). PRETEND AND PHYSICAL PLAY: LINKS TO PRESCHOOLERS' AFFECTIVE SOCIAL COMPETENCE. *MERRILL-PALMER QUARTERLY*, 59(3), 330-360. doi:10.1353/mpq.2013.0015
- PANKSEPP, J., BURGDORF, J., TURNER, C., & GORDON, N. (2003). MODELING ADHD-TYPE AROUSAL WITH UNILATERAL FRONTAL CORTEX DAMAGE IN RATS AND BENEFICIAL EFFECTS OF PLAY THERAPY. *BRAIN AND COGNITION*, 52(1), 97-105. doi:10.1016/S0278-2626(03)00013-7
- PAQUETTE, D. (2004). THEORIZING THE FATHER-CHILD RELATIONSHIP: MECHANISMS AND DEVELOPMENTAL OUTCOMES. *HUMAN DEVELOPMENT*, 47(4), 193-219. doi:10.1159/000078723

- PAQUETTE, D., CARBONNEAU, R., DUBEAU, D., BIGRAS, M., & TREMBLAY, R. E. (2003). PREVALENCE OF FATHER-CHILD ROUGH-AND-TUMBLE PLAY AND PHYSICAL AGGRESSION IN PRESCHOOL CHILDREN. *EUROPEAN JOURNAL OF PSYCHOLOGY OF EDUCATION*, 18(2), 171-189. doi:10.1007/BF03173483
- PELEGRINI, A. D. (1987). ROUGH-AND-TUMBLE PLAY: DEVELOPMENTAL AND EDUCATIONAL SIGNIFICANCE. *EDUCATIONAL PSYCHOLOGIST*, 22(1), 23-43. doi:10.1207/s15326985EP2201\_2
- PELEGRINI, A. D. (1988). ELEMENTARY-SCHOOL CHILDREN'S ROUGH-AND-TUMBLE PLAY AND SOCIAL COMPETENCE. *DEVELOPMENTAL PSYCHOLOGY*, 24(6), 802-806. doi:10.1037/0012-1649.24.6.802
- PELEGRINI, A. D. (1994). THE ROUGH PLAY OF ADOLESCENT BOYS OF DIFFERING SOCIOMETRIC STATUS. *INTERNATIONAL JOURNAL OF BEHAVIORAL DEVELOPMENT*, 17(3), 525-540. doi:10.1177/016502549401700308
- PELEGRINI, A. D. (2009). *THE ROLE OF PLAY IN HUMAN DEVELOPMENT*. NEW YORK: OXFORD UNIVERSITY PRESS.
- PELEGRINI, A. D., & PERLMUTTER, J. C. (1988). THE DIAGNOSTIC AND THERAPEUTIC ROLES OF CHILDREN'S ROUGH-AND-TUMBLE PLAY. *CHILDREN'S HEALTH CARE*, 16(3), 162-168. doi:10.1207/s15326888CHC1603\_6
- PELEGRINI, A. D., & SMITH, P. K. (1998). PHYSICAL ACTIVITY PLAY: THE NATURE AND FUNCTION OF A NEGLECTED ASPECT OF PLAY. *CHILD DEVELOPMENT*, 69(3), 577-598. doi:10.1111/j.1467-8624.1998.tb06226.x
- PELLIS, S. M., & PELLIS, V. C. (1987). PLAY-FIGHTING DIFFERS FROM SERIOUS FIGHTING IN BOTH TARGET OF ATTACK AND TACTICS OF FIGHTING IN THE LABORATORY RAT *RATTUS NORVEGICUS*. *AGGRESSIVE BEHAVIOR*, 13, 227-242. doi:10.1002/1098-2337(1987)13:4<227::AID-AB2480130406>3.0.CO;2-C
- PETERSON, J. B., & FLANDERS, J. L. (2005). PLAY AND THE REGULATION OF AGGRESSION. IN R. E. TREMBLAY, W. H. HARTUP, & J. ARCHER (EDS.), *DEVELOPMENTAL ORIGINS OF AGGRESSION* (pp. 133-157). NEW YORK: GUILFORD PRESS.
- RIEFFE, C., KETELAAR, L., & WIEFFERINK, C. H. (2010). ASSESSING EMPATHY IN YOUNG CHILDREN: CONSTRUCTION AND VALIDATION OF AN EMPATHY QUESTIONNAIRE (EMQUE). *PERSONALITY AND INDIVIDUAL DIFFERENCES*, 49(5), 362-367. doi:10.1016/j.paid.2010.03.046
- RIEFFE, C., NETTEN, A., BROEKHOF, E., & VEIGA, G. (2015). THE ROLE OF THE ENVIRONMENT IN CHILDREN'S EMOTION SOCIALIZATION; THE CASE OF DEAF OR HARD OF HEARING (DHH) CHILDREN. IN M. MARSCHARK & H. E. T. KNOORS (EDS.), *EDUCATING DEAF STUDENTS: CREATING A GLOBAL EVIDENCE BASE* (pp. 369-388). LONDON: OXFORD UNIVERSITY PRESS.
- RIEFFE, C., NETTEN, A., BROEKHOF, E., & VEIGA, G. (2016). THE ROLE OF THE ENVIRONMENT IN CHILDREN'S EMOTION SOCIALIZATION; THE CASE OF DEAF OR HARD OF HEARING (DHH) CHILDREN. IN M. MARSCHARK & H. E. T. KNOORS (EDS.), *EDUCATING DEAF STUDENTS: CREATING A GLOBAL EVIDENCE BASE* (pp. 369-388). LONDON: OXFORD UNIVERSITY PRESS.
- RYDELL, R. J., MACKIE, D. M., MAITNER, A. T., CLAYPOOL, H. M., RYAN, M. J., & SMITH, E. R. (2008). AROUSAL, PROCESSING, AND RISK TAKING: CONSEQUENCES OF INTERGROUP ANGER. *PERSONALITY AND SOCIAL PSYCHOLOGY BULLETIN*, 34(8), 1141-1152. doi:10.1177/0146167208319694
- SMITH, P. K., & BOULTON, M. (1990). ROUGH-AND-TUMBLE PLAY, AGGRESSION AND DOMINANCE: PERCEPTION AND BEHAVIOUR IN CHILDREN'S ENCOUNTERS. *HUMAN DEVELOPMENT*, 33(4-5), 271-282. doi:10.1159/000276524
- STORLI, R. (2013). CHARACTERISTICS OF INDOOR ROUGH-AND-TUMBLE PLAY (R&T) WITH PHYSICAL CONTACT BETWEEN PLAYERS IN PRESCHOOL. *NORDIC EARLY CHILDHOOD EDUCATION RESEARCH JOURNAL*, 6(16), 1-14. doi:10.7577/nbf.342
- TREMBLAY, R. E. (2000). THE DEVELOPMENT OF AGGRESSIVE BEHAVIOUR DURING CHILDHOOD: WHAT HAVE WE LEARNED IN THE PAST CENTURY? *INTERNATIONAL JOURNAL OF BEHAVIORAL DEVELOPMENT*, 24(2), 129-141. doi:10.1080/016502500383232
- TREMBLAY, R. E. (2006). PREVENTION OF YOUTH VIOLENCE: WHY NOT START AT THE BEGINNING? *JOURNAL OF ABNORMAL CHILD PSYCHOLOGY*, 34(4), 480-486. doi:10.1007/s10802-006-9038-7
- VAN DEN BERG, C. L., HOL, T., VAN REE, J. M., SPRUIJT, B. M., EVERTS, H., & KOOLHAAS, J. M. (1999). PLAY IS INDISPENSABLE FOR AN ADEQUATE DEVELOPMENT OF COPING WITH SOCIAL CHALLENGES IN THE RAT. *DEVELOPMENTAL PSYCHOBIOLOGY*, 34(2), 129-138. doi:10.1002/(SICI)1098-2302(199903)34:2<129::AID-DEV6>3.0.CO;2-L
- VEIGA, G. (2012). PSICOMOTRICIDADE NA TRANSFORMAÇÃO DO AGIR - A BRINCAR, A BRINCAR... APRENDEMOS A PENSAR! IN J. FERNANDES & P. GUTIERRES (EDS.), *PSICOMOTRICIDADE: ABORDAGENS EMERGENTES*. SÃO PAULO: MANOLE EDITORES.
- VEIGA, G., BUSHMAN, B. J., NETO, C., & RIEFFE, C. (IN PREPARATION). ROUGH-AND-TUMBLE PLAY AND PRESCHOOLERS' REGULATION OF AGGRESSION.
- WOLPE, J. (1958). *RECIPROCAL INHIBITION THERAPY*. STANFORD, CALIFORNIA: STANFORD UNIVERSITY PRESS.