

BRINQUEDO E CULTURA



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

6ª reimpressão

 **CORTEZ
EDITORA**

BRINQUEDO E CULTURA

Gilles Brougère

Capa: aeroestúdio

Preparação de originais: Solange Martins

Revisão: Pedro Borges Junior

Composição: Linea Editora Ltda.

Coordenação editorial: Danilo A. Q. Morales

Fontes originais

La poupée industrielle, miroir de la société. *Les Etats Généraux de la Poupée*, Paris CERP, 1985.

Le jouet, objet dans l'impregnation culturelle de l'enfant. 16º Congresso do ICCP, Suhl (RDA), out. 1987.

Jeu, jouets et télévison. *Jouets et socialism de l'enfant*. Association pour la Recherche Interculturelle, Toulouse, 1989.

Jeux et jouets de guerre. *Non-violence Actualité*, Dossier Spécial, 1991.

Que peut le jeu? Atas do 3º Congresso da FNAREN (Fédération Nationale des Associations de Rééducateurs de l'Education Nationale).

Nenhuma parte desta obra pode ser reproduzida ou duplicada sem autorização expressa do autor e do editor.

© 1994 by Gilles Brougère

Direitos para esta edição

CORTEZ EDITORA

Rua Monte Alegre, 1074 – Perdizes

05014-001 – São Paulo - SP

Tel.: (11) 3864-0111 Fax: (11) 3864-4290

E-mail: cortez@cortezeditora.com.br

www.cortezeditora.com.br

Impresso no Brasil – março de 2022

Sumário

Prefácio	7
1. O brinquedo, objeto extremo.....	11
2. A boneca industrializada, espelho da sociedade ..	25
3. O papel do brinquedo na impregnação cultural da criança	41
4. Brincadeira, brinquedos e televisão	53
5. Os brinquedos e a socialização da criança	65
6. Brincadeiras e brinquedos de guerra	81
7. Que possibilidades tem a brincadeira?.....	95
Bibliografia	115

Prefácio

Associar brinquedo e cultura não é, ainda, uma atitude frequente entre os poucos pesquisadores que se interessam pelo brinquedo. Antes de tudo, é preciso dizer que, para muitos, este objeto, destinado à criança não é digno de um investimento científico, como se a qualidade da pesquisa estivesse associada ao estatuto social do objeto. Em seguida, constata-se que são, normalmente, os psicólogos que se debruçam sobre o estudo do brinquedo, orientando seus trabalhos, sobretudo, sobre os efeitos do uso do objeto sobre a criança. Nestes casos, o brinquedo é um suporte entre tantos outros possíveis: o verdadeiro sujeito da pesquisa é o desenvolvimento infantil.

O que propomos, juntamente com outros pesquisadores como Sutton-Smith (1986) ou Kline (1993), é considerar o brinquedo como produto de uma sociedade dotada de traços culturais específicos. Por um lado, o brinquedo merece ser estudado por si mesmo, transformando-se em objeto importante naquilo que ele revela de uma cultura. De outro lado, antes de ter efeitos sobre o desenvolvimen-

to infantil, é preciso aceitar o fato de que ele está inserido em um sistema social e suporta funções sociais que lhe conferem razão de ser. Para que existam brinquedos é preciso que certos membros da sociedade deem sentido ao fato de que se produza, distribua e se consuma brinquedos.

Para ilustrar esta dimensão social do brinquedo, podemos evocar o presente, particularmente o presente de Natal. Pode-se perguntar se, caso essa festa inexistisse, este objeto teria a mesma função social. No Natal, o brinquedo se insere em um sistema de doação ritualizado entre pais, familiares e as crianças. Uma das funções sociais do brinquedo é a de ser o presente destinado à criança, de forma relativamente independente do uso que se fará dele. O sistema de produção e distribuição social concebe e difunde o brinquedo de forma a que ele possa responder a esta função social — na França, consome-se quase dois terços de brinquedos nesta época!

Mas o brinquedo possui outras características, de modo especial a de ser um objeto portador de significados rapidamente identificáveis: ele remete a elementos legíveis do real ou do imaginário das crianças. Neste sentido, o brinquedo é dotado de um forte valor cultural, se definimos a cultura como o conjunto de significações produzidas pelo homem. Percebemos como ele é rico de significados que permitem compreender determinada sociedade e cultura.

Os seis primeiros textos do livro buscam compreender o significado do brinquedo, através de diferentes perspectivas e exemplos variados. O primeiro propõe uma definição

das características do brinquedo, mostrando que ele é, antes de tudo, o suporte de uma representação. A criança que manipula um brinquedo possui entre as mãos uma imagem a decodificar. A brincadeira pode ser considerada como uma forma de interpretação dos significados contidos no brinquedo.

Os textos seguintes aprofundam esse tema, colocando em evidência os diferentes aspectos do sistema de significados transmitidos pelo brinquedo. Através do exemplo da boneca podemos constatar que o brinquedo é menos uma representação do real que o espelho da sociedade, quer dizer, das relações entre adultos e crianças. A imagem do brinquedo sintetiza a representação que uma dada sociedade tem da criança. Não é uma visão realista, mas uma imagem do mundo destinada à criança e que esta deverá construir para si própria. O brinquedo se mostra como um objeto complexo que permite a compreensão do funcionamento da cultura. Os textos seguintes interrogam os efeitos do brinquedo sobre a criança, no âmbito de sua socialização ou de sua integração no universo codificado de uma determinada cultura.

O livro encerra com um texto sobre a brincadeira. Se ela não é a única razão de ser do brinquedo, trata-se da situação em que este é mais utilizado. É preciso que se disponha de uma reflexão sobre o que é a brincadeira, caracterizada pela possibilidade de a criança ser o sujeito ativo, numa situação sem consequências imediatas e incerta quanto aos resultados.

Nessas circunstâncias o uso dos brinquedos é aberto. A criança dispõe de um acervo de significados. Ela deve interpretá-los: a criança deve conferir significados ao brinquedo, durante sua brincadeira. Neste sentido, o brinquedo não condiciona a ação da criança: ele lhe oferece um suporte determinado, mas que ganhará novos significados através da brincadeira.

Nosso objetivo é compreender o funcionamento social e simbólico do brinquedo. Que o leitor brasileiro tire suas próprias conclusões: não cabe a nós dizer o que pensar sobre este ou aquele objeto lúdico, que talvez pertença a sociedades cujas condições sociais e culturais abrem novos caminhos para a pesquisa.

1

O brinquedo, objeto extremo

Se o objeto é analisado como uma estreita associação entre uma função (ou uso em potencial) e um valor simbólico (ou significação social produzida pela imagem), podem-se distinguir aqueles nos quais predomina a função (objetos técnicos) daqueles em que o valor simbólico parece essencial (roupas, mobília) sem que se possa, no entanto, eliminar sua função. Sem função, o objeto pode perder seu sentido usual, ou seja, perde sua utilidade. Onde encontramos o domínio exclusivo do valor simbólico é no campo da arte tal como ela se desenvolveu, desde o período romântico, como valor absoluto, independentemente de qualquer uso, distinta, entre outras coisas, de qualquer concessão à arte decorativa que fundamenta sua utilidade na decoração.

Queremos mostrar de que modo um objeto como o brinquedo não se deixa incluir nessa análise.: ele é marca-

do, de fato, pelo domínio do valor simbólico sobre a função ou, para ser mais fiel ao que ele é, a dimensão simbólica torna-se, nele, a função principal. Esse domínio da imagem aproxima-o da obra de arte e nos indica a grande riqueza simbólica da qual ele dá testemunho. Porém, nem por isso, ele é não funcional, na medida em que essa dimensão funcional vem, justamente, se fundir com seu valor simbólico, com sua significação enquanto imagem. Mas, precisamos, para começar, justificar essa análise do brinquedo, que rompe com todo um discurso que o torna funcional, baseada em dados, relativamente vagos, originados na psicologia infantil.¹

Para isso, precisamos, em primeiro lugar, delimitar o que é legítimo chamar de brinquedo, apoiando-nos no uso comum da palavra. De fato, o vocabulário usual, aquele que crianças e pais empregam espontaneamente, também usado nos catálogos e revistas de brinquedos, distingue, no conjunto dos objetos lúdicos, os brinquedos dos jogos. Aquilo que é chamado de jogo (jogos de sociedade, de construção, de habilidade, jogos eletrônicos ou de vídeo...) pressupõe a presença de uma função como determinante no interesse do objeto e anterior a seu uso legítimo: trata-se da regra para um jogo de sociedade ou do princípio de construção (encaixe, montagem) para as peças de um jogo de construção. Mesmo que para esses objetos a imagem seja essencial, e

1. Para uma análise funcional séria de brincadeiras e brinquedos consultou-se Garon, Denise. *La classification des jeux et joueu, le système ESAR*. Documento. Québec: La Pocatière, 1985.

ela o é cada vez mais, a função justifica o objeto na sua própria existência como suporte de um jogo potencial. É claro que os jogos de sociedade não são puras expressões de princípios lúdicos mas, após o Monopólio, são cada vez mais a representação de um aspecto da vida social, pelo menos quando não se referem a um universo imaginário. Eles associam valor simbólico e função, como o faz, há séculos, o jogo de xadrez, porém, neste caso, a imagem desapareceu sob a estrutura do jogo, cujas peças significam aspectos diferentes pela sua própria forma, podendo o jogador esquecer os símbolos ancestrais subjacentes.

O brinquedo, em contrapartida, não parece definido por uma função precisa: trata-se, antes de tudo, de um objeto que a criança manipula livremente, sem estar condicionando às regras ou a princípios de utilização de outra natureza. Podemos, igualmente, destacar uma outra diferença entre o jogo e o brinquedo. O brinquedo é um objeto infantil e falar em brinquedo para um adulto torna-se, sempre, um motivo de zombaria, de ligação com a infância. O jogo, ao contrário, pode ser destinado tanto à criança quanto ao adulto: ele não é restrito a uma faixa etária. Os objetos lúdicos dos adultos são chamados exclusivamente de jogos, definindo-se, assim, pela sua função lúdica.

O brinquedo é um objeto distinto e específico, com imagem projetada em três dimensões, cuja função parece vaga. Com certeza podemos dizer que a função do brinquedo é a brincadeira. Mas, desse modo, definimos um uso preciso. A brincadeira não pertence à ordem do não fun-

cional. Por detrás da brincadeira, é muito difícil descobrir uma função que poderíamos descrever com precisão: a brincadeira escapa a qualquer função precisa e é, sem dúvida, esse fato que a definiu, tradicionalmente, em torno das ideias de gratuidade e até de futilidade. E, na verdade, o que caracteriza a brincadeira é que ela pode fabricar seus objetos, em especial, desviando de seu uso habitual os objetos que cercam a criança; além do mais, é uma atividade livre, que não pode ser delimitada. É possível, *a priori*, definir o que é brincar com uma bonequinha ou um automóvel em miniatura? É claro que existem atos mais prováveis do que outros, mas falta uma definição precisa da utilidade, só se podendo dizer que ela tem relação com o fato de que o brinquedo é um automóvel ou uma representação humana, o que é voltar à imagem. Encontramos nossa primeira proposição: no brinquedo, o valor simbólico é a função. E isso é tão verdadeiro que está totalmente de acordo com a própria lógica da brincadeira. De fato, o que é uma brincadeira senão a associação entre uma ação e uma ficção, ou seja, o sentido dado à ação lúdica? A brincadeira não pode estar limitada ao agir: o que a criança faz tem sentido, é a lógica do fazer de conta e de tudo o que Piaget chama de brincadeira simbólica (ou semiótica). O objeto tem o papel de despertar imagens que permitirão dar sentido a essas ações. O brinquedo é, assim, um fornecedor de representações manipuláveis, de imagens com volume: está aí, sem dúvida, a grande originalidade e especificidade do brinquedo que é trazer a terceira dimensão para o mundo da representação. É claro que essa imagem

manipulável deve ser adaptada à criança tanto no que diz respeito ao seu conteúdo quanto na sua forma, para ser verdadeiramente reconhecida como brinquedo.

Por outro lado, quanto mais se vai em direção ao jogo, mais a função vai levá-lo para a representação: é o que encontramos nos objetos que chamamos indiferentemente de jogo ou de brinquedo de descoberta. Para alguns trata-se, sobretudo, de evidenciar as funções ligadas ao jogo sensório-motor da criança (por exemplo, os quadros ditos de descoberta), para outros a dimensão representativa é essencial, dominando-o. É preciso, portanto, considerar dois polos no universo dos objetos lúdicos, do jogo ao brinquedo, do domínio da função ao domínio do símbolo com todas as situações intermediárias: poderíamos, assim, distribuir sobre esse eixo o conjunto desses objetos. O polo brinquedo que, aqui, nos interessa mais particularmente, é marcado pelo domínio do simbólico sobre o funcional, até pelo fato de que o simbólico é a própria função do objeto. Traduzido em termos “funcionalistas”, importa, por trás de tudo, a função expressiva do objeto, a tal ponto que ela faça desaparecer qualquer outra função: o objeto deve significar, deve traduzir um universo real ou imaginário que será a fonte da brincadeira. Encontramos essa força expressiva na arquitetura dos parques de diversão (Disneylândia e outros) que deve expressar o universo de referência que se apresenta ao público. Porém, a imagem também não é substituída mesmo que aqui ela oculte a função.

Com seu valor expressivo, o brinquedo estimula a brincadeira ao abrir possibilidades de ações coerentes com

a representação: pelo fato de representar um bebê, uma boneca-bebê desperta atos de carinho, de troca de roupa, de dar banho e o conjunto de atos ligados à maternagem. Porém, não existe no brinquedo uma função de maternagem; há uma representação que convida a essa atividade num fundo de significação (bebê) dada ao objeto num meio social de referência. E a evolução da boneca, há um século, nos mostra como a representação evoluiu para significar uma criança cada vez menor, até chegar, realmente, ao nenê. É a imagem que caracteriza a especificidade da boneca. Isso também é verdade em relação às bonecas ditas com função (que andam sozinhas, por exemplo): correspondem menos a uma função, a um uso do objeto, do que ao aprofundamento de sua imagem, no caso por animação; a criança não faz mais sua boneca andar, ela anda sozinha; a imagem se enriquece com um valor dinâmico. Um outro exemplo desse valor da imagem que se torna função nos é dado pela predileção pelo fantástico e monstruoso nos bonecos destinados aos meninos. É preciso analisar essa imagem como essencial ao brinquedo: está na origem do sucesso de bonequinhos como os “Masters of Universe — He Man” e, mais do que o quadro, aparece como o verdadeiro estímulo da brincadeira, permitindo dar um sentido às ações, e até construir ações (magia) em relação ao universo de referência.

É por isso que o brinquedo me parece ser um objeto extremo, devido à superposição do valor simbólico à função. Porém, pode ser um objeto que sirva de exemplo quando convida a refletir sobre outros objetos que podem, igual-

mente, implicar, ao menos parcialmente, uma tal superposição. Conceber e produzir um brinquedo é transformar em objeto uma representação, um mundo imaginário ou relativamente real. Se partirmos de uma função, conceber um brinquedo é introduzi-lo numa ficção e numa lógica simbólica. Assim acontece com alguns brinquedos cuja dimensão funcional deve estar traduzida numa imagem que vale por si mesma. Esse é o caso de um dos primeiros objetos desse tipo, os jogos de construção Playskool, cuja primeira versão em madeira data de 1941.² Em nível funcional, trata-se de blocos de encaixe concebidos e inspirados nos testes de avaliação da inteligência, cujas formas permitem a construção de uma caixa de correio americana. Assim, o brinquedo propõe uma ação que possui um sentido fictício: a criança pode depositar os envelopes numa caixa de correio. Trata-se de um brinquedo cuja abertura lúdica em torno da representação (correio) permite à criança escapar da função proposta (construção e encaixe). Pode-se analisar de maneira semelhante a evolução do Lego, que, sem deixar de lado seu princípio de construção com tijolinhos, propõe, atualmente, *kits* temáticos em torno de representações de piratas, de ficção científica, da Idade Média. Nesse processo, o Lego transforma a brincadeira de construção em brinquedo para construir, na medida em que a representação sobrepõe-se à função-construção, tornando-se a função principal. Nesse caso, a

2. Ver esse exemplo e alguns outros no catálogo *Jouets américains de la petite enfance 1925-1975*. Musée des Arts Décoratifs, 1977.

construção se torna o pré-requisito necessário para a brincadeira.

Esse aspecto simbólico no brinquedo não deve ser tomado como uma característica independente do contexto econômico no qual ele evolui.³ De fato, desde 1975, na França, mas bem antes nos Estados Unidos e em outros países, o brinquedo vem sendo objeto de publicidade na televisão. Esse fato tem incidência sobre o que ele é. Sua promoção deve ser possibilitada sem que haja confusão com seus concorrentes, levando a valorizar aquilo que pode distingui-lo de todos os outros, ou seja, a imagem que transmite, uma imagem cada vez mais ligada a um universo imaginário. As pressões da propaganda na televisão, a publicidade, assim como os desenhos animados que dão origem aos personagens de brinquedos, levam a aumentar, ainda mais, a dimensão expressiva e simbólica do brinquedo, pela qual ele vai se diferenciar de todos os outros. Consequentemente, o grande sucesso de alguns brinquedos origina-se na concepção de novas imagens. Esse foi o caso dos "Ursinhos Carinhosos", que reativaram o mundo dos bichos em pelúcia pela criação da imagem de uma série de personagens com características bem definidas, mantendo, ao mesmo tempo, a imagem tradicional do ursinho e desenvolvendo aspectos novos coerentes com essa imagem.

Hoje, grande parte dos sucessos e fracassos das empresas multinacionais podem ser exemplificados pela

3. Brougère, Gilles. *Marché du jouet: choix des enfants et rôle de la famille*. In: *Éducation et Pédagogies*, n. 13, p. 38-45, mar. 1992.

adequação do conteúdo simbólico dos brinquedos, cuja concepção é resultado de uma produção de imagens.

Os brinquedos mais próximos da brincadeira, ou seja, que valorizam uma abordagem funcional da brincadeira, e que são encontrados em particular nas empresas francesas, precisaram, igualmente, trabalhar na elaboração da forma de seu produto. Porém, as iniciativas basearam-se em *design* tradicional, acrescentando uma imagem a um objeto funcional. Prepara-se talvez, progressivamente, uma alteração no universo em que a imagem diminua. Sabe-se que outras empresas se contentam em comprar imagens já prontas e de alto valor simbólico, negociando os direitos autorais derivados de certos filmes ou desenhos animados. Tudo isso mostra como o brinquedo se tornou uma indústria da imagem, especialmente sob a pressão da televisão, que é hoje o único meio de se dirigir diretamente à criança. Entretanto, podemos lamentar que as tentativas conjuntas dos Ministérios da Indústria e da Cultura para ajudar a indústria francesa a vencer essa fase difícil tenham fracassado, há alguns anos na França, por não terem parado para analisar o que há de específico numa imagem simbolizada num brinquedo.

Com efeito, a imagem do brinquedo não é qualquer imagem:⁴ ela deve ser manipulável no interior da atividade

4. Esses aspectos foram analisados sobretudo em Brougère, Gilles. *La représentation de l'habitat dans le jouet*. Ministère de l'équipement et du logement — CODEJ, 1989. Para uma abordagem cultural do brinquedo, consultou-se também Sutton-Smith, Brian. *Toy as culture*. New York: Gardener Press, 1986.

lúdica da criança e corresponder à lógica da brincadeira e da expectativa daquele que orienta na compra em termos de imagem. Convém, em consequência, distinguir o brinquedo cuja compra foi orientada pelos pais (para as crianças menores) daquele que é pedido pela própria criança. No primeiro caso, a imagem deve, acima de tudo, seduzir o adulto e representar sua relação com a infância. Efetivamente, o brinquedo para bebês, quer se trate de bichos de pelúcia ou de objetos para manipulação, tende a propor uma imagem da criança compatível com a representação positiva que fazemos dela: os brinquedos utilizam, abundantemente, o animismo e o antropomorfismo, transformando os objetos em seres animados e os animais em representações infantis. Códigos que dão conotação da infância, na nossa sociedade, são amplamente usados (como cores, por exemplo). O brinquedo para bebês evoca a exaltação da infância que está na base de sua imagem social. Através do brinquedo, os pais marcam a importância que eles dedicam a seu filho. Assim, as representações utilizam os arquétipos adequados à nossa imagem da criança: por exemplo, a casa tem um telhado vermelho, que significa a segurança e a intimidade do lar. A família, de um modo geral, é onipresente na representação destinada a essa faixa etária. O brinquedo, nessa idade, representa a relação familiar que se faz presente junto à criança.

Quando a criança cresce, ela se distancia da representação que exalta seu estado infantil. Ela é criança e sabe o que isso significa. Não é possível seduzi-la por aí. O mais provável é que ela vá procurar imagens sedutoras de seu

futuro estado adulto, através da beleza, da riqueza ou da aventura. A diferença sexual é, aqui, essencial na valorização das imagens. O universo feminino parece ficar junto da família e do cotidiano, enquanto o do menino, que começa, sem dúvida, com a miniatura do automóvel, traduz a vocação para a descoberta dos espaços longínquos, escapando do peso do cotidiano. Qualquer que seja, o brinquedo vai propor à criança uma imagem que exalta o adulto, cujos traços e atividades o transformam num personagem que merece interesse.

Nos dois casos que expusemos rapidamente, a imagem traduz o desejo: desejo da criança ideal, desejo de ser adulto. A imagem remete a uma função social que consiste em propor um conteúdo para o desejo. Pode-se dizer que o brinquedo socializa o desejo, dando-lhe uma forma que pode ser dominada através da brincadeira. E porque a imagem sedutora relaciona-se com o desejo é que ela pode desencadear a brincadeira. Conceber brinquedos é produzir imagens que possuam um significado em relação à lógica do desejo como fundamento da brincadeira.

Tudo isso conduz ao interesse pela função social dessa imagem representada que é o brinquedo, na essência, mas que não se deve confundir com a função da brincadeira. O brinquedo é, acima de tudo, um dos meios para desencadear a brincadeira. Porém, a brincadeira escapa, em parte, ao brinquedo. Este tem, em contrapartida, funções sociais relativas à maneira como ele é colocado à disposição da criança. É preciso, portanto, lembrar sua função como presente, muito particularmente no caso do rito de Natal.

Natal é uma festa da infância⁵ e o presente, quase sempre um brinquedo, desempenha um papel central. Mas quando abrimos uma caixa, na confusão da festa, não é a imagem, acima de qualquer função, que tem o papel central. É nesse instante que se exprime a própria lógica da festa. Outras funções sociais do brinquedo em torno da posse e de seu valor de prestígio, até mesmo de sua dimensão mais íntima de suporte de relação afetiva, reforçam a dimensão da imagem tridimensional do brinquedo. Existe, portanto, convergência entre imagem e função social do brinquedo, em torno da relação com objeto e o ato de presenteá-lo. A imagem torna-se a própria expressão da função do brinquedo, portadora dos valores simbólicos que lhe conferem uma significação social.

Que consequências tirar dessa análise? Por um lado, no que diz respeito ao brinquedo, permite-se valorizar o papel de criador de imagem que deve ter quem concebe, e aceitar que a função deriva da imagem e não o contrário. Isso não acontece com qualquer objeto lúdico, mas, no polo extremo, trata-se exatamente disso. O brinquedo tem por característica essencial ser uma imagem num objeto e num volume. É claro que essa imagem deve ser manipulável pela criança e isso supõe uma adaptação, uma consideração da ergonomia de quem vai utilizá-lo. Além disso, ele deve conter funções lúdicas precisas e possibilidades de manipulação que deverão se harmonizar com a imagem para

5. Consultar sobre esse assunto Brougère, Gilles. Rite de Noël et don du jouet. In: *Dialogue*, n. 110, p. 120-127, 4º trim. 1990.

não destruir seu sentido. Uma abordagem funcional, se ela for válida para aquilo que chamamos de brincadeira, corre o risco de passar ao largo da essência do brinquedo.

O resultado é que a concepção de um brinquedo deve se apoiar no estudo sistemático dos universos simbólicos que serão explorados, num trabalho de construção de um conjunto de representações que devem ser ao mesmo tempo coerentes e ricas enquanto tais, mas também capazes de proporcionar funções lúdicas que não introduzam uma ruptura ou um hiato entre os dois níveis. Criar um brinquedo é propor uma imagem que vale por si mesma e que dispõe, assim, de um potencial de sedução, que permite ações e manipulações, em harmonia com as representações sugeridas. Isso aproxima aquele que concebe o brinquedo daquele que cria o universo fictício das histórias em quadrinhos, do cinema e do desenho animado⁶ sem que seja de todo possível assimilá-lo a este último na medida em que o trabalho com volume, a consideração da terceira dimensão têm suas exigências e supõem uma preocupação constante com interesses e valores lúdicos no nível da manipulação do objeto. Uma análise puramente funcional do objeto, em vez de dissolver a imagem, correria o risco de conduzir a um esquecimento de como é que ela dá significação ao objeto.

6. Brougère, Gilles. *L'imaginaire, matière première du jouet*. In: *Actes du colloque Savoir-faire technologiques et communications dans l'industrie du jouet*. Are-et-Senan, nov. 1989, publicados pela Maison du Jouet, Moirans-en-Montagne, 1990. p. 23-26.

De um modo mais geral, o brinquedo, por seu próprio “extremismo”, nos permite vislumbrar uma direção na análise da relação entre imagem e função no objeto, conhecer não só o domínio da imagem, mas a própria transformação da dimensão simbólica em função do objeto, ultrapassar a oposição entre esses dois aspectos que se encontram em diversas análises do objeto que fazem com que a imagem seja a tradução da função ou um acréscimo mais ou menos valorizado da ordem do suplemento da alma não essencial ao objeto... Porém, a imagem pode ser a função ou participar diretamente dela, como nos mostra o brinquedo.