

# MENINOS, BONECOS E MASCULINIDADE: CONSTRUÇÃO DE GÊNERO E BRINCADEIRAS SIMBÓLICAS

## BOYS, DOLLS AND MASCULINITY: CONSTRUCTION GENDER AND SYMBOLIC PLAYERS

Michelle Brugnera Cruz Cechin<sup>1</sup>

Thaise da Silva<sup>2</sup>

### Resumo

Este artigo descreve uma experiência pedagógica desenvolvida com crianças. O foco do estudo é problematizar os bonecos, que historicamente fazem parte das brincadeiras infantis e representam os ideais de infância da sociedade. Apresentou-se às crianças uma coleção de bonecos “diferentes”: negros, idosos, fortes, obesos, entre outros, que foram incluídos nas suas brincadeiras. Buscou-se, com esses materiais, compreender como as crianças operam com os conceitos de masculinidade e diversidade. Para a feitura da revisão teórica, inspirou-se em autores pós-estruturalistas e nos Estudos Culturais, tratando as bonecas como artefatos culturais. Descreve-se as práticas discursivas que emergiram de conversas, atitudes e interações nas brincadeiras, para entender como as crianças lidam com tais conceitos. O estudo aponta que a possibilidade de brincar com bonecos diferentes, que representam a diversidade, favorece atitudes mais inclusivas e a aceitação das diferenças.

**Palavras-chave:** Infância. Subjetivação. Brinquedo. Masculinidade. Diversidade.

### Abstract

The article describes a pedagogical experience developed with children. The study focuses on the dolls, which historically are part of children's games and represent childhood ideals on society. It was presented to the children a collection of “different” dolls, such as black, elderly, strong, fat individuals, among others, which were included in their play. Through the use of those materials, we aimed to understand how children operate with the concepts of masculinity and diversity. The theoretical review is based on the work of Poststructuralist and Cultural Studies authors who deal with dolls as cultural artifacts. We describe the discursive practices that emerged from their conversations, attitudes and interactions in the games as an attempt to understand how these children operate these concepts. The study indicates that the

---

<sup>1</sup> Especialista em Psicopedagogia Institucional e Clínica (FAPA). Licenciada em Pedagogia (FAPA). Está cursando a especialização em Neuropsicopedagogia e Desenvolvimento Humano (IERGS) e em Educação Especial: Inclusão na Educação (IERGS). É professora da rede municipal de ensino de Porto Alegre. E-mail: [mibrugnera@gmail.com](mailto:mibrugnera@gmail.com)

<sup>2</sup> Doutoranda em Educação (UFRGS). Mestre em Educação (UFRGS). Especialista em Alfabetização (FAPA). Professora do curso de pós-graduação no Instituto Educacional do Rio Grande do Sul (IERGS) e da rede municipal de ensino de Porto Alegre. E-mail: [thaiseds@ibest.com.br](mailto:thaiseds@ibest.com.br)

**Artigo recebido em 17-12- 2011; aprovado em 25-08-2012**

possibility of playing with different dolls, which represent the diversity, promotes more inclusive attitudes and fosters the acceptance of differences.

**Keywords:** Childhood. Subjectivity. Toy. Masculinity. Diversity.

### **Menino brinca com bonecas?**

Desde a antiguidade, os brinquedos fazem parte das diferentes culturas, refletindo relações culturais, políticas e econômicas travadas nas sociedades, remetendo às diferentes formas em que foi organizada a vida das crianças. Historicamente, os bonecos e as bonecas fazem parte das brincadeiras infantis e representam o conceito que a sociedade tem da infância (BROUGÈRE, 2001; 2004; BUJES, 2004; SOUZA, 2009).

Este artigo apresenta alguns dos resultados do projeto intitulado "Bonecas, Diversidade e Inclusão: brincando com as diferenças", desenvolvido em uma escola da rede pública de ensino, localizada na periferia de Porto Alegre, Rio Grande do Sul, como requisito parcial para obtenção de título de especialista em educação especial pelo Instituto Educacional do Rio Grande do Sul. A proposta tem como objetivo problematizar junto às crianças os conceitos de gênero, etnia e inclusão social através de brincadeiras com bonecas.

Muitas vezes, as diferenças entre meninos e meninas são explicadas a partir de argumentos biológicos deterministas (STEINBERG, 2010). Tais discursos ensinam que meninos são naturalmente mais agressivos, assertivos e racionais do que as meninas, adotando uma visão essencialista que simplifica as complexas relações de poder das práticas culturais que pedagogizam as relações de gênero. Essa posição é contrária aos estudos culturais da masculinidade, que defendem a dimensão cultural e social da identidade de gênero, entendendo cultura como um horizonte de lutas, representações e significações. Esses estudos examinam as práticas, performances, identidades masculinas forjadas em diferentes contextos, discursos e artefatos culturais (STEINBERG, 2010).

Ao se adotar práticas lúdicas na escola, observa-se um discurso cultural de que "menino não brinca de boneca". No entanto, vê-se que isso não ocorre, já que frequentemente meninos compartilham brincadeiras de bonecas com as irmãs, primas e colegas da escola (BROUGÈRE, 2004). Como administrar essa restrição cultural com as múltiplas formas de ser dos meninos?

Connell (2005) descreve um conceito de masculinidade que prevalece na cultura ocidental: a masculinidade hegemônica, inclinada aos esportes, à competição, às ciências

exatas, à racionalidade e à identidade heterossexual. As demais representações da masculinidade, como sensível, artística, homossexual e bissexual, são chamadas de masculinidades subalternas por estarem em patamares inferiores de poder em relação a formas hegemônicas de masculinidade, sendo alvo de exclusão, violência e ridicularização. Nas escolas, a discriminação tem marcado as fronteiras entre a masculinidade normal e transgressora. As representações de masculinidade manifestadas no cotidiano escolar têm evidenciado disputas de forças baseadas em agressão, violência física e intimidação, sendo reforçadas nas interações entre pares.

Nas salas de aula do segundo ano do Ensino Fundamental da escola onde se realizou o estudo, houve a oferta de uma variedade de brinquedos e jogos e foi previsto um tempo para que as crianças brincassem. Os bonecos chamam a atenção por apresentarem apenas um tipo de corpo: branco, magro, atlético, com olhos e cabelos claros. Tal representação inquietou, por ser tão distinta dos corpos das crianças que, em sua maioria, são afro-brasileiras. Nesta escola, também frequentam uma variedade de estudantes com deficiências intelectual e física, mesmo assim, não há bonecos que representassem tal diversidade. Dessa inquietação, surgiu a indagação: quais efeitos bonecos diferentes produzem nesse grupo de crianças quanto ao conceito de diversidade e masculinidade?

O foco de interesse deste trabalho não foi apenas estudar as crianças e os bonecos, mas também compreender os discursos que foram produzidos e tramados nos encontros com tais brinquedos. A fundamentação teórica é tecida nos Estudos Culturais, por se tratar de uma pesquisa que busca entender como os discursos e as representações sobre as identidades infantis são constituídos culturalmente e qual a forma com que são representados nos brinquedos formando determinadas subjetividades infantis. Fundamenta-se também na obra do filósofo francês Michel Foucault e suas produções acerca dos conceitos de subjetivação, saber e relações de poder, articulados ao conceito de “dispositivo” (FOUCAULT, 1993, 1996, 1998, 1997), e busca-se discutir de que maneira um dispositivo pedagógico de bonecos é organizado midiaticamente de forma a produzir modos de subjetivação infantil.

Muito se estuda a importância das brincadeiras para o desenvolvimento infantil; porém, pouco se reflete e analisa os significados culturais, históricos e peculiares dos brinquedos (SANTOMÉ, 2009; BUJES, 2002). A falta de reconhecimento das formas culturais da infância, como o veículo de representação e a ausência de problematizações desses artefatos culturais no contexto das salas de aulas relega a cultura infantil a uma posição subalterna em relação a outras disciplinas acadêmicas (GIROUX, 2009; SANTOMÉ, 2009).

**Bonecos para meninos: o governo da masculinidade**

O brinquedo participa da construção da infância por meio de complexos significados e práticas produzidas não apenas por seus criadores e difusores, mas também por aqueles que o utilizam. É possível entender o lugar da criança na sociedade através dos usos e significados atribuídos aos brinquedos. Por serem portadores de significados e valores culturais que revelam os discursos, concepções e representações da sociedade, revelam os conceitos de infância construídos historicamente pela cultura ocidental (BROUGÈRE, 2004). A cada momento histórico, forjam-se subjetividades próprias, pertencentes à cultura hegemônica consolidada.

Na produção industrial dos bonecos e bonecas, algumas características se sobrepõem a outras, produzindo ideias do que seja o normal e o patológico. Todos aqueles que não apresentam essas características são considerados diferentes e, por isso, têm sua oferta bastante reduzida, são difíceis de serem encontrados e são “menos normais”. Conforme afirma Louro (1997, p. 49-50), “Em nossa sociedade, devido à hegemonia branca, masculina, heterossexual, cristã, têm sido nomeados e nomeadas como diferentes aqueles e aquelas que não compartilham desses atributos”.

Tendo em vista que as identidades infantis e suas representações são produzidas pelos discursos que se enunciam sobre elas, as representações sociais da infância são moldadas na e pela linguagem. A “virada linguística” concebe a linguagem como constituidora; em outras palavras, a linguagem forma sistematicamente os objetos sobre os quais narram. A cada época histórica forjam-se modelos hegemônicos, e certas narrativas são tidas como verdadeiras. As narrativas agora passam a ser vistas como formadoras do sujeito e, de acordo com Larrosa (2010), elas produzem as identidades, partindo-se da ideia de que somos o que contamos e o que nos contam, sob a influência dos lugares, tempo e vozes que narram, fazendo com que os discursos se tornem responsáveis pela formulação dos processos identitários. Com a virada linguística, a verdade única deixa de existir, sendo substituída por verdades constituídas. Estas, a partir de então, são consideradas crenças, tendo como alvo de análise o processo pelo qual algo se torna verdade (SILVA, 2007). Foucault (1993) explica que a linguagem e, conseqüentemente, os discursos não funcionam imunes aos controles sociais porque são atravessados pelas relações de poder.

Cada sociedade tem seu regime de verdade, sua política geral, de verdade: isto é, os tipos de discurso que aceita e faz funcionar como verdadeiros; os

mecanismos e instâncias que permitem distinguir entre sentenças verdadeiras e falsas, os meios pelos quais cada um deles é sancionado (FOUCAULT, 1993, p. 12).

A subjetividade é vista como uma produção discursiva, e o sujeito depende da existência prévia de posições discursivas por meio das quais se compreende o mundo. Na obra *A Ordem do Discurso*, Foucault mostra o poder como instrumento de análise tornando possível a compreensão dos saberes produzidos em diferentes maquinarias. Dessa forma, Foucault volta-se para a relação entre “as práticas discursivas e os poderes que a atravessam, demonstrando que existem diversos procedimentos que controlam e regulam a produção dos discursos em nossas sociedades” (SOMMER, 2007, p. 59).

Na crescente profusão de imagens nas quais as crianças estão imersas, determinados modos de pensar, agir e ser são ensinados e reconhecidos como legítimos. A educação imagética está cada vez mais presente na vida cotidiana dos infantis, tornando-se um âmbito legítimo da educação das subjetividades, pois a formação da identidade perpassa diversos dispositivos e personalidades culturais. As representações culturais envolvidas nas imagens pictóricas estão apenas relacionadas a uma personalidade reconhecida conscientemente dentro da cultura e com as marcas do lugar desta identidade na cultura. Dessa forma, as subjetividades são atravessadas por modelos identitários difundidos pelas imagens estampadas em filmes, brinquedos, roupas, revistas etc.

Alguns personagens veiculados pela mídia são divulgados como autoridades na autorregulação dos indivíduos. Nos discursos vinculados aos bonecos, os modos de ser menino são apreendidos como objeto passível de regulação, intervenção e governo. As narrativas desses bonecos os tornaram *experts* em masculinidade e modelos de corpo, conduta, beleza e estilo e de um modo de empreender cuidado sobre si. Pode-se dizer que os bonecos são objetos com identidade cultural, pois seu sucesso pode ser atribuído também às narrativas tramadas sobre eles em diferentes mídias, que construíram e renovaram suas diversas identidades, adequando-as à cultura de cada época.

A palavra “boneca” é empregada em brinquedos feitos para meninas. No lugar da palavra “boneco”, os fabricantes usam o termo *figuras de ação*, que define os personagens como velozes, maldosos, heróis e viris vendidos aos meninos (BROUGÈRE, 2004; ROVERI, 2008). O termo foi primeiramente cunhado pela fabricante Hasbro em 1964 para divulgar os seus bonecos *GI Joe*, voltados para os meninos. O GI Joe era um boneco militar que vestia uniformes diferentes do exército americano. A Hasbro também licenciou o produto para

empresas em outros mercados, com os nomes de *Action Man* e *Falcon* no Brasil (BROUGÈRE, 2004; ROVERI, 2008).

Figuras militares foram encontradas em antigos túmulos egípcios e apareceram em muitas culturas e eras. Posteriormente, tomaram forma de soldadinhos de chumbo, que foram produzidos na Alemanha em 1730. Soldados em miniatura também foram usados nos séculos XVII, XVIII e XIX por estrategistas militares para planejar táticas de batalha usando os números para mostrar a localização real dos soldados. Com a corrida espacial e o surgimento de diferentes artefatos culturais que representavam a ida do homem ao espaço, os brinquedos espaciais ficaram em destaque (BROUGÈRE, 2004). A partir do grande sucesso do filme *Guerra nas Estrelas*, foram produzidos bonecos dos personagens do filme em um tamanho menor do que o das figuras de ação. O grande sucesso desses brinquedos criou um novo padrão para os bonecos em tamanho menor, relacionados a filmes ou a programas de televisão. Desde então, foram criados muitos outros bonecos, como o mais recente Max Steel (BROUGÈRE, 2004).

Max Steel é um brinquedo que representa um herói fictício que tem um incrível poder e trabalha para uma organização chamada N-Tek, que desenvolve novas tecnologias. O boneco foi lançado após a exibição de uma série de animação em computação gráfica criada pela grande corporação de brinquedos Mattel. A Mattel lança, além do boneco, diversos brinquedos sobre o filme, que são exibidos nos curtas de Max, chamados de "Turbo Missions". A proposta da brincadeira é destruir, atirar lanças e projéteis, emitir sons aterrorizantes, detonar vilões e "ser forte na medida certa e deixar o mundo mais seguro", como anuncia a fabricante do boneco (MATTEL, 2011):

Max Steel é o agente top da N-TEK, que usa o poder Turbo, equipamento de alta tecnologia, e gosta de aventura para derrotar os vilões que ameaçam o mundo. A N-TEK desenvolveu um novo biolink para ajudar Max a aproveitar seus níveis extremos de energia e dar poder para que ele ative o "Modo Turbo"! Ele está 10 vezes mais forte e mais rápido do que qualquer humano e pode "turbificar" suas armas e equipamentos para lutar contra vilões. Quando os vilões monstruosos causam o caos, só existe um cara para detê-los: Max Steel.

Os brinquedos da contemporaneidade vêm de fábrica imbuídos de normas que definem o que é permitido e o que não é permitido para cada gênero. Há um abismo que separa os "brinquedos de guerra" destinados aos garotos dos "brinquedos sensíveis" exclusivos das meninas (ROVERI, 2008; ZEGAI, 2007). A lógica que preside o mundo dos brinquedos dos meninos é diferente da que norteia os brinquedos produzidos para as meninas.

As cores escolhidas pela publicidade para estampar as embalagens geralmente são mais escuras, os rostos com traços agressivos demonstram poder, seus membros são articulados para realizar inúmeros movimentos que simulam coragem e ousadia.

Outro boneco que faz parte da cultura lúdica da contemporaneidade é o boneco Ken, pertencente ao “universo lúdico da Barbie”. Segundo Brougère (2004), Ken foi criado para ser o namorado da Barbie, sendo relegado a acessório. Ken foi lançado em 1961, após dois anos do lançamento da Barbie na Feira de Brinquedos Nova Iorque, em 1959. Assim como “sua namorada”, teve muitas versões acompanhando as mudanças da boneca e sua educação para o consumo e o comportamento jovem. Um bom exemplo da personalidade de Ken pode ser localizado no terceiro filme da Saga Toy Story, produzido pela Disney-Pixar, em 2010. Apesar de afirmar veementemente que “não é um brinquedo de menina”, Ken possui muitas coisas, entre elas a “casa dos sonhos” e um vasto figurino, mostrando-se vaidoso, fútil e afeminado através de suas falas: “ser o Ken é ter uma vida divertida!”, “O Ken tem bons genes, que ficam lindos dentro de um jeans”.

Esse boneco foi incluído neste estudo, pois está presente nas brincadeiras tanto de meninas como de meninos, representando uma das múltiplas masculinidades que são forjadas na cultura atual através de diferentes artefatos. Para Brougère (2004, p. 114):

Ken deixa os meninos confusos devido à sua indeterminação fundamental, uma representação masculina e acessória de uma brincadeira considerada feminina. É isso o que põe a categorização em perigo e é melhor dizer que ele é simplesmente “nulo”, o que evita ter de revelar mais, mesmo que na intimidade da família, e com o pretexto das irmãs e primas, os meninos brinquem com a Barbie.

Ken é um boneco controverso. Algumas das suas versões causaram polêmica, como o *Ken Brincos Mágicos*, que fazia parte da coleção *Barbie Brincos Mágicos*, junto a seis bonecas. Ele foi o primeiro boneco a ser representado com brinco, cabelos pintados com “mechas” e estava vestido com uma camiseta e colete roxos. Muitos consumidores interpretaram o visual do boneco como a representação estereotipada de um homem homossexual, causando grande venda do boneco; porém, devido às críticas, a Mattel o recolheu das lojas (LORD, 2004; AUGUSTYNIAK, 2010). Outros bonecos que entram na “modalidade acessório” são os príncipes da franquia Princesas da Disney, e também estão presentes neste estudo.

Os estudos sobre governo, na perspectiva foucaultiana, preocupam-se em analisar os procedimentos, as táticas e as estratégias usadas para exercer o controle da conduta (FOUCAULT, 1993). Governo “não se trata de impor uma lei aos homens, mas de

dispor as coisas, isto é, utilizar mais táticas que leis, ou utilizar ao máximo as leis como táticas” (FOUCAULT, 1993, p. 284). É preciso dispor de meios e estratégias que levem à consecução de certas finalidades para bem governar. Diversos aparatos e procedimentos são dispostos para garantir a produção de certos efeitos. Assim, governamentalidade é um conjunto de procedimentos, análises, reflexões, cálculos e táticas. Ela é composta por uma conjunção de forças, arranjos técnicos e instrumentos que possibilitam a efetivação de programas de governo que têm por finalidade regular as ações individuais e coletivas (BUJES, 2002).

O traço distintivo do poder é que alguns homens possam mais ou menos integralmente determinar a conduta de outros homens — ainda que não de maneira exaustiva ou coercitiva [...] O governo dos homens pelos homens — formem eles grupos modestos ou importantes, quer se trate do poder dos homens sobre as mulheres, dos adultos sobre as crianças, de alguma classe sobre a outra, ou de uma burocracia sobre uma população — supõe uma determinada forma de racionalidade e não uma violência instrumental [...] a questão é [então]: como são racionalizadas as relações de poder? (FOUCAULT, 1996, p. 64-65).

A produção de Foucault na etapa final de sua vida volta-se para o enlace entre as dimensões ética e política que operam na constituição do sujeito. O filósofo traça uma genealogia da subjetivação, distanciando-se das metanarrativas, que veem uma natureza biológica e psicológica determinante na constituição subjetiva. Foucault aponta o caráter histórico do “dispositivo da sexualidade”, criado para a expansão do biopoder. A incitação a falar sobre sexo esteve intimamente associada a uma preocupação com o bem-estar das populações. Através desse dispositivo, o sexo tornou-se personalizado e medicalizado e deu origem a uma série de saberes específicos que se dedicaram a normatizar, estudar e controlar as condutas sexuais. Tal dispositivo exemplifica os modos de produzir verdades, o exercício do poder e a subjetivação do sujeito.

Tal conceito torna possível a análise dos discursos das autoridades sociais e midiáticas, que são usados como táticas para operar sobre a vida dos indivíduos. As subjetividades são formadas em um processo contínuo, fluido e inventado no transcurso de complexas histórias e vivências imbuídas de sentimentos de pertença, constituídos no interior de jogos de poder. As múltiplas subjetividades apresentadas pelos artefatos culturais, entre eles os brinquedos, produzem efeitos na constituição dos infantis (DORNELLES, 2003). Os bonecos e bonecas podem parecer, a princípio, objetos inocentes destinados às crianças. Contudo, estão imersos nas relações de poder, apresentando discursos implícitos à sua materialidade do que é bom, agradável, normal e verdadeiro para a cultura hegemônica. Os bonecos apresentam muito da cultura hegemônica e do padrão de beleza eurocêntrico: pele

branca, cabelos claros e lisos, corpo magro e olhos claros, o que ensina a supremacia de um corpo, raça e modo de ser.

Ao eleger uma estética corporal, uma raça, um gênero ou geração como “a melhor”, se naturaliza e generaliza apenas um modo de subjetivação e tudo o que é diferente se torna negativo. Isso ocorre também com a produção de bonecas, que não devem estar fora da norma vigente. Para Dornelles (2003),

Algumas materialidades se sobrepõem a outras, produzindo certas “normalidades”, desse modo, é “natural”, no caso do uso de bonecos e bonecas, que os mesmos ao fazerem parte da sala de aula de crianças pequenas sejam da raça branca, com olhos azuis e longos cabelos loiros... Assim, tudo o que escapa ou se apresenta diferente deste “modelo de normalidade”, desta “verdade” acerca da raça branca, é o “diferente”, o “outro”. E este é o tipo de brinquedo consumido em série para crianças no que tange às “diferenças” sejam elas raciais, de gênero, geração ou etnia. (DORNELLES, 2003, p.4).

Tendo em vista que os bonecos são objetos de identificação e de representação da normalidade, eles retratam uma determinada época e lugar através de marcas sociais que estão imersas em relações de poder. Tais marcas revestem-se de ricos significados culturais do ideal de beleza, de corpo e de sujeito. Ao elencar determinadas características como superiores a outras, os corpos das bonecas fabricam modos de subjetivação que produzem “verdades” sobre como deve ser o corpo, o comportamento e as atitudes normais.

### **Método: uma aproximação interessante entre crianças e bonecos**

O presente trabalho foi desenvolvido em uma escola da rede municipal de ensino de Porto Alegre, Rio Grande do Sul, em uma turma do 2º ano do Ensino Fundamental. A escola atende fundamentalmente às classes sociais de nível socioeconômico baixo e está localizada na periferia da cidade, sendo de difícil acesso através do transporte público urbano. A escola é considerada de médio porte e atende aos nove anos do Ensino Fundamental.

Participaram da proposta 28 crianças, 16 meninos e 12 meninas, com idades entre 7 e 8 anos. Foram desenvolvidos 10 encontros semanais, realizados de março a maio de 2011. Desses encontros, três foram destinados apenas aos bonecos, que deram origem a este texto. O principal objetivo foi compreender os discursos que são produzidos e tramados pelas crianças na sua relação com os bonecos. Cada encontro tinha uma dinâmica diferenciada, com vistas a possibilitar reflexões acerca dos personagens. Para a efetivação da proposta, foi composto um acervo de bonecos e bonecas que representassem certa diversidade. Então,

foram reunidos quarenta e seis bonecos e bonecas. Dessa totalidade, dezesseis eram bonecos antigos, negros, de cabelo crespo, com óculos, idosos, obesos, magros, fortes e deficientes físicos. Para transportar esses bonecos, foi confeccionada uma mala com gravuras de diferentes bonecas, inspiradas nas antigas maletas em que vinham embaladas (HERLOCHER, 2009).

Utilizou-se uma abordagem qualitativa como método de pesquisa, por meio da realização de uma bricolagem entre a análise dos discursos e as observações dos participantes. Os acontecimentos nas brincadeiras e as conversas realizadas sobre o tema foram registrados minuciosamente através de um portfólio digital, composto de gravações em vídeo, áudio e fotografias.

Os encontros tinham como principal objetivo possibilitar que as crianças falassem de suas impressões sobre as bonecas. As discursividades, os comentários, as críticas e as atitudes das crianças foram analisadas, constituindo um método de análise do discurso. Buscou-se “dar voz” às crianças, vê-las como atores sociais e com uma postura ativa frente à cultura. Pesquisou-se e ouviu-se as crianças, suas infâncias e suas relações com as bonecas. Analisou-se a dialética da cultura infantil, tecidas por elas em suas relações e significações dos objetos e artefatos culturais.

O reconhecimento de que as bonecas são textos de identidade permite examinar criticamente as relações de poder, os discursos de gênero e as identidades infantis que estão vinculadas aos brinquedos. Cada prática social é incorporada em vários contextos simultâneos: pessoal, cultural, histórico e social (WOHLWEND, 2008). Como as crianças estão imersas nas práticas sociais e delas são participantes, muitos desses valores e ensinamentos são reproduzidos em suas discursividades, em suas brincadeiras e representações. Contudo, além de reproduzir, as crianças interpretam os discursos imagéticos, a cultura na qual estão inseridas, imprimindo novas visões por meio de negociações e afiliações na cultura de pares (CORSARO, 2002; 2003; 2005; 2011; MÜLLER, 2007). O presente trabalho analisa os discursos desse grupo de estudantes sobre os bonecos, buscando entender como as crianças, como atores sociais, usam a brincadeira para transformar essas personagens por meio de ações, práticas, discursos e narrativas.

### **Bonecos hegemônicos e bonecos subalternos**

Nos três encontros do projeto destinados à problematização dos bonecos, as crianças produziram diferentes discursos, ora de estranhamento, ora de discriminação, e, em outros

momentos, mostraram-se receptivas às diferenças representadas pelos bonecos. Além de brincarem, as crianças foram convidadas a separar os bonecos em diferentes grupos, justificando suas escolhas. Então, as crianças dividiram os bonecos em três grupos distintos, denominados por elas como “os legais”, “os feios” e “os diferentes”.

Os conceitos mais utilizados pelas crianças para classificar as bonecas foram os de beleza e feiura. Segundo Eco (2007), apesar de se conceber a feiura como oposto da beleza, as diversas manifestações do feio na história da Humanidade são mais ricas e imprevisíveis, pois está atrelada às culturas. “O feio é relativo aos tempos e às culturas; o inaceitável de ontem pode ser o bem aceito de amanhã e o que é percebido como feio pode contribuir, em um contexto adequado, para a beleza do conjunto” (ECO, 2007, p. 421). O que é percebido como belo em determinada época pode se tornar o inaceitável em outra.

Na classificação dos bonecos como “legais”, as crianças evidenciam o conceito de beleza da contemporaneidade (figura 1). Discursos como “eu gostei do Max Steel, ele luta e tem armas” e “ele é legal, é um boneco de luta!”, referentes ao boneco Max Steel, trazem muito do modelo dominante de masculinidade representado pelos bonecos destinados aos meninos: as figuras de ação. Isto é, esses bonecos possuem padrões de beleza masculina hegemônica: pele branca, olhos claros, corpo musculoso, cabelo liso, rosto com expressão agressiva. O boneco tipo Ken negro foi bem aceito pelas crianças, que o associaram com o personagem do game GTA, um jogo que representa violência e agressividade, demonstrando as mesmas características “viris” do Max Steel. Sua roupa (calça jeans e camiseta) e seu tênis, que foi visto por uma das crianças como um *Nike*, mostram que as roupas e a marca do tênis o colocam nesse grupo, diferentemente de outro boneco negro, que foi classificado e inserido no grupo dos “feios”.

O boneco com a perna machucada também estava em conformidade com os padrões da masculinidade dominante para as crianças, que o apontaram, e o penteado do seu cabelo, como praticante do surfe, um esporte bastante valorizado pela cultura, o que o coloca no grupo dos “legais”. Da mesma forma, o príncipe do conto *A Bela e Fera* traz a vestimenta de Fera, o que despertou o interesse das crianças por ser agressivo e bravo, fazendo com que o preferissem vestido de Fera.

As crianças também reproduziram discursos de discriminação de raça, gênero, etnia e geração, demonstrando o quanto estão imersas em preconceitos culturais evidenciados pelo agrupamento e pela classificação de alguns bonecos como “feios” (figura 2). A cor da pele e o tipo de cabelo foram tomados como marcadores de normalidade, em que o branco e o liso se

sobrepõem ao negro e crespo. As falas “cabelo ruim” e “cabelo bagunçado”, referentes ao boneco negro, mostram um preconceito contra cabelo crespo.

A discriminação de geração também ficou evidenciada nas falas como “esse boneco é velho”, “tem o cabelo branco” e “usa bengala”, referentes ao boneco “avô” da Barbie e ao boneco Bert, que usa roupas antigas, demonstrando discriminação e estranheza quanto à geração, pois as falas das crianças representaram claramente a supervalorização da juventude como superior às gerações mais velhas. Essa vontade de permanecer eternamente jovem não é uma postura apenas das crianças de periferia participantes deste estudo, mas de um movimento cultural de valorização da juventude, que se manifesta através da criação e do uso de diferentes técnicas antienvelhecimento, que vão desde alimentação, exercícios e cosméticos até cirurgias.

O brinco, as roupas e o cabelo “com mechas” do boneco “Ken Brincos Mágicos” também foi avaliado como feio pelas crianças, pois para elas suas roupas não eram “roupas de homem”. Apesar de muitos meninos desse grupo usarem brincos, pintarem seus cabelos e se vestirem com roupas coloridas, eles não se viram representados por esse boneco, e o seu visual não foi bem aceito.



Ele é legal! É um boneco de luta. (Menino de 7 anos).

Eu gosto do Max Steel. Ele luta e tem armas. (Menino de 7 anos).

Achei esse Mas Steel bem legal, porque ele tem esse raio. (Menino de 7 anos).



Eu achei ele bonito. A roupa é legal e o cabelo é clarinho e de verdade! (Menina de 7 anos.)

Eu achei a roupa meio esquisita, mas o cabelo é legal! (Menino de 7 anos.)



Eu gostei dele. Ele tem barba! (Menino de 7 anos)

Ele é legal. (Menino de 7 anos).

Ele é bonito. Tem barba e até a gilete! (Menina de 8 anos).



Esse boneco é muito legal! Ele parece o GTA! (Referindo-se a um personagem de jogo de video game.) (Menino de 8 anos.)

Bah! Que boneco tri! (Menino de 8 anos.) Eu gostei do tênis, que parece um Nike, das roupas e do cabelo dele. (Menino de 7 anos.)



Que cabelo legal! Tem topete! Ele se machucou surfando! (Menino de 8 anos.)

Achei bonitinho! (Menina de 7 anos.)



Eu adoro esse príncipe! (Menina de 8 anos).

Esse boneco é da Bela e a Fera. Ele é legal. Ele vira a Fera. (Menino de 7 anos).

Ele é bonito, porque está arrumadinho. (Menino de 8 anos).



Ele é legal! (Menino de 7 anos)

Ele tem o cabelo comprido. É bonito. (Menino de 7 anos).

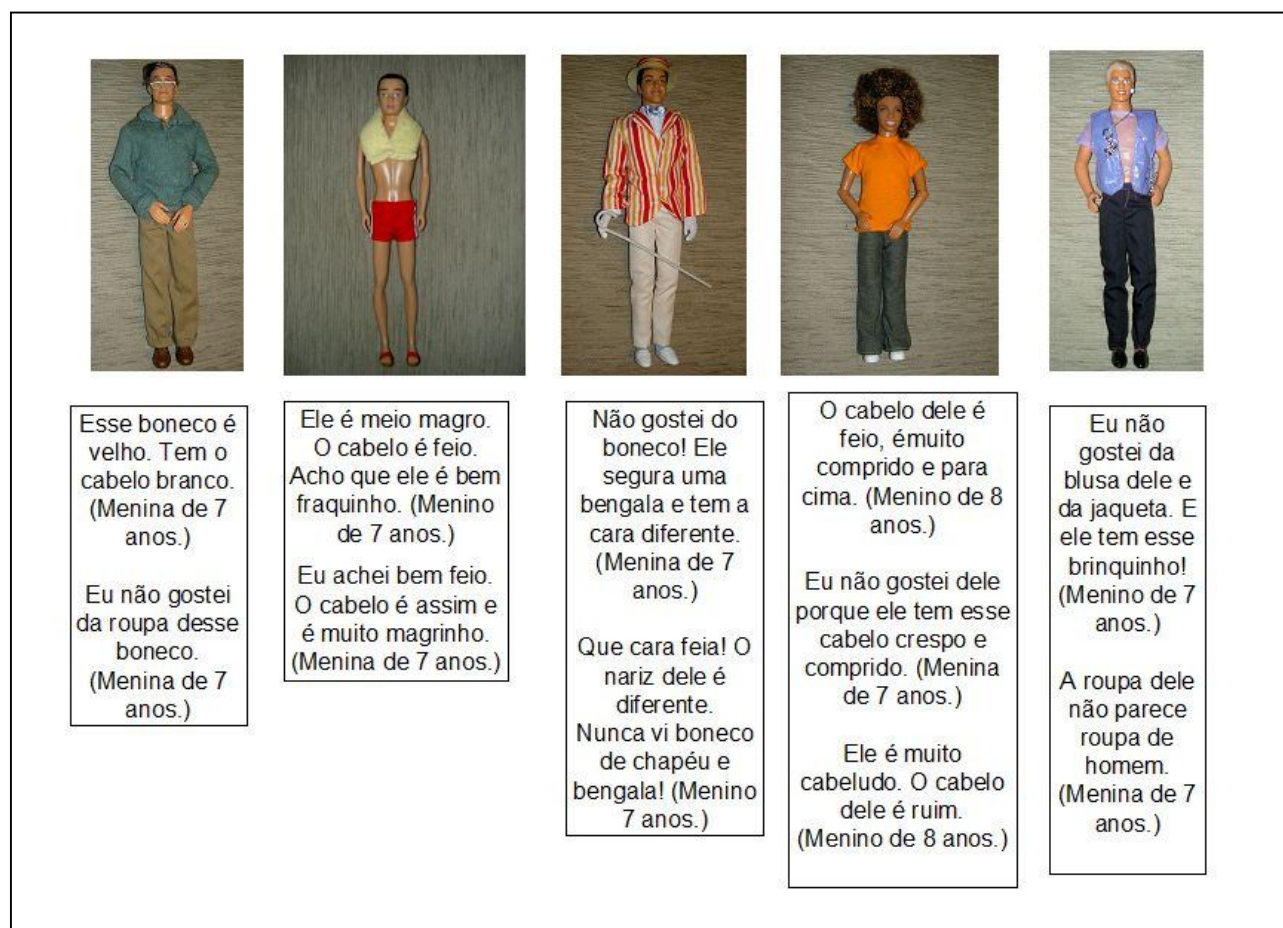
Ele é bem bonito! (Menina de 7 anos).



É um Max Steel. Ele é legal! (Menino de 8 anos.)

Ele é legal, porque é forte, tem essa teia. (Menino de 7 anos).

É o boneco mais legal! (Menino de 7 anos).

**Figura 1** – Discursos das crianças referentes aos bonecos classificados como “legais”.**Figura 2** – Discursos das crianças referentes aos bonecos classificados como “feios”.

As falas das crianças evidenciaram um estranhamento referente aos bonecos classificados como “diferentes” (figura 3). Esse estranhamento ocorreu, possivelmente, pelo fato de as crianças brincarem, na maioria das situações, apenas com bonecos que apresentam um tipo de corpo, de etnia e de geração. Os bonecos gordos direcionados para o público infantil são escassos e geralmente seu uso está associado a um discurso cômico (SOUZA, 2009). Esse boneco foi recebido pelas crianças através de muitas gargalhadas e sentimentos antagônicos de adoração e rejeição. Ao analisar esses discursos e atitudes, volta-se para a questão do disciplinamento dos corpos para que represente a norma vigente da magreza. As identidades são marcadas pelas diferenças, mas parece que algumas diferenças são mais importantes e mais bem aceitas do que outras, como é o caso da magreza.



Esse boneco é bem louquinho! Tem a língua para fora e usa óculos. Eu não gostei! (Menino de 8 anos).

Não gosto de bonecos com óculos. (Menina de 8 anos).

Ele é meio gordo e tem essa língua para fora. (Menino de 7 anos).



Que cabeça esquisita. Eu não gostei do narigão e ele é muito gordo! (Menino de 7 anos).

Esse boneco é horroroso. Ele é gordão. (Menino de 7 anos).



Eu não gostei dele porque tem essa saia e o cabelo comprido. (Menino de 7 anos).

Ele tem o cabelo comprido! (Menina de 8 anos).

Eu gostei da espada e da barba. Por que ele tem esse cabelão? (Menino de 7 anos).

Ele é estranho, está de saia, de cabelo comprido e com uma espada. (Menina de 8 anos).

**Figura 3** – Discursos das crianças referentes aos bonecos classificados como “diferentes”.

Nos momentos de brincadeiras, observou-se que inicialmente os meninos brincavam somente de “lutas” com os bonecos, principalmente com o Max Steel. O boneco de óculos participou de muitas encenações de brigas nas quais era alvo de golpes executados pelos outros bonecos. As brigas sempre eram “iniciadas” pelo boneco de óculos por “mostrar a língua” para os demais bonecos. Certa vez, seus óculos foram atingidos e quebraram. As

crianças sentiram muito e ficaram bastante preocupadas se conseguiríamos consertá-lo. Somente quando o boneco foi consertado é que foi incluído novamente nas brincadeiras fazendo o papel de vilão. Esse comportamento pode ter ocorrido devido ao fato de que os meninos estão de tal forma absorvidos por essa maneira naturalizada de pensar a masculinidade a partir do viés hegemônico, que buscam de forma muito intensa mostrar a heterossexualidade, a agressividade e a virilidade desde muito cedo, dando demonstrações claras dessa vinculação.

Inicialmente os meninos não brincavam com as bonecas, muitos deles ficavam observando as encenações das meninas. As bonecas eram admiradas por eles; porém, mesmo demonstrando vontade, não brincavam com elas. Tal comportamento poderia estar perpassado pelas expectativas dos adultos para que desenvolvam características de uma “masculinidade normal” (STEINBERG, 2010; BROUGÈRE, 2004). Com o tempo, passaram a brincar com as bonecas e solicitavam escovas e acessórios para arrumá-las.

Possibilitar esses encontros com esses bonecos e ouvir a discursividade das crianças fez com que elas refletissem sobre a diversidade e pudessem representar as diferenças em suas brincadeiras. No final do projeto, as brincadeiras estavam bem transformadas. Os temas das brincadeiras mudaram, saindo das encenações dos temas bélicos. O Max Steel, por exemplo, passou de “lutador” para príncipe, namorado, pai de família e paciente de hospital.

Ao terem a oportunidade de brincar com diferentes bonecos, as crianças transformaram o modelo de masculinidade que representam. A produção de um novo modo de brincar, de ver os bonecos e de recriar a cultura possibilita a resistência às subjetividades impostas. Esse modo artístico de se constituir, resistindo aos modelos subjetivantes vigentes na cultura, foi amplamente desenvolvido por Michel Foucault (2010) na obra *A Hermenêutica do Sujeito*, em que o autor concentra-se nas questões éticas e estéticas da produção de si mesmo. Foucault busca nos filósofos da antiguidade clássica e romana (como Marco Aurélio, Epicteto, Epicuro e Plutarco, entre outros) os modos de subjetivação, que apontavam para práticas de si e práticas da verdade nas quais estariam mais evidentes as formas de liberdade do sujeito, diretamente relacionadas à sua formação ético-estética.

Esse modo de entender o sujeito apresenta múltiplas possibilidades de se desviar do controle e da dependência, pois voltar-se para si mesmo pode se tornar uma “linha de fuga”, um “modo artista” de ser (DELEUZE, 1999), em que a luta mais importante é a luta contra “todas as formas de sujeição — contra a submissão da subjetividade” (FOUCAULT, 1995, p. 236).

As linhas de subjetividade são responsáveis pela produção pedagógica do sujeito por si mesmo. São linhas que buscam posicionar os sujeitos não como objetos silenciosos, mas como sujeitos falantes que devem contribuir ativamente para a produção de si (LARROSA, 2010). A relação consigo por essas linhas adquire certa independência do poder, pois se torna “um poder que se exerce sobre si mesmo dentro do poder que se exerce sobre os outros” (DELEUZE, 1991). A relação consigo não pertence mais à ordem objetiva e enunciável, mas a uma operação do sujeito sobre si mesmo. Dessa forma, as linhas de subjetividade permitem ao sujeito a possibilidade de criação de espaços onde é possível transgredir.

Foucault (2004) mostra um modo rico e instigante de formação de nós mesmos, ultrapassando os modos oferecidos pelos espaços institucionais tradicionais (a escola, a família, as religiões) e apostando na tessitura de modos artistas de viver, como sujeitos que “cuidam de si” e dos outros. Trata-se de uma ação política, de uma atuação em espaços públicos através de diferentes modos de cuidado e formação ética. O cuidado de si desenvolvido por filósofos antigos associa-se a uma série de exercícios e práticas cotidianas, um trabalho sobre si mesmo em busca de uma “arte de viver”. Trata-se de uma ampliação das formas de pensar o mundo e a si mesmo, transformando-se, melhorando-se. A autotransformação implica apropriar-se de alguns discursos tidos como “verdadeiros”, de alguns saberes específicos, por meio dos quais o sujeito torna-se cada vez mais aberto a múltiplas possibilidades de condução de sua vida.

Nos diferentes tempos históricos, os processos de subjetivação foram ensinados através de uma ampla diversidade de modos de existência. No entanto, há neles múltiplas possibilidades éticas e estéticas não pensadas pelos saberes do poder em jogo, constituindo fendas que permitem o escape. Tal modo de entender o sujeito e os processos de subjetivação implica pensar sobre as possibilidades de ultrapassar a submissão, o controle e a dependência, porque voltar-se para si mesmo pode constituir uma fuga contra as formas aprisionantes da subjetividade. A produção de um novo modo de brincar, de ver os brinquedos, imagens, filmes e todo o aparato de produtos criados pelos adultos para a infância e a recriação da cultura possibilitam a resistência às subjetividades infantis impostas.

### **Meninos, Discursos e Novas Subjetividades**

Neste artigo, buscou-se argumentar como o “dispositivo” organiza-se, como produz e como incita o aprendizado de um conjunto de saberes, de modelos comportamentais. Procurou-se mostrar como esse “dispositivo” promove linhas de subjetivação de modo a fazer

com que os infantis sejam convidados a falar de si e estabelecer uma relação reflexiva consigo mesmo através das brincadeiras com bonecas. As linhas de subjetividade tecem estratégias nas quais as crianças possam efetuar um processo de objetivação de si mesmo através das brincadeiras com as bonecas.

Os bonecos têm passado por grandes transformações ao longo da história. Na antiguidade, eles tinham estreita relação com a cerimônia religiosa e comunitária. Essa relação foi se desfazendo, e os bonecos foram perdendo seu caráter comunitário para se tornar um artefato voltado exclusivamente ao universo infantil, durante a época marcada pela emergência do sentimento de infância no ocidente, que foi seguido por diversos estudos que valorizaram o brincar e o brinquedo, principalmente no campo da Pedagogia e do desenvolvimento da psicanálise infantil.

Os discursos apresentados neste estudo mostram um paradoxo de conceitos, sentimentos e atitudes frente às diferenças. Em alguns momentos, as crianças mostraram-se espantadas com algumas alteridades, em outros, mostraram-se racistas e preconceituosas ou solidárias e afetivas. Essa diversidade nos discursos infantis denuncia o modo como as múltiplas subjetividades são tramadas nas relações de poder. Os múltiplos modelos de subjetividades apresentados pela cultura através dos artefatos culturais voltados para a infância produzem efeitos no desenvolvimento das crianças, e elas os reproduzem e elaboram através das brincadeiras.

Apesar do desenvolvimento crescente das novas tecnologias do brincar, as crianças continuarão a significá-las e se constituir através delas, pois são capazes de subverter a ordem, escapar aos condicionamentos e imprimir originalidade em seu brincar, conforme diz Dornelles (2001, p. 103):

A criança expressa-se pelo ato lúdico e é através desse ato que a infância carrega consigo as brincadeiras. Elas perpetuam e renovam a cultura infantil, desenvolvendo formas de convivência social modificando-se e recebendo novos conteúdos, a fim de renovar a cada nova geração.

Corsaro (2002; 2003; 2005; 2011) defende que as crianças compartilham, negociam e criam cultura junto com seus pares através de uma reprodução interpretativa. Segundo o autor, a estrutura social está constantemente impondo a internalização de valores e regras sociais através de diferentes práticas. No entanto, as crianças contribuem ativamente para a produção e a mudança cultural, reproduzindo a cultura a partir da sua interpretação inovadora e criativa, preservando e, ao mesmo tempo, transformando a sociedade.

A presente experiência mostra que, mesmo conduzidas pela publicidade da indústria de brinquedos para orientar as brincadeiras com os bonecos, as crianças podem dar asas à sua imaginação, pois demonstraram que existem inúmeras formas de desvios do uso dessas bonecas-personagem. Se qualquer objeto pode se tornar um brinquedo, qualquer brinquedo também pode ser usurpado. Apesar do apelo comercial e publicitário vinculado aos brinquedos, as crianças têm a possibilidade de (re)significá-los e se constituir através deles, pois podem ser capazes de resistir, fazer novas construções e novas possibilidades de ser sujeito infantil na contemporaneidade.

**REFERÊNCIAS**

AUGUSTYNIAK, M. **Barbie Doll Photo Álbum: 1959 to 2009** identification e values. Collector Books, 2010.

BROUGÈRE, G. **Brinquedo e cultura**. São Paulo: Cortez, 2001.

BROUGÈRE, G. **Brinquedos e Companhia**. São Paulo: Cortez, 2004.

BUJES, M. I. **Infâncias e Maquinarias**. Rio de Janeiro: DP&A, 2002

BUJES, M. Criança e Brinquedo: feitos um para o outro? In: COSTA, M. V. VEIGA-NETO, Alfredo [et al.]. **Estudos Culturais em Educação: mídia, arquitetura, brinquedo, biologia, literatura, cinema...** Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2004. p. 205-228.

CONNEL, R. W. **Masculinities**. California II, 2005.

CORSARO, William A. **A Reprodução Interpretativa no Brincar ao “faz-de-conta” das crianças**. Educação, Sociedade & Culturas, n. 17, p. 113-134, 2002.

\_\_\_\_\_. **We’re Friends, Right? Inside Kid’s culture**. Washington: Joseph Henry Press, 2003.

\_\_\_\_\_. Entrada no Campo, Aceitação e Natureza da Participação nos Estudos Etnográficos com Crianças Pequenas. **Educação e Sociedade**, Campinas, vol. 26, n. 91, p. 443-464, Maio/Ago. 2005.

\_\_\_\_\_. **The Sociology of Childhood**. Indiana University: Pine Forge Press, 2011.

DELEUZE, Gilles. **Foucault**. São Paulo: Brasiliense, 1991.

DORNELLES, L. V. Na escola infantil todo mundo brinca se você brinca. In: KAERCHER, G. E. CRAIDY (org.) **Educação Infantil: pra que te quero?** Porto alegre: Artmed, 2001.

\_\_\_\_\_. **O brinquedo e a Produção do Sujeito Infantil**. Centro de Documentação e Informação sobre a Criança. Universidade do Minho. Instituto de Estudos da Criança. 2003.

ECO, U (org.). **História da Feiura**. Rio de Janeiro: Record, 2007.

FOUCAULT, Michel. **Microfísica do Poder**. Rio de Janeiro: Graal, 1993.

\_\_\_\_\_. **A Ordem do Discurso**. São Paulo: Loyola, 1996.

\_\_\_\_\_. O uso dos Prazeres. In: FOUCAULT, M. **História da sexualidade**. V. 2. Rio de Janeiro: Graal, 1998.

\_\_\_\_\_. **Resumo dos cursos do Collège de France (1970-1982)**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1999.

\_\_\_\_\_. **A Hermenêutica do Sujeito:** curso dado no Collège de France (1981-1982). São Paulo: Martins Fontes 2010.

GIROUX, H. A. Praticando Estudos Culturais nas Faculdades de Educação. In: SILVA, T. T. (Org.). **Alienígenas na Sala de Aula:** Uma Introdução aos estudos culturais em educação. Petrópolis: Vozes, 2009. p. 85-103.

HERLOCHER, D. **200 Years of Dolls.** Krause Publications, 2009.

LARROSA, J. **Pedagogia Profana:** danças, piruetas e mascaradas. Belo Horizonte: Autêntica, 2010.

LORD, M. G. **Forever Barbie** – The unauthorized biography of a real doll. New York: Walker & Company, 2004.

LOURO, Guacira L. **Um corpo estranho:** ensaios sobre sexualidade e teoria queer. Belo Horizonte: Autêntica, 1997.

MATTEL. **Max Steel.** Disponível em: <http://br.maxsteel.com/br/>. Acesso: 23 de jul. de 2011.

MÜLLER, Fernanda. **Entrevista com William Corsaro.** Educação e sociedade, vol. 28, n. 98, p. 271-278, jan./abr. 2007

ROVERI, F. T. **Barbie – Tudo o que você quer ser... ou considerações sobre a educação de meninas.** Dissertação de Mestrado. Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação, 2008.

SANTOMÉ, J. T. Culturas Negadas e Silenciadas no Currículo. In: SILVA, T. T. (Org.). **Alienígenas na Sala de Aula:** Uma Introdução aos estudos culturais em educação. Petrópolis: Vozes, 2009. p. 159-177.

SILVA, T. T. **Documentos de Identidade: uma introdução às teorias do currículo.** Belo Horizonte: Autêntica, 2007.

SOMMER, L. H. **A Ordem do discurso Escolar.** Revista Brasileira de Educação v. 12 n. 34 jan./abr. p. 57-67, 2007.

SOUZA, F. M. **Revirando Malas:** entre histórias de bonecas e crianças. Dissertação (Mestrado em Educação) – Programa de Pós-Graduação em Educação, Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2009.

STEINBERG, S. H. [et al]. **Boy Culture:** an encyclopedia. California: Greenwood, 2010.

ZEGAI, M. **Les jouets pour enfants au regard du genre.** (Memoire de Master) – Departement de Sociologie, UFR Des Sciences Sociales et des Humnsnites, Universite de Versailles-Saint-Quentin, Versailles, 2007.