



Relações entre o Imaginário Infantil e o Brinquedo: Espaço Lúdico no Desenho das Crianças¹

Sue Ellen Silva BAIA²

Guilherme Mirage UMEDA³

Escola Superior de Propaganda e Marketing, São Paulo, SP

Resumo

O trabalho procura identificar e analisar as relações entre a criança e o brinquedo, levando-se em consideração os processos histórico-sociais de formação dos conceitos de infância, imaginário e do brinquedo enquanto educador, companheiro e produto. Na pesquisa de campo, dez crianças foram solicitadas a desenhar seus “quartos dos sonhos”, o que constituiu material primário para o estudo do imaginário infantil. Notou-se que os desenhos carregam poucas referências aos brinquedos como objetos. O brincar enquanto atividade lúdica pareceu mais relevante, mostrando que a industrialização e mercantilização dos brinquedos não leva, necessariamente, a uma deteriorização da capacidade imaginativa da criança contemporânea.

Palavras-chave

Imaginário; brinquedo; desenho infantil; técnicas projetivas.

O quarto é a ‘finalidade do regresso’.
- Victor Ségalen *apud* Gaston Bachelard (2006)

Introdução

Do ensino fundamental às graduações, faz parte do estudo da História buscar respostas nas formas de pensamento de diferentes épocas para que se entenda o funcionamento econômico, político e social como pontos carregados de valores, crenças e ideologias. Nesse sentido, Barthes (1975) busca desnaturalizar elementos cotidianos da vida francesa de sua época, na tentativa de ressaltar sua construção histórica e ideológica. De forma semelhante, Michel de Certeau almeja tirar as “maneiras de fazer” do “fundo noturno da atividade social” (CERTEAU, 1994, p. 37), destacando a

¹ Trabalho apresentado no Intercom Jr (IJ) – XV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste – Vitória – ES – 13 a 15 de maio de 2010 (Intercom)

² Estudante de Graduação do 5º semestre do curso de Comunicação Social da ESPM-SP; e-mail: sue.sb@acad.espm.br.

³ Orientador do trabalho; professor de Graduação da ESPM, doutorando em Educação pela Faculdade de Educação da USP; e-mail: gumeda@espm.br.



importância de jogar sobre elas um olhar suficientemente cuidadoso para compreender os macrocontextos em que se desenrolam.

Entendemos, assim, que as fontes para estudos deste gênero extravasam o entendimento coletivo de grandes movimentações sociais, encontrando nas manifestações mais cotidianas e privadas as respostas, ou seja, aceitando a sociedade como um organismo vivo que pode se colocar das mais diversas formas e que precisa ser pensada um pouco mais a fundo no que podemos chamar de pontos intrínsecos para, daí sim, chegarmos ao entendimento das raízes dos atos coletivos.

A compreensão da infância faz parte desses pontos intrínsecos da vida privada que contribuem para determinar todo um contexto, configurando-se assim mais como um conceito social do que uma fase da vida. Na Idade Média, no Renascimento ou no momento atual, diversas são as visões que se tem da criança e das ações dirigidas a elas. Uma construção ideológica difícil, delicada e que exige grande rigor de análise.

Neste intento, todo um percurso histórico pôde ser traçado em busca do entendimento das transformações ocorridas no olhar que dispensamos às crianças. Dos estudos de Ariès (1978) sobre a Idade Média, onde não havia uma diferenciação exata entre as fases da vida, ou seja, crianças e adultos compartilhavam as mesmas tarefas e posições, chegamos até as concepções atuais da hipermodernidade sintetizadas por Barcellos (2008), na qual consumo, controle e insegurança se mesclam às relações entre homens e mulheres ou entre pais e filhos, sempre sob a marca dos excessos e exageros.

O brinquedo é uma personagem fundamental desta construção, ao se fazer presente no intrincado imaginário infantil ao mesmo tempo em que retrata a sociedade onde a criança está inserida. Winnicott (1982) avalia que a brincadeira fornece a organização necessária para moldar as relações sociais de forma a desenvolver os contatos sociais, uma experiência que a criança adquire brincando, o que só vem realçar o papel deste objeto que, intermediando as brincadeiras, se torna tão valoroso em nossa formação.

Os brinquedos acompanham as transformações históricas do sentimento de infância; entretanto, supõe-se que, como artefatos culturais, colaboram na construção de sentidos que canalizam estas transformações. Hoje integrando uma poderosa indústria, estão suscetíveis a uma série de determinações de ordem mercadológica e comunicacional que podem ser decisivas na compreensão das configurações da infância contemporânea. Uma das vias pelas quais o brinquedo opera sua influência sobre a cultura é na interação fundamental que trava com o imaginário, em especial daquelas



que são seu principal foco de atenção: as crianças. A questão que nos guiou a reflexão pode ser expressa assim: como os brinquedos participam na formação do imaginário infantil?

O objetivo principal da pesquisa é a constatação da relação entre os brinquedos oferecidos às crianças e as suas formas de interagir e brincar, analisando qual a participação do imaginário infantil, em termos qualitativos, nesta interação. A partir disso, buscam-se como objetivos secundários entender as mudanças históricas envolvidas no conceito de infância e no modo de pensar das crianças, dos pais e da sociedade como um todo em relação ao brinquedo. Além disso, é necessário, dentro da contexto da sociedade de consumo, ter como meta a compreensão das práticas mercadológicas envolvidas nesta relação.

Percurso metodológico da pesquisa

A vertente abordada nesta pesquisa foi qualitativa. O tema possui como pontos fundamentais o imaginário, o brinquedo e a criança, entrelaçados pelo consumo, pela comunicação e, em todos os pontos, pela subjetividade, configurando-se em um estudo de relações entre a infância e todo um ambiente que a circunda. Por isso, precisou de uma abertura à flexibilidade e possíveis novos dados em todos os momentos, visando somar conceitos e ideias, em vez de quantificar informações.

O método básico da investigação de campo foram pesquisas em profundidade através de técnicas projetivas realizadas com as crianças, que sendo a base deste estudo não poderiam ser representadas por outras falas. O desafio de entender a infância na sociedade é justamente entendê-las enquanto seres humanos ativos, que apesar de estarem em formação, são as únicas capazes de mostrar, mesmo que por meios pouco objetivos, a realidade do seu imaginário. Assim, tornou-se válida a tentativa de compreensão direta dos seus hábitos, percepções e expressões, visando-se um melhor entendimento do assunto.

Foram trabalhados três tipos de pesquisa: bibliográfica, documental e de campo. No primeiro tipo, trabalharam-se estudiosos como Walter Benjamin (*Reflexões: a criança, o brinquedo e a educação*), Gilles Brougère (*Brinquedo e Cultura*), Herbert Marcuse (*A Ideologia da Sociedade Industrial*), Philip Ariès (*História Social da Criança e da Família*), Muniz Sodré (*Televisão e Psicanálise*), Gilbert Durand (*O Imaginário*) e Roland Barthes (*Mitologias*), entre outros. Já a pesquisa documental foi



essencial para contextualizar as condições de consumo das famílias e tomar conhecimento das legislações relacionadas ao universo infantil. Por fim, a pesquisa de campo propiciou todo o embasamento para as considerações finais, já que travou contato direto com as crianças, através da técnica projetiva do desenho do “quarto dos sonhos” demonstrando suas percepções e conhecimentos sobre o meio que a circunda, além de mostrar sua linguagem para expressar tais sentimentos.

O brinquedo

Sabe-se que o brinquedo construiu história junto à humanidade, assumindo diversas formas e materiais, da madeira à fibra ótica; ainda, esteve e está presente em todas as gerações, seja como objeto físico, seja como estimulador do jogar / brincar.

De acordo com Vitória (2003), o brinquedo pode ser relacionado a um espelho, uma resposta cultural aos valores e atitudes predominantes na sociedade, que para Benjamin (2004) constitui o diálogo de sinais entre a criança e seu povo. O brincar é a organização das relações emocionais envolvidas neste processo, que constituem parte fundamental do desenvolvimento psicológico na infância, influenciando inclusive nos contatos que esta criança fará com o mundo (WINNICOTT, 1982).

No livro *Homo Ludens*, Johan Huizinga (2005) debate o paradoxo entre o processo de sistematização do lazer e da simplificação das relações sociais por conta dos meios de comunicação. O autor coloca que a busca por profissionalização vem substituindo o amadorismo em grande parte do que originalmente constituía lazer a entretenimento, exemplificando sua teoria com o esporte, que atualmente foca, prioritariamente, em resultados positivos e recompensas.

Em contrapartida, temos o caminho inverso, o dos meios de comunicação. O autor coloca que estes tornam “toda espécie de relações humanas extraordinariamente fáceis” (HUIZINGA, 2005, p. 222), uma relação na qual é criado um lúdico vendável e comprometido que se envolve com a fantasia e o encantamento dos sonhos, calcado em objetivos que extravasam o sentido educativo ou de descanso mental que poderiam oferecer.

O brinquedo participa de ambos os processos. Por um lado, rende-se às práticas de mercado de redução de custos e aumento dos lucros alterando matéria-prima e a forma de competir para atender tal exigência moderna, ou seja, busca do profissionalismo. Por outro lado, as propagandas de brinquedos, incentivando ou



colaborando, constituem a mercantilização destes artefatos, comunicando seus benefícios e propriedades de uma forma mágica, ou seja, vendem o lúdico.

O histórico do brinquedo como produto no mercado

O brinquedo é hoje um produto muito negociado no mundo todo. Segundo dados do Euromonitor (2009), a indústria de brinquedos movimentou mundialmente cerca de US\$ 122 bilhões de dólares no ano de 2007, apresentando um crescimento de 16% em 2008. Mas suas origens remetem a uma realidade totalmente diferente.

Soldadinhos de chumbo, animais talhados em madeira e outras miniaturas faziam parte do que era o brinquedo antes do século XIX. Uma realidade de exclusividade, especificidade e trabalho conjunto encarecia sobremaneira os pequenos objetos. Assim como a produção, o comércio de brinquedos também não era concentrado em lojas específicas. Encontravam-se brinquedos nas marcenarias, nas caldeirarias, no confeitiro, enfim, o brinquedo era um objeto secundário dentro do mercado, sendo expostos junto aos mais diversos produtos.

Benjamin (2004) coloca que a Reforma religiosa veio alterar este cenário ao valorizar o trabalho artesanal, quando incentivou e requisitou a produção de peças religiosas na reação ao protestantismo. Isto iniciou o processo de inundação das estantes do mundo das pequenas miniaturas, já que a produção destas passou a ser desempenhada também pelos artesãos estimulados pela nova realidade social.

Buscando pontos históricos relevantes para a história do brinquedo, pede-se um salto histórico para o século XIX, no qual o desenvolvimento do comércio, entre outros fatores, culmina numa sociedade capaz de realizar a Revolução Industrial. Agora, não só temos o surgimento de novas matérias-primas para todos os produtos como também surge um novo contexto social.

Metal, vidro, papel vêm em substituição do anterior e clássico material, a madeira, e que até hoje mantêm seus adeptos. Oliveira (1984) ressalta que este século trouxe com novos materiais o “barateamento das matérias-primas” e conseqüentemente a “artificialização das relações sociais”, já que a necessidade de mão de obra para abastecer as nascentes indústrias levou as mulheres ao mercado de trabalho e as crianças ficaram mais expostas aos brinquedos, tendo estes que se superarem para cumprir seu novo papel, o de acompanhar e de certa forma ensinar as crianças. Não que não desempenhasse tal função anteriormente: Oliveira (1984) ressalta que em todo



brinquedo em qualquer época há uma relação educativa. A novidade é haver uma leve, mas factual substituição da figura humana pelo objeto.

A falta psicológica mostra uma característica da relação de pais e filhos diante de mudanças sociais, ou seja, os maiores períodos de ausência dos pais deveriam ser preenchidos com elementos amenizadores, que é o caso do brinquedo. A questão primordial é que estes elementos, que desempenhavam suas funções de forma satisfatória, passaram a ser trabalhados e oferecidos dentro de uma dinâmica excessiva de consumo. A responsabilidade da criação continua sendo do adulto, assim como o brincar é da criança; o denominador injetado nesta relação é o consumo, a aquisição deste “objeto-brinquedo-mercadoria” (VITÓRIA, 2003, p. 37).

Com efeito, o brinquedo assumiu suas funções e se mantém vivo dentro de uma perspectiva paradoxal: educador ao mesmo tempo em que é um produto gerador de grandes lucros e controlador nos momentos em que o adulto não se faz presente.

A educação, a alimentação ou o próprio brincar se constituem em formas de comunicação do adulto com a criança, são os pontos de contato que passam ideologias e costumes dos mais antigos para os mais novos. Para Postman (1999), são aspectos que aguçam o sentido de conquista da idade adulta. A partir do momento que se estabelece diferenças entre as fases da vida, ser adulto é uma vitória muito mais simbólica do que física para a criança, e oferecer objetos representativos, como os brinquedos, é uma forma de mostrar o que tem de ser apreendido para se alcançar esta outra fase.

Barthes (1978) também enxerga os brinquedos como parte desse mundo adulto, e desenvolve o conceito de brinquedo como educador. O autor entende que são oferecidos às crianças elementos do mundo adulto, caminhões de bombeiro, estetoscópios, policial e bandido, enfim, uma formação da criança para o mundo através do brinquedo. Aqui, vê-se o mundo como, especificamente, a cultura e valores da sociedade dominante em que está inserida.

Ao traçar tal perfil, é possível entender que o brinquedo migrou do lazer para a companhia, disto para o educador moral e ético da sociedade vigente ao mesmo tempo em que é o representante dos pais na casa, e todas estas funções são percebidas e valorizadas pelas crianças. Esta visão consta nos estudos de Postman (1999) que debate o possível desaparecimento da infância pelo distanciamento entre adulto e criança.

Restam-nos, então, crianças que confiam, não na autoridade do adulto, mas em notícias vindas de parte nenhuma. Restam-nos crianças que recebem respostas a



perguntas que nunca fizeram. Em resumo, não nos resta mais nenhuma criança.
(POSTMAN, 1999, p. 102)

Sobre isso, Benjamin (2004, p. 91) coloca que uma “emancipação do brinquedo põe-se a caminho, quanto mais a industrialização avança, tanto mais decididamente o brinquedo se subtrai ao controle da família”. Ou seja, delegar ao brinquedo toda uma gama de funções e importâncias não pode a princípio ser contestada, posto os benefícios que o brinquedo pode oferecer, mas a longo prazo e de forma indiscriminada ou pelo menos mal planejada, tentando compensar outras deficiências, o controle da família fica sujeito às ofertas e propagandas deste produto, à industrialização, às mudanças de matéria-prima, enfim às mais diversas manifestações que, muitas vezes, podem falar mais alto do que a orientação do lar:

E de pouco adiantarão leis que coíbam a publicidade dirigida ao público infantil, se os próprios adultos, entregues ao consumismo e à cultura da vaidade, forem às compras, motivados e seduzidos pela imagem que seus filhos, destinatários dos presentes natalinos, terão diante de outras crianças.
(LA TAILLE, 2008, p. 4)

Weber coloca que a evolução do racionalismo tem uma consequência negativa, mas inevitável, que é o desencantamento do mundo, que o lúdico se retirou da vida pública, que “não há forças misteriosas incalculáveis” e que “podemos, em princípio, dominar tudo pelo cálculo” (QUINTANEIRA; BARBOSA; OLIVEIRA, 2002, p.131). Esta consequência, aliada à colocação de La Taille (2008) formam, ou pelo menos reforçam, o possível desaparecimento da infância de Postman (1999) e a perda de controle dos adultos sobre a formação das crianças de Benjamin (2004).

O imaginário

O conceito de imaginário é bastante difuso, possuindo diversas conceituações dentro de um universo amplo de estudiosos. É necessário pontuar um foco para que a pesquisa não fique perdida ou contraditória dentro de uma gama de significados.

Passando por Sandra Makowiecky (2003) colocamos o conceito de que a imagem possui dois lados que precisam se interligar, o lado da ausência e o da presença. Ao conclamarmos um objeto imaginário, o fazêmo-lo presente pelo simples fato de o imaginar. Baseado em estudo sistemático sobre a história do conceito, Barbier (1994) subdividirá a compreensão do imaginário em fases que vão da subvalorização da



subjetividade imaginativa à aceitação romântica de sua existência e autosuficiência. Concepções mais atuais recentes têm constatado que a razão e a imaginação são dependentes e interligadas. Esses e outros caminhos paracem indicar que há relações profundas entre o real e as formas simbólicas pelas quais o homem se expressa sobre si mesmo e sobre o outro.

Para Durand (2004), o imaginário é o conjunto de imagens e suas inter-relações que resultariam no capital pensante do *homo sapiens*, sendo a capacidade do ser humano de representar a si próprio, o outro e o mundo, constituindo assim a base do que chamamos história. Como o próprio autor coloca, “o imaginário constitui o conector obrigatório pelo qual forma-se qualquer representação humana” (DURAND, 2004, p. 41) e este foi o foco trabalhado na presente pesquisa.

O imaginário é parte ativa na construção do que somos e da sociedade que nos cerca; uma alternativa para a construção de uma sociedade saudável, que respeite a complexidade da era moderna e, ao mesmo tempo, a individualidade infantil é o que Prout (2004) articula. Para o autor, a criança não precisa ser considerada uma espécie distinta, mas sim, uma ordem da *rede*. Rede seria uma coleção de ordens sociais diferentes que podem competir ou conflitar, mas principalmente são sobrepostas umas as outras e devem ser pensadas no contexto geral.

Este é um aspecto fundamental do respeito à criança: não tentar separá-la do mundo, mas pensar o mundo para os mais diferentes grupos, como um conjunto que pode conflitar internamente, mas não pode eliminar nenhuma ordem. Afinal, se a criança interage com o mundo, negocia, compartilha e modifica culturas, é uma consequência natural que se criem espaços que dêem força para suas vozes.

Pesquisa de Campo

A pesquisa de campo foi realizada com um total de dez crianças, com idades que variaram de seis a doze anos e pertencentes a classes sociais diversas, de acordo com o critério Brasil de avaliação, ou seja, possuem representantes das classes A, B e C.

Buscamos pelo desenho materializar a constituição do imaginário infantil. Solicitou-se que as crianças pesquisadas produzissem uma imagem correspondente aos seus “quartos dos sonhos”, o que se justifica pelo fato de ser o quarto um território de maior domínio da criança, onde estão os sonhos e os pesadelos, os monstros e os heróis; é o ambiente onde a criança é deixada sozinha para dormir, um lugar para ela enfrentar

seus primeiros desafios, mesmo que sejam desafios da imaginação. A partir desta imagem de um lugar onde muito já é possível, chegar aos rincões da imaginação, onde se retratam o quarto dos sonhos, é um caminho relativamente curto.

Optou-se, neste artigo, aprofundar a análise sobre dois dos desenhos produzidos (figuras 1 e 2). Cada imagem foi estudada à luz dos contextos de sua produção e comentada levando-se em consideração fatos e observações coletados pelos pesquisadores em diário de campo.



Figura 1 –Bruno, sete anos, classe C

Desenho: O desenho de Bruno mostra uma cama modificada, pois são três camas com a mais alta tendo a possibilidade de saída por um escorregador. Dois carrinhos e alguns blocos de montar encontram-se espalhados pelo chão. Na parede consta a representação de uma lua, uma janela, um painel eletrônico e um sapo vestido de super-herói. No canto direito existe uma espécie de cano, como o dos bombeiros.

Para a criança, o cano subiria até o céu e, quando acionado, o painel eletrônico auxilia a subida pelo artefato. Outra função deste painel seria fazer o sapo super-herói voar – a personagem é a representação de um brinquedo de Bruno, um urso de pelúcia.

Processo: O fato de Bruno ser filho único pode contribuir para explicar a quantidade de camas em seu quarto. Segundo a criança, as camas “são para quem deitar”, ou seja, não há especificações quanto às pessoas que as deveriam ocupar. A

falta de companhia, neste caso, não parece ser decorrente da ausência dos pais, como ficou claro em outras crianças pesquisadas. Porém, vê-se que, no espaço representativo da intimidade de Bruno, há espaço para a interação, para o encontro intersubjetivo.

Existem muitos elementos ascendentes em seu desenho, como o cano que sobe até o céu, a lua ou o próprio sapo, todos se voltam para o alto, possíveis evidências do crescimento que busca explorar e conquistar novos espaços para concretizar a passagem de criança para adulto, um movimento interno que cada vez mais interage com o ambiente a sua volta; este, por sua vez, estimula o crescimento ao oferecer tantas possibilidades de informação e consumo. Ou seja, o desenho de Bruno mostra um conjunto de signos que remetem ao amadurecimento: o quarto não comporta mais seu desejo de conhecer e explorar.



Figura 1 –Carla, dez anos, classe B

Desenho: O desenho de Carla possui muitos pontos significativos porque constroem uma grande história que não se limita ao quarto. Como reconhecimento dos objetos, temos que primeiro, sua cama se encontra no topo da árvore, a mesma árvore que funciona como televisor. Pelo chão vemos brinquedos, uma bola e uma casa de brinquedos onde se encontra sua coleção de bonecas, um sofá amarelo e um cachorro. Nas paredes temos três janelas com grades e a representação do sol e de nuvens, além de muitas estrelas.



A história implícita nestes elementos foi relatada pela própria Carla. A criança caminha com os pais todos os fins de semana no parque Ibirapuera e comenta ter uma árvore de estimação que tanto lhe agrada que dormiria e assistiria televisão nela. A parede repleta de estrelas estaria invisível pelo poderes mágicos da menina, “quando eu quero a parede some”, que poderia olhar o céu quando quisesse. Pelo fato do desenho ter representado seu quarto imaginário durante o período da noite (denotado pelas estrelas) as bonecas estão recolhidas na casinha.

Segundo sua mãe, o cachorro e o sofá amarelo constituem um pedido antigo da criança que, por morar em apartamento, nunca pôde ter um animal de estimação.

Processo: Carla parece carregar grande incômodo por morar em um apartamento, incluiu muitas referências à natureza e contatos com o ambiente externo ao extremo já que fazia toda a parede do seu quarto sumir. O próprio fato da invisibilidade da parede com as janelas ainda representadas pode evidenciar um sentimento de aprisionamento – as grades fortalecem a leitura.

Na representação da “árvore-televisão”, fundiu dois objetos que inicialmente se contrapõem: o contato com a natureza não condiz com o ato de assistir televisão, sendo duas ações quase antagônicas de liberdade e recolhimento, respectivamente. Ao fazer tal associação, Carla mostra sua realidade intimamente vinculada aos seus sonhos, ou seja, pode-se entender que o ambiente é muito preponderante no lado lúdico da criança.

Análise Geral da Pesquisa de Campo

Retomando Sandra Makowiecky (2003), a imagem é um misto de presença e ausência, pois ao mesmo tempo em que é o claro sinal daquilo que não está presente sob a forma física, também torna presente o que não existe, é um sucedâneo do imaginário destas crianças. Dessa forma, o desenho expressa, mas também oculta aspectos que devem ser cuidadosamente inferidos, ciente do risco constante de depositar sobre os elementos analisados coisas que advêm de sua própria experiência, e não daquilo o que os materiais oferecem de objetivo.

No geral, as crianças abordadas mostraram cotidianos sistematizados e cheios de regras com pouco tempo para extravasar através de outras formas de expressão, o que se refletiu na dificuldade em começar o desenho e o longo período de adaptação necessário para se criar um conforto suficiente para a realização da pesquisa.



Vitória (2003) afirma que o brinquedo é colocado como um espelho, uma resposta cultural da criança para a sociedade ou para o meio onde está inserida. No caso específico destes desenhos, os brinquedos são poucos e existem para completar o sentido de uma história maior, respondem a um meio como o da sociedade atual, que procura colocar os detalhes em função dos grandes espetáculos midiáticos, da comunicação de massa, teoria presente em Barcellos (2008). Ou seja, os brinquedos aparecem envolvidos com outros pontos de constituição do meio no qual a criança está inserida, reduzidos a coadjuvantes de algo maior, do cotidiano repleto de atividades que dialogam com, mas ao mesmo tempo ultrapassam o lúdico.

Esta posição de complemento de uma realidade maior não extingue a ideia de Oliveira (1984) de que todo brinquedo possui uma relação educativa, mas não é possível afirmar, em nenhum momento desta pesquisa, que o brinquedo possui uma função de prioridade ou de guia do cotidiano infantil, ao contrário, o imaginário infantil aparece como que adaptado a um momento mais televisivo, onde a história final ou os resultados valem mais do que os caminhos ou cenas em particular, ou seja, os quartos representados pelas crianças nesta pesquisa são uma grande cena, o sonho do quarto precisa mais de coerência ou começo, meio e fim do que de objetos.

O viver lúdico parece não ter sido totalmente suprimido, mas ter se adaptado para uma imaginação mais pura no sentido de ser independente de objetos ou pessoas. As crianças mostraram através destes desenhos que encontraram uma nova forma de expor suas fantasias e este “novo jeito” talvez se deva ao contato com a mídia, principalmente a televisão e os jogos de videogame. Esta seria a característica infantil tão valiosa inclusive para nossas vidas adultas, a de não suprimir totalmente aquilo de lúdico que guardamos no nosso ser mais primitivo, mesmo que através de uma nova linguagem.

Estarem os desenhos impregnados de aspectos da sociedade de consumo, cheios de imagens e linhas de raciocínio que misturam o real e o imaginário infantil evidenciam um respirar do lúdico, porém sem identidade ou ponto de apoio. Pode-se dizer que o brinquedo foi transformado para se encaixar na dinâmica global de comércio sem considerar que em longo prazo ele seria marginalizado, posto para fora do imaginário infantil até mesmo por uma tentativa de defendê-lo.

Afastaram este objeto da representatividade, da naturalidade e da máxima expressão da infância, em benefício de um sonho lúdico que mais parece se esquivar de todo e qualquer produto para poder sobreviver. Positivamente, essa defesa leva à



perpetuação da infância e mostra como o ser lúdico presente nas crianças ainda subsiste em ambientes cheios de magia e sonhos como os quartos representados, e ainda, como a adaptação que as crianças vêm desenvolvendo naturalmente ao ambiente comercial que se aproxima do seu universo não está tão próximo de conseguir transformá-las em pequenos adultos consumidores.

Considerações Finais

A racionalidade do mundo contemporâneo norteia os passos das relações humanas, sejam elas públicas ou privadas, e muito do que constituímos enquanto história e legado da humanidade vêm se baseando em resultados otimizados e repletos de coerência e positividade. Essa busca racional não causaria uma preocupação latente não fosse o alcance de suas consequências. Algumas áreas da sociedade deveriam estar preservadas ou não deveriam se incluir neste processo catalogador da sociedade de consumo.

Porém a banalização do lúdico assim como o desaparecimento da infância não parecem constituir uma verdade absoluta. O imaginário infantil mostrou ter encontrado um meio de respirar até mesmo devido ao fato de as crianças já mostrarem originalmente essa característica de adaptação e retomada do lúdico enquanto forma de ver o mundo. Esta adaptação que remete de certa forma a uma fuga evidenciou a criação de outra realidade, com muitos elementos da realidade cotidiana além de muitas referências a uma possível reação ou revolta, levando a isolamento e introspecção.

A questão é que o brinquedo não se tornou tão autônomo na relação que trava com as crianças; talvez tenha apenas trocado a base teórica de onde retirava os conceitos que inspiram sua produção, saindo do ambiente familiar para o ambiente global de consumo e conceitos universais e padronizados. Tanto adultos quanto crianças consumiram em aceitação dessa nova condição, em grande parte pelo hábito de consumir. Porém, a capacidade imaginativa das crianças parece se manter, independente das pressões de mercantilização dos brinquedos, por uma via que o exclui de grande parte das atividades propriamente lúdicas desenvolvidas em seu espaço íntimo.

Nesse sentido, seria precipitado colocar o brinquedo como iniciador das crianças no mercado de consumo. O mais prudente seria compreender o brinquedo como um primeiro objeto genuinamente infantil que foi englobado em uma dinâmica de consumo a ponto de ser marginalizado do mundo lúdico da criança e que essa reação não se



restringiu a este objeto, mas a toda uma realidade sistematizada que se voltou para aqueles que precisam de educação e proteção, mas dentro de um sistema feito para crianças.

O imaginário infantil mostrou estar vivo e mantendo a infância lúdica e bem humorada, porém com novo mote de apoio: a brincadeira ou a imaginação de uma realidade mais isolada, mas também mais livre e ativa, onde não necessariamente a família esteja excluída, mas onde o modelo atual de família com tantos horários e limitações não possa interferir no que originalmente é ser criança, um conceito que pode mudar de acordo com o ambiente em que está inserida, mas que tem como base um imaginário rico, lúdico e resistente aos mais diversos racionalismos do mundo adulto.

Referências bibliográficas

- ARIÈS, Philippe. **História Social da Criança e da Família**. Rio de Janeiro: LTC – Livros técnicos e científicos Editora, 1978.
- BACHELARD, Gaston. **A poética do devaneio**. São Paulo: Martins Fontes, 2006.
- BARBIER, René. **Sobre o imaginário**. Revista Em Aberto, Brasília, ano14, n. 61, jan. / mar. 1994, p. 14-23.
- BARCELLOS, Gustavo. **A alma do consumo**. Le Monde Diplomatique Brasil. São Paulo, ano 2, n. 17, p. 6, dez 2008, p. 6-7.
- BARTHES, Roland. **Mitologias**. São Paulo: Difel, 1975.
- BENJAMIN, Walter. **Reflexões sobre o a criança, o brinquedo e a educação**. São Paulo: Editora 34, 2004.
- CERTEAU, Michel de. **A invenção do cotidiano: artes de fazer** (1º vol.). 12ª ed. Petrópolis: Vozes, 1994.
- DURAND, Gilbert. **O imaginário**. Rio de Janeiro: Editora Bertrand Brasil LTDA, 3ª ed., 2004.
- EUROMONITOR source. London: Disponível em:
<<http://www.portal.euromonitor.com/passport/magazine.aspx>>, Acessado 26/05/2009.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. 5. ed., São Paulo: Editora Perspectiva, 2005.
- LA TAILLE, Yves de. **Consumismo Infantil**. Le Monde. São Paulo. Ano 2, n.17, dezembro 2008, p. 4.
- MAKOWIECKY, Sandra. **Representação: a palavra, a idéia, a coisa**. Cadernos de pesquisa interdisciplinar em ciências humanas da PPGICH. São Paulo, n. 57, dez. 2003, p. 2-25.
- OLIVEIRA, Paulo de Salles. **O que é Brinquedo**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1984.



- POSTMAN, Neil. **O Desaparecimento da Infância**. Rio de Janeiro: Editora Graphia, 1999.
- PROUT, Alan. **Reconsiderar a Nova Sociologia da Infância**. Braga: Universidade do Minho; Instituto de Estudos da Criança, 2004. (texto digitado)
- QUINTANEIRA, Tânia; BARBOSA, Maria Lígia e OLIVEIRA, Maria Gardênia de. **Um Toque de Clássicos – Marx, Durkeim e Weber**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2002.
- VITÓRIA, Maria Inês Corte. **O Brinquedo e a Brincadeira**: uma relação marcada pelas práticas sociais. In: BENDER, Ivo; MAGALHÃES, Claudio (org.). **A Criança e a Produção Cultural**. Porto Alegre: Editora Mercado Aberto, 2003, p. 29-44.
- WINNICOTT, Donald Woods. **O Brincar e a Realidade**. Rio de Janeiro: Imago Editora, 1975.