

METACONTINGÊNCIAS EM *WALDEN TWO*¹

SIGRID S. GLENN²
NORTH TEXAS STATE UNIVERSITY

RESUMO

Há uma distinção entre contingências de reforçamento (relações contingentes entre uma classe de respostas e uma consequência comum) e metacontingências (relações contingentes entre uma classe de operantes e um resultado cultural de longo prazo). A utopia ficcional apresentada em *Walden Two* é examinada em termos dos tipos de metacontingências próprias daquela cultura. Sugere-se que, se uma cultura se aproxima de uma utopia, deve-se dar atenção às metacontingências e às contingências de reforçamento que as mantêm.

Li o livro de B. F. Skinner, *Walden Two*, pela primeira vez, por volta de 1972, e imediatamente me senti inclinada a fazer minhas malas: certamente alguém o fizera acontecer. Desde aquele tempo, tenho ouvido falar sobre comunidades reais baseadas na utopia ficcional de Skinner – mais notavelmente *Twin Oaks* e *Los Horcones*. Mas quero a utopia como é apresentada no livro – totalmente gerada pela caneta de Skinner. Talvez, como Estragon e Vladimir, na peça de Samuel Becket, eu esteja esperando por Godot, que trará a Terra Prometida até mim. Pelo menos espero por um Frazier, o ficcional projetista de *Walden Two*, que saberá o que fazer e como fazê-lo.

Uma solução mais provável, para alcançar um mundo melhor, pode estar no arranjo de melhores contingências em nossos ambientes atuais, que nos levem em direção àqueles objetivos. Podemos começar isso aqui e agora. Buscar em outro lugar, assim como aguardar por um idealizador brilhante, provavelmente não tornará o começo mais fácil. Nossa tarefa parece ser a de abrir um caminho através da imensidão que nos separa da Terra Prometida, projetando e construindo os veículos de que necessitamos para nos levar até ela. Em resumo, devemos criar a tecnologia, o que envolve mais do que “aplicar alguns princípios gerais” (Skinner, 1969, p. 7).

Com esse objetivo, tenho gasto algum tempo tentando entender as diferenças fundamentais entre *Walden Two* e a nossa cultura. Tenho tentado entender algumas das discriminações de Skinner e, quando útil, tenho recorrido aos *insights* de outros pensadores radicais, dentro e fora do campo da análise do comportamento. Estou aqui para reportar meus progressos – pelo menos, eu acho que são progressos – à medida que prossigo por este caminho.

¹ Glenn, S.S. (1986). Metacontingencies in *Walden Two*. Em *Behavior Analysis and Social Action*, 5, ns. 1 e 2. Traduzido por Thais Saglietti Meira Barros, com revisão de Hélio José Guilhardi e Noreen Campbell de Aguirre, para uso dos grupos de estudo e supervisão do Instituto de Terapia por Contingências de Reforçamento – Campinas.

² Este artigo é uma versão revista de um trabalho apresentado na reunião anual da Association for Behavior Analysis, 1985, em Columbus, Ohio, EUA.

CONTINGÊNCIAS E METACONTINGÊNCIAS

Muitos anos atrás, tentando descrever alguns elementos de nossa própria aproximação de *Walden Two*, no Centro para Estudos Comportamentais, me esforcei para estabelecer a distinção entre dois tipos de contingências que pareciam estar operando ali: 1) relações de contingência entre uma classe de respostas com uma consequência comum – contingências de reforçamento – e 2) relações de contingência entre uma classe de operantes e uma consequência cultural comum. Chamei esse segundo tipo de relações contingentes de metacontingências. Mais tarde notei que estava traduzindo para eventos diários, ou talvez esclarecendo para mim mesma, a distinção feita por Skinner entre a seleção do comportamento operante em indivíduos e a seleção de práticas culturais nas sociedades. A diferença fundamental, ao que me parece, entre nosso mundo e *Walden Two* está nas metacontingências. Permita-me expor a diferença entre contingências e metacontingências antes de continuar.

Um operante é um grupo de respostas, de topografias variáveis, que foi agrupado numa classe funcional porque produzem uma consequência comum. A contingência de reforçamento é a unidade de análise que descreve as relações funcionais entre comportamento operante e o ambiente com o qual o organismo que se comporta interage. Contingências de reforçamento envolvem um processo de seleção no nível comportamental, que é paralelo e deve sua existência ao processo filogenético chamado seleção natural. Embora muitas – no caso humano, a maioria – das relações que emergem entre o comportamento operante e o ambiente sejam resultado da história do indivíduo, o processo é diretamente mediado pela biologia do organismo.

Um exemplo de classe de classe de operantes freqüentemente dado é o grupo de respostas que, historicamente, leva a abrir uma porta: seus membros incluiriam bater, chamar alguém, virar a maçaneta e empurrar, inserir e virar uma chave etc. A consequência reforçadora é imediata e, como Michael (1984) apontou recentemente, precisamos buscar outras explicações para o fortalecimento da maioria dos comportamentos que estão amplamente separados, no tempo, de suas consequências.

A metacontingência é a unidade de análise que descreve as relações funcionais entre uma classe de operantes, cada operante tendo sua própria consequência, única e imediata, e uma consequência comum de longo prazo para todos os operantes da metacontingência. Metacontingências devem ser mediadas por contingências de reforçamento socialmente arranjadas. Tome, como exemplo, os vários comportamentos na produção da consequência atrasada de redução da poluição do ar. Os engenheiros precisam se engajar em vários operantes envolvidos no projeto de conversores catalíticos; os trabalhadores de linha de montagem precisam aprender a construí-los e a integrá-los aos carros; os consumidores precisam comprar tais carros e abastecê-los com combustíveis menos poluentes; os funcionários das refinarias precisam desenvolver e usar o processo de produção da gasolina menos poluente. A probabilidade de ocorrência de todos esses operantes, sem a mediação de contingências sociais, parece ser pequena.

As contingências de mediação são desenvolvidas e implementadas devido à relação de tal mediação com os resultados de longo prazo, tal como a redução da poluição.

De duas maneiras, ao menos, o comportamento verbal provê uma ligação importante entre contingências e metacontingências. Em primeiro lugar, o comportamento verbal, sob a forma de regras, liga o espaço entre comportamento e as consequências de longo prazo. Isto é, o comportamento verbal permite que um único ato, o estabelecimento de uma regra, ocorra em resposta a eventos amplamente dispersos no tempo. A regra pode então aparecer, como um estímulo discriminativo, nas contingências de reforçamento que geram e mantêm comportamentos, que provavelmente não ocorreriam na ausência da regra. Por exemplo, a

regra “abraçar minha filha quando ela se aproxima de mim com um sorriso, resulta em mais sorrisos” é

um comportamento verbal sob controle de estímulo de eventos temporalmente não-relacionados. Uma vez formulada a regra, ela pode ser usada para colocar o comportamento de outras pessoas sob controle de estímulo de tal relação. A segunda maneira pela qual o comportamento verbal entra nas metacontingências é quando o reforçamento social provê a consequência que mantém o comportamento sob controle da regra, até que as consequências de longo prazo possam ser notadas. Tal como sabem aqueles que tentam ensinar clientes ou alunos a reforçar comportamentos desejáveis em outras pessoas, a ocorrência da mudança prevista no comportamento dos outros é muito lenta, muito dispersa ao longo do tempo e muito distante do comportamento do agente de mudança, para funcionar como reforçamento, sem mediação social (p.ex., gráficos, elogios etc.).

Muitas das contingências de reforçamento em *Walden Two* são similares àquelas em nossas vidas. Quando apertamos o interruptor, a luz se acende; quando dizemos “bom dia”, as pessoas respondem com um cumprimento. As metacontingências são, entretanto, profundamente diferentes. Deste modo, o comportamento verbal que faz as ligações entre ambas é, necessariamente, diferente. E uma vez que o que dizemos sobre o mundo cria nossos conceitos de realidade, as metacontingências parecem ser como o rabo que balança o cachorro.

Uma vez que *Walden Two* foi apresentado por Skinner como uma utopia, podemos nos perguntar se as metacontingências, naquela cultura, são mais efetivas na promoção da sobrevivência do que as de nossa própria cultura. Como toda ficção, *Walden Two* apresenta o cenário e deixa ao leitor a abstração das regras. Mas Skinner nos dá uma pista, que me levou a continuar analisando as metacontingências em *Walden Two* e sua relação com sua característica utópica.

PROCESSOS CULTURAIS TECNOLÓGICOS E CERIMONIAIS

Nas primeiras páginas de *Walden Two*, Skinner se refere à “Teoria da Classe Ociosa”, de Thorstein Veblen. Nesse livro, Veblen fez a distinção entre dois processos culturais opostos, vistos por ele como vigorando em nossa e em outras sociedades – o tecnológico e o cerimonial. Embora Veblen possa ter considerado tais forças como imutáveis, como Yang e Yin, bom e mau, ou a força da vida e a força da morte, *Walden Two* parece ser a hipótese de Skinner de que elas não são imutáveis, mas emergem do comportamento humano – grande parte do qual é função das contingências de reforçamento e, portanto, mutável. A diferença entre *Walden Two* e nossa cultura parece ser a de que *Walden Two* dispensou os processos culturais cerimoniais e todas as suas metacontingências mantêm processos tecnológicos. Anteriormente (Glenn, 1985), analisei as contingências comportamentais subjacentes a tais processos. Um sumário de tal análise nos levará às metacontingências em *Walden Two*.

Contingências tecnológicas envolvem comportamento mantido por mudanças ambientais não arbitrarias. Nas contingências tecnológicas, os reforçadores derivam seu poder a partir de sua utilidade, valor ou importância, tanto para a pessoa que se comporta, como para as outras. Contingências cerimoniais, por outro lado, envolvem comportamento que é mantido por reforçadores sociais, que derivam seu poder do *status*, posição ou autoridade do agente reforçador, independente de qualquer relação com mudanças ambientais que beneficiem direta ou indiretamente a pessoa que se comporta.

O controle cerimonial é exemplificado por: “Faça, porque estou mandando”. O controle tecnológico é exemplificado, primeiro, pelo comportamento presente nas contingências de reforçamento naturais, (alavancas são usadas porque permitem que a construção ocorra mais rapidamente) e, segundo, por produzir contingências sociais

planejadas que mediam as relações entre comportamento e conseqüências nas metacontingências tecnológicas. (“Faça, porque isso resultará em melhores condições sanitárias, que resultarão na melhoria da saúde”).

As metacontingências envolvidas em comportamento tecnológico agrupam um grande número de classes de operantes, em muitos indivíduos, todas com uma conseqüência comum de longo prazo, que beneficiam todos esses indivíduos, assim como outros. Metacontingências tecnológicas requerem a abstração de boas regras, ou seja, regras que descrevem precisamente as relações funcionais entre comportamento e conseqüências não-arbitrárias, imediatas ou de longo prazo. Tais metacontingências também envolvem comportamento verbal mediador do estabelecimento de regras; conseqüenciação pelo seguimento da regra; e o monitoramento contínuo dos resultados obtidos pelo seguimento da regra. Metacontingências tecnológicas requerem constantemente a pergunta: As conseqüências ainda são as previstas? A regra ainda é boa?

METACONTINGÊNCIAS CONFLITANTES

De acordo com o discípulo de Veblen, Clarence Ayres (1944/1962), processos tecnológicos levaram ao avanço das culturas – de acordo com nossa terminologia, através do aumento da gama e da efetividade do comportamento operante, na mudança do ambiente para aumentar a sobrevivência e a satisfação individuais e do grupo. Contingências cerimoniais impedem a evolução do comportamento operante, especialmente aqueles operantes definidos como “práticas culturais”. O processo cerimonial força as práticas culturais a uma rotina rígida e bem definida, mantendo-se por meio de controle social derivado de *status*, posição ou autoridade. Considerando-se que as práticas podem acidentalmente resultar em conseqüências benéficas, de longo prazo, para os membros da cultura, o controle cerimonial pode não ser terrivelmente prejudicial. Mas o controle cerimonial não é sensível às possibilidades de mudança construtiva. Metacontingências cerimoniais impedem e excluem mudanças de qualquer natureza, mesmo quando contingências atuais produzem sérios problemas.

Ayres sugere que uma evolução cultural rápida ocorre nas culturas quando os processos cerimoniais são interrompidos e os processos tecnológicos prosseguem sem controle, produzindo maciças mudanças durante certos períodos de tempo. Tais mudanças provêm, claro, a oportunidade para novo controle cerimonial emergir, um novo grupo de poder para controlar, através da autoridade ou do *status* obtido por seu papel no avanço da tecnologia. O próprio grupo cujo comportamento tecnológico produziu as mudanças revolucionárias, agora adquiriu *status*; ele fica inclinado a colocar um freio na evolução cultural e a manter o controle através da autoridade. O controle cerimonial mantém-se por si mesmo; o controle tecnológico assegura a mudança.

Como Skinner apontou em *Ciência e Comportamento Humano* (1953), o desenvolvimento tecnológico avançou rapidamente em campos nos quais o método científico foi empregado. A discrepância entre o progresso tecnológico nas ciências físicas e biológicas, e o das ciências comportamentais e sociais levou a um perigoso desequilíbrio em nosso poder para lidar efetivamente com o ambiente físico e com o comportamento de indivíduos e grupos na cultura. Uma vez que há pouca probabilidade de virarmos as costas a tecnologias que melhoraram as condições humanas tão significativamente, Skinner sugeriu que nos voltemos para o desenvolvimento de tecnologias comportamentais necessárias para corrigir o desequilíbrio.

Em *Além da Liberdade e Dignidade* (1971), Skinner sugere que nossa contínua falha na correção do perigoso desequilíbrio do progresso tecnológico, nas duas áreas citadas acima, é resultado de nossa visão arraigada de uma realidade produzida por processos tecnológicos

anteriores. Tal visão tem sido mantida pelo controle cerimonial e continua a impedir o desenvolvimento de tecnologias comportamentais necessárias para a sobrevivência da nossa cultura.

Um exemplo recente de dificultador cerimonial no progresso tecnológico de práticas culturais pode ser observado na recusa geral a implementar ou apoiar o maior desenvolvimento da poderosa tecnologia educacional chamada Instrução Direta. Como podemos avaliar a profunda indiferença de nosso sistema educacional e de seus patrocinadores em relação a uma tecnologia que demonstrou que pode produzir competência em habilidades acadêmicas básicas, em populações previamente condenadas ao fracasso? A decisão irracional de continuar a custear projetos que falharam na produção de tais resultados e de deixar de custear o único que teve sucesso (Carnine, 1984) sugere que efetividade, ou resultado, não foram os critérios nos quais as decisões se basearam. Considerando a necessidade crítica em nossa cultura de uma população capaz de participar das complexas atividades sociais e técnicas atualmente requeridas, não seriam necessárias muitas decisões desse tipo para assegurar nossa própria extinção cultural. *Walden Two*, por outro lado, é apresentado por Skinner (1985) como tendo feito uma completa reviravolta em suas práticas educacionais entre 1948 e 1984.

PROCESSOS TECNOLÓGICOS E CERIMONIAIS EM WALDEN TWO

As mudanças drásticas nas práticas culturais de *Walden Two* eram totalmente previsíveis, dadas as metacontingências sob as quais a comunidade é retratada. As metacontingências foram planejadas especificamente para permitir tais mudanças. *Walden Two* é uma comunidade experimental. Isto não significa meramente que a comunidade é um experimento, mas que a comunidade experimenta. Em *Walden Two*, o valor de qualquer comportamento é explicitamente julgado em termos de conseqüências práticas do comportamento para os membros da comunidade. Tais conseqüências beneficiam diretamente a comunidade e todos os seus membros.

Walden Two foi planejado de maneira que tais conseqüências benéficas tenham precedência no desenvolvimento de suas práticas culturais. Que aspectos de planejamento Frazier incorporou para assegurar tal resultado? Acredito que há pelo menos dois desses aspectos críticos, e eles estão relacionados um ao outro. O primeiro é a abolição de instituições mantidas pelo controle cerimonial; o segundo é uma clara relação entre as contingências e as metacontingências em *Walden Two*.

AUSÊNCIA DE CONTROLE CERIMONIAL

Vamos examinar, primeiro, a evidência da abolição do controle cerimonial em *Walden Two* e seus efeitos nas práticas culturais. Três instituições que exerceram controle cerimonial em virtualmente todas as culturas foram a família, a igreja e o estado. Uma vez que o controle cerimonial deriva seu poder da autoridade ou do *status*, independente de resultados pragmáticos, os processos cerimoniais freqüentemente recorrem fortemente ao controle aversivo. Das três instituições, a família é a que tem maior probabilidade de combinar uma mistura de contingências aversivas cerimoniais e de contingências diretamente reforçadoras. A família tem, tradicionalmente, desempenhado duas funções — a de prover segurança econômica e interpessoal a seus membros e a de treiná-los para aceitar o poder arbitrário e cerimonial da autoridade.

Em *Walden Two*, a família como uma unidade funcional não existe. Sua característica desejável, a de prover segurança econômica e interpessoal, foi assumida pela comunidade como um todo; seu poder cerimonial desapareceu porque o grupo familiar não tem controle

sobre quaisquer reforçadores que não possam ser obtidos pelo indivíduo, independentemente. Todos os reforçadores em *Walden Two* estão disponíveis para todos os membros, a qualquer momento, contingentes somente ao comportamento necessário para produzi-los. O critério fundamental para a abolição do poder cerimonial é a igualdade econômica. Na ausência do controle cerimonial, cada membro da comunidade é livre para desenvolver o que pode ser chamado de “relações interpessoais honestas”. Reforçadores interpessoais são contingentes totalmente ao comportamento interpessoal.

Em *Walden Two*, os indivíduos são mais independentes e mais interdependentes do em nossa cultura. Nem os recursos (isto é, condições que tornam possível o comportamento) nem os reforçadores (isto é, conseqüências comportamentais) são contingentes a obediência cerimonial. Entretanto, para manter sua relativa autonomia social, os membros devem se comportar de modo a beneficiar o grupo. Isto não é tão oneroso, quando qualquer benefício para o grupo será automaticamente um benefício para o indivíduo. Se reforçadores sociais mediam comportamentos tecnológicos, seu valor é igual ao resultado tecnológico. Ao invés do uso de reforçadores sociais planejados para mediar contingências tecnológicas e metacontingências, reforçadores interpessoais entram somente em contingências interpessoais.

A importância de tais relações tem sido reconhecida há tempos. Parafraseando a descrição de tirania de Pascal (1961), é quando a beleza demanda crença, a força demanda amor e a aprendizagem demanda medo. “Devemos diferentes obrigações a diferentes qualidades: amor é a resposta apropriada para o encanto, medo para a força e crença para a aprendizagem”. Marx (1963) foi um pouco mais direto: “Então o amor só pode ser trocado por amor, confiança por confiança... se você deseja influenciar pessoas, você deve ser uma pessoa que tenha um efeito estimulador e encorajador sobre os outros... Se você ama sem evocar amor em troca, se você não é capaz de fazer de você mesmo uma pessoa amada, então seu amor é impotente”. Skinner diz isso em termos mais ativos que os outros: “Num mundo de completa igualdade econômica, você tem e mantém as afeições que você merece. Você não pode comprar amor com presentes ou favores, você não pode manter amor criando uma criança inadequada, e você não pode estar seguro no amor servindo como uma boa faxineira ou como um bom provedor” (1948, p. 147). Muito da mistura de controle cerimonial com os reforçadores que estabelecem e mantêm a devoção interpessoal.

Voltando-nos agora para a autoridade religiosa, esta é desnecessária em *Walden Two* porque a relação entre contingências e metacontingências é claramente especificada. O papel da autoridade religiosa tem sido, tradicionalmente, o de manter contingências que promovam a sobrevivência do grupo. Isto tem sido feito através do estabelecimento de regras, usualmente abstraídas de contingências correntes (isto é, boas regras) e, posteriormente, mantidas através de controle cerimonial, mesmo que elas se tornem inadequadas como resultado de mudanças nas contingências. Um caso típico é dado em Êxodos. Moisés conduz seu povo para fora do Egito, onde viviam em circunstâncias relativamente suntuosas, porém sob controle cerimonial de seus senhores egípcios. Os frutos de seus próprios comportamentos tecnológicos pertencem aos egípcios e beneficiam ao povo de Moisés somente se atenderem às exigências cerimoniais. Contudo, Moisés tem que levar seu povo longe o suficiente dos reforçadores do Egito, para um ambiente relativamente caótico, antes de se arriscar a lhes oferecer a escolha de prosseguir até a Terra Prometida. Nesse ponto, o povo se envolve num acordo que os une em busca de um objetivo comum.

O que é interessante nesse acordo é que ele não é feito entre uma pessoa e outra, mas com Deus. Para que o povo sobrevivesse como cultura, algumas diretrizes foram necessárias para proteger a integridade do grupo. Moisés, assim, desce da montanha com os Dez Mandamentos, os quais parecem ter sido derivados de uma notavelmente astuta análise do comportamento necessário para manter a integridade do grupo, dada a natureza de seu

ambiente social e tecnológico naquele momento. Moisés não estava, provavelmente, em posição de explicar as bases racionais dos Dez Mandamentos, o seu valor tecnológico para manter o grupo unido. De forma que os Mandamentos adquiriram controle cerimonial imediato, quando apresentados como uma condição divina para levar o povo à Terra Prometida. O primeiro mandamento estabelecia a autoridade suprema de Deus e confirmava o controle cerimonial que Moisés teria como agente de Deus.

Previsivelmente, assim que Moisés fez a sua parte na transferência do povo para a Terra Prometida, ele morreu, talvez porque tal controle centralizado fosse perigoso, uma vez cumprido o objetivo. No livro, *Êxodo e Revolução*, Michael Walzer sugere que o Êxodo é o protótipo da revolução social na civilização ocidental, e que, embora a Terra Prometida nunca tenha chegado a estar bem de acordo com o que fora divulgado, ela tem servido para orientar o progresso social. Talvez consigamos chegar mais perto da Terra Prometida dispensando o controle cerimonial da autoridade religiosa e observando mais cuidadosamente as contingências subjacentes às regras que mantêm nossas práticas sociais. De qualquer modo, foi assim que Frazier planejou *Walden Two*.

A versão dos Dez Mandamentos naquela comunidade é o Código Walden. Embora Skinner não tenha sido muito específico quanto ao conteúdo do Código, é possível inferir o conteúdo do planejamento e da operação da comunidade. Minha hipótese sobre o conteúdo do Código não será contemplada neste artigo; o ponto importante a ser destacado é que o Código é um conjunto de diretrizes que especificam as classes de operantes necessárias para a sobrevivência da cultura. Para que o Código tenha efeito sem controle cerimonial, o comportamento nele especificado precisa produzir conseqüências que sejam, no momento, reforçadoras para a comunidade e que fortaleçam sua sobrevivência em longo prazo. Desta forma, o Código provavelmente seria um conjunto de “Faça isso”, ao invés de “Não faça”. Para que o comportamento lá especificado seja mantido por reforçadores sociais, que derivam sua força dos efeitos de longo prazo que o comportamento tem sobre a comunidade, o valor dos itens no Código pode ser avaliado em termos de sua utilidade. Presumivelmente, ele mudará gradualmente com a evolução da cultura de *Walden*. Assim, as metacontingências que mantêm os comportamentos de acordo com o Código são baseadas em processos tecnológicos. A autoridade cerimonial da religião é substituída pelo pragmatismo. Uma vez que, o que chamamos de aspectos espirituais da religião podem ser conceituados como fenômenos comportamentais (Shimoff, 1984), e não requerem controle cerimonial, eles não oferecem problemas para *Walden Two*.

O Estado também foi dispensado em *Walden Two*. Isto é possível porque todos os membros da comunidade são diretamente responsáveis uns pelos outros, uma vez que a comunidade é pequena o suficiente para permitir que cada membro tenha contato direto com todos os outros. Igualdade econômica também é necessária, como Marx notou há mais de um século. *Walden Two* funciona sem o Estado somente porque suas metacontingências exigem que as conseqüências beneficiem todos os membros. Uma função básica do Estado é impor metacontingências cerimoniais e regulamentar a competição por recursos. O povo sempre temeu o poder cerimonial do Estado. O estado totalitário não oferece qualquer contracontrole para os controlados e assim, invariavelmente, resulta em extremos de controle cerimonial aversivo por parte dos controladores. O Estado democrático sem igualdade econômica é usado muito facilmente para manter o controle cerimonial dos recursos por aqueles que já os controlam. E, mesmo com igualdade econômica, o Estado democrático depende da opinião pública, que pode estar desinformada – comportamento verbal sob controle de variáveis irrelevantes ou mesmo prejudiciais à sobrevivência da cultura. Como *Walden Two* pode funcionar sem o Estado será discutido na próxima seção.

A ausência do controle institucional, mantido de maneira cerimonial, em *Walden Two* é provavelmente um aspecto que assusta muitos leitores, que, ao lerem o livro, insistem em

ver ali o espectro do controle autoritário, quando, de fato, não há evidências de tal controle. Uma vez que muitos leitores já têm a experiência do controle cerimonial por parte da família, igreja e Estado, eles parecem ter dificuldades em imaginar uma comunidade onde o controle cerimonial está ausente. Devem supor que tal controle está tão diabolicamente escondido que nem mesmo é visível – assim como o Complexo de Édipo, sobre o qual se diz que Anna Freud não encontrou nenhuma evidência, concluindo assim que deve ter grande força para estar tão bem reprimido.

CONTINGÊNCIAS E METACONTINGÊNCIAS EM *WALDEN TWO*

O comportamento operante dos membros de qualquer comunidade pode ser classificado em termos dos tipos de conseqüências que o comportamento gera, tanto para o indivíduo que se comporta, quanto para a cultura. Historicamente, apesar de um tanto intuitivamente, temos feito uma distinção entre comportamentos de trabalho, de lazer e interpessoal. O trabalho pode ser entendido como comportamento que é essencial para a sobrevivência da cultura, fazendo parte, assim, de metacontingências tecnológicas. Fazemos a distinção entre “trabalho real” e “*make work*” pela discrepância nos efeitos tecnológicos da cada um. “*Make work*” não leva a nada e é mantido cerimonialmente. Lazer é comportamento que produz reforçadores não arbitrários, não tendo ligação direta com a sobrevivência da cultura. Entretanto, a oportunidade de se engajar em comportamentos que produzam tais reforçadores é um importante aspecto de uma cultura com valor de sobrevivência. Comportamento interpessoal, em senso restrito, é o comportamento dirigido a outras pessoas, que é mantido pelas respostas de tais pessoas.

Em *Walden Two*, as metacontingências são planejadas de modo que os reforçadores para tais comportamentos não estejam misturados ou combinados. Reforçadores interpessoais não compram nada além de comportamento interpessoal de outras pessoas. As relações interpessoais, em uma comunidade sem controle cerimonial, pareceriam ser justamente como Skinner as retratou — simples, diretas e completamente honestas. Não há razão para que não o sejam. O comportamento de trabalhar não produz diretamente reforçadores interpessoais, nem diferentes oportunidades de se engajar em atividades de lazer, acompanhadas de seus reforçadores. O trabalho, que envolve comportamentos cooperativos ou interativos pode ser intrinsecamente interessante para algumas pessoas, mas tal trabalho, como todos os outros, é mantido por suas conseqüências tecnológicas. Comportamentos de diversão/ lazer não trazem quaisquer reforçadores, além daqueles que derivam das próprias conseqüências de tal comportamento, incluindo oportunidades de interagir com outras pessoas. Como *Walden Two* foi planejado para assegurar que a tirania, como descrita por Pascal, não iria se impor?

Primeiro, vamos olhar para o trabalho em *Walden Two*. Somente as atividades essenciais para a sobrevivência da comunidade são designadas como “trabalho” e, por isso, gerenciadas pelo sistema de Créditos de Trabalho. Há três tipos de trabalho em *Walden Two* — trabalho manual; organização e gerenciamento; e planejamento e avaliação políticos. Trabalho manual e gerenciamento são dois tipos de trabalho que produzem conseqüências claramente relacionadas ao comportamento operante. O comportamento de planejamento político é o mais distante, temporalmente, de suas conseqüências, sendo essa talvez uma razão para que os que fazem política não possam receber todos os seus créditos-trabalho, nesta atividade. Os planejadores devem ganhar um crédito-trabalho por dia fazendo trabalho manual. Uma razão mais importante para que os planejadores tenham que se engajar em tal tipo de trabalho talvez seja o fato de que isso os coloca em contato direto com as mesmas contingências vivenciadas pelos demais membros. Além disso, isso evita que os planejadores sejam membros de uma “classe” diferente, com probabilidade de fomentar o controle cerimonial.

O trabalho de organização e gerenciamento que, em nossa cultura, também acarreta privilégios cerimoniais, não tem quaisquer privilégios concomitantes em *Walden Two*. Como tais trabalhos, em nossa cultura, asseguram freqüentemente uma melhor posição econômica, assim como poder cerimonial, um enorme segmento da população aspira a tais “posições”. Freqüentemente, tais posições são preenchidas por pessoas que as obtiveram via rotas cerimoniais e que não têm repertórios comportamentais ou interesses para dar conta das responsabilidades demandadas pelo trabalho. Em *Walden Two*, não há absolutamente nenhuma vantagem e há até algumas desvantagens (períodos de trabalho mais longos) para as pessoas envolvidas em tais tipos de trabalho. As contingências praticamente garantem que as pessoas dispostas a assumir tais tarefas o farão porque o trabalho é prazeroso para elas e porque os resultados dessas atividades beneficiam ao grupo, incluindo eles mesmos.

O trabalho manual em *Walden Two* é distribuído entre os membros da comunidade, de maneira que ninguém precise trabalhar mais do que quatro horas por dia e os que fazem os trabalhos menos desejados trabalhem somente duas horas e meia por dia. São tomados cuidados para que o trabalho não esteja separado de suas conseqüências naturais; as pessoas tenham plenas oportunidades para mudar de trabalho quando desejarem; e todos os trabalhos sejam igualmente respeitados – tais cuidados são fortalecidos por igual acesso a todos os recursos para todos os membros e nenhum crédito pessoal por trabalhos bem feitos.

Dispondo as contingências do ambiente de trabalho como descrito acima, Frazier estabeleceu as seguintes metacontingências. Primeiro: é vantagem para todos em *Walden Two* conservar os recursos, porque o padrão de vida, exemplificado pelo curto tempo dedicado ao trabalho, está diretamente relacionado à redução da quantidade de trabalho necessária para garantir a sobrevivência num ambiente confortável, ainda que não luxuoso. Isso é exatamente o oposto das metacontingências em nossa cultura, na qual os indivíduos competem pelos recursos disponíveis, exigindo o uso crescente dos recursos para competir efetivamente através da produção, reduzindo assim a quantidade de recursos disponíveis (ou aumentando o custo de sua utilização) para uma competição efetiva. Segundo: somente atividades necessárias para a sobrevivência e o bem-estar físico do grupo recebem créditos de trabalho e todas as atividades desse tipo fazem parte do sistema de créditos-trabalho. O valor do crédito de uma dada atividade é ajustado com base em seu valor de preferência para os membros – os trabalhos preferidos ganham menos créditos. Isto é notavelmente racional, porque o trabalho que é mais valorizado do que outro, tem valor reforçador superior ao que é comum aos demais. Em *Walden Two*, o valor comum é, explicitamente, a sobrevivência e o bem-estar do grupo.

O trabalho que é menos reforçador tem valor somente por sua contribuição para a comunidade – mas também dá ao trabalhador o máximo de tempo para se engajar em outras atividades, mais intrinsecamente reforçadoras.

Chegamos agora às atividades consideradas como lazer em *Walden Two*. Assim como seus habitantes, também nós acreditamos que tais atividades são lazer: arte em todas as suas formas; jogos e recreação; e ciência, pelo menos no sentido de pesquisa básica. Embora haja diferenças importantes entre tais atividades, elas são semelhantes em duas características críticas: são atividades em que as pessoas se engajam pelo que as próprias atividades tenham a oferecer e não são essenciais para a sobrevivência diária. Períodos da História conhecidos por tais atividades são conhecidos como Idade do Ouro. Presumivelmente, são chamados de “dourados” porque favoreceram atividades que produziram tantos artefatos que são reforçadores para as pessoas de épocas subseqüentes: literatura, história, arte, música e sistemas conceituais que ordenam e dão sentido ao Universo. Tais resultados requerem que muitas pessoas tivessem tempo livre para se engajar em aspirações tão peculiarmente humanas.

Através da história humana, pouquíssimas pessoas tiveram tempo livre para se dedicar a essas atividades. Muitos daqueles que seguiram tais objetivos tiveram que buscar a oportunidade para fazê-lo sofrendo cruéis privações. Atualmente, alguns poucos indivíduos são capazes de buscar a oportunidade para se engajar em tal comportamento, vendendo o produto deste pela maior oferta. As metacontingências em *Walden Two* proporcionam a todos os seus membros a oportunidade de se engajar em tal comportamento, e os produtos estão disponíveis a todos. Frazier (que, como protagonista, freqüentemente verbaliza os pensamentos de Skinner) prevê Anos Dourados inigualáveis em *Walden Two*. Seu povo não estará exausto de trabalhar, as pessoas são livres para desenvolver seus próprios interesses; tanto tempo, quanto recursos materiais estão disponíveis; todos os membros viverão desde o nascimento entre pessoas interessadas em tais atividades e em se dedicar a elas; e a ausência de contingências de competição inclinaria os membros a encorajar e a dar suporte aos esforços de todos. As metacontingências são planejadas para dar ampla oportunidade e suporte a cada membro de *Walden Two*, para explorar a arte, a literatura, a música etc. O comportamento que realmente se desenvolve será modelado e mantido por conseqüências intrínsecas.

É provável que o efeito mais radical da ausência do controle cerimonial em *Walden Two* seja visto na esfera interpessoal. O uso de reforçadores interpessoais para comandar o controle cerimonial, provavelmente levou a muitos dos problemas que infestam a humanidade ao longo da História. A concentração do controle cerimonial entre uma minoria em uma cultura pode ter exigido que o menos poderoso introduzisse controle interpessoal em contingências que não tinham relação direta com comportamento interpessoal. Tal padrão parece ter sido fortemente estabelecido em relações entre homens e mulheres nas culturas ocidentais. Os homens retiveram o controle cerimonial sobre quase todos os recursos naturais e culturais, mesmo aqueles produzidos pelo comportamento tecnológico da mulher. As mulheres, talvez conseqüentemente ou talvez antecedentemente, ganharam acesso a reforçadores tecnológicos, tornando reforçadores pessoais contingentes ao acesso. Homens com menos controle cerimonial também usaram controle interpessoal para ter acesso a reforçadores indisponíveis através de comportamentos mais relevantes.

O desequilíbrio parece ter resultado em uma profunda desconfiança entre os indivíduos, especialmente entre aqueles com poder cerimonial, porém com falta de reforçadores interpessoais, e aqueles com poder interpessoal, mas dificuldade de acesso a reforçadores cerimoniais (*status*, posição etc.). Metacontingências culturais que dão suporte ao controle cerimonial asseguram uma permanente guerra fria entre as partes.

Talvez pior que isso, até a possibilidade de tal troca não recíproca de reforçamento pode ter impossibilitado a afeição genuína, onde ela seria possível, e o comportamento tecnológico genuíno, onde ele poderia ter feito diferença. Sansão e Dalila são os protótipos. Enquanto alguns toleram perder seu poder por serem seduzidos por reforçadores interpessoais, e outros tiveram somente reforçadores interpessoais para ganhar acesso a recursos cerimonialmente controlados, as pessoas com controle cerimonial nunca estarão confiantes de que são amadas “pelo que são”; e aquelas cerimonialmente impedidas de ter recursos, nunca saberão se realmente tinham “algo a oferecer” — senão elas próprias (ou, mais precisamente, seu comportamento interpessoal).

Para as pessoas convencidas de que é importante conseguir reforçadores “pelas razões certas”, nossa cultura é um ambiente extremamente doloroso. A dupla oportunidade de afeição genuína e o trabalho honesto está necessariamente inter-relacionada em *Walden Two*. Enquanto as metacontingências, em qualquer cultura, forem cerimoniais, a afeição e o trabalho honesto geralmente estarão em algum risco.

Talvez, para nós, o aspecto mais difícil de entender em *Walden Two* seja o seu governo. A dificuldade provavelmente está no fato de que governo quase sempre tenha envolvido controle cerimonial. O governo, em *Walden Two*, não. As pessoas que executam o trabalho chamado “governar”, em *Walden Two*, estão trabalhando para conseqüências de longo prazo, assim como os demais. O trabalho de todos pertence às mesmas metacontingências. Além disso, as atividades envolvidas em “governar” são tão perspicazmente rebaixadas quanto as conseqüências que as mantêm.

Historicamente, o governo tem tido várias funções, incluindo: estabelecer políticas e criar leis; impor a obediência às leis que protegem a comunidade de grupos externos de membros renegados dentro da comunidade; coletar impostos e gastar o dinheiro. O governo, em *Walden Two*, não tem nenhuma dessas funções, a não ser a primeira — estabelecer políticas e leis. As outras funções do governo foram distribuídas entre outros trabalhadores, em *Walden Two*, muitas delas distribuídas igualmente na comunidade como um todo. Parece haver pouca necessidade de leis em *Walden Two*, porque há muito pouca necessidade de regular as relações entre indivíduos e grupos.

Walden Two funciona como um organismo, cada componente em conjunto com os outros, todos por um e um por todos. Motivação altruísta não é necessária porque as metacontingências asseguram que o que é bom para um é bom para todos.

O papel do governo tem geralmente sido o de garantir a concentração do controle cerimonial com um pequeno grupo de pessoas, incluindo aquelas do governo. Para contrabalancear o desequilíbrio, a tendência geralmente tem sido distribuir tal controle entre um grande número de pessoas. Em parte alguma está tão clara esta tendência, como no comportamento dos pequenos burocratas. Não importa se as circunstâncias de uma dada situação estão de acordo com as contingências subjacentes a uma regra. A regra controlará seu comportamento porque o burocrata fará com que isso de fato ocorra. Aqui não existe outro resultado do trabalho de uma pessoa, que não a manipulação e o controle do comportamento de outras.

O foco, neste processo, sempre foi sobre as pessoas e suas posições em relação umas às outras. Na tentativa de reduzir desequilíbrios, os humanos a princípio viam o problema como sendo de substituição de um mau líder por um bom. Entretanto, encontrar o tal “bom líder” não era tão fácil. Primeiro, contingências acidentais teriam que ter gerado, em algum lugar, um indivíduo que tivesse o repertório comportamental que o caracterizasse como um “bom líder”. Segundo, tal indivíduo teria que ser cerimonialmente acessível -isto é, ter nascido dos pais certos etc. Terceiro, o indivíduo teria que ser reconhecido como tendo o conhecimento certo; e quarto, a fim de estabelecer o indivíduo como líder, a competição teria que ser aplacada ou destruída.

A tendência, nas últimas centenas de anos, a distribuir o poder cerimonial entre muitas pessoas, até mesmo entre diferentes grupos governamentais, foi razoavelmente efetiva no estabelecimento de algum contracontrole entre indivíduos e grupos. Mas o processo repousa sobre uma discriminação fundamental, que pode, em última análise, resultar inadequada para resolver o problema. A discriminação se dá entre bons e maus legisladores, boas e más pessoas. As mudanças baseadas em tal discriminação implicam na busca de maneiras de assegurar que as más pessoas não atinjam ou mantenham o controle cerimonial.

Caso o foco fosse sobre comportamentos desejáveis e indesejáveis, seríamos levados a contingências desejáveis e indesejáveis. Culturas ocidentais têm se ocupado em distribuir o controle cerimonial. Quanto mais pessoas tiverem um pouco (de tal controle), mais equilibrado estará o poder e mais estável a cultura. Há dois problemas nisso. O primeiro é político. Para o controle cerimonial ter algum valor, ele deve controlar o acesso direto desproporcional a reforçadores e as oportunidades de se comportar para produzir reforçadores

tecnológicos. Assim deve haver alguém com falta de acesso desproporcional. A redistribuição do poder cerimonial tem sido imposta à minoria que controla o poder, por uma maioria cuja força está em seu número. Mas, à medida que a distribuição alcançar o ponto médio, a minoria é que estará sem o poder, deixando-a sem o poder político em número, para contrabalançar o controle cerimonial dos recursos. O acesso a armamentos poderosos, entretanto, não poder ser evitado indefinidamente. Assim, a esperança de que o poder cerimonial se tornasse tão igualmente distribuído, que se anularia, é provavelmente infundada.

O segundo problema é de ordem mais prática. Ao focar a distribuição do poder cerimonial, negligenciamos a fonte do real poder para a mudança positiva: o comportamento operante produzindo conseqüências não arbitrárias. Então, em nossa tendência a focar pessoas boas *versus* pessoas más, negligenciamos as possibilidades de discriminar entre comportamento útil *versus* comportamento inútil. Em *Walden Two*, as metacontingências dão suporte a comportamentos úteis para a comunidade e para cada membro dentro dela. O papel do governo é simplesmente assegurar que tais metacontingências sejam mantidas. Os que governam devem fazê-lo sem o benefício do poder cerimonial.

As pessoas que cuidam do governo em *Walden Two* são chamadas de Planejadores. Elas são poucas e seu trabalho é mantido somente por contingências tecnológicas, assim como o trabalho de todos os outros. Nenhum reforçador cerimonialmente derivado está disponível aos Planejadores. Seu trabalho não é considerado privilegiado, merecedor de qualquer reconhecimento especial, ou mais valorizado do que o trabalho dos outros. Eles têm exatamente o mesmo que todos têm — prazer em executar o trabalho por ele mesmo e pela conseqüência de tal trabalho para a comunidade, incluindo eles próprios.

O governo de *Walden Two*, como qualquer atividade ali, é visto como um comportamento operante. Ele é selecionado por suas conseqüências — imediatas e de longo prazo. A completa atenção da comunidade para as conseqüências dos comportamentos para a comunidade é o que torna possível dispensar o controle cerimonial. A ausência de controle cerimonial é o que torna possíveis as metacontingências igualitárias. Enquanto *Walden Two* permanecer como uma comunidade experimental se manterá por si mesma.

DO EGITO ATÉ A TERRA PROMETIDA³

Para aqueles de nós que encaram *Walden Two* como a Terra Prometida e o local onde estamos como um Egito, precisamos lembrar que existe um caminho agreste entre os dois. A inclinação para partirmos e começarmos algo novo, em algum novo lugar, onde poderemos construir uma nova sociedade nunca se concretiza; levamos conosco nossos velhos comportamentos e eles provêem contingências para o comportamento dos outros, em nosso novo ambiente. Podemos, portanto, começar aqui mesmo, no Egito, e lidar com a menor área possível, aquela com a qual temos contato contínuo e direto — nosso ambiente doméstico, nosso ambiente de trabalho, nossos projetos de lazer.

Para nos ajudar em nossa rota através do caminho selvagem, sugiro que primeiro olhemos de perto para o nosso próprio comportamento. Somos capazes de separar os reforçadores tecnológicos dos reforçadores cerimoniais e virar as costas a estes últimos? O que podemos fazer para criar um ambiente de trabalho para os outros, que os coloque em contato com reforçadores tecnológicos e minimize os efeitos de contingências cerimoniais? Ousamos dar afeição livremente e não a acumular para usá-la em troca de acesso ao controle cerimonial? Existe algum modo de organizarmos um sistema, mesmo que pequeno, no qual o

³ Agradeço ao Prof. Luker por me apresentar o livro de Walzer e por sugerir que moremos no Egito.

comportamento de todos seja igualmente valorizado, no qual todos contribuam para o bem-estar do grupo, partilhando igualmente os produtos dos esforços do grupo? Em qualquer grau que consigamos atingir tais objetivos, estaremos progredindo pelo caminho agreste.

Nós, os pouco afortunados, não faremos juntos a viagem, mas em nossos locais e momentos diferentes. Mas, graças aos modernos meios de comunicação, é possível nos beneficiarmos com o que outros aprendem ao fazer a viagem. Talvez sejamos capazes de utilizar os momentos em que nossos caminhos se cruzarem, para relembrarmos uns aos outros para o quê exatamente estamos trabalhando. E nós precisamos começar. O tempo é curto.