

Questões da Nossa Época
Volume 20

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Brougère, Gilles

Brinquedo e cultura / Gilles Brougère ; revisão técnica e
versão brasileira adaptada por Gisela Wajskop. – 8. ed. – São
Paulo : Cortez, 2010. – (Coleção questões da nossa época ; v. 20)

Título original: La poupée industrielle, miroir de la société.
Bibliografia.

ISBN 978-85-249-1648-9

1. Brinquedos - Aspectos sociais 2. Brinquedos - Indústria
e comércio 3. Jogos - Aspectos sociais I. Título. II. Série.

10-09476

CDD-306.48

Índices para catálogo sistemático:

1. Brinquedos : Aspectos sociais : Sociologia 306.48

Gilles Brougère

**BRINQUEDO
E CULTURA**

Revisão técnica e versão brasileira
adaptada por Gisela Wajskop

8ª edição

 **CORTEZ
EDITORA**

71273

O papel do brinquedo na impregnação cultural da criança

Toda socialização pressupõe apropriação da cultura, de uma cultura compartilhada por toda a sociedade ou parte dela. A impregnação cultural, ou seja, o mecanismo pelo qual a criança dispõe de elementos dessa cultura, passa, entre outras coisas, pela confrontação com imagens, com representações, com formas diversas e variadas. Essas imagens traduzem a realidade que a cerca ou propõem universos imaginários. Cada cultura dispõe de um "banco de imagens" consideradas como expressivas dentro de um espaço cultural. É com essas imagens que a criança poderá se expressar, é com referência a elas que a criança poderá captar novas produções.

A criança, como o homem adulto, não se contenta em se relacionar com o mundo real, com os objetos; ela deve dominar os mediadores indispensáveis que são as repre-

representações, as imagens, os símbolos ou os significados. A cultura na qual ela está inserida, mais do que o real, é composta de tais representações.

A infância é, consequentemente, um momento de apropriação de imagens e de representações diversas que transitam por diferentes canais. As suas fontes são muitas. O brinquedo é, com suas especificidades, uma dessas fontes. Se ele traz para a criança um suporte de ação, de manipulação, de conduta lúdica, traz-lhe, também, formas e imagens, símbolos para serem manipulados.

Por isso, parece útil considerar o brinquedo não somente a partir de sua dimensão funcional, mas, também, a partir daquilo que podemos denominar sua *dimensão simbólica*.

Entretanto, não podemos subestimar a importância do aspecto funcional cujas consequências, no nível do desenvolvimento da criança, parecem importantes. Além do mais, é artificial separar essas duas dimensões profundamente imbricadas entre si. Função e símbolo estão, na maioria das vezes, completamente ligados e são indissociáveis no brinquedo. A representação desperta um comportamento e a função se traduz numa representação, como por exemplo: rodar e ter o aspecto de um veículo; pelúcia e função afetiva. Entretanto, a separação é indispensável para fins de análise. É preciso distinguir esse nível para perceber o que lhe é próprio antes de voltar à totalidade, original pela presença dessas duas dimensões que constituem o brinquedo.

Para analisar essa dimensão simbólica, devemos, mesmo que isso pareça arbitrário, decompor o brinquedo segundo determinados aspectos.

1. Aspecto material do brinquedo, preliminar à própria significação, à sua própria possibilidade, e que é seu suporte essencial. A originalidade do brinquedo provém dessa capacidade de ser um meio de expressão *com volume*. É um objeto dotado de significação, mas que continua sendo um objeto. Como consequência, a significação aparece através de uma expressão material. Trata-se do material, da forma e/ou do desenho, da cor, do aspecto tátil, do odor, do ruído ou dos sons emitidos.

Se o brinquedo tem um significado é, na verdade, porque ele é dotado de uma determinada forma. Esta pode, também, estar ligada à função do brinquedo tal como uma forma ligada às possibilidades de preensão da criança pequena, por exemplo, e não deixa de produzir uma imagem particular através de três dimensões nele disponíveis.

O próprio material já é significativo: um objeto em madeira maciça não remete às mesmas imagens que um objeto de metal. Ele oferece à criança experiências variadas que aliam matéria e representação. Do mesmo modo, a cor torna-se um código (por exemplo, através do uso das cores pastel, ou da escolha de cores culturalmente associadas às meninas ou aos meninos) e por conseguinte, meio de significação.

2. A representação

O brinquedo pode ser uma reprodução da realidade, mas trata-se de uma realidade selecionada, isolada e, na maior parte das vezes, adaptada e modificada nem que seja pelo seu tamanho. Certos universos de objetos e de seres são desse modo privilegiados como o universo doméstico (em particular para os brinquedos destinados às meninas), o universo do automóvel, do transporte (para os meninos), certos aspectos do mundo natural (animais), certas épocas do passado etc...

Assim, à infância, são associadas, por tradição cultural, representações privilegiadas do masculino e do feminino. O universo do brinquedo feminino é, nesse aspecto, muito interessante por tratar-se daquele considerado como tal pela sociedade, pelas crianças, pelos pais, pelos comerciantes, independentemente das brincadeiras efetivas mais abertas à diversidade: privilegia o espaço familiar da casa, o universo "feminino" tradicional em detrimento do exterior, do universo do trabalho.

A partir de uma modificação, o brinquedo deixa o realismo para entrar na esfera da produção de um universo imaginário específico. Os principais processos de modificação podem ser enunciados: a simplificação e, também, os acréscimos fantasiosos, em particular aqueles que toman a forma do animismo para as coisas e do antropomorfismo para os animais.

O brinquedo parece afastado da reprodução do mundo real constantemente evocado por ele. É um universo espectralizado que, longe de reproduzir, produz, por modificação, transformações imaginárias. A criança não se encontra diante de uma reprodução fiel do mundo real, mas sim de uma imagem cultural que lhe é particularmente destinada. Antes mesmo da manipulação lúdica, descobrimos objetos culturais e sociais portadores de significações. Portanto, manipular brinquedos remete, entre outras coisas, a manipular significações culturais originadas numa determinada sociedade.

Outros aspectos podem ser considerados, dependendo do *meio ambiente* da representação: ela é isolada ou pertence a um universo coerente de representações? Neste caso, como o romance, o brinquedo oferece um universo estruturado e completo no qual a criança pode mergulhar, pode-se introduzir. Percebemos, assim, uma autonomia do mundo do brinquedo que produz sua própria lógica. É preciso, também, levar em conta o *impacto da dimensão funcional* sobre a representação: a função pode, efetivamente, ter incidências sobre a própria forma de representação.

Essa análise preliminar do objeto deve permitir colocar em evidência sua significação do ponto de vista do seu valor simbólico de modo análogo às análises que se podem realizar sobre as obras de arte. Cada brinquedo pode, desse modo, ser analisado do ponto de vista de sua significação.

Podemos propor o seguinte quadro para a análise do brinquedo:

1 – ASPECTO MATERIAL

- 1.1 – Material
- 1.2 – Forma/desenho
- 1.3 – Cor
- 1.4 – Aspecto tátil
- 1.5 – Aspecto odorífico
- 1.6 – Ruído e produção de sons

2 – SIGNIFICAÇÕES

- 2.1 – Representação de uma realidade
- 2.2 – Modificações induzidas nessa realidade
- 2.3 – Universo imaginário representado
- 2.4 – Representação isolada ou que pertence a um universo
- 2.5 – Impacto da dimensão funcional

Para ilustrar esse quadro, podemos submeter a ele dois brinquedos, semelhantes e diferentes ao mesmo tempo.

■ O tradicional soldadinho de chumbo

- 1.1 – chumbo pintado
- 1.2 – forma bastante parecida com um ser humano
- 1.3 – cores realistas e diversas
- 1.4 – frieza do metal
- 1.5 – vazio
- 1.6 – ruído de metal
- 2.1 – soldado de uma determinada época
- 2.2 – única modificação: o tamanho da reprodução
- 2.3 – universo realista
- 2.4 – lógica originada do real: o exercício como universo
- 2.5 – vazio

■ O índio Playmobil

- 1.1 – matéria plástica
- 1.2 – esboço simplificado de um ser humano
- 1.3 – cores primárias, vivas e limitadas
- 1.4 – calor do plástico
- 1.5 – vazio
- 1.6 – vazio (menos barulhento do que o metal)
- 2.1 – índio como personagem cultural entre o real e o mito retomado do romance e do cinema
- 2.2 – além do mito e do tamanho reduzido, simplificação e esquematização do personagem: rosto redondo e sorridente, aspecto infantil
- 2.3 – o imaginário ligado ao tema dos índios (caricatura, expressão simbólica além dos modelos históricos)
- 2.4 – pertence a dois conjuntos de personagens: à série particular em torno do tema do índio e a todos os PLAYMOBIL compatíveis, intercambiáveis; é preciso destacar também, o papel dos acessórios na constituição de um universo específico ao tamanho dos personagens
- 2.5 – a articulação e a facilidade de manipulação têm incidências na forma

Dois lógicas diferentes parecem ter sido usadas. No segundo caso, a reprodução do real dá lugar à lógica interna, ao mergulho no imaginário, na significação. Esse brinquedo significa, mais do que que reproduz, um ser humano. Possui diversos níveis de significações, em particular o do ser criança, do espelho em relação a quem o utiliza. A criança é, aqui, conduzida a manipular uma imagem de si mesma, transposta para um mundo diferente ao qual pode dar vida e com o qual pode se identificar ao mesmo tempo.

O brinquedo aparece, então, como suporte de aprendizagem nesse nível enquanto fonte de confrontações com significações culturais que se enxertam na dimensão material do objeto.

Antes de ir mais adiante na análise podemos, através de dois novos exemplos, captar melhor esse problema da significação cultural, essencial ao brinquedo.

Tomemos o urso de pelúcia, colocando entre parênteses seu valor funcional de urso não só como suporte afetivo mas, igualmente, de explorações diversas, em particular táteis e odoríferas. [Sem querer interromper para saber se sua origem é norte-americana ou alemã, trata-se de um objeto que aparece num certo momento e produz uma transmutação de sentido efetuada por adultos.] De símbolo da selvageria animal, o urso vai se tornar o protetor bônachão da criança através de representações antropomórficas. A criança é confrontada com uma imagem cultural que não corresponde em nada à realidade natural do urso. Ela tem nas mãos (literalmente) uma representação social que vai manipular com todos os sentidos: odor, pelúcia, desenho do focinho, cores, peso, vão convergir para essa mesma significação que tomará sentido na vida da criança. Afeição-se a um urso de pelúcia já é penetrar na complexidade das significações culturais. Outras produções destinadas às crianças (livros ou desenhos animados) poderão retornar a mesma temática, sem que o brinquedo deixe de fazer parte do conjunto de suportes pelos quais uma cultura é transmitida às crianças. Poderíamos citar outros exemplos

para mostrar a importância da impregnação cultural, da construção de referências culturais através do brinquedo. Porém, só citarei a boneca e sua evolução de uma representação de adulto para a de um bebê no final do século passado e o recente relançamento da representação adulta sob uma forma nova e original. A boneca-bebê traduziu, do seu jeito, o interesse crescente da sociedade pela criança pequena e pela maternidade. O brinquedo simbolizava, aos olhos das crianças e, também, dos adultos, a imagem que valorizava a criança, nova construção cultural.

Na sua brincadeira, a criança não se contenta em desenvolver comportamentos, mas manipula as imagens, as significações simbólicas que constituem uma parte da impregnação cultural à qual está submetida. Como consequência, ela tem acesso a um repertório cultural próprio de uma parcela da civilização. Contudo, o brinquedo deve ser considerado na sua especificidade: a criança, na maior parte das vezes, não se contenta em contemplar ou registrar as imagens: ela as manipula na brincadeira e, ao fazê-lo, transforma-as e lhes dá novas significações. Quanto mais ativa for a apropriação, mais forte ela se torna. O valor lúdico reforça a eficácia simbólica do brinquedo. É isso que faz a especificidade do brinquedo em relação a outros suportes culturais: a relação ativa introduzida pela criança. A representação é, então, transformada, mal transformada às vezes, e consequentemente é personalizada. Alguns exemplos: muitas crianças brincam, na França e em outros países, com uma boneca que representa um adulto, chamada Barbie. Seu universo é o da beleza, da riqueza, do luxo. Embora

algumas brincadeiras permaneçam fiéis a essa imagem (o balé, a maquiagem etc.) a apropriação das crianças leva a inseri-la em outros contextos ligados à sua vivência cotidiana: ela se torna faxineira, babá ou mãe de família. A temática original, sem desaparecer, dá lugar a outros interesses profundamente enraizados na vida cotidiana da criança. Um universo fantástico sofre a mesma sina: os guerreiros/mágicos sentam-se à mesa, dormem, dedicam-se às ocupações mais banais da vida cotidiana. A manipulação transforma ou anula as significações anteriores.

No entanto, essa impregnação está longe de ser um condicionamento. Trata-se sobretudo de uma confrontação da qual a criança conserva determinadas significações, eliminando outras para substituí-las por novas significações. A aprendizagem é ativa no sentido de que não se submete às imagens, mas aprende a manipulá-las, transformá-las, e até mesmo, praticamente, a negá-las.

Isso pode permitir nuanciar as críticas feitas, atualmente, à evolução do brinquedo ocidental. Efetivamente, as pressões ligadas ao desenvolvimento dessa indústria e à importância adquirida pela publicidade nos países ocidentais conduzem a um crescimento da dimensão simbólica do brinquedo, fator de personalização e de variação dos modelos. As imagens, cada vez mais variadas, abundam numa sociedade que as vê, de um modo geral, multiplicarem-se.

Embora, inegavelmente, essas imagens impregnem a criança, estão longe de condicioná-la mais para uma direção

do que para outra. Uma experiência realizada com bonequinhos fantásticos de um desenho animado da televisão, junto a cem classes de pré-escola na França mostra, ao contrário, que o desenvolvimento da manipulação leva à criação e a um distanciamento do tema original. É claro que o primeiro contato parece conduzir a criança para o lado da moda, da norma, da regra, porém, o efeito a longo prazo parece ser diferente. Além disso, é preciso notar a contribuição da brincadeira que permite passar da passividade diante da imagem da televisão para a atividade lúdica. Consequentemente, embora a impregnação cultural passe pela brincadeira, não se deve entender isso como uma simples impregnação dos conteúdos simbólicos do brinquedo. Trata-se de um processo dinâmico de inserção cultural sendo, ao mesmo tempo, imersão em conteúdos preexistentes e apropriação ativa.