



## Um estudo ator-rede para o brinquedo artesanal: herança que se traduz em Minas

An actor-net study of the artisan toy: heritage that is translated in Minas

Maria de Fátima Aranha de Queiroz e Melo

Roselne Santarosa de Souza

Yone Andrade Paiva Rogério

Ana Luiza Brandão Leal

Fernanda Rodrigues Ferreira

Liliam Medeiros da Silva

Elaine Almeida de Andrade

Universidade Federal de São João del-Rei

Brasil

### Resumo

Este artigo apresenta uma revisão crítica de literatura que teve como objetivo contextualizar, em uma região de Minas Gerais, a pesquisa sobre os brinquedos e jogos tradicionais que, passando de grupo em grupo, foram assumindo versões particulares na produção artesanal. Tendo como suporte teórico-metodológico a Teoria Ator-Rede, defendemos a realização desta investigação no campo da Psicologia Social num movimento de mapear, registrar e preservar objetos que, em sua mistura de materialidade e socialidade, fazem parte da memória e da identidade dos grupos de brincantes. Nesta primeira etapa do projeto, para seguir o traçado deixado por estes artefatos, foi realizado este estudo no sentido de fundamentar a nossa entrada no campo para a verificação das práticas artesanais vigentes na região.

**Palavras-chave:** Brinquedos e jogos; memória coletiva; psicologia social

### Abstract

This article presents a critical review of literature that aims at contextualizing, in a region of Minas Gerais, the research about toys and traditional games that, passing from group to group, have been assuming particular versions in the artisan production. Having the Actor-Net Theory as a theoretical-methodological support, we defend the accomplishment of this investigation in the field of Social Psychology in a movement of mapping, registering, and preserving objects that, in their mixture of materiality and sociality, are part of the memory and identity of the playful groups. In this first stage of the project, taking into consideration that we intend to follow the traces left by these devices, this study was conducted in order to fundament our entrance in the field for the verification of the effective artisan practice in the region.

**Keywords:** Toys and games; collective memory; social psychology

## 1. Introdução: um estudo de Psicologia Social para os brinquedos artesanais

Este estudo foi gerado a partir da necessidade de sistematizar as discussões realizadas pelo grupo da Brinquedoteca da UFSJ num movimento retrospectivo que buscou mapear o traçado de objetos tradicionais cujas traduções ainda podem ser encontradas em brinquedos



fabricados nesta região de Minas Gerais. Entendemos que a pesquisa em torno dos brinquedos artesanais que ganharam relevância psicológica através da história e se constituíram como indícios das sociotécnicas<sup>1</sup> dos tempos e lugares em que são encontradas tem como objetivos: defender a possibilidade de ter os objetos inseridos no campo de estudos da Psicologia Social; trazer às crianças que freqüentam a Brinquedoteca a possibilidade de conhecer e atualizar, em suas práticas lúdicas, aquelas que fazem parte da memória de seus grupos de pertença, de seus fazeres e interações plasmados em materiais; verificar se – e em quais versões – estes brinquedos sobrevivem nos grupos de brincantes e entre aqueles que os produzem artesanalmente; registrar e preservar a memória de objetos lúdicos que podem estar fadados à extinção.

Apesar de toda a mobilização contemporânea em torno das novas tecnologias, constatamos que há práticas lúdicas extremamente antigas e tradicionais que se mantêm, deixando potentes alguns brinquedos na condição de mensageiros de uma memória coletiva e catalisadores de ações, fazendo com que, em torno deles, aconteçam interações resultantes de nossa condição sociotécnica. Para Latour (2001), há uma simetria a ser explorada entre sujeitos e objetos: os humanos criam objetos interferindo diretamente sobre eles, mas estes objetos também interferem nas formas de viver, de ser e estar no mundo dos homens. Nossas vidas não transcorrem isoladamente da ação que os objetos exercem sobre nós, ocorrendo de constituirmos certas díades em que humanos e não humanos<sup>2</sup> tornam-se entidades híbridas.

A escolha do brinquedo artesanal funciona aqui como uma das portas de acesso para uma Psicologia Social expandida em suas fronteiras e em seus campos de atuação para além das interações entre indivíduos. As técnicas, ou sociotécnicas, como nos aponta Latour (2001), são mediadores, ao mesmo tempo meios e fins, “artefatos que penetram no fluxo de nossas relações e que recrutamos incessantemente” (p. 227). Segundo o autor, os objetos têm uma importância decisiva na vida dos humanos, “refazendo as relações sociais por intermédio de novas e inesperadas fontes de ação” (idem). Haveria uma troca de propriedades entre humanos e não humanos: “do que se aprendeu de não-humanos e se transferiu para a esfera social e do que se ensaiou na esfera social e se re-exportou para os não humanos” (p. 243). Segundo Moraes (2003), uma Psicologia Social baseada nas idéias de Latour teria sua tradução no acompanhamento de como se fabricariam homens e objetos em constante processo de transformação mútua.

---

<sup>1</sup> O adjetivo sociotécnico aparece para representar um híbrido da relação entre humanos e não humanos, reintegrado pólos que comumente aparecem como opostos. Para Latour (2001), toda a interação humana é sociotécnica, pois, nas nossas interações, não nos defrontamos somente com objetos, nem estamos limitados apenas a vínculos sociais.

<sup>2</sup> Não humanos aqui não significa o contrário de humanos, mas os elementos de materialidade que arregimentamos nos coletivos para construir objetos e cenários que concorrem para a construção de nossa humanidade. A mescla de elementos humanos e não humanos compõem o que Latour (2001) chama de híbridos.



Em lugar de vínculos entre homens, trata-se de seguir os vínculos entre humanos e não humanos e, mais do que isso, trata-se de perguntar pelos efeitos que tais vínculos produzem. (...) Então uma Psicologia Social não é aquela que lida com o homem em sociedade, mas aquela que acompanha, segue o processo de fabricação do homem e dos objetos (p. 4).

Da mesma forma, Spink (2003) realça a importância do estudo dos objetos por considerar que o social não é dependente, nem independente das matérias, mas produz redes de materiais heterogêneos e é produzido simultaneamente por elas. Na defesa desta idéia, podemos citar Law e Mol (1995):

Talvez materialidade e socialidade se produzam juntas (...) Talvez, então, quando nós olhamos para o social nós também estejamos olhando para a produção de materialidade. E quando nós olhamos para os materiais nós estejamos testemunhando a produção do social (p. 274).

Estudando os brinquedos artesanais, abrimos a possibilidade de reunir histórias muito variadas que envolvem usos e costumes de grupos sociais diversos, pois os objetos refletem, localmente, hábitos e costumes dos povos, ao mesmo tempo em que apontam para as técnicas e para um imaginário circulantes como fabricações de uma época, principalmente em termos de como as crianças se apropriam de sua cultura, seja traduzindo aquilo que lhes é oferecido pelos adultos, seja reinventando a cultura em que estão imersas.

Citando Brougère (2004):

Para compreender um brinquedo, é preciso saber de onde ele vem (o sistema de produção e difusão no qual se inscreve), o significado que carrega e que faz dele a expressão de uma cultura da qual o seu criador nem sempre tem consciência, na medida em que se inscrevem na evidência, na obviedade que concerne à criança, à brincadeira... (p. 15).

Os objetos guardam uma história que inclui a necessidade de seu aparecimento, envolvendo uma rede variada de eventos e materiais que se interpenetram e se miscigenam, produzindo uma história que se inscreve em seus produtos. Podemos utilizar esta matriz para o entendimento do homem na sua relação com as tecnologias, não acontecendo diferentemente com os brinquedos enquanto produtos destas interações. Antes fabricados artesanalmente a partir dos restos de material utilizado nas oficinas dos artesãos, beneficiaram-se pelas engrenagens movidas à corda. Sendo depois animados por pilhas e baterias, hoje chegam aos modos de brincar virtualizados pelas tecnologias digitais. Atualmente lhes damos tanta importância, a ponto de termos espaços destinados a produzi-los, comercializá-los, abrigá-los e estudá-los.

Enveredando pela história das técnicas como parte do tecido social que lhes possibilitou a emergência, temos condições, a partir dos objetos, sejam eles mais simples ou mais elaborados, de reconstituir a história da civilização pelos vestígios que nos oferecem.



Simondon, em seu livro *Du mode d'existence des objets techniques*, escrito em 1958, nos diz que, pelo exame dos objetos (sua forma, seus materiais, a técnica utilizada em sua confecção), é possível falar do estado das técnicas de um tempo. De fato, objetos artísticos ou lúdicos – brinquedos e jogos – nos mostram vestígios ou são indicadores das inovações sociotécnicas de um tempo. Jacomy (1996) nos traz o exemplo do realejo (brinquedo musical) como um dos primeiros instrumentos dotados de manivela, antes mesmo de sua utilização em outras máquinas. Ou das teclas, hoje usadas nos computadores, que já tinham aparecido antes, no piano e nas máquinas de escrever. Mumford, em *Technics and Civilization*, de 1934, faz uma observação semelhante quanto ao papel desempenhado por brinquedos e outros instrumentos no estímulo a importantes invenções, dando, como exemplos, as bonecas que se mexiam sozinhas, os relógios dotados de figuras animadas, a *lanterna mágica* que deu ensejo ao cinema e todos os objetos que, contendo, a princípio, o desejo de satisfazer um certo espírito lúdico, posteriormente instigaram a imaginação mecânica dos inventores de técnicas que estão por aí, nos objetos que povoam o nosso dia-a-dia (Queiroz & Melo, 2007).

## 2. A Teoria Ator-Rede como suporte teórico-metodológico

Para o trabalho de mapeamento dos brinquedos artesanais, utilizamos a Teoria Ator-Rede, também conhecida como Sociologia da Tradução, pois esta se preocupa em investigar como alguns tipos de interação conseguem se estabilizar e se reproduzir mais do que outros e como os elementos de uma rede vão se mesclando, se modificando, se complexificando, fazendo novas conexões e produzindo algumas estabilizações provisórias. Como qualquer outro fenômeno tomado para estudo, o brinquedo artesanal, sob a ótica da Teoria Ator-Rede, emerge de uma rede de elementos heterogêneos que, em conexão, vão produzir mesclas muito particulares entre o engenho humano e a materialidade com a qual os humanos estabelecem parcerias. Brinquedos e jogos são frutos de uma longa história em que as tecnologias vigentes em cada época vão lhes conferindo um contorno específico.

A Teoria Ator-Rede nasceu no interior de um campo chamado *Estudos da Ciência e Tecnologia* e vem sendo trabalhada, desde os anos 80, para atender ao Princípio de Simetria<sup>3</sup> instaurado pela Antropologia das Ciências, postulado por Latour e Callon, que propõe a introdução dos objetos no campo de investigação das ciências humanas. Para esta abordagem, o objeto é inseparável de tecido social do qual faz parte, nas suas etapas de produção, apropriação e difusão (Dosse, 2003), sendo a sua história reveladora de toda uma rede de ações desencadeadas em/por vários tipos de atores que não só os humanos. Relacionar dados sobre um objeto que protagoniza as interações junto com os humanos pode

---

<sup>3</sup> O Princípio de Simetria Generalizada propõe manter, sob o mesmo arcabouço de análise, elementos humanos e não humanos, natureza e cultura, crença ingênua e ciência, aquele que estuda e aquele que é estudado; teoria e prática, coisa e representação, interioridade e exterioridade, ciências da natureza e ciências humanas, entre outras, evitando falsas dicotomias e visões compartimentalizadas da realidade (Dosse, 2003).



nos informar sobre a influência exercida nas redes às quais pertence ou pertenceu, antes de tornar-se invisível pelo hábito ou pela obsolescência. Para a Teoria Ator-Rede, os objetos introduzem diferenças nas situações, acrescentando durabilidade às competências sociais, levando em conta que o desenvolvimento de qualquer ação se faz num ziguezague de humanos e não humanos.

Segundo Queiroz e Melo (2007), os brinquedos artesanais, herdeiros das versões tradicionais podem ser estudados como emergentes dos movimentos de tradução em que as similaridades e diferenças vão se desdobrando em função das conexões feitas com novos elementos. Podemos constatar, ao redor do mundo, as inúmeras traduções por que passam brinquedos tradicionais<sup>4</sup>, havendo um padrão que se mantém minimamente estável (a forma com que se apresenta, assim como as regras básicas de sua utilização), permitindo-nos reconhecer o objeto, assim como há mudanças que vão ocorrendo nos ambientes onde vai sendo encontrado, ao assumir novas feições (materiais e estilos utilizados para sua confecção, variações em torno das formas de brincar) de acordo com a cultura, com os grupos de brincantes, com a geografia e as condições materiais do lugar. Ao passar de mão em mão, o brinquedo/jogo é traduzido e passa a ter uma autoria coletiva, indo de um enunciado local a outro de implicações gerais e vice-versa.

Seguindo a lógica das traduções, Latour (2001) insere os objetos na condição de híbridos sociotécnicos, uma vez que emergem da tessitura complexa entre sociedades e suas tecnologias, pólos que, segundo este autor, não podem ser estudados separadamente, nem de modo antagônico. Cada objeto pode ser tomado dentro do que Latour (1999) chama de série paradigmática<sup>5</sup>, assim como podemos imaginá-lo, em uma série sintagmática<sup>6</sup>. O martelo, objeto freqüentemente evocado neste tipo de ilustração, resulta de uma interação partilhada com não-humanos que, para tanto, foram extraídos, recombinaos e socializados para perenizar uma ação no tempo e no espaço. Numa longa série paradigmática através da história, o martelo sofrerá todos os tipos de transformações que vão dar ensejo à emergência de possíveis substitutos em sua incrível variedade de formas, todos descendentes do martelo primitivo. Na série sintagmática, o mesmo objeto pode ser visto sob outro ângulo, na interação atual que se dá com seu usuário, impondo modulação nos gestos e na força impressa nas ações para seu manuseio.

<sup>4</sup> Como o bilboquê, o diabolô, o pião, a pipa, a peteca, o mané gostoso, a cama de gato, os presépios, entre outros.

<sup>5</sup> Entendemos que a palavra paradigmática é usada, neste caso, para qualificar um eixo de análise no qual as formas de um protótipo servem de modelo para os demais objetos de um mesmo grupo, ao longo do tempo. (Dicionário da Enciclopédia Mirador, Houaiss, 1976, p. 1277).

<sup>6</sup> Entendemos como sintagmático o eixo no qual podemos perceber, no presente, como se dá a utilização de um determinado objeto com todos os desdobramentos que podem emergir numa interação sociotécnica (adaptação feita a partir do Dicionário da Enciclopédia Mirador, Houaiss, 1976).



Latour (2000) fala desses objetos banais em nosso cotidiano como “caixas-pretas”<sup>7</sup> cuja função é óbvia e não desperta nenhum tipo de dificuldade ou estranhamento. Menciona um abridor de latas comum sendo utilizado pela primeira vez por uma criança, impondo/sugerindo todas as estratégias necessárias para dominar a técnica nele embutida ao longo de uma série que pode ser tomada, a título da nossa reflexão, nos dois eixos mencionados acima: *paradigmático* porque congela, pereniza todo o esforço contido neste objeto, desde a primeira vez em que se tornou imperativo o simples ato de abrir uma lata, fato que nos remete: à necessidade de usar latas, ao aparecimento da tecnologia para conservar e armazenar alimentos, ao tipo de material adequado para a embalagem e para o transporte, aos múltiplos *designs* que foram assumindo lata e abridor, à construção dos hábitos alimentares humanos, numa cadeia que chega até à situação atual, dentro de uma condição de estabilização provisória de toda a rede; e *sintagmático*, porque impõe uma forma específica de manejo para obter o efeito desejado: a força, a inclinação da mão, o ponto de apoio na lata, o ritmo e a direção dos movimentos. Esse exercício pode ser desenvolvido para qualquer objeto que nos rodeia, constituindo-se em uma chave para a análise de nossa própria humanidade: haverá uma história para contar que será a nossa própria história; a concretude do objeto em questão será a de um híbrido que terá, na sua fabricação, as propriedades de não humanos emaranhadas com as nossas propriedades, pois será matéria extraída, recombinação e socializada; sua presença, obscurecida pela sua obviedade, carregará uma ação delegada por nós no tempo e no espaço, podendo significar um convite, uma permissão, uma interdição, possibilidades diversas desenvolvidas a partir de materiais muito heterogêneos cujo resultado em nada se parece conosco, nem com a matéria bruta de que são feitos<sup>8</sup>. Da mesma forma, os brinquedos, como qualquer objeto, se oferecem para estudo como um produto das nossas relações sociotécnicas (Queiroz & Melo, 2007).

### 3. Metodologia

Este artigo refere-se a uma parte mais geral e introdutória em que seguimos as redes do brinquedo artesanal buscando fundamentar a pesquisa com a revisão de literatura pertinente e com a nossa entrada no campo para a verificação das práticas artesanais vigentes na região. Ao longo de nossas buscas, verificamos que o estudo dos brinquedos, salvo exceções<sup>9</sup>, não costuma aparecer em produções acadêmicas nacionais, sendo mais comum encontrar

<sup>7</sup> Caixas pretas, segundo Latour, são “fatos inegáveis”, “máquinas altamente sofisticadas”, “teorias eficazes”, “provas irrefutáveis”, enfim, tudo aquilo que é dado como certo, pronto, usado por todos -“ponto de passagem obrigatória”-, cuja força e solidez apontam para uma grande quantidade de associações que mantêm coesa uma multidão de aliados, com a expectativa de operar bons efeitos (Latour, 2000, p. 230).

<sup>8</sup> Veja-se o exemplo de uma cerca para conter os rebanhos.

<sup>9</sup> Entre elas, podemos verificar os brinquedos atrelados aos modos de brincar nos volumes 1 e 2 de Carvalho, A. M. A. e outros, *Brincadeira e Cultura: viajando pelo Brasil que brinca*, São Paulo: Casa do Psicólogo em que os autores mapeiam recursos lúdicos verificados em diversas regiões do país.





informações a seu respeito em sites que reúnem dados advindos de fontes estrangeiras. O grupo de bolsistas e estagiárias do projeto esteve implicado, portanto, com a discussão de material encontrado em livros nacionais e estrangeiros, assim como na internet, principalmente em sites de museus europeus que nos trouxeram informações sobre a história dos brinquedos tradicionais escolhidos para estudo. O grupo se reunia semanalmente para colocar à prova as construções realizadas a partir deste material e para traçar estratégias de busca. Como forma de abordar o campo, algumas visitas também foram feitas às oficinas de artesãos, assim como a museus (Museu do brinquedo e Museu de Artes e Ofícios em Belo Horizonte e Museu Regional de São João Del-Rei). Desdobrando-se em outras ações do projeto cujos resultados não serão o nosso foco deste artigo, cada membro da equipe dedicou-se ao estudo relativo a um brinquedo ou jogo artesanal, traçando, para cada um deles: 1. as suas origens: onde, quando e como surgiu, como entrou em nossa cultura; a que outras áreas do conhecimento o objeto pode estar ligado (História das religiões? História dos esportes? Folclore? Atividades da vida cotidiana? Técnicas? Descobertas científicas? Como aparece em outros lugares?); 2. seu deslocamento na passagem de grupo para grupo; 3. denominações que recebe através da análise etimológica dos termos típicos nos diversos lugares: a que histórias remetem? Como os nomes podem encerrar a história dos usos e significados dos objetos para os grupos humanos que deles fazem uso; 4. traduções possíveis (formas, materiais utilizados na sua confecção), além da descrição do seu processo de confecção através das narrativas dos artesãos e das versões contemporâneas; 5. maneiras de apropriação do jogo pelos grupos culturais, atividades eliciadas com seus combinados de regras, incluindo os relatos das gerações; aprendizagens realizadas através dos jogos (a que se prestam no imaginário dos seus usuários, como entram em suas histórias, que estratégias propiciam).

O material coletado teve como produto final um Catálogo<sup>10</sup> de Brinquedos e Jogos Artesanais que foi introduzido por esta discussão inicial permeando o conjunto dos brinquedos artesanais pesquisados e sua relação com o artesanato local, seguindo-se de capítulos onde cada brinquedo ou jogo protagonizava o estudo.

## 4. Revisão de Literatura

### 4.1. Brinquedos: objetos que carregam histórias

Os brinquedos são objetos que, desde a mais remota antiguidade, despertam o interesse de crianças e também de adultos, visto que, para as crianças, são instrumentos que

---

<sup>10</sup> O *Catálogo de brinquedos e jogos artesanais* resultou de projetos desenvolvidos na Brinquedoteca da UFSJ com apoio do CNPq, no ano de 2007, e Fapemig, nos anos de 2009 e 2010. Neste momento o material passa por revisão para possível publicação.



instigam a imaginação e fazem com que estas se insiram num mundo mágico de fantasia e faz de conta (Benjamin, 1984; Vygotsky, 1930/1984). Já para alguns adultos, os brinquedos constituem uma forma de gerar recursos financeiros e também, para muitos artesãos, são parte de uma paixão pessoal que busca resgatar objetos que fizeram parte de sua infância e foram se perdendo a partir do processo de industrialização.

Os brinquedos são tão comuns no nosso dia-a-dia que muitas vezes não paramos para pensar a respeito de perguntas simples que envolvem esses objetos, tais como: o que vem a ser um brinquedo? Qual a sua origem? Como se inseriu num sistema de produção e trocas? São questões importantes que, em muitos momentos, passam despercebidas.

Nos dicionários etimológicos da língua portuguesa a que tivemos acesso, verificamos que a palavra brinquedo vinha de *brinco* que, além do sentido usual de pingente para as orelhas, também significava distração infantil, gracejo, brinco de crianças. Para a palavra brincar, da qual brinquedo e brinco são rizotônicos, apontam-se como origens próximas ou remotas algumas hipóteses: anglosaxônica, de *springan*, no sentido de pular e de *bli(n)kan*, no sentido de gracejar, sendo ambas formas convergentes; latina, através das formas *vinclu*, *vincru*, *vrinco*, das quais brinco seria uma corruptela. A palavra *brinco* que deu origem a brincar e brinquedo é de utilização mais antiga na história (século XVI), com a aparição da palavra brinquedo datada de 1844 (século XIX). Igualmente do latim *jocari*, vem a palavra *jouer*, brincar, interpretar (jogo de faz-de-conta), em francês, que dá origem à *jouet*, brinquedo. Para *toy*, no inglês, a análise etimológica aponta a palavra como derivada de *tracier*, do francês, fazendo a indicação de que o significado possa estar ligado a rastro, trilha, provavelmente aludindo a algo que *leva a*, que *deixa traços*, que *segue* ou *imita*. A análise etimológica da palavra brinquedo nos mostra que não podemos pensar este objeto independentemente da ação de brincar e sem verificar a sua trajetória histórica (Queiroz & Melo, 2007).

Há lendas e suposições de que a existência de objetos semelhantes aos brinquedos que hoje conhecemos teria ocorrido em tempos diferentes e em várias civilizações. Não se sabe ao certo se estes objetos teriam sua origem em determinado lugar, espalhando-se através dos movimentos humanos realizados sobre a geografia do planeta, ou se estes objetos nasceriam ímpares em cada região, mas, ao mesmo tempo, síncronos com todos aqueles inventados em outros lugares e em outros tempos, como resposta às necessidades de ordem prática vivenciadas pelos humanos. Assim, um objeto com determinadas propriedades e destinado a certos usos poderia ser encontrado em versões mais ou menos semelhantes, mas guardando algumas diferenças em função das particularidades do tempo e espaço em que é construído, assim como dos usos que lhes são atribuídos.

Referindo-se ao brinquedo, Kishimoto (1993) apresenta hipóteses para o fato de determinados objetos aparecerem em diversos povos distantes geograficamente. Uma delas prevê a transmissão de aprendizagens de um grupo a outro pelo contato através das rotas





dos viajantes ou comerciantes, a partir de um movimento de disseminação de práticas. A outra hipótese fala da criação independente e simultânea por diversos povos que não tiveram contato entre si, argumento que está de acordo com a idéia de Leroi-Gourham (1943/1984a, 1945/1984b) sobre a criação das técnicas como um movimento para fazer face às exigências da vida cotidiana com todos os desafios que a mais simples das atividades nos impõe. Estas hipóteses nos parecem ótimos exemplos de como atuam as redes e de como a Teoria Ator-Rede - TAR pode nos ajudar na compreensão destes fenômenos (Queiroz & Melo, 2007).

Segundo Vygotsky (1930/1984), os brinquedos são concebidos como artefatos produzidos por humanos mediados pelos contextos em que estão imersos e que, ao longo da história, surgem como uma cópia de objetos da realidade que se oferecem às crianças como suportes de suas brincadeiras, ou construídos por elas próprias a partir de modelos e materiais disponíveis no ambiente, feitos em tamanho menor e compatível com as dimensões dos “pequenos adultos”, tal como antes eram vistas as crianças. Prestam-se ao entendimento e elaboração da realidade em que vivem as crianças dentro de seu grupo social.

Benjamin (1984), ao referir-se à história cultural do brinquedo, ressalta que estes objetos nasceram nas oficinas de artesãos, sendo produtos secundários das indústrias manufatureiras: animais de madeira surgidos das sobras do trabalho do marceneiro, soldados de chumbo como aproveitamento dos restos do trabalho do caldeireiro, as bonecas de cera como subproduto das fábricas de velas e assim por diante. Para este autor, os brinquedos são um *mudo diálogo simbólico entre a criança e seu povo*, mesmo quando não imitam os instrumentos dos adultos. Primitivamente, ressalta o autor, os brinquedos teriam sido objetos de culto que, mais tarde, graças à imaginação das crianças, transformaram-se em objetos lúdicos. O chocalho, por exemplo, serviu como instrumento de defesa contra os maus espíritos e não é por acaso que costuma ser dado ao recém nascido, oferecendo-lhe proteção na sua condição de indefeso. Igualmente, o arco, a bola, a roda e o papagaio teriam tido uma função nos rituais e atividades do mundo adulto para depois se transformarem em brinquedos.

Ariès (1981) expressa a dificuldade de fazer a distinção entre brinquedos e outros objetos produzidos em miniatura, constatando que não eram as crianças as únicas a se servirem das réplicas. Miniaturas de objetos também eram utilizadas por adultos em cultos domésticos ou funerários, ou até mesmo como instrumentos do bruxo ou feiticeiro, como no caso da boneca. Diz o autor que o gosto de representar, de forma reduzida, coisas e pessoas do cotidiano, resultou numa arte e num artesanato popular para satisfazer adultos e distrair crianças, dando como exemplo os presépios e outras representações das cenas marcantes do imaginário popular. O gosto pelos bibelôs, objetos em miniatura tomados como interessantes indistintamente por crianças ou adultos, consagrou uma tendência cuja indústria foi nomeada *bimbeloterie*. Segundo Ariès (1981), o bibelô, que se tornou, com o tempo,



monopólio de crianças, era, no século XIX, objeto de salão e de vitrines: moveizinhos, louça minúscula e toda a sorte de reduções de objetos do cotidiano que jamais tinham sido destinados às brincadeiras de crianças passaram ao domínio da infância. Outros objetos destinados à distração dos adultos, em seu tempo de ócio, como os fantoches, teatros de marionetes e bilboquês tiveram seu período de florescimento e moda no século XVIII e XIX, até serem deixados e apropriados como brinquedos para as crianças. As bonecas também passaram pelo mesmo processo no deslocamento de seu público: do século XVI ao início do século XIX, serviram como manequins de moda às mulheres elegantes, antes de entrarem para o universo infantil. A sua passagem à condição de objeto lúdico foi se dando, segundo o autor, a partir 1600, consumando-se a “especialização infantil do brinquedo” (p. 49), devido à importância atribuída à infância, revelada pela iconografia e pelos trajes desde o fim da Idade Média.

Brougère (2002) define brinquedo como um objeto passível de ser utilizado como suporte de uma brincadeira, podendo ser, num primeiro caso, um objeto manufaturado, um objeto fabricado pela própria criança que lhe atribui significado lúdico enquanto dura a atividade de brincar. Num segundo caso, seria um objeto industrial ou artesanal oferecido pelos adultos à criança que assume a condição de consumidora. Brougère (2004) declara sua dedicação ao estudo do brinquedo desde a década de 70 e vê, neste objeto, uma fonte inesgotável de pesquisa acerca dos modos como cada cultura incorpora e reflete, através de artefatos lúdicos, as suas formas de relação, numa tessitura complexa de funções que abarcam possibilidades de ação, mecanismos e movimentos, assim como os significados atribuídos a essas ações. Para ele, tanto na brincadeira como no brinquedo, “há uma faceta de atividade e uma faceta de expressão simbólica”, podendo aparecer o brinquedo como “desencadeador tanto ao nível do agir como ao nível do sonhar” (p. 69). Para Benjamim (citado por Rabinovich, 2003), “enquanto o brinquedo representa a proposta do adulto, o brincar expressa a resposta da criança que, deste modo, manifesta a sua autonomia escolhendo com e o que brincar” (p. 11)

#### **4.2. Brinquedos em diferentes versões: tradicional, popular, artesanal, industrializado, ecológico.**

Buscando definir nosso objeto de estudo, uma das primeiras tarefas que emergiram no grupo de pesquisa foi a necessidade de estabelecer alguma delimitação sobre o que seria um brinquedo artesanal. Autores como Brougère (2002), Amado (2007) e Manson (2002), ao buscarem uma distinção entre os vários tipos brinquedos segundo as técnicas que regem a sua fabricação, propõem a classificação destes artefatos com as denominações de “brinquedos industrializados”, “brinquedos artesanais”, “brinquedos populares”, “brinquedos ecológicos”.



Os brinquedos industrializados são produzidos em larga escala e em série. Segundo Mefano (2005), a produção de brinquedos se iniciou como um subproduto de atividades regidas por corporações de outros ofícios, envolvendo, portanto, outros campos da atividade humana. Em Heskett (citado por Mefano, 2005), encontramos a história da produção de brinquedos relacionada ao fluxo de inovações das tecnologias e dos materiais. Segundo este autor, foi na Alemanha o nascedouro das primeiras indústrias exclusivamente voltadas para a produção de brinquedos na Europa. Eram pequenas fábricas originadas de oficinas domésticas que se transformaram em negócios de família, chegando a exportar peças para outros países.

Apesar de todo o crescimento e sofisticação verificados na industrialização de brinquedos, Mefano (2005) considera que o brinquedo industrializado não chega a substituir as antigas técnicas de fabricação do brinquedo artesanal, apontando dois fatores para a manutenção deste último. O primeiro se assenta numa fala de Synésio Batista, então presidente da Associação de Fabricantes de brinquedos (ABRINQ), proferida na abertura da Feira Internacional de Brinquedos, em 2002, trazendo o dado de que a maior parte das crianças brasileiras não teria, nessa época, poder aquisitivo para comprar brinquedos industrializados. Encontrados em feiras livres, mercados e mercearias, os brinquedos artesanais eram os objetos lúdicos consumidos pela grande parte da população infantil sem recursos, em muitas cidades do interior brasileiro, uma vez que a produção artesanal, incluindo a de brinquedos, é um dos meios de subsistência da população. Com o incremento do poder aquisitivo da população brasileira nestes últimos 8 anos, esta situação pode ter sofrido algumas mudanças no sentido de uma maior sofisticação da produção e distribuição do artesanato, sem, no entanto, excluir o brinquedo artesanal de seu nicho de consumo. Um segundo fator é a convivência, lado a lado, das versões industrializadas com as versões artesanais de brinquedos, havendo, em alguns casos, segundo a autora, uma troca de influências entre ambas as partes: brinquedos industrializados são copiados em materiais acessíveis pelo trabalho artesão e brinquedos tradicionais confeccionados artesanalmente são cooptados pela indústria de brinquedos em materiais como o plástico, a borracha e outros polímeros.

Amado (2007) faz uma distinção entre brinquedos artesanais e brinquedos populares. Para o autor, os brinquedos artesanais são aqueles produzidos por artesãos a partir de matérias-primas facilmente encontradas no ambiente, geralmente vendidos em feiras e romarias, servindo como fonte de expressão cultural de cada região. Já os brinquedos populares, são confeccionados pelas mãos da própria criança ou pelos adultos que as cercam, marcando uma diferença de base em relação às produções de profissionais especializados. Os objetos desenvolvidos pelas crianças ou seus familiares exercem grande influência no mundo infantil, uma vez que a criança está criando ou mesmo transformando aquele brinquedo em algo de sua autoria. Além disso, é possível, através do contato com os mais velhos, o acesso a



uma cultura vivida por eles, o que estabelece um maior contato sócio-afetivo e a tradução de elementos culturais para o universo da criança. Segundo Brougère (2002), existe uma diferença importante em relação a esses tipos de brinquedos, pois os brinquedos artesanais e os industrializados são “produzidos para as crianças e não pelas crianças” (p. 63).

Tentar separar, em categorizações estáticas, o brinquedo tradicional de sua versão popular ou entre este e o brinquedo artesanal mostrou-se tarefa árdua uma vez que, a todo instante, nos deparamos com situações intermediárias de um contínuo, caracterizando um processo sempre móvel regido por variáveis muito heterogêneas. Uma pipa (papagaio de papel, como também é conhecida), por exemplo, poderia estar alocada numa tripla classificação, enquanto um brinquedo tradicional, popular e artesanal: tradicional pela sua antiguidade e maneira informal da transmissão de suas regras; popular, pois atinge segmentos variados e se propaga, em algumas épocas do ano, à semelhança de uma “epidemia” por várias faixas etárias e classes sociais, sendo de baixíssimo custo e acessível, tanto pelos materiais como pela técnica de confecção, sempre repassada com sucesso de geração para geração. Como classificar as versões industriais de brinquedos tradicionais como, por exemplo, o *beyblade*<sup>11</sup> ou o *levitron*<sup>12</sup> que traduz contemporaneamente o pião de madeira torneada? O que dizer também das fábricas de brinquedos artesanais que, pela quantidade de peças produzidas, caracterizariam muito mais um industrianato<sup>13</sup> do que um artesanato? Na classificação de brinquedo popular, chegamos a encontrar os brinquedos *made in China* com a argumentação de que estes seriam populares devido ao seu baixo custo.

Segundo Mefano (2005), a produção em larga escala de brinquedos com mão de obra chinesa produziu, ao mesmo tempo, um fenômeno de barateamento e pasteurização destes objetos. Se, por um lado, o brinquedo industrializado se tornou acessível e se popularizou pelo baixo custo de produção, por outro lado, percebemos que os brinquedos vendidos nas casas de “R\$1,99” são de qualidade duvidosa por não seguirem as normas de segurança prescritas pelos órgãos de controle, além de copiarem grosseiramente e disseminarem de forma massificada os elementos que representam. Na ausência de marcas culturais próprias, os objetos perdem a identidade de origem e assumem uma versão global única e empobrecida. Brougère (2004) já chamava a atenção para o fato de que os mesmos brinquedos podem ser observados no universo lúdico das crianças de todo o mundo, seja na Europa, na Ásia, e nas Américas, a partir de uma “lógica da globalização de intercâmbios” (p. 7), embora nem todos esses objetos tenham repercussão idêntica em todos os lugares, uma

<sup>11</sup> Beyblade é uma versão contemporânea do pião cuja produção foi iniciada pela *Takara* em 1997, sendo seguida, em 2002, pela *Hasbro* que produziu protótipos baseados na série correspondente de televisão. O brinquedo foi muito popular entre os meninos, por se prestar a muitas formas de jogar e estar articulado à série televisiva.

<sup>12</sup> Produto industrializado que consiste em um pião adicionado por uma placa de acrílico e de uma base contendo íons. O pião gira sobre a base acrílica e, quando esta é retirada, o pião passa a flutuar. Tem sido utilizado para o ensino da física.

<sup>13</sup> Oliveira (1986) define industrianato do brinquedo como uma produção manufaturada que se caracteriza pela uniformidade de cores e modelos que se repetem para atender as demandas de um mercado.



vez que cada objeto vai ser apropriado diferentemente, segundo as particularidades de cada cultura. Este autor destaca que um estudo do brinquedo e dos seus usos deve estar enraizado a um contexto cultural específico, segundo os costumes locais que são reveladores das formas como são travadas as relações não só entre adultos e crianças, mas das crianças entre elas, devolvendo ao mundo adulto como o entendem e como o elaboram através de seus brinquedos e brincadeiras.

Segundo Law (1997), o que está em jogo, nestes processos em que os objetos ou tecnologias vão se modificando, é o que ele chama de *tradução*. Através deste conceito, podemos perceber que fatos e artefatos, ao passarem de mão em mão, vão assumindo características outras além daquelas que marcam a sua identidade original. Se adotarmos uma lógica em redes (Serres, 1999), veremos o quanto a perspectiva linear limita a compreensão dos fenômenos. A lógica das redes é uma lógica das traduções, pois se opera em cadeias nas quais vários tipos de materiais heterogêneos e díspares vão se conectando para produzir mesclas inéditas, num movimento incessante e inesperado que inclui simetricamente o engenho humano e a durabilidade da matéria. O conceito de tradução nos oferece um eixo de análise para o entendimento dos fenômenos estudados pelas *humanas ciências*<sup>14</sup>, assumindo uma posição de centralidade dentro da abordagem teórica da T.A.R., pois conjuga dois movimentos: o de associação (pelas conexões estabelecidas) e o da ação (através das cadeias que vão produzindo a diferença). Sendo dinâmicos e por estarem sempre em movimento, os fenômenos não cabem em categorias estanques. Ao invés de classificá-los em escaninhos, julgamos mais adequado pensar nestes objetos emergindo de redes que combinam elementos heterogêneos. Um brinquedo tradicional, pela sua sobrevivência e antiguidade, pode ser apropriado de diversas maneiras, seja numa confecção tosca entre crianças, seja em trocas intergeracionais. O mesmo objeto pode assumir contornos artesanais, sendo ainda passível de uma fabricação numa escala mais ampla, incorporado pela indústria com a utilização de materiais que não eram cogitados em sua versão original.

Diante do dinamismo deste fluxo, cientes de que as classificações são provisórias, tomamos o brinquedo artesanal como aquele que é confeccionado por artesãos, a partir de materiais próprios de uma região, especialmente com alguns tipos de madeira, fibra, pano, barro ou ferro, nutrindo-se primordialmente das raízes culturais de um determinado grupo. Através da herança dos vários deslocamentos ocorridos pelo globo, esses brinquedos trariam elementos de outros povos, atualizados nas formas que lhes foram atribuídas por um grupo em particular num movimento de tradução: elementos de outras culturas se encontram mesclados nas formas regionais de elaborar o objeto, fazendo durar o esforço e a intenção investidos na fabricação do primeiro exemplar. Pelas traduções operadas, percebemos a

<sup>14</sup> Segundo Latour, Schwartz e Charvolin, (1998), com inspiração no próprio Serres de quem Latour foi discípulo, não é lícita a divisão entre as ciências ditas da natureza, tomadas como exatas, e aquelas dedicadas às humanidades, tidas como ciências moles, uma vez que a elas se atribui o estudo do erro, do que não é exato. A ciência, qualquer que seja, é uma fabricação humana e, portanto, é uma *humana ciência*.





dinâmica do universal e do particular se atualizando, não como uma oposição, mas como um movimento já conhecido em outros tempos e lugares que assume o contorno de um contexto específico, ao mesmo tempo conectando-se com versões encontradas em diferentes locais do globo. Nessa mesma linha de pensamento, Carvalho e Pontes (2003) defendem a dinâmica entre universalidade e diversidade com relação ao brincar e ao brinquedo, apontando-a como uma aparente contradição. Tradições transmitidas de grupo em grupo, de geração em geração, se repetem e, ao mesmo tempo, se modificam em função das especificidades regionais e se recriam a partir da inventividade dos brincantes.

O artesanato sempre esteve à mercê das possibilidades contextuais para prover as oficinas com matéria-prima adequada à confecção de objetos, fossem estes brinquedos, móveis ou utensílios. Com a escassez da madeira nas últimas décadas, tem-se observado que os brinquedos *ecologicamente corretos* vêm sendo fabricados com MDF<sup>15</sup>, material que é apontado, entre outros, como substituto da madeira. O adjetivo ecológico relativo ao brinquedo é de utilização mais recente e marca uma época em que se impõe, aos humanos, a necessidade de preservar recursos que tendem a rarear e a se extinguir, sob pena de destruímos as fontes de provisão do planeta.

As crianças desde sempre estiveram atentas aos recursos naturais que as circundam para transformá-los em objetos de brincar. Especialmente nas zonas rurais, entre crianças que não têm acesso fácil a produtos industrializados, ou mesmo entre aquelas que encontram diversão ao transformar o que se apresenta disponível à vista, ao tato e ao desejo, percebe-se a utilização de recursos que a natureza oferece. Benjamin (1984) já chamava a atenção para as múltiplas possibilidades que a imaginação infantil encontra nos restos dos afazeres do mundo adulto. Onde só conseguimos ver sobras imprestáveis, diz o autor, as crianças conseguem vislumbrar um mundo de formas, texturas e cores que vão sugerindo novas e surpreendentes composições com as quais se deleitam nos seus jogos simbólicos. Pedacos de madeira viram carrinhos; galhos viram estilingues, arcos, flechas, nas brincadeiras de índio e cow-boy; comida de boneca pode ser feita de folhas e flores caídas do jardim. Esse tipo de suporte para as atividades lúdicas infantis é chamado de *brinquedo ecológico* por Manson (2002).

Muitas crianças indígenas, entre outras que habitam próximas às regiões onde a vegetação predomina, ainda utilizam elementos da natureza como suporte de seus próprios brinquedos. A utilização de sementes, barro, galhos, pedras e vários outros materiais faz com que as próprias crianças criem e construam seu brincar de forma bastante particular. É o caso de muitos adultos ao relatarem a confecção de animais utilizando legumes ou sabugos de milho, quando eram crianças. Altman (2007) fala dos objetos com os quais os índios brasileiros brincavam, feitos pelas próprias crianças ou pelos adultos, reproduzindo animais e homens de uma forma simples. Na confecção, era utilizado todo tipo de material

<sup>15</sup> Sigla para Medium Density Fiberboards.





encontrado na natureza, ficando a cargo da criatividade de cada autor selecionar, dentre tantos materiais, aqueles que iriam ornamentar bonecas e animais de barro ou os que iriam servir para enfeitar as armas e utensílios infantis.

A confecção dos brinquedos permitia uma maior interação em vários níveis: entre o adulto e a criança, entre crianças e entre a criança e seu objeto de brincar. A fabricação do brinquedo como a ponte que liga o adulto à criança foi destacada por Benjamim (1984), pois, quando realizada conjuntamente e destinada ao comércio, esta atividade tinha o efeito de reforçar as trocas entre criança e adulto. Sendo o processo de produção passado de pai para filho, o ofício de artesanato ficava como herança que unia estas duas gerações. Historicamente, verificamos em autores como Ariès (1981), Benjamin (1984), Priore (2007) e Manson (2002), que a presença da criança no cotidiano dos adultos, nas atividades domésticas de sobrevivência ou nas atividades que ofereciam provento às famílias, era mais uma forma de introduzir os mais jovens nos seus grupos de pertença. Prestando-se a uma apresentação das regras da cultura, essas atividades eram, ao mesmo tempo, ocasiões para a criança elaborar essa imersão no mundo adulto, valendo-se das estratégias de tradução dessas experiências para o universo infantil através dos brinquedos e brincadeiras. Figuras humanas, animais, utensílios e outros objetos miniaturizados sempre chamaram a atenção das crianças como objetos de brincar. Em desenhos, pinturas e, mais recentemente, fotos (apreciadas em visita ao Museu de Artes e Ofícios, em Belo Horizonte, MG), foi-nos possível observar a presença da criança e do jovem acompanhando o adulto nos fazeres de seu grupo.

#### **4.3. História dos nossos brinquedos: herança que se traduz em Minas**

Os brinquedos estão para além de apenas promover a união, integração e divertimento, pois se tornaram um elemento importante na fabricação e no comércio dos séculos passados. A produção e comercialização de brinquedos constituem processos que foram se intensificando ao longo dos séculos até chegar ao patamar conhecido contemporaneamente. Vários conflitos de interesses em torno do monopólio da fabricação dos brinquedos aconteceram na Europa, no final dos séculos XVI e XVII. Manson (2002) descreve a maneira pela qual o brinquedo foi conquistando espaço no comércio europeu e como se deu o processo de regulamentação da profissão de artesanato. Não foi sem disputas que os fabricantes de brinquedos constituíram um ofício independentemente dos fabricantes de bibelôs, dos espelheiros, dos douradores de couros, dos torneiros e dos ourives. Entre os artífices do século XVII, cada corporação reivindicava para si o monopólio dessa fabricação cuja regulamentação tinha que ser paga por uma taxa fiscal. Na França do século XVII, os brinquedos feitos de ouro, estanho, marfim, vidro e espelhos tinham destaque entre os membros da corte e eram tidos como brinquedos de luxo. Esses brinquedos artesanais feitos



com pedras preciosas e materiais caros eram obras de arte destinadas às crianças da aristocracia francesa, tinham alto custo, representando verdadeiros troféus.

Surpreende-nos verificar que a história da fabricação dos brinquedos na Europa levantada por Manson (2002) envolveu tantas contendas. Estas ocorreram tanto no âmbito da fabricação como no âmbito do comércio. Os fabricantes de figurinhas começaram a especializar-se na fabricação de bonecas e de *ménages*<sup>16</sup> parecidos com os que a corporação dos fabricantes de bibelôs e brinquedos fazia, dando início a uma disputa pelo monopólio da fabricação do brinquedo. Com relação ao comércio, este mesmo autor nos traz informações de que os brinquedos produzidos pelos artesãos tornavam-se um monopólio dos mercadores que disputavam o mercado com os vendedores ambulantes por ocasião das feiras. Os brinquedos populares chegavam às cidades européias através dos vendedores ambulantes que passavam de feira em feira, vendendo suas mercadorias. Os *retroseiros*, tal como eram chamados os vendedores ambulantes, vendiam brinquedos, mas não lhes era permitido fabricá-los. Na comercialização de brinquedos, estes mercadores conseguiram colocar-se em vantagem sobre cada fabricante isolado, por reunirem, em suas tendas, uma variedade de brinquedos oriundos das oficinas de vários artesãos. Os registros iconográficos dos primeiros brinquedos comercializados pelos *retroseiros*, como os ilustrados na gravura *O retroseiro pilhado por macacos* de Pieter Aertsen (citado por Manson, 2002), mostram os brinquedos em meio a utensílios e objetos destinados ao uso das comunidades. Esses brinquedos eram miniaturizações, com ou sem adaptações, dos objetos utilizados pelos adultos, como por exemplo, o cavalo de pau, o tambor, a corneta, a flauta, pequenas espadas, bolas. As feiras eram grandes ocasiões anuais para a venda dos brinquedos que chegavam às províncias através de expedições. No mesmo período (entre os séculos XVI e XVII), em Paris, pela sua originalidade e elaboração cuidadosa, os produtos vendidos produziam admiração nos seus freqüentadores. Na Alemanha, posteriormente, as feiras passaram a vender não só objetos reservados à elite, mas também pequenos objetos em madeira. Na Holanda, algumas gravuras ilustram tendas para o comércio de brinquedos no século XVI. Os brinquedos fabricados com materiais caros passaram a ser reproduzidos em madeira, papel e pano, deixando-os acessíveis às classes populares (Manson, 2002).

A crescente e longa disputa pelo mercado e pela fabricação dos brinquedos nos dá uma idéia da importância que esses artigos assumiram nessa época, fazendo-nos levantar os elementos que estimularam a sua rede de fabricação e comércio. É interessante entender não só como aconteceram as transformações nas legislações das corporações, os tratados de monopólio, mas principalmente o que motivou todos esses embates entre ofícios, assim como as características desses movimentos que nos influenciam até hoje. O comércio de brinquedos

---

<sup>16</sup> Segundo Manson (2002), os *ménages* eram coleções de miniaturas feitas de estanho e outros materiais que eram ofertados como presentes às crianças. Compunham estes *ménages* peças que reproduziam, em pequena escala, utensílios, pequenos animais e figuras humanas.



artesanais era grande, concorrido e importante para a economia, foi permeado pelas influências produzidas pela revolução industrial, logo se rendendo à mecanização e ao capitalismo. Os brinquedos industriais com suas características de baixo custo e rápida fabricação conquistaram rapidamente um mercado ainda maior, revelando técnicas e materiais antes inéditos (Manson, 2002).

Contemporaneamente, a indústria de brinquedos cresce a cada dia, inovando e complexificando ao máximo a produção destes objetos. Toda a tecnologia investida nos brinquedos atrai e conquista as crianças do século XXI, tornando-os muito rapidamente candidatos à obsolescência, sempre superados pela versão mais recente e mais sofisticada lançada no mercado. Podemos observar, entretanto, que os brinquedos dotados de maior investimento tecnológico não necessariamente determinam o desaparecimento dos brinquedos mais antigos. Ao contrário, ambos passam a coexistir, contribuindo cada um ao seu modo para compor espaços lúdicos que são diferenciados, porém não excludentes. Ademais, cada um deles (brinquedo contemporâneo e brinquedo tradicional) possui tal especificidade que eles não chegam a concorrer entre si. Poderíamos talvez falar de nichos em que um ou outro atinge uma preferência mais arraigada, principalmente se levarmos em conta as condições socioeconômicas que permitem a sua aquisição. No prefácio do livro de Amado (2007), Estrela chama a atenção para a importância de resgatar o processo de fabricação manual do brinquedo, em Portugal, uma vez que a criança se interessa e valoriza mais o objeto se participa da sua fabricação. Sob a mesma lógica, Benjamin (1984) defende a construção do brinquedo de forma transparente pela e/ou para a criança, permitindo-lhe ter, mais que sua posse, a sua autoria.

No Brasil, o fenômeno de apropriação do brinquedo segue os mesmos moldes de sua difusão pelas várias partes do mundo. Segundo Bittencourt (citado por Kishimoto, 1993), o folclore português tem sua origem fundada nas milenares tradições européias, de forma que, mesmo não sendo portuguesas, aquelas que nos chegaram eram portadoras da marca lusitana. Kishimoto (1993) atribui a veiculação dos jogos tradicionais à tradição milenar da transmissão oral no folclore. Por esta modalidade informal de transmissão, as culturas indígenas foram acrescentadas e traduzidas pela cultura portuguesa e africana, respectivamente cultura dos donos originais da terra, a dos invasores e a dos explorados como mão de obra escrava. Maneiras de fazer e usar foram intercambiadas, produzindo versões que levavam em conta as especificidades de grupos e recursos de cada lugar. A pipa, por exemplo, cujo nascedouro nos remete à China, traduz-se com a vela em pano, na versão portuguesa, e em folha de palmeiras nas versões utilizadas pelos escravos africanos para sinalizar perigo diante da aproximação de capitães do mato aos quilombos (Voce, 2002). A peteca, que em tupi significa bater, confeccionada com uma trouxinha de folha cheia de pedras amarrada a uma espiga de milho, era um brinquedo dos índios que foi passando de geração em geração, transformando-se num esporte cujas regras foram criadas em 1932, com



reconhecimento do Conselho Nacional de Desportos em 1985 (Atzingen, 2001). O ioiô, que tem, tal como outros brinquedos, uma origem desconhecida, foi usado na pré-história como instrumento de caça para a captura de pequenos animais. Foi confeccionado em diversas versões utilizando materiais como pedra, barro, madeira e, mais recentemente, em plástico com um design e modos de apropriação que variaram bastante ao longo do tempo. Outros brinquedos passaram igualmente por processos de tradução: pelo encontro das culturas, propriedades foram trocadas, acrescentando aos objetos características que estes não possuíam em suas versões originais. As bonecas africanas eram de pano ou de barro, enquanto que as européias apareciam predominantemente em porcelana entre as famílias abastadas. Apresentadas aos nossos nativos, as bonecas de porcelana não eram vistas como brinquedos, mas idolatradas como divindades (Alves, 2003). Para alguns grupos, as representações dos seres vivos em figuras de humanos e animais eram feitas de barro, de palha e outras fibras disponíveis no ambiente. A imitação de animais com comportamentos místicos, por adultos e crianças, e a imitação dos afazeres dos adultos, pelas crianças, se traduzem nas diversas peças que ainda hoje são fabricadas artesanalmente pelas comunidades indígenas (arcos, flechas, abanos, petecas e utensílios variados feitos de barro, a partir de sementes, frutos rígidos e ocos, penas, cipós). Freyre (1963, citado por Mefano, 2005) ressalta que as origens do Jogo do Bicho, muito popular em nosso país, seriam um resíduo do animismo e do totemismo encontrados na cultura indígena. O fato corrente é que, nas tribos indígenas brasileiras, se verifica uma tradição de usar brinquedos e jogos em seu cotidiano, podendo muitas destas expressões lúdicas ter sido incorporadas pelo europeu e pelo africano de maneira recíproca.

Em Minas, especialmente nas cidades voltadas para o turismo onde ainda podemos verificar a existência das feiras de artesanato, algumas versões dos brinquedos tradicionais podem ser encontradas, mas observa-se que a sua produção, nos últimos anos, tem sofrido um expressivo declínio em prol da confecção de outros objetos artesanais mais demandados pelo público consumidor.

Os brinquedos artesanais se encontram ligados ao desenvolvimento de alguns ofícios, herdando deles uma contribuição expressiva no processo de sua fabricação. Particularmente nesta região de Minas, pelo que verificamos na história de vários artesãos, o fabrico de brinquedos precedeu muitas vezes a aprendizagem para a confecção de obras sacras. Não é raro encontrar artesãos que, apropriando-se do ofício de transformar a madeira, tiveram as primeiras experiências através da aprendizagem realizada com pessoas próximas ou da família, produzindo suas primeiras obras para suprir a escassez de recursos destinados à compra de brinquedos industrializados.

A história dos ofícios no Brasil data da época da colonização portuguesa. Segundo Boschi (1988), a disseminação das Escolas de Artes e Ofícios, nos primeiros séculos de colonização foi tarefa dos Jesuítas. Mas, nas Minas Gerais, a política da Metrópole



Portuguesa proibiu a fixação destes clérigos na capitania, fato que contribuiu para o desenvolvimento artístico-cultural de leigos, oportunizando a transmissão desses saberes através da relação aprendiz/oficial em que o ensino se fazia de modo menos rigoroso e sistemático, muitas vezes realizado no interior das casas coloniais. Devido às oportunidades geradas pela mineração, a partir do século XVIII, muitos profissionais liberais foram atraídos para as Minas Gerais, especialmente artistas, artífices e artesãos que se voltaram, em grande parte, para as artes religiosas, mercado este impulsionado pelas irmandades, confrarias e ordens terceiras<sup>17</sup>. Mesmo com a queda da produção aurífera, o ritmo da produção artística se manteve com um investimento significativo de recursos, gerando um movimento constante de refinamento por parte dos artistas na sociedade colonial mineira.

Casos emblemáticos desta região, no século XVIII, foram o de Manuel da Costa Ataíde, que veio a ser nomeado professor das “Artes de Architectura e Pintura”, em Mariana, e Manuel Francisco Lisboa que, já exercendo o ofício regular de carpinteiro, foi designado “Mestre de Obras Reais”. Filho deste último, desponta no cenário o talento de Antônio Francisco Lisboa, o Aleijadinho, considerado gênio de admirável habilidade artística para a execução de imagens sacras (Villalta & Lage, 2007).

As sobras oriundas dos diversos ofícios configuraram também, nesta região, a oportunidade para confeccionar brinquedos. Piões e bilboquês são confeccionados com peças restantes dos tornos; bonecas são feitas de sobras de pano dos alfaiates e costureiras, adornadas por lãs fitas, botões e outros aviamentos; carrinhos de boi, animais e outras figuras são habilmente entalhados a partir de peças de madeira insuficientes para obras maiores.

A circulação destes objetos também se deu de forma peculiar, seguindo o traçado que as mercadorias faziam pela região. À semelhança dos *retroseiros* na Europa do século XVII, apontados por Manson (2002), em Minas encontramos a figura dos *tropeiros*<sup>18</sup>. Através deles, se empreendiam vários tipos de trocas entre grupos e regiões dentro de Minas e entre regiões que hoje fazem parte de outros estados. Nos lombos de burros, eles transportavam alimentos, objetos e outros materiais que circulavam juntamente com as tropas que conduziam o gado. Era comum que, no exercício da confecção de brinquedos, estes fossem trocados como mimos entre os grupos para satisfazer as crianças e agradar os adultos. A figura do *viajante* surge como versão mais contemporânea destas figuras cuja função é fazer a circulação de mercadorias e abastecer o comércio local. Um caminhãozinho feito em madeira ou lata, uma bonequinha de pano, assim como utensílios domésticos feitos em miniatura

<sup>17</sup> As ordens terceiras são um tipo de confraria, ou seja, uma associação de leigos que se reúnem em torno da devoção de um santo. Distinguem-se das irmandades por estarem associadas às ordens religiosas da Idade Média ([http://pt.wikipedia.org/wiki/Ordem\\_terceira](http://pt.wikipedia.org/wiki/Ordem_terceira)).

<sup>18</sup> A palavra “tropeiro” deriva de tropa, numa referência ao conjunto de homens que transportavam gado e mercadoria no Brasil colônia. O termo tem sido usado para designar principalmente o transporte de gado da região do Rio Grande do Sul até os mercados de Minas Gerais ([www.historianet.com.br](http://www.historianet.com.br)).





podem ser vistos no Museu de Artes e Ofícios, em Belo Horizonte, ilustrando estes deslocamentos e os significados impressos nos objetos que contam histórias de relações entre o homem e seus ofícios.

## 5. Considerações Finais

No catálogo de brinquedos gerado a partir desta pesquisa, foram investigados brinquedos nas versões artesanais encontradas em Minas Gerais: a pipa e as controvérsias sobre sua extinção; o ioiô e as curiosidades em torno da utilização e dos modos e destrezas envolvidos no seu manejo; o pião e sua manutenção nas práticas lúdicas contemporâneas através de novas versões industrializadas; o bilboquê que, utilizado como passatempo pela realeza européia nos séculos XVII e XVIII, nos dá mostras de declínio na versão em madeira maciça; os brinquedos de transporte, especialmente o carrinho de boi, por sua presença marcante na ruralidade mineira, arregimentando festivais bastante concorridos; jogos como o xadrez e as bolinhas de gude, o primeiro na versão em pedra sabão muito encontrada no artesanato da região e o segundo como um jogo sazonal ainda capaz de aglutinar muitos jogadores nos espaços de rua; o tangran como um quebra-cabeça milenar que é fabricado artesanalmente com diversos tipos de materiais; a peteca como um artefato esportivo de origem indígena-brasileira e hoje reconhecida mundialmente enquanto modalidade esportiva; e a boneca, conhecida por sua ancestralidade e fabricada em suas múltiplas versões artesanais destinadas tanto às práticas lúdicas de crianças como a objeto decorativo para adultos. Para cada brinquedo ou jogo, foram mapeadas suas prováveis e incertas origens, seu traçado na história, suas denominações, as traduções que foi sofrendo a partir dos materiais empregados para sua confecção e os usos que lhe foram atribuídos pelos grupos observados na região. Verificamos que alguns destes artefatos estão em franca extinção, não mais sendo reconhecidos pelas novas gerações como objetos lúdicos, uma vez que estão sustentados por redes que foram enfraquecidas ao longo do tempo (materiais, técnicas de fabricação e práticas que se tornaram custosos para os fabricantes e brincantes). Outros, entretanto, mantêm-se potentes pela sua capacidade de aglutinar pessoas em torno deles, em brincadeiras informais ou em campeonatos, pela capacidade de assumirem versões inéditas e inventivas a partir da conexão com novos elementos, tornando fortalecidas as suas redes de sustentação. Os objetos, segundo a T.A.R. são analisados pela quantidade de conexões que os sustentam nas redes: podem ser mais fortes e estáveis em sua existência, porque possuem maior capilaridade, sendo chamados por Latour (2004) de *cabeludos*, enquanto que *carecas* são aqueles fracamente vascularizados, com poucas conexões, podendo estar sujeitos ao desaparecimento. Assim alguns dos brinquedos e jogos pesquisados se revelaram objetos *cabeludos*, altamente conectados, ricos em associações que lhe permitiram assumir sempre novas traduções em cada cultura e em cada área em que verificamos os seus





efeitos, enquanto outros não tiveram o mesmo destino. Nos dois casos, num estudo de Psicologia Social em que homens e suas produções se constroem mutuamente, cabe-nos resgatá-los como contadores das histórias que foram portando e como documentos que encerram um patrimônio lúdico a ser preservado.

## Referências

- Altman, R. Z. (2007). Brincando na história. Em M. D. Priore (Org.). *História das crianças do Brasil* (6a ed., pp. 231-258). São Paulo: Contexto.
- Alves, A. M. P. (2003). A história dos jogos e a constituição da cultura lúdica. *Linhas*, 4(1) 47-62.
- Amado, J. (2007). *Universo dos brinquedos populares* (2a ed.). Coimbra, Portugal: Quarteto.
- Ariès, P. (1981). *A história social da criança e da família* (D. Flaksman, Trad.). Rio de Janeiro: Guanabara Koogan S.A. (Original publicado em 1975).
- Atzingen, M. C. V. (2001). *História do brinquedo, para as crianças conhecerem e os adultos lembrarem*. São Paulo: Alegro.
- Benjamin, W. (1984). *Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação* (M. V. Mazzari, Trad.). São Paulo: Summus. (Original publicado em 1969).
- Boschi, C. (1988). *O barroco mineiro: artes e trabalho*. São Paulo: Brasiliense.
- Brougère, G (2002). A criança e a cultura lúdica (I. Matoanelli, Trad.; T. M. Kishimoto, Rev.). Em T. M. Kishimoto (Org.) *O brincar e suas teorias* (pp.19-32). São Paulo: Pioneira.
- Brougère, G (2004). *Brinquedos e companhia* (M. A. S. Dória, Trad.). São Paulo: Cortez. (Original publicado em 2003).
- Carvalho, A. M. A. & Pontes, F. A. R. (2003). Brincadeira é cultura. Em A. M. A. Carvalho, C. M. C. Magalhães, F. A. R. Pontes & I. D. Bichara (Orgs.) *Brincadeira e cultura: viajando pelo Brasil que brinca* (Vol. 1, pp. 15-30). São Paulo: Casa do Psicólogo.
- Dosse, F. (2003). *O império do sentido: a humanização das ciências humanas* (I. S. Cohen, Trad.). Bauru, SP: Edusc. (Original publicado em 1995).
- Houaiss, A. (Org.). (1976). Paradigma. Em *Dicionário da Enciclopédia Mirador Internacional* (p. 1277). São Paulo: Companhia Melhoramentos.
- Houaiss, A. (Org.). (1976). Sintagma. Em *Dicionário da Enciclopédia Mirador Internacional* (p. 1606). São Paulo: Companhia Melhoramentos.



- Jacomy, B. (1996). A habilitação das habilidades. Em R. Scheps (Org.). *Império das técnicas* (pp. 37-45). (M. L. Pereira, Trad.). Campinas, SP: Papirus. (Original publicado em 1994).
- Kishimoto, T. M. (1993). *Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação*. Petrópolis, RJ: Vozes.
- Latour, B., Schwartz, C. & Charvolin, F. (1998). Crises nos meios ambientes: desafios às ciências humanas (L. P. Rouanet, Trad.). Em H. R. Araújo (Org.) *Tecnociência e cultura* (pp. 91-125). São Paulo: Estação Liberdade. (Original publicado em 1991).
- Latour, B. (1999). *Morale et Technique: la fin des moyens*. Recuperado em 24 de julho, 2004 de [www.ensmp.fr/~latour](http://www.ensmp.fr/~latour)
- Latour, B. (2000). *Ciência em ação: como seguir cientistas e engenheiros sociedade afora* (I. C. Benedetti, Trad). São Paulo: Unesp. (Original publicado em 1998).
- Latour, B. (2001). *A esperança de Pandora*. (G. C. C. de Souza, Trad). Bauru, SP: Edusc. (Original publicado em 1999).
- Latour, B. (2004). *Políticas da Natureza: como fazer ciência na democracia* (C. A. M. Souza, Trad). Bauru, SP: EDUSC. (Original publicado em 1999).
- Law, J. & Mol. A. M. (1995). Notes on materiality and sociality. *The Sociological Review*, 43(2), 274-294.
- Law, J. (1997). *Tradução/traição: notas sobre a teoria ator-rede*. Recuperado em 09 de abril, 2006 de [www.comp.lancs.ac.uk/sociology/papers](http://www.comp.lancs.ac.uk/sociology/papers)
- Leroi-Gourhan, A. (1984a). *Evolução e técnicas I: o homem e a matéria* (F. P. Bastos, Trad.). Lisboa: Edições 70. (Original publicado em 1943).
- Leroi-Gourhan, A. (1984b). *Evolução e técnicas II: o meio e as técnicas* (E. Godinho, Trad.; P. C. Henriques, Rev.). Lisboa: Edições 70. (Original publicado em 1945).
- Manson, M. (2002). *História dos brinquedos e dos jogos* (C. C. M. de Oliveira, Trad.). Lisboa: Teorema. (Original publicado em 2001).
- Mefano, L. (2005). *Design de brinquedos no Brasil: uma arqueologia do projeto e suas origens*. Dissertação de Mestrado, Programa de Pós-graduação em Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, RJ.
- Moraes, M. O. (2003). *Alianças para uma psicologia em ação: sobre a noção de rede*. Recuperado em 17 de maio, 2005 de [www.necso.ufrj.br/ato2003](http://www.necso.ufrj.br/ato2003)
- Mumford, L. (1934). *Techniques and civilization*. New York: Harcourt, Brace and Company.
- Oliveira, P. S. (1984). *O que é o brinquedo*. São Paulo: Brasiliense.



Priore, M. D. (2007). *História das crianças do Brasil* (6a ed.). São Paulo: Contexto.

Queiroz e Melo, M. F. A. (2007). *Voando com a pipa: esboço para uma psicologia social do brinquedo à luz das ideias de Bruno Latour*. Tese de Doutorado, Programa de Pós-Graduação em Psicologia Social, Universidade Estadual do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, RJ.

Rabinovich, E. P. (2003). No tempo dos avós. Em A. M. A. Carvalho, C. M. C. Magalhães, F. A. R. Pontes & I. D. Bichara (Orgs.) *Brincadeira e cultura: viajando pelo Brasil que brinca* (Vol. 1, pp. 15-30). São Paulo: Casa do Psicólogo.

Serres, M. (1999). *Luzes: cinco entrevistas com Bruno Latour* (L. P. Rouanet, Trad.). São Paulo: Unimarco. (Original publicado em 1994).

Spink, P. K. (2003). Pesquisa de campo em psicologia social: uma perspectiva pós-construtivista. *Psicologia e Sociedade*, 15(2), 18-42.

Simondon, G. (1989). *Du mode d'existence des objets technics*. Paris: Aubier. (Original publicado em 1958).

Villalta, L. C. & Lage, M. E. (2007). *História de Minas Gerais: as minas setecentistas* (Vol. 1). Belo Horizonte: Autêntica.

Voce, S. (2002). *Brincando com pipas múltiplas e de duplo comando*. São Paulo: Global.

Vygotsky, L. S. (1984). *A formação social da mente* (J. C. Neto, L. S. M. Barreto, S. C. Afeche, Trans.). Rio de Janeiro: Martins Fontes. (Original publicado em 1930).

### **Nota sobre as autoras**

*Maria de Fátima Aranha de Queiroz e Melo* é Professora do Mestrado em Psicologia da UFSJ, membro do Laboratório de Pesquisa e Intervenção Psicossocial (LAPIP), coordenadora da Brinquedoteca da UFSJ e coordenadora/orientadora do projeto. E-mail: fatimaqueiroz.ufsj@gmail.com

*Roselne Santarosa de Souza* foi Bolsista de Iniciação Científica pelo Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica UFSJ/Fapemig no período de março de 2008 a fevereiro de 2009. Titulou-se em 2012 pelo mestrado em Psicologia da UFSJ. E-mail: roselnesantarosa@gmail.com

*Yone Maria Andrade Paiva Rogério* é Pedagoga, Funcionária Técnica Administrativa da Brinquedoteca da UFSJ, atualmente aluna do mestrado em Psicologia da UFSJ. E-mail: yone@ufsj.edu.br

*Ana Luíza Brandão Leal* foi Bolsista de Iniciação Científica pelo Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica UFSJ /CNPq no período de agosto de 2008 a julho de 2009,



atualmente aluna do mestrado em Psicologia da UFSJ. E-mail: [analuiza\\_brandao@yahoo.com.br](mailto:analuiza_brandao@yahoo.com.br)

*Fernanda Rodrigues Ferreira* foi Bolsista de Iniciação Científica pelo Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica UFSJ/ Fapemig no período de março de 2009 e fevereiro de 2010. E-mail: [fernandabq@hotmail.com](mailto:fernandabq@hotmail.com)

*Liliam Medeiros da Silva* foi Bolsista de Iniciação Científica por projeto financiado pela Fapemig no período de março de 2009 e fevereiro de 2010, atualmente aluna do mestrado em Psicologia da UFSJ. E-mail: [li.medeiros@hotmail.com](mailto:li.medeiros@hotmail.com)

*Elaine Maria Almeida de Andrade* foi Bolsista de Iniciação Científica por projeto financiado pela Fapemig no período de março de 2010 e fevereiro de 2011 e orientanda do Programa Institucional de Iniciação Científica da UFSJ de março de 2011 a fevereiro de 2012. E-mail: [nana.andrade.psic@gmail.com](mailto:nana.andrade.psic@gmail.com).

Data de recebimento: 05/07/2011

Data de aceite: 11/05/2012