

# UMA HISTÓRIA CULTURAL DOS BRINQUEDOS: APONTAMENTOS SOBRE INFÂNCIA, CULTURA E EDUCAÇÃO

Rita Marisa Ribes Pereira<sup>1</sup>

## RESUMO

O que está em jogo quando oferecemos brinquedos às crianças? Que concepções e projetos de infância, cultura, sociedade e educação estão envolvidos na produção e na circulação de brinquedos? Que critérios levar em consideração quando escolhemos um brinquedo? Há critérios diferentes para a aquisição de brinquedos no contexto escolar e fora dele? É em torno de questões como estas que se desenvolve o presente texto, cujo objetivo é convidar o leitor a um olhar cuidadoso e nada apressado aos brinquedos que temos ao redor. A intenção é buscar neles, enquanto objetos culturais, tanto sua linguagem pedagógica, quanto a história das relações sociais envolvidas na sua produção e circulação. O texto busca inspiração teórica Walter Benjamin e na original atenção que o filósofo alemão, em sua obra, dedica às crianças e aos seus brinquedos.

**Palavras-chave:** Infância, Cultura, Brinquedos, Educação.

O que faz de um objeto, um brinquedo?

Dentre as muitas possibilidades de responder a esta questão, duas nos ajudam a mapear a reflexão a que este texto se propõe. Uma primeira refere-se a tudo aquilo que as crianças, na ação do brincar, transformam em objeto de sua brincadeira: pedrinhas viram tesouros, pedacinhos de madeira viram avião, tampas de panela viram direção de carro ou arcos que giram pelo chão. Mesmo os brinquedos já convencionais experimentam uma nova existência não planejada em sua função original. Ou, então, as próprias crianças convertem-se, a si mesmas, em objeto: porta, avião etc. Observar com atenção tais construções imaginárias em muito nos ajuda a melhor compreender as crianças e os processos cognitivos, sociais e afetivos envolvidos na atividade do brincar. Tal observação fornece pistas, ainda, sobre a importância que pode ter a presença dos adultos – pais ou professores – nas brincadeiras infantis e sobre a necessária sensibilidade para saber diferenciar os momentos em que a intervenção do adulto pode

---

<sup>1</sup> Rita Ribes é Licenciada em Filosofia pela UFPel e Doutora em Educação pela PUC-Rio. É professora da Faculdade de Educação da UERJ. É Procientista UERJ e Bolsista FAPERJ – Jovem Cientista do Nosso Estado. Coordena o Grupo de Pesquisa “Infância, Mídia e Educação”, desenvolvendo no momento o projeto “Artes do Dizer e do dizer-se: narrativas infantis e usos de mídia”.

É co-autora dos livros *Infância e produção cultural*, pela Editora Papyrus e *Educação@Pós-modernidade*, pela Editora 7Letras, e organizadora dos livros *Infância e juventude: narrativas contemporâneas e Identidade, diversidade: práticas culturais em pesquisa*, estes, pela Editora DP et Alii.

potencializar a brincadeira, daqueles momentos onde essa intervenção pode representar o seu aniquilamento.

Uma segunda possibilidade de resposta à pergunta “o que faz de um objeto, um brinquedo?” limita o conceito de brinquedo aos objetos que os adultos produzem e oferecem às crianças com a finalidade de fomentar suas brincadeiras. É em torno a esse conceito que o presente texto se desenvolve, onde o objeto brinquedo, construído pelos adultos com esse fim, ocupa o foco central do nosso olhar. Cabe ressaltar que o destaque dado ao objeto brinquedo não tem por intenção afirmar a sua centralidade nas brincadeiras infantis, pois, como muito bem nos lembra Walter Benjamin (2002), não é o conteúdo do brinquedo que define a brincadeira da criança, mas, ao contrário, é a criança, ao brincar, que transforma em brinquedo qualquer objeto de que possa dispor. Entretanto, os brinquedos consolidaram-se em nossa cultura como objetos representativos da infância. Nada mais justo que observá-los com atenção.

O que está em jogo quando oferecemos brinquedos às crianças? O que dizem os brinquedos sobre as relações entre adultos e crianças? O que dizem sobre a cultura em que estão inseridos? É em torno de questões como estas que se desenvolve o presente texto, cujo objetivo é convidar o leitor a um olhar cuidadoso e nada apressado aos brinquedos que temos ao redor. A inspiração do convite, assim como a fundamentação teórica que acompanha a análise a ser feita deve-se ao filósofo alemão Walter Benjamin e à original atenção que dedica às crianças e seus brinquedos.

São os adultos que, em primeira instância, oferecem brinquedos às crianças. Ao imaginar e produzir brinquedos para as crianças, os adultos interpretam ao seu modo a sensibilidade infantil, pressupondo e inferindo aquilo que as crianças necessitam ou desejam. Entretanto, é insuficiente tentar compreender a realidade dos brinquedos apenas a partir do espírito infantil, pois tanto sua produção e circulação, quanto a atividade de brincar com eles, interligam-se a uma ampla rede social e cultural. *A criança não é nenhum Robson Crusóé, assim também as crianças não constituem nenhuma comunidade isolada, mas antes fazem parte do povo e da classe a que pertencem. Da mesma forma, os seus brinquedos não dão testemunho de uma vida autônoma e segregada, mas são um mudo diálogo de sinais entre a criança e o povo* (Benjamin, 2002, p. 94). Todo brinquedo carrega em si não apenas aquilo que o adulto intui ser o espírito infantil, mas toda a cultura em que se insere a produção desses brinquedos: uma época, um modo de ver o mundo e de relacionar-se com as crianças, uma forma de educar e apresentar a tradição, um projeto de sociedade.

Observando brinquedos com atenção, Benjamin (2002) nos convida a perceber a complexidade das coisas simples e a desvendar os enigmas do contexto social que se materializam nos fragmentos do cotidiano. Essa forma de percepção traduz sua perspectiva metodológica de produção de conhecimento. Walter Benjamin (1984) critica as ciências sistemáticas de seu tempo, hegemonicamente positivistas, que viam na generalização o critério absoluto da verdade. Toda generalização, pondera o autor, é produzida a partir do silenciamento dos fenômenos considerados menores, pequenos, supostamente sem expressão. Entretanto, o autor não busca o partidarismo de um único ponto de vista e afirma que contar a história apenas a partir dos fragmentos também é insuficiente. A riqueza, diz Benjamin, está na tensão e na contradição entre os fragmentos e o todo de que fazem parte. O “todo”, porém, pela infinidade de aspectos que implica, é mais uma construção estética que científica e, por isso mesmo, de mais difícil apreensão.

Como alternativa a essa forma canônica de produção de conhecimento pautada na generalização, Benjamin (1984) propõe que se observe nos fragmentos aquilo que permanece em tensão com o todo a que se referem. É esse o movimento que faz em sua incursão pela *história cultural do brinquedo* (2002), com o objetivo de recuperar a dimensão cultural dessa produção. O autor afirma que as transformações envolvidas na produção e circulação de brinquedos estão intimamente ligadas às transformações sociais e culturais mais amplas, a exemplo da política e da economia, como também às transformações mais singulares e cotidianas, a exemplo das relações entre adultos e crianças. Do mesmo modo, tanto as crianças que brincam com os brinquedos, quanto os adultos que os oferecem a elas, estão inseridos num contexto comum.

Nas sociedades pré-capitalistas, a produção de brinquedos estava circunscrita ao trabalho artesanal. Da sobra dos materiais utilizados em seu trabalho, marceneiros, ferreiros, entalhadores, etc. produziam objetos em miniatura que acabaram por transformarem-se em brinquedo para as crianças. Isso fazia com que alguns brinquedos, pelo material e técnica utilizados, se tornassem típicos de determinadas regiões onde aquele material era mais abundante ou onde havia tradição de determinadas técnicas de trabalho. Brinquedos com materiais variados – a exemplo das casas de boneca feitas com madeira, ferro, latão, bonecas de porcelana e vestidos de seda – exigiam uma circulação de materiais que encareciam o custo desses objetos, fazendo com que eles ficassem restritos às classes mais abastadas. Simultaneamente nos fornecem pistas sobre

os meandros da economia, da política, da estrutura de mercado de uma determinada época.

Buscando mostrar a dimensão política da técnica, Benjamin (2002) pondera que tanto a escolha dos materiais a serem utilizados na confecção de brinquedos, quanto a técnica empregada nessa feitura, elementos “exteriores” ao objeto, são elementos de extrema importância. A eles estão ligados aspectos como a plasticidade, a capacidade de assimilação de cores, a durabilidade e o tipo de manuseio que será possível às crianças. Na produção artesanal que caracterizou as sociedades pré-industriais, o material e a técnica empregados na produção dos brinquedos era uma forma de diálogo entre a criança e sua família, uma forma lúdica de aprendizagem do trabalho de seus pais.

Essa situação se alterou significativamente com a produção industrializada do brinquedo no modo de produção capitalista. Benjamin observa essa transformação a partir das tensões que ela traz para o campo da cultura: se por um lado, o nascimento de uma indústria especializada em brinquedos representou o reconhecimento social de uma categoria em ascensão (a infância), por outro lado, essa mesma produção industrializada contribuiu para o esmaecimento da relação entre os produtores dos brinquedos (os adultos) e seus consumidores (as crianças). Na verdade, lembra Benjamin, esse distanciamento nada mais é do que um desdobramento da lógica cultural da produção capitalista, baseada na produção seriada e na especialização do trabalho, que faz com que o produto seja alienado dos sujeitos que os produzem e os recebem. O que sabemos dos brinquedos que oferecemos às crianças? Onde foram feitos? Por quem? A que condições sociais de produção e de consumo eles remetem?

Há que se tomar cuidado para evitar as armadilhas de uma visão histórica linear. É certo que o sistema capitalista inaugurou um novo modo de produção – o industrial – como também foi inaugurado por ele. Entretanto, pensar a relação entre a produção artesanal de brinquedos e a sua produção industrializada, implica ir para além de uma visão evolucionista que se limita a pensar o capitalismo como superação do regime feudal ou a industrialização como arruinamento da produção artesanal. Evitar uma visão linear e evolutiva nos ajuda, ainda, a escapar da armadilha de classificar diferentes grupos ou sociedades pelo nível de domínio técnico desses grupos em relação a um determinado tipo de produção. Instigante é perguntar como, no século XXI, relacionam-se a produção artesanal e a produção industrial de brinquedos. Em que medida a produção artesanal consolidou-se num mercado? Como se afetam aspectos regionais e globalizados na produção de brinquedos?

Benjamin ajuda-nos a compreender que sob a lógica da industrialização é mais difícil perceber nos objetos a história da sua produção, tarefa que supostamente se mostra com mais clareza se pensamos na ótica do modo de produção artesanal. Entretanto, lembra-nos o autor: se o brinquedo industrializado não nos diz de imediato sua história particularizada de procedência e destino, ele muito nos conta do contexto social, histórico, econômico e político da sua produção. Se a cultura capitalista sonha os sujeitos expropriados de sua história e se esforça em nos educar para que não nos reconheçamos em nossas produções, cabe, no *contrapelo* dessa lógica, recuperar a história das coisas e, na história das coisas, a história humana que lhes dá existência. De onde partir? Quem sabe, formulando algumas perguntas e aprendendo a buscar na cultura as suas contradições. Que perguntas inspiram os brinquedos a que temos acesso? Qual sua origem? Qual a relação do seu país de origem com o mercado mundial? Qual seu preço? Quem pode comprar? Por que merece ser comprado? Por que foi feito? Que visão de infância ele propõe?

Novamente, uma breve observação dos materiais e técnicas utilizados na produção de brinquedos ajudam a enriquecer nossa discussão. Madeira, ferro, latão, estanho, vidro, borracha, plástico, papel etc. Brinquedos de montar, brinquedos eletrônicos, brinquedos educativos, brinquedos seguros etc. Em que o material contribui para a durabilidade ou descartabilidade dos brinquedos? No que isto influencia a produção e o consumo? Que materiais são mais comuns em diferentes regiões? Que materiais dominam o mercado da produção? Quais as técnicas mais utilizadas na produção dos brinquedos contemporâneos? Que países dominam essas técnicas? Que relações de poder as técnicas hegemônicas impõem às grandes e pequenas empresas? Em que medida o refino do petróleo e de seus derivados contribuiu para a consolidação de um modelo industrial? Que relações a produção e o consumo de brinquedos pode estabelecer com a busca de políticas sustentáveis para o meio ambiente? O país onde a marca do brinquedo é registrada é o mesmo onde se efetiva o trabalho da sua produção? Que leis trabalhistas e critérios de controle de qualidade normatizam a indústria de brinquedos? Por que este setor industrial está em permanente expansão?

## **FORMULANDO QUESTÕES NO CONTEXTO BRASILEIRO**

Apresento a seguir algumas imagens de brinquedos que circulam ou circularam no Brasil entre os anos 30 do século XX e a primeira década do século XXI. São

trazidas com o objetivo de convidar a refletir sobre os brinquedos que temos ao alcance e sobre o contexto social mais amplo em que esses brinquedos se inserem. A referência de data, aqui demarcada em quinquênios, é aproximada e os comentários históricos não têm por intenção uma apreciação detalhada de cada época, mas a apresentação pontual de alguns aspectos julgados relevantes para uma melhor compreensão do contexto de produção ou circulação dos brinquedos observados. As imagens são trazidas de sites de indústrias, lojas e colecionadores de brinquedos<sup>2</sup> e fazem parte de uma coleção de imagens que reúno desde 1995, como material de trabalho para a docência em disciplinas que relacionam Infância e Cultura.

O exercício de formular questões com o objetivo de buscar nos brinquedos sua história cultural parte da compreensão de que esses objetos são fragmentos em permanente relação e tensão com a pluralidade da cultura brasileira e das políticas que a permeiam. Nesse sentido, há que ficar claro que aquilo que entendemos por “uma história cultural dos brinquedos” não se apresenta escondida neles, como simples ocultação de processos ideológicos. Ela está no campo do visível, desde que se lhe procure. Do mesmo modo, não é proposta do texto sugerir uma interpretação causal ou psicologizante. Mais uma vez vale lembrar que as crianças transgridem o suposto conteúdo do brinquedo: utilizam-no de forma não pensada pelo seu fabricante, encantam-se com detalhes que pareciam secundários, inventam novos usos, os destroem a fim de encontrar sua alma. Nesse exercício de liberdade, mostram que a cultura é plural, assim como as possibilidades de interpretação da cultura, feita de questões com matizes ideológicos, estéticos, afetivos etc. Isto posto, cabe frisar, ainda, que a seleção de imagens trazidas, bem como os comentários feitos a partir delas, obedece a um recorte particular, atravessado ideológica e afetivamente pela minha experiência da infância, pela minha condição de educadora, pesquisadora e mãe de criança pequena.

---

<sup>2</sup> <http://www.brinquedosraros.com.br/loja.php>>; <http://www.brinquedosbandeirante.com.br>>; <http://www.estrela.com.br>.



Imagem 1  
Brinquedo, história e cultura

Temos na imagem 1: blocos para casa colonial [1945], mobília para casa de bonecas [1960], posto de gasolina [1955] e os triciclo Candango [1960], Apolo [1960] e Sputnik II [1965]. A intenção de trazê-los, reunidos neste quadro, é de fomentar algumas questões que nos ajudem a encontrar nos brinquedos o contexto histórico e cultural que lhes deu existência. A que contexto remetem os blocos para construção de casa colonial? Qual o significado da palavra “colônia”? De que processos migratórios eles falam? O que contam da cultura dos imigrantes? Qual a situação de seus países na economia e na política do pós-guerra? Em que condições imigraram? Que línguas e culturas trouxeram consigo? De que brincavam as crianças imigrantes? Que diálogos culturais são possíveis entre os chalés em blocos de madeira e a compacta cozinha americana que serve de mobília para a casa das bonecas? O que dizer do *american way life* disseminado pelo pós-guerra e assimilado como referência na cultura brasileira? Em que medida brinquedos contemporâneos, a exemplo dos blocos “Pequeno Construtor” ou das muitas mobílias da Barbie, dialogam com essa história progressista?

Os postos de gasolina amplamente produzidos a partir da década de 50, período representativo do discurso desenvolvimentista, são outro exemplo acentuado de referência americana num período em que praticamente todo consumo brasileiro de

petróleo dependia de importação. O que confere magia à profissão do frentista e torna um posto de gasolina algo a ser miniaturizado em forma de brinquedo? Que relação essa produção de brinquedos têm com as campanhas de nacionalização do Petróleo e a criação da Petrobrás? Por que as marcas Esso, Shell e Texaco são as que mais estamparam esses brinquedos em diferentes décadas e ainda hoje? Como essas marcas se situam no mercado mundial? O que contam sobre a monopolização estatal da produção brasileira, na década de 50, e sobre a quebra desse monopólio, na década de 90?

Enquanto estes três primeiros brinquedos convidam a pensar a cultura brasileira na sua relação com as culturas estrangeiras, o triciclo “Candango” faz referência imediata à construção de Brasília, ícone da política desenvolvimentista. A indústria de brinquedos homenageou o nascimento da nova capital brasileira com um dos modelos de trator utilizados nas obras e nomeando o brinquedo com a designação dada aos homens que efetivamente trabalharam na construção da cidade. Ironicamente, essa cidade cuja construção apresentou-se como terra prometida a operários advindos principalmente das regiões norte e nordeste, não reservava em seus arrojados projetos espaço para os seus construtores: aos candangos restaram as cidades satélites. O que a geração que tanto brincou com esse brinquedo conhece dessa história? Os filhos dos candangos tinham acesso ao trator “Candango”? O que aprendemos com os brinquedos sobre as igualdades e desigualdades sociais? O que contam sobre as relações de poder?

Os outros velocípedes que aparecem na imagem 1 fornecem pistas bastante instigantes para se pensar as relações de poder que se traduzem na história dos brinquedos. Apolo [1960] e Sputnik II [1965] estendem para as brincadeiras infantis a corrida espacial que na década de 60 acirrou a guerra fria entre Estados Unidos e União Soviética. Essa tensão, que em parte pode ser interpretada pela dualidade capitalismo X comunismo, ganha proporções particulares no contexto brasileiro com a instauração da ditadura militar, ainda nessa mesma década. Numa política linha-dura anti-comunista, o país voltou-se às referências culturais e econômicas norte-americanas, que, naquele contexto, melhor representavam o capitalismo. A produção e a circulação de brinquedos não acontecem alheias a essa postura. Se por um lado, brinquedos, filmes, livros e toda sorte de produtos culturais soviéticos (e da China Comunista antes que se aliasse aos Estados Unidos) se tornaram escassos em solo brasileiro, tanto houve crescimento da importação de brinquedos norte-americanos, quanto os brinquedos nacionais passaram a



fazer muitas vezes referência à essa cultura. É o caso da cozinha americana, já citada, e do brinquedo Playmobil Forte-Apache [1970], apresentado na imagem 2.

Conviver com a diversidade cultural é importante e nos ensina a perceber o mundo e a regravar a vida a partir de diferentes perspectivas e visões de mundo. Nesse sentido, todo diálogo cultural pode ser bem vindo. Entretanto, nem sempre a relação entre as culturas é dialógica, uma vez que implica posturas valorativas e relações de poder. Tomando o forte Apache como exemplo, podemos problematizar tanto sobre a relação da cultura brasileira com a cultura norte-americana no contexto da ditadura militar, quanto, no interior de cada uma dessas culturas, sobre a relação nacional estabelecida com as distintas etnias. Como a temática indígena chegou e chega às crianças em nosso país? Que lugar social os grupos indígenas ocuparam e ocupam na cultura brasileira? Por que denominações como Apache, Comanche ou Cheyenne são mais familiares aos nossos ouvidos (ou aos ouvidos de uma geração de brasileiros) que Amanayé, Kariri-xocó ou Yawalapiti? Em que medida os brinquedos apresentam às crianças referências de identidade, de alteridade e verdade?

Buscar a interface entre a produção de brinquedos e as mídias de massa em diferentes épocas ajuda-nos a refletir sobre a importância que as referências norte-americanas tiveram na cultura brasileira e sobre o declínio recente dessa hegemonia. Contribui para perceber a ampliação e diversificação das referências econômicas e culturais que permeiam a produção de brinquedos, na qual o Forte Apache é apenas um entre os muitos fragmentos. Ele chega acompanhado por inúmeros filmes e seriados de televisão já tradicionais em nosso solo e soma ao seu redor uma infinidade de outros brinquedos inspirados pelas indústrias cinematográfica e televisiva da época: cinturões, revólveres de *cowboy*, estrelas de xerife, miniaturas de índios, soldados, cavalos etc.

O ingresso de países asiáticos no mercado de brinquedos eletrônicos, principalmente a partir da década de 80, oferece uma perspectiva a partir da qual é possível vislumbrar que a cultura capitalista foi tornando-se globalizada. Expressão disso é o fenômeno Pokémon, originariamente um *anime* que expandiu a marca japonesa a uma infinidade de produtos – brinquedos, *games*, *cards*, filmes etc – em torno de uma imensa coleção de *Pocket Monsters*, dentre os quais estava Picachu [1995], um dos primeiros ícones da globalização. Os desenhos japoneses – assim como os brinquedos que deles derivam – colocam em xeque a até então inabalável estética Disney, trazendo referências culturais orientais – histórias tradicionais, rituais, artes marciais etc – entretanto, tendo de dialogar com o padrão já estabelecido, por estratégia

de penetração e aceitação nos novos mercados. Nesse entre-lugar de culturas, muitas das séries televisivas e jogos são criados tendo por base histórias japonesas, mas com a produção norte-americana, a exemplo de Power Rangers.

A internacionalização da produção de brinquedos é fragmento de uma história cultural, social e política extremamente complexa. Tomemos por exemplo a indústria chinesa de brinquedos. Estima-se que ela é hoje responsável por mais de 70% da produção que circula no mundo. Entretanto, grande parte dos brinquedos produzidos nas fábricas chinesas pertencem à marcas registradas em outros países, a exemplo das norte-americanas Fischer Price e Mattel. Trata-se da terceirização dos serviços de manufatura, prática econômico-política bastante em voga em tempos de globalização. Países que praticam menores impostos industriais e menores custos com seguridade social se tornam mais lucrativos. Com isso, empresas registradas em países com taxas mais elevadas e onde as leis fiscais e trabalhistas são mais rigorosas, terceirizam sua produção a partir da contratação de mão de obra barata em outros países, repassando a eles as (ir)responsabilidades pelas questões sociais. Isto, porém, é muitas vezes tratado como uma questão secundária para as grandes marcas, cuja preocupação maior é o comprometimento da imagem da empresa nas situações de *recall*, que, no caso chinês, implica o quantitativo de 60% dos brinquedos<sup>3</sup>.

Se a China hoje representa com mais clareza as relações de poder que permeiam a divisão social e política do trabalho, vale lembrar que também o Brasil, assim como outros países da América Latina, produz brinquedos a partir do trabalho terceirizado. Segundo informações da ABRINQ – Associação Brasileira de Fabricantes de Brinquedos, no ano de 2008, o Brasil possuía 441 indústrias de brinquedos registradas, gerando cerca de 20.000 empregos, sendo 16.000 diretos e 4.000 terceirizados. Esse quantitativo oscila conforme as taxas de importação e exportação e, ainda, conforme as variações do mercado informal. Ainda no ano de 2008, o Brasil importou 32.514.531 toneladas de brinquedos fabricados na China, o que representa 84,2% dos brinquedos importados que circularam no país nesse ano. A fim de problematizar um pouco mais as tensões entre a economia e a cultura, é interessante observar que nesse mesmo ano o Brasil importou apenas 118.889 toneladas de brinquedos norte-americanos, o que representa 0,3% das importações feitas. Num movimento em direção contrária, o Brasil exportou em 2008 20.541 toneladas de brinquedos aos Estados Unidos e a China não

---

<sup>3</sup> Ver: <<http://www.mazm.com/2007/09/19/38.toys-manufacture-in-china-25-pics.html>>

aparece nas estatísticas como país importador dos nossos produtos. O Paraguai, país que há poucos anos dominava o mercado de importados populares no Brasil, é hoje o país que mais importa os brinquedos brasileiros, tendo recebido em 2008, 421.070 toneladas de brinquedos, 26,6% das exportações de brinquedos do Brasil<sup>4</sup>. Não consta nas estatísticas da ABRINQ que hoje o Brasil importe brinquedos desse país.

Se observarmos com atenção as prateleiras das lojas de brinquedos ou os mercados ambulantes, perceberemos o quanto vai se tornando difícil apontar com precisão a origem dos brinquedos, tanto no que se refere à nacionalidade da sua fabricação, quanto à cultura em que tradicionalmente se inserem. Isto nos revela que a globalização da economia e da cultura, por um lado, nos permite encontrar qualquer brinquedo em qualquer parte do mundo, mas por outro lado, cada vez menos nos revela pelos próprios brinquedos a história que lhes dá existência. O diálogo entre os adultos que os produzem (sem esquecer que muitas vezes são produzidos através da exploração da mão de obra infantil) e as crianças que brincam com eles é cada vez mais mediado pelo mercado.



Imagem 2  
Brinquedo, mídia e política

<sup>4</sup> <<http://www.abrinq.com.br/userfiles/file/Importacoes.pdf>>

A relação entre a indústria de brinquedos e as mídias de massa ganha força na década de 80 do século XX, quando se intensifica, no Brasil, uma produção cultural voltada à infância – discos, filmes, revistas, livros, programas de TV. Esse crescimento é reflexo, por um lado, da construção de uma nova visão de criança, entendida como sujeito de direitos, lapidada nessa década que encerra o período de regime militar e vê crescer inúmeros movimentos sociais, como, por exemplo, o movimento dos trabalhadores, das mulheres e da luta pelo retorno das eleições diretas para presidente. Enfim, diversificadas organizações sociais voltadas para a criação de um regime democrático e da construção de uma nova constituição. O ano de 1979, definido pela UNESCO como Ano Internacional da Criança contribuiu também para transformar o tema da infância num novo foco social. Por outro lado, a década de 80 é testemunha das transformações do mundo do mercado que catapultaram as crianças para o lugar de consumidoras. Se até então eram tratadas como filhos de clientes e o discurso publicitário via na família um grupo mediador, a partir de então o mercado passou a dirigir-se diretamente à criança.

O atravessamento das mídias, principalmente televisiva e cinematográfica, na produção de brinquedos, se intensificou a tal modo que hoje é bastante difícil encontrar um brinquedo que não seja assinado por um personagem de desenho animado ou de filme. Exemplo atual disso, a infinidade de produtos assinados com a marca Bem 10 [2005]. Essa interface, entretanto, não é nada recente. Shirley Temple, a menina que o cinema norte-americano transformou em prodígio rapidamente transformou-se em boneca [1935] a ser desejada pelas meninas de sua geração. O recurso às assinaturas de fama como forma de aquecer o mercado de brinquedos tem se intensificado desde então e a referência a essas assinaturas transformou-se num novo critério de organização dos produtos nas prateleiras, ao lado de critérios mais tradicionais como idade e gênero. Curiosamente, não são apenas personagens infantis do mundo cinematográfico e televisivo que têm sido convertidos em bonecas e bonecos, mas personagens da mídia em geral que consigam estabelecer fidelidade com o público infantil. No reverso, há também entre esses “artistas” o interesse em endereçar seu trabalho às crianças, na medida em que estas hoje representam um significativo percentual no mercado consumidor. A título de exemplo, citamos a coleção de bonecas “Driks” [2000],

inspiradas na apresentadora Adriane Galisteu, disponível em quatro modelos (Iza, Duda, Kika e Rebeca), com personalidade própria, conforme diz o anúncio<sup>5</sup>:

*As top models que se cuidem! Iza tá na área! Modelo e atriz, estudante de cinema e teatro, onde ela chega é presença notadíssima. E como não notar essa gata de olhos verdes superfalante e extrovertida? Preocupada com a aparência, malha e faz ginástica na academia quase todo dia. Vaidosa assumida, vive fazendo regime, mesmo não precisando. Tem pavor de celulite. Outro dia mesmo, teve um sonho - um pesadelo pavoroso, ela diz - em que suas próprias gordurinhas a elegiam "Miss Celulite"...*

Driks é apontada como uma versão brasileira supostamente pensada para competir com a modernosa Bratz, e seu lançamento, no primeiro quinquênio do século XXI, esteve ligado a uma milionária disputa entre as empresas brasileira e norte-americana que as produziram<sup>6</sup>. Bratz, além dos acessórios como roupas e sapatos, também se faz acompanhar por álbum de figurinhas das bonecas, onde dá dicas às meninas sobre moda e comportamento: *Ser menina não é fácil. Tem que saber combinar as roupas com os sapatos e acessórios certos, arrumar o cabelo para cada ocasião, e ainda se maquiar direitinho e sem exagero para uma festa badalada ou um simples jantar em família. Para dar uma ajudazinha no dia-a-dia da meninada, nada melhor que ganhar conselhos das BRATZ, a turma mais descolada do momento.*<sup>7</sup>

O *glamour* do mundo *fashion* tornou-se uma referência recorrente na produção de bonecas contemporâneas, a exemplo das Bratz, Divas Starz, Just Gilrs e Mil Faces<sup>8</sup>, todas irreverentes, descoladas, com traços exóticos e um infinito número de acessórios. Contrapõem-se, de modo geral, às estéticas de Suzy e Barbie, bonecas cuja referência etária é a da moça ou que, em versões mais ligadas ao cinema, passaram a representar fadas e personagens míticas. As bonecas “descoladas” passaram a ser uma estratégia de aceitação entre meninas pré-adolescentes que também consideram as bonecas tradicionais “muito infantis”. As *bonecas fashion*, representativas do ideário pré-adolescente, apresentam-se “como são” e não como representação idealizada do que foram (crianças) ou serão (adultas), caracterizações muito recorrentes na construção de identidade das bonecas. Com isso, disputam um público consumidor ávido por ser visto naquilo que “são”, em contraponto a todos os demais discursos sociais que fixam a

<sup>5</sup> Ver: <[www.americanas.com.br](http://www.americanas.com.br)> . Acesso em outubro de 2002.

<sup>6</sup> A guerra das Bonecas. Ver: <[http://veja.abril.com.br/161002/p\\_062.html](http://veja.abril.com.br/161002/p_062.html)> e “Boneca gera disputa entre Gulliver e Estrela” In: <<http://www.estadao.com.br/arquivo/economia/2002/not20020902p36888.htm>>

<sup>7</sup> Texto extraído do Livro Ilustrado “Bratz Passion4Fashion”, da Editora Panini. Ver: [www.panini.com.br](http://www.panini.com.br).

<sup>8</sup> Ver: “Mais do que uma brincadeira de Criança”. In: <http://www1.an.com.br/2003/jan/10/0ane.htm>

adolescência num entre-lugar, entre o “não é mais” da infância e o “ainda não” da vida adulta.



Imagem 3  
Bonecas, bonecos e relações sociais

É interessante trazer como contraponto a essas questões os comentários de Benjamin (2002) em que o autor se refere às primeiras bonecas produzidas, cujos rostos e formas remetiam à vida adulta. É o caso, por exemplo, da boneca de porcelana [1950] e do boneco com feições adultas [1955], apresentados na imagem 3. Benjamin afirma que demorou muito até que os adultos se dessem conta que ao brincar com as bonecas, as crianças as transformavam em suas filhinhas, o que o levava a entender que as crianças atribuíam às bonecas uma existência infantil. A boneca “Mãezinha” [1970] talvez seja um excelente exemplo dessa perspectiva. Ao mesmo tempo, nos desafia a problematizar a atualidade dessa tese benjaminiana: as crianças contemporâneas desejam fazer de suas bonecas, suas filhas? Um estudo mais aprofundado do mundo das bonecas e bonecos pode ser bastante fértil para melhor compreendermos os atravessamentos entre as representações adultas da infância materializadas na produção de bonecas e as concepções de infância a que as crianças recorrem quando escolhem ou rejeitam suas bonecas. Em que as transformações do mundo da infância reposicionam

essa questão? Em que medida a assimilação da lógica do consumo à ‘construção psicológica’ das bonecas exige de quem brinca com elas um outro tipo de relação, diferente das bonecas que se ofereciam como filhas às crianças?

Cabe ponderar mais uma vez (e sempre que possível) que o foco deste texto está nos objetos e não nas crianças que com eles brincam. Como bem lembra Benjamin (2002), não é o brinquedo que define a brincadeira, mas a brincadeira que confere sentido ao objeto. Mas ao mesmo tempo não podemos esquecer que a criança cria e recria o mundo com os valores e significados que tem ao seu dispor. E os objetos têm, nessa criação, uma intensa força. Benjamin sinalizava que os processos de industrialização levavam a uma emancipação do brinquedo, que cada vez mais se tornava estranho não apenas aos pais, mas às próprias crianças. Esse é um sentimento que parece nos ajudar a compreender a diferença entre oferecer a uma criança uma boneca ou boneco que ganhará existência social na sua brincadeira (nome, hábitos, gostos etc.) e em oferecer outra boneca ou boneco que já traga consigo toda uma história pré-concebida (nome, profissão, hábitos, ideais). A que tipo de relação cada boneca convida? Com que visões de infância dialogam? Se a produção de bonecas é um diálogo entre os adultos que as produzem e as crianças que brincam com elas, que lugar o fabricante reserva às crianças nessas distintas produções?

Dentre as muitas temáticas a serem exploradas num estudo sobre bonecas e bonecos, faremos dois pequenos destaques para as questões de gênero e para as questões étnicas. Não é preciso um olhar muito aguçado para perceber que há uma hegemonia de bonecas brancas, loiras ou morenas, com cabelos lisos, compridos e esvoaçantes. Será essa caracterização representativa da diversidade étnica brasileira? Essa hegemonia começou a ser posta em xeque a partir da organização dos movimentos negros, na última virada de século. Entretanto, não se testemunha um crescimento significativo de bonecas negras, mas o surgimento muito pontual de alguns ícones da cultura negra. Continua a ser uma experiência de solidão, ser uma boneca negra no mundo das bonecas. No Brasil, as exceções mais expressivas parecem ser a Boneca Neguinha, com cabelo em Black Power, produzida na década de 70, auge do sucesso da música Black norte-americana, e, mais recentemente, a boneca Suzy Olodum, lançada em 2006, assinada pelo Olodum, que é hoje uma grande marca de mercado. Internacionalmente, destaca-se a Barbie negra, que na verdade se trata de Christie, amiga de Barbie, produzida originalmente em 1969 e relançada na década de 80, inserida num movimento que a Mattel, empresa que a produz, desencadeou, de produzir bonecas

Barbies relacionadas às distintas culturas e contextos mundiais<sup>9</sup>. Fazendo um contraponto com os brinquedos artesanais, a Nega Maluca, tradicional boneca feita de pano, parece ser ainda a mais atuante combatente. Mas o que diz essa boneca, sobre as culturas negras? No que sua estética adjetivada faz justiça às culturas que representa?

Produzidas a partir do final da década de 90, as chamadas “bonecas fashion”, já incorporam a temática da diversidade étnica, principalmente no que tange às referências orientais, culturas que se impuseram no mercado mundial, como visto anteriormente. Um outro aspecto instigante que essas bonecas trazem para a história dos brinquedos é a relação entre o corpo e a roupa da boneca. Diferente de outras bonecas cujos acessórios são exclusivamente sapatos, roupas e chapéus, em alguns exemplares das bonecas fashion, a troca de roupas pressupõe a troca de partes do corpo. Para trocar de sapatos, trocam-se os pés da boneca, assim como para trocar o penteado ou a cor dos cabelos, troca-se a cabeça da boneca. Haverá nesse exercício meio divino, meio franksteiniano, alguma relação com as formas contemporâneas de lidar com o corpo e com a estética corporal?

Enfocando o tema das questões de gênero, também não precisamos de muito esforço para perceber que os meninos têm sido pouco contemplados no universo das bonecas e bonecos. A maioria esmagadora da produção é de bonecas (sexo feminino), objeto que na cultura brasileira é relacionado às meninas, associando a brincadeira de bonecas ao aprendizado da maternidade. Durante muito tempo, mesmo os bonecos existentes, a exemplo do Beto ou do Ken, companheiros da Suzy e da Barbie, eram endereçados às meninas. Só muito recentemente, a partir do diálogo com as mídias, passaram a ser produzidos bonecos (do sexo masculino) endereçados aos meninos. Índios e Cowboys talvez tenham formado o primeiro grupo de bonecos destinados aos meninos, grande parte em miniatura na década de 70, assim como os robôs representativos da corrida espacial. Uma mudança significativa acontece ainda no final da década de 70, quando é lançada no Brasil uma série de bonecos Falcon<sup>10</sup>, especificamente voltada aos meninos. Na esteira destes, seguem-se os heróis, super-heróis, monstros e seres que se transformam. Curiosamente, em 1991, a Mattel relança o boneco Alan, criado em 1964 para ser o namorado de Midge, melhor amiga de Barbie. Alan faz parte da coleção chamada “Barbie Família Feliz”. Na nova versão ele é casado

---

<sup>9</sup> [http://criancas.uol.com.br/album/barbie\\_expo2007\\_album.jhtm](http://criancas.uol.com.br/album/barbie_expo2007_album.jhtm)

<http://almanaque.folha.uol.com.br/barbie.htm>

<sup>10</sup> Ver: <http://www.loucoporbonecos.com.br/falcon80/falcon80.htm>



com Midge, é pai de Ryan e Nikki e aparece na imagem 3 deste texto, levando seu filho para passear. Ainda que o universo Barbie seja mais voltado para as meninas, é interessante observar o contraponto que esse boneco traz à história cultural das brincadeiras de boneca: é possível brincar de ser pai. Quem sabe, o brinquedo é fragmento de uma história mais ampla onde família, maternidade, paternidade e guarda compartilhada tornaram-se questões sociais emergentes.

### UMA EDUCAÇÃO PELOS BRINQUEDOS

Feito esse breve passeio pelo mundo dos brinquedos com o objetivo de buscar nesses objetos um pouco da história cultural que os circunda, busco concluir este texto, inspirado na leitura benjaminiana, com uma afirmação que penso compartilhar com esse autor: enquanto objeto cultural, *todo brinquedo é pedagógico*. Todo brinquedo traz junto de si estilhaços da sociedade, da economia, da política, das artes e da ética das relações sociais. Todo brinquedo propõe à criança uma infinidade de possibilidades de visões de mundo, de ações e de encantamento. Onde é feito? Como é feito? Que percurso transcorre até chegar às mãos da criança? Quem o projeta? Com que intenção? Que formas e cores lhe dão acabamento? De que material é feito? Que técnicas foram empregadas em sua feitura? Acrescente-se a isso, a história particular e concreta de cada brinquedo, em sua especificidade. Quem oferece o brinquedo à criança? Com que intenção o oferece? Por que escolheu esse brinquedo e não outro? A que convida esse brinquedo? Qual a disponibilidade de quem oferece de brincar com a criança que o recebe?



Imagem 4  
Brinquedos 'pedagógicos' e uma pedagogia dos brinquedos

Concordar com a assertiva de que todo brinquedo é, por natureza, pedagógico, impõe, entretanto, a urgente tarefa de se problematizar o conceito usual de “brinquedo pedagógico”, geralmente associado a um tipo específico de brinquedo que, supostamente, estaria mais comprometido que outros com a educação das crianças. Esse modo de classificar os brinquedos advém de uma concepção de pedagogia que se supõe autônoma em relação à cultura e se pauta na idéia de que os adultos, sob a máscara da experiência, sabem listar o que é imprescindível às crianças. Benjamin (2002, p. 122) a nomeia de *pedagogia burguesa*. Seu princípio fundamental é a adaptação da pré-disposição natural da criança ao ideário quimérico da formação do homem integral, o homem burguês. *‘As crianças têm mais necessidade de nós que nós delas’, eis a máxima inconfessada dessa classe*, cujos filhos são tratados como herdeiros.

A pedagogia burguesa, diz Benjamin, é puramente discursiva, sustenta-se em conteúdos e métodos. Para ela menos importa o contexto *no qual* se educa que os métodos empregados, pois o foco é conduzido pelo ideal *para o qual* se educa. É essa a lógica que coloca os brinquedos a serviço dos conteúdos que os adultos supõem fundamentais. Colocados *a serviço*, os brinquedos acabam por escravizarem-se, tornando-se expropriados da sua história, obrigados a tagarelar suas frases conteudistas.

Em seus passeios pelas galerias berlinenses do início do século XX, Benjamin observou com atenção e desconfiança esses brinquedos:

Vale mais a pena que eu vos fale do jogo elétrico de perguntas e respostas. Tem uma pilha, uma lâmpada elétrica e duas cravelhas; uma delas está onde estão colocadas as perguntas. Junto a cada pergunta há uma pequena varinha metálica. Então buscas a respostas em outros cartões. Por exemplo: colocas uma cravelha na pergunta “Que Rio passa por Roma?”, depois, buscas com a outra cravelha a resposta correta e quando chegas a ela, se acende uma lâmpada. Está claro que se trata de um jogo nada inocente, em que o mestre se transformou astutamente em lâmpada. Não é esse o único jogo em que a escola se infiltra insidiosamente. (Benjamin, 1987, p. 40).

Esse também é o caso do Alinhavo de Vogais [2000] e do Globo Eletrônico [1995] apresentados na imagem 4. Somam-se a eles dominós que ensinam divisão silábica ou subtração, jogos de memória que ensinam tabuada, brinquedos eletrônicos que repetem números ou nomes de cores em língua estrangeira. À sua frente a criança se prostra em permanente argüição. O ensinamento precisa sobrepor-se ao encantamento e o conteúdo pretense acaba por silenciar os elementos da cultura incrustados no brinquedo.

Contrapondo-se à pedagogia burguesa, Benjamin pontua a importância de se construir uma pedagogia que reconheça o contexto em que a criança se insere como sendo sua experiência primeira de educação. É o contexto que lhe ensina a condição de classe, o lugar a partir do qual perceberá a si e ao mundo que a cerca. *Essa situação penetra-a desde o primeiro instante, já no ventre materno, como a própria vida, e o contato com ela está inteiramente direcionado no sentido de aguçar desde cedo (...) sua consciência.* (Benjamin, 2002, p. 122). Mas por que o contexto é irrelevante para pedagogia burguesa? Porque o contexto burguês, para o burguês, não impõe questionamento. Sua vida não reclama transformações. Nem sua pedagogia.

O contexto social, entretanto, com todas as suas contradições, oferece questões de ordens distintas que intermitentemente nos desafiam a responder sobre o lugar que ocupamos no mundo, sobre o prisma a partir do qual construímos nossa visão desse mundo, sobre os sentidos que conferimos às nossas ações. Nessa perspectiva, nosso contexto social é nossa primeira escola. E os brinquedos, elementos de um diálogo com a cultura plural e desigual em que estamos inseridos. Entender que todo brinquedo é, por natureza, pedagógico, implica compreender que a criança é educada no seio da cultura e da classe em que se insere, brincando, ativamente, com os objetos que lhes

chegam às mãos. Esses objetos expandem os limites do seu contexto, ligam-na à cultura a que pertence, educam-lhe material e esteticamente. Os brinquedos contam à criança sua história cultural, uma história que se enriquece tanto mais a criança lhe fornecer indagações ou se permitir encantar. Os brinquedos a educam esteticamente. Esta perspectiva de compreensão, diferente da pedagogia burguesa, não vê no suposto conteúdo dos brinquedos a sua força. Essa força advém da experiência de buscar nos brinquedos a sua história, e na história dos brinquedos, a história humana que lhes dá existência.

A sutileza dessa educação, jamais redutível a uma pedagogia conteudista, é a mesma que nos ensina, em diferentes contextos, a Máquina de Costura [1935] ou o Sachê de Roupas da Barbie [2000], o Serviço de Chá de Porcelana Chinesa [1960] ou Lanchonete McDonald's. [2000], apresentadas na última imagem. Diferentes modos de vida, diferentes modos de ver. Diferentes formas de brincar. Um instigante convite a continuar o debate.

### **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

- BENJAMIN, Walter. *Origem do drama barroco alemão*. São Paulo: Brasiliense, 1984.
- \_\_\_\_\_. *El Berlim demónico: relatos radiofônicos*. Barcelona: Icaria, 1987.
- \_\_\_\_\_. *Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação*. São Paulo: Duas Cidades; Editora 34, 2002.