



BRINQUEDOS COMO REPRESENTAÇÃO SOCIAL E DE GÊNERO NA INFÂNCIA: A RESSIGNIFICAÇÃO DO CONCEITO DE FAMÍLIA

José Leonardo dos Santos Soares (UFPB)¹
Danielle Barbosa Lins de Almeida (UFPB)²

DOI 10.26512/discursos.v3i2.2018/11774

Data de submissão: 18 de agosto de 2018
Data de aceite: 10 de novembro de 2018

Resumo: No mundo contemporâneo atual, caracterizado por discussões que trazem à baila a natureza multifacetada e multirracial da sociedade, a representatividade nos brinquedos ainda se mostra como algo incomum (ALMEIDA, 2017). Para nossa pesquisa, consideraremos os brinquedos como representações semióticas, no sentido de que eles significam a sociedade, refletindo seus papéis, tecnologias, identidades e práticas (CALDAS-COULTHARD; van LEEUWEN, 2002). Brinquedos como a coleção MyFamilyBuilders®, na qual é possível, através de várias peças, construir famílias com gêneros, etnias e características diversificadas, propõem ao mercado dos brinquedos expor uma realidade percebida socialmente. Destarte, consideraremos como objeto de análise a coleção de brinquedos MyFamilyBuilders®, focando em seus aspectos multimodais e trazendo à tona temas relevantes como representatividade e diversidade. Para tal, utilizaremos a *Gramática do Design Visual* de Kress e Van Leeuwen (1996, 2006) e suas metafunções representacionais, interacionais e composicionais. Os resultados da análise das imagens do brinquedo apontam para uma representação da família que foge do conceito de família nuclear e abraça a diversidade da família contemporânea, impactando no atual cenário dos brinquedos.

Palavras-chave: Brinquedos. Multimodalidade. Representatividade. Família.

Abstract: In today's contemporary world, characterized by discussions that bring to light the multifaceted and multi-racial nature of society, the representativeness in toys still shows itself to be uncommon (ALMEIDA, 2017). For our research, we will consider toys as semiotic representations, in the sense that they give meaning to society, reflecting its roles, technologies, identities, and practices (CALDAS-COULTHARD; van LEEUWEN, 2002). Toys such as the collection MyFamilyBuilders®, in which it is possible, through various magnetic wooden pieces, to build families with different genres, ethnicities and characteristics, propose to the toy market to expose a reality socially perceived. Therefore, we will consider the collection of MyFamilyBuilders® toys as an object of analysis, focusing on its multimodal aspects and bringing to the fore relevant themes such as representativeness and diversity. For this, we will use the *Visual Design Grammar* of Kress and Van Leeuwen (1996, 2006) and its representational, interactional and compositional metafunctions. The results of the analysis of the toy images point to a representation of the family that escapes the concept of nuclear family and embraces the diversity of the contemporary family, impacting on the current scenario of toys.

Keywords: Toys. Multimodality. Representativeness. Family.

Resumen: En el mundo contemporáneo de hoy, caracterizado por discusiones que sacan a la luz la naturaleza multifacética y multirracial de la sociedad, la representatividad en los juguetes todavía se muestra como poco común (ALMEIDA, 2017). Para nuestra investigación, consideraremos los juguetes como representaciones semióticas, en el sentido de que dan sentido a la sociedad, reflejando papeles, tecnologías, identidades y prácticas (CALDAS-COULTHARD; van LEEUWEN, 2002). Juguetes como la colección MyFamilyBuilders®, con la que es posible, a través de varias piezas magnéticas de madera, construir familias con diferentes géneros, etnias y características, proponen al mercado de juguetes exponer una realidad socialmente percibida. Por lo tanto, consideraremos la colección de juguetes MyFamilyBuilders® como un objeto de análisis, centrándonos en sus aspectos multimodales y trayendo a la superficie temas relevantes como la representatividad y la diversidad. Para esto, usaremos la *Gramática de Diseño Visual* de Kress y Van Leeuwen (1996, 2006) y sus metafunciones de representación, interacción y composición. Los resultados del análisis, de las imágenes de los juguetes, apuntan a una representación de la familia que escapa al concepto de familia nuclear y abarca la diversidad de la familia contemporánea, impactando en el escenario actual de los juguetes.

Palabras clave: Juguetes. Multimodalidad. Representatividad. Familia.

¹ Graduando em Letras – Inglês na Universidade Federal da Paraíba (UFPB) e membro do Grupo de Pesquisa em Semiótica Visual e Multimodalidade (GPSM). Suas áreas de pesquisa envolvem linguagem dos brinquedos, novas tendências e suas implicações de pesquisa.

² Pós-Doutora pela Universidade de Buenos Aires (UBA), coordenadora do Grupo de Pesquisa em Semiótica Visual e Multimodalidade (GPSM) e docente da Universidade Federal da Paraíba (UFPB). Seus interesses acadêmicos atuais estão centrados no discurso de brinquedos contemporâneos, novas tecnologias midiáticas e a cultura do brincar, tanto do ponto de vista linguístico quanto sociocultural. Coordena, desde 2007, o Grupo de Pesquisa em Semiótica Visual e Multimodalidade (GPSM).

Introdução

Os brinquedos em sua definição popular são considerados objetos feitos para divertimento de crianças. Entretanto, estudos como o de Caldas-Coulthard e van Leeuwen (2002) e Almeida (2006; 2009; 2014; 2017) evidenciam que os brinquedos vão além da sua função de entretenimento, podendo ser analisados como textos, por serem fontes de conhecimentos culturais, atores sociais de gênero e representantes da realidade.

Como consequência de que, historicamente, os bonecos e bonecas sempre fizeram parte do mundo infantil, eles são considerados um símbolo da infância. Eles carregam em si significados e valores culturais que refletem uma realidade social. Contudo, é perceptível que os brinquedos que representam a diversidade, seja étnica, familiar ou sexual, são escassos (CRUZ, 2011, p. 42).

Ao longo dos séculos, os brinquedos foram tomando diferentes formas, à medida que representam os valores e as ideologias da sociedade de acordo com a época na qual estão inseridos (CALDAS-COULTHARD; van LEEUWEN, 2002, p. 93). Na Idade Média, bonecas eram fabricadas para adultos e crianças e, devido à posição social em que a criança era colocada, ainda não era nítida a distinção entre bonecos específicos para meninas e meninos (ARIÈS, 1978).

A partir da Revolução Industrial na Europa, nos séculos XVIII e XIX, com a ascensão da burguesia, quando a criança passa a ser associada à inocência e a ser tomada como alguém que precisa de cuidados, os brinquedos começam a ser produzidos em larga escala (CRUZ, 2011, p. 43). Segundo Caldas-Coulthard e van Leeuwen (2002, p. 97), desde então, a questão do gênero no mundo dos brinquedos vem sendo representada através de “certos papéis na sociedade, como por exemplo, funções domésticas são super-representadas, enquanto a paternidade é praticamente nula no mundo dos brinquedos” (tradução nossa)³.

Como explicitado no estudo de Cruz (2011, p. 44), no que se refere à representação nos brinquedos industrializados, pele clara, olhos claros e cabelos lisos são o que normalmente são comercializados, e todos que fogem desse padrão são inferiorizados, propagando a ideia que tudo que é diferente transforma-se em algo negativo.

Esse artigo tem como foco a análise do brinquedo MyFamilyBuilders®, fundamentada na Gramática do Design Visual (GDV) de Kress e van Leeuwen (1996) por meio de suas metafunções representacional, interacional e composicional, a serem explicitadas na seção de

³ “Certain roles in society, like practices of domesticity are over-represented, while practices of ‘fatherhood’ are basically absent in the toy world”. (tradução nossa).

fundamentação teórica. Nossos objetivos principais são (i) relacionar as escolhas visuais encontradas nas imagens do brinquedo MyFamilyBuilders® com questões de etnia, gênero e diversidade, e subsequentemente (ii) evidenciar o discurso ideológico que o brinquedo reflete.

Para melhor entendimento da temática explorada por essa pesquisa, se faz necessário situar quais tipos de família são encontrados na sociedade atual e seus componentes, ponto que será aprofundado na seção seguinte.

A nova família contemporânea

O conceito de família nuclear proposto por Segalen e Zonabend (1986) pode ser relacionado ao período pós-guerra, quando houve uma proliferação de novos padrões de conduta. De acordo com Fonseca (2004), a imagem da família nuclear, contendo como componentes casal heterossexual, legalmente casado e com filhos biológicos, já foi amplamente desmitificada, sendo menos pertinente estatística e normativamente. Segundo a autora, a contemporaneidade vem gradativamente substituindo o dito “modelo padrão de família” por diversas formas familiares.

Socialmente, famílias não são apenas formadas biologicamente, mas também por meio de vínculos de afeto, como ressaltado em De França Meira e Pinheiro (2014). As autoras afirmam que a ideia de família não depende de casamento, visto que, na sociedade, muitas famílias se constituem de filhos adotados, pais divorciados, irmãos sendo filhos do mesmo pai, mas com mães diferentes. Nesse novo cenário da contemporaneidade, a chamada *família tentacular* (Kehl, 2003) se forma através de estruturas monoparentais, famílias reconstituídas ou formadas por união consensual, e por meio de categorias como madrastas, padrastos e enteados (SILVA; POLLI; SOBROSA; ARPINI; DIAS, 2012).

O que se sabe é que formas familiares que venham a divergir do modelo conjugal tradicional, recorrente ao longo das décadas, e que apresentam alguma diferença do padrão hegemônico socialmente aceito são socialmente tomadas por inferiores, um tipo de desorganização social, até mesmo um atraso (FONSECA, 2004). Essa afirmação aponta para uma sociedade que provavelmente não costuma aceitar o diferente, fechando os olhos para aspectos importantes da realidade.

No que se refere ao mundo dos brinquedos, apesar de ser ainda ser um espaço discriminatório, representando predominantemente a família nuclear, estudos como o de Almeida (2017) revelam que a diversidade vem gradativamente despontando na mídia infantil através do rompimento das narrativas tradicionais de brinquedos. Vários brinquedos surgiram

para mudar o atual cenário de discriminação, como Lego®, Playmobil® e a boneca Lammily®. Um exemplo de brinquedo que propõe o enaltecimento da diversidade é a coleção *MyFamilyBuilders*®, objeto de análise desse artigo, explicitado na seção a seguir.

A coleção *MyFamilyBuilders*®

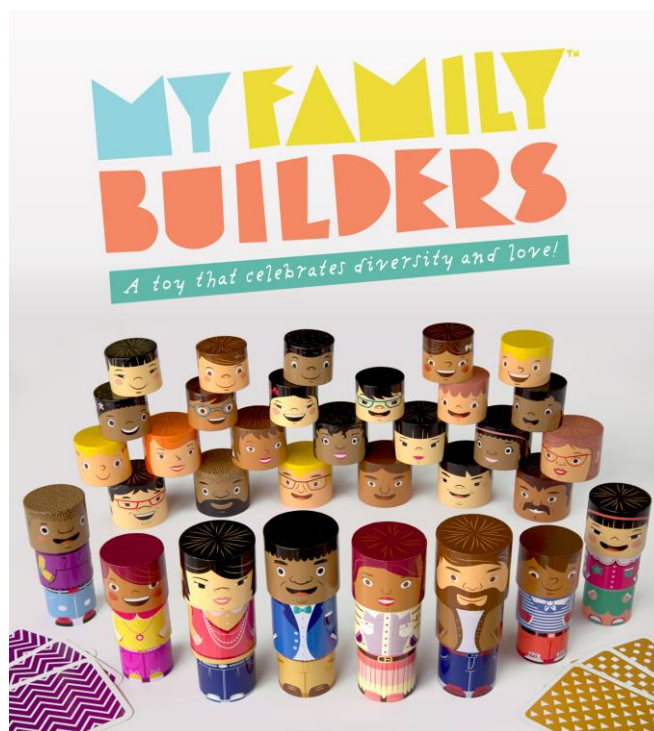
A coleção *MyFamilyBuilders*®, criada pelo *designer* de brinquedos argentino Ez Karpf, foi inicialmente idealizada pela falta de brinquedos que retratassem as famílias multirraciais encontradas em nossa sociedade atual. Nas prateleiras das lojas, Karpf percebeu que, além da questão étnica, faltavam brinquedos representando famílias monoparentais, famílias reconstituídas e/ou famílias formadas por união consensual. Em uma entrevista concedida ao Website CNN Money (2017), Karpf afirmou “90% do tempo, as famílias representadas nos brinquedos são formadas por uma mãe, um pai, uma menina, um menino. Às vezes, há uma afro-americana ou asiática” (tradução nossa)⁴. Foi então que, em 2014, Karpf decidiu reunir uma equipe formada por um ilustrador, Pablo Gamba, uma especialista em educação, Celeste Szklanny, e uma psicóloga infantil, Miriam Grinberg, para desenvolver “a ideia de um brinquedo de madeira educacional que encorajasse as crianças a abraçarem a diversidade de famílias através do brincar” (tradução nossa)⁵ (*Site oficial do MyFamilyBuilders*®).

A coleção *MyFamilyBuilders*® é constituída por blocos magnéticos de madeira, vendidos em conjuntos que vão de 16 peças até 48 peças por caixa. Também contém 25 cartas em que a criança pode jogar cinco jogos educativos com os blocos de madeira. No que se refere a medidas, os blocos têm 12 diferentes tipos de tamanho, existindo a possibilidade de 2000 combinações por caixa (ver Figura 1).

⁴ “90% of the time, you find a family in a toy set that is one mom, one dad, one girl, one boy. Sometimes there is an African American box or Asian box”. (tradução nossa).

⁵ “[...] the idea of an open-ended educational wooden toy that would encourage young children to embrace family diversity through play”. (tradução nossa).

Figura 1: Anúncio do MyFamilyBuilders®



Fonte: <http://www.raceconscious.org>.

Na Figura 1, é possível identificar vários bonecos da coleção MyFamilyBuilders®, alguns inteiramente montados e outros apenas com a peça superior representada pelas cabeças, cada um com suas especificidades. Os elementos são ressaltados em um fundo cinza, com a logo do brinquedo em colorido, seguido da frase “Um brinquedo que celebra diversidade e amor!” (tradução nossa)⁶. Para a análise visual, usaremos a Gramática do Design Visual, de Kress e van Leeuwen (1996), da qual trataremos na seção a seguir.

Fundamentação teórica

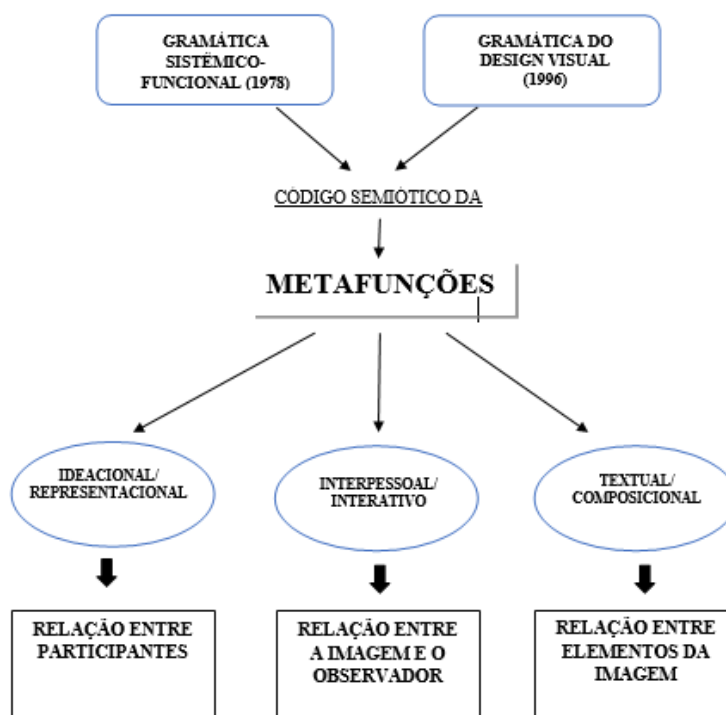
A Gramática do Design Visual (GDV), de Gunther Kress e Theo van Leeuwen (1996), tem como base a Linguística Sistêmico-Funcional (LSF), de Michael Halliday (1994), divergindo no sentido que a GDV propõe uma análise crítica aos modos semióticos não-verbais.

A GDV é uma ferramenta de análise crítico-analítica que tanto serve para analisar sistematicamente estruturas visuais, como também códigos semióticos do gênero (ALMEIDA, 2008). Até então, as análises visuais eram feitas de acordo com suposições do observador/leitor, que poderiam variar conforme sua bagagem cultural.

⁶ “A toy that celebrates diversity and love!”. (tradução nossa).

Neste sentido, a GDV propõe metafunções para análise visual adaptadas da LSF: *representacional*, *interacional* e *composicional*. Isso pode ser visualizado através da Figura 2:

Figura 2 - A Gramática Visual



Fonte: Almeida (2006), com adaptações.

As metafunções de Kress e van Leeuwen (1996) ocorrem nas imagens de forma simultânea. Entretanto, em algumas imagens, uma metafunção pode se sobrepor a outra, exatamente o que ocorre nas imagens selecionadas para análise dessa pesquisa. Assim, para nossa análise, foi escolhida a metafunção *representacional*.

Sob a ótica de Kress e van Leeuwen (1996), na *metafunção representacional*, o mundo está representado na imagem, seja de maneira concreta ou abstrata. Essa metafunção diz respeito a como os participantes da imagem se relacionam entre si, e ela está subdividida em *representações narrativas* e *representações conceituais*. Na representação narrativa, há a presença de ação, que é codificada por meio de um vetor, caracterizando um *processo visual*. Dependendo do tipo de vetor e dos participantes contidos na imagem, os *processos narrativos* podem ser de *ação*, *reação*, *verbais* e/ou *mentais*.

Por outro lado, as *representações conceituais* se definem por não haver a presença de participantes executando ações. Nesse tipo de representação, o participante é representado em termos de classe, estrutura e significação, podendo ser caracterizadas como *representações classificacionais*, *representações analíticas* e *representações simbólicas*.

As *representações classificacionais* se caracterizam pela simetria na organização dos participantes da imagem, já que parecem pertencera mesma classe. Os participantes atuam de forma que um está subordinado em relação ao outro, que é superordenado. Sempre que o participante superordenado é suprimido e apenas o subordinado é representado, Kress e van Leeuwen (1996) afirmam se tratar de uma taxonomia *coberta*. Do contrário, quando o participante subordinado é suprimido, a taxonomia é *evidente*.

Ademais, nas *representações analíticas*, os participantes se relacionam através de uma estrutura que relaciona a parte com o todo. É caracterizado por existir um portador, que seria o todo, e atributos possessivos, que seriam as partes. Podem ser consideradas como *estruturadas*, nesse caso apresentando rótulos e descrições das partes, ou podem ser *desestruturadas*, quando não existe especificação na relação da parte com o todo.

Por fim, nas *representações simbólicas*, os participantes são representados de maneira a estabelecer sua identidade por meios de atributos que vêm à tona através de elementos como tamanho, escolha de cores, iluminação, entre outros. Os autores subdividem essas representações em *atributivas* e *sugestivas*, sendo a primeira caracterizada por realçar o participante com, por exemplo, tamanho exagerado e iluminação. Já na representação *sugestiva*, o participante é único e é representado por sua silhueta ou contorno.

A segunda metafunção é a *interacional*, responsável por estabelecer relações sociointeracionais entre a imagem e o leitor. Aqui, os recursos analisados são *contato*, *distância social*, *perspectiva* e *modalidade*. Por não ser aplicada às imagens aqui analisadas, prosseguiremos para a descrição da terceira metafunção.

A terceira metafunção é a *composicional*, que aborda como são dispostos os elementos na imagem de forma a constituírem relações de significado mediante três sistemas inter-relacionados. O primeiro, *valor de informação*, localiza os elementos na imagem: *direita ou esquerda (dado e novo)*, *topo ou base (ideal e real)*, *centro ou margem*, os chamados *valores informacionais*. O segundo, a *saliência*, aborda como o uso de cores, tamanho, plano de fundo, entre outros, definem o caminho da leitura feito pelo observador/leitor. Já, na *estruturação*, observa-se se há ou não a presença de objetos interligados, representados por linhas divisórias que podem conectar ou desconectar as partes da imagem. É dito que a *estruturação* de uma imagem é *fraca* quando não há demarcação de conjunturas divisórias evidentes, deixando a imagem em um fluxo contínuo. Entretanto, quando a *estruturação* é *forte*, há uma desconexão causada pelo forte uso de cores e formas salientadas, causando um sentido de individualidade e diferenciação.

Usaremos, portanto, a GDV de Kress e van Leeuwen (1996) para a análise visual de imagens do brinquedo *MyFamilyBuilders*®, juntamente com os procedimentos metodológicos.

MyFamilyBuilders®

De acordo com Pew Research Center (2015), um centro de informações apartidário que realiza pesquisa de opinião pública, pesquisa demográfica, análise de conteúdo midiático e pesquisas científicas empíricas, os “norte-americanos multirraciais estão na vanguarda das mudanças sociais e demográficas nos EUA - jovens, orgulhosos, tolerantes e que vêm crescendo a uma taxa três vezes mais rápida que a população como um todo”. Esses dados nos ajudam a inferir que, embora a pluralidade social esteja presente no cotidiano, ela ainda é pouco representada no mundo dos brinquedos.

Para nossa análise, elegemos a coleção *MyFamilyBuilders*® devido a sua atualidade e a sua relação com tópicos de relevância social, como questões étnicas, representatividade e questões de gênero. Assim, tomaremos, para análise, (1) uma imagem contendo a ideia geral do brinquedo, (2) uma imagem focando suas partes e (3) uma imagem ressaltando sua embalagem, para darmos conta da multiplicidade de representações deste brinquedo específico.

Partimos então para a primeira imagem analisada (ver Figura 3)⁷, que segue.

Figura 3 - *MyFamilyBuilders*®



Fonte: <http://www.raceconscious.org>.

⁷ As imagens utilizadas neste artigo nos foram gentilmente concedidas pelo criador da coleção *MyFamilyBuilders*, que não apenas nos autorizou a utilizá-las em nossos artigos, como também compreendeu o caráter essencialmente acadêmico de nosso trabalho.

Na figura 3, é possível observar quatro bonecos da coleção *MyFamilyBuilders*® levemente descentralizados para a esquerda, em frente a um plano de fundo bege, ao lado dos dizeres “Um brinquedo de madeira educacional que deixa as crianças imaginarem e construir famílias e amigos que são tão únicos como elas” (tradução nossa)⁸. Uma família é representada na imagem, em que os dois *participantes* centrais são representações de um casal homoafetivo dispostos entre seus dois filhos, um menino do lado esquerdo e uma menina do lado direito, cada um com suas peculiaridades, apesar de seus tamanhos diferentes.

A Figura 3 contém a ideia geral do brinquedo, no qual pode ser observada a pluralidade étnica: o primeiro pai à esquerda da imagem é negro, enquanto o segundo tem traços asiáticos. Já os filhos são mestiços. As cores de suas roupas também reforçam a ideia de diversidade, explorando, por meio de cada boneco, um estilo diferente de se vestir. Todos foram desenhados sorrindo, como se quisessem dizer que ser diferente pode ser divertido.

Em termos visuais, a Figura 3 apresenta uma *representação conceitual* do tipo *classificacional* com *taxonomia coberta*. Os participantes foram dispostos na imagem de tal maneira, quase simetricamente, como se estivessem posando para uma foto, representando a mesma classe, a da família, sendo essa reconfigurada através de uma estrutura que diverge do padrão socialmente aceito. Algo similar acontece na próxima imagem analisada (ver Figura 4).

Figura 4: Peças da coleção *MyFamilyBuilders*®



Fonte: <http://www.raceconscious.org>.

⁸ “An educational wood toy that lets kids imagine and build friends and families that are as unique as they are”. (tradução nossa).

Na Figura 4, uma representação imagética se destaca: existe uma divisão, do lado esquerdo, na qual 3 peças diferentes, referentes às partes distintas da personagem, separam a parte inferior – as pernas – da parte superior, formada pelo corpo e a cabeça. A parte superior revela um rosto com traços femininos e de etnia mestiça. A parte central a conecta a sua parte inferior, que esboça um corpo vestindo blusa vermelha, calça jeans e sapatos brancos.

Entre as partes, dois desenhos de ímãs entre as peças se destacam. Além dos desenhos, ao lado do segundo ímã, de cima para baixo, lemos a frase “Junte-os” (tradução nossa)⁹, uma expressão coloquial utilizada provavelmente como forma de aproximar os brinquedos da coleção ao público mais jovem, através da linguagem.

Na parte direita da imagem da Figura 4, três conjuntos de bonecos são evidenciados. Cada conjunto está estruturado de maneira semelhante: o primeiro, de cima para baixo, retrata um casal homoafetivo feminino; o segundo, um casal heterossexual inter-racial; e o terceiro retrata um casal homoafetivo masculino. Todos estão representados em família, com um casal de filhos cada, através de uma estrutura visual do tipo *conceitual classificacional* de *taxonomia coberta*. Entre a primeira e a segunda família, há uma frase que diz “Nem todas famílias são iguais, descubra e aprenda!” (tradução nossa)¹⁰; *entre a segunda e terceira família*, “Monte a sua (Família)!”¹¹ (tradução nossa).

As duas imagens da *Figura 4* são claramente separadas por uma linha divisória no centro da imagem, desconectando os elementos da esquerda dos elementos da direita, através de uma *estruturação* do tipo *forte*. Isso é evidenciado por meio das cores que se sobressaem na imagem, o azul claro e o verde, que integram o plano de fundo. São cores leves que funcionam para dar mais destaque aos brinquedos mostrados na imagem. Na parte esquerda, o fundo se mescla com palavras que dizem: “Blocos de madeira magnéticos”¹².

Em nossa terceira imagem destacada para análise, retratada na Figura 5, evidenciamos uma representação imagética do tipo *conceitual analítico desestruturado*. Essa imagem, no entanto, é diferente das outras porque destaca o próprio objeto em si, em seu caráter tridimensional. No lado esquerdo observamos *atributos possessivos* em maior evidência do que o portador.

⁹ “Snap’em together”, ou “junte-os” (tradução nossa).

¹⁰ “Not all families look alike discover and learn!”. (tradução nossa).

¹¹ “Build your own!”. (tradução nossa).

¹² “Magnetic wooden blocks”. (tradução nossa).

Figura 5: Embalagem da coleção MyFamilyBuilders®



Fonte: <http://www.raceconscious.org>.

Na Figura 5, a embalagem do brinquedo é ressaltada através de cores primárias e secundárias, que também servem como instrumento para realce dos bonecos que chamam mais a atenção. A parte esquerda da embalagem (*dado*) conduz o consumidor para uma espécie de justificativa a respeito do porquê se deve adquirir esse brinquedo: “Ensinar diversidade a crianças desde pequenas encoraja elas a dar valor e respeitar as diferenças” (tradução nossa)¹³. O texto é direcionado a adultos, apesar de o brinquedo ser destinado a crianças. Essa qualidade de direcionar aos adultos a mensagem publicitária se torna um aspecto importante, pois são eles que escolhem e compram o produto. Consequentemente, *designers* de brinquedos são estimulados a pesquisar novas maneiras de explorar suas narrativas tanto para os adultos, como para as crianças (ALMEIDA, 2017).

Na margem inferior esquerda da caixa/embalagem podemos localizar algumas informações práticas do brinquedo, como a quantidade de peças e o fato de se tratar de blocos magnéticos. A faixa etária a qual esse brinquedo é destinado também é mostrada: “de 1 a 99 anos” (tradução)¹⁴, reforçando a ideia de que pessoas de todas as idades ainda precisam aprender sobre diversidade.

Na parte superior da embalagem em fonte maior, os dizeres “Crie personagens e famílias únicas” e, logo abaixo, em fonte menor, a frase “com mais de 2000 possibilidades de

¹³ “Teaching children about diversity from an early age encourages them to value and respect differences”. (tradução nossa).

¹⁴ “Ages 1 to 99”. (tradução nossa).

combinação”, contendo a logo do brinquedo ao lado. No centro/lado direito da embalagem (novo), as peças das cabeças dos bonecos são destacadas, com todos sorrindo, ressaltando uma celebração ao diferente.

Organizacionalmente, os elementos visuais da embalagem atraem a atenção do leitor e definem o caminho de leitura, através das cores verde e do fundo branco, que sugerem que os elementos da imagem estão interligados, revelando uma *estruturação fraca*. As análises das imagens do brinquedo *MyFamilyBuilders*® apontam para uma fase em que a família nuclear está perdendo seu posto como modelo único de família, o que consequentemente está sendo refletido no brinquedo.

Considerações finais

A presente pesquisa tem como foco refletir sobre a diversidade em brinquedos como os da coleção *MyFamilyBuilders*®, através dos aspectos visuais de seus anúncios e embalagens, relacionando-as com novas estruturas do ambiente familiar contemporâneo. Na análise visual do brinquedo *MyFamilyBuilders*®, que promove uma visão do brincar levando em conta questões sociais relevantes, a diversidade ganha destaque por meio de possibilidades de construções de novas estruturas familiares pela criança em seu brincar, que podem não refletir o(s) modelo(s) padrão(ões) historicamente impostos pela sociedade.

Como linguistas, podemos ajudar a transformar a sociedade discriminatória na qual vivemos, ao promover uma conscientização na direção de um ambiente social mais igualitário. Nesse sentido, os brinquedos podem funcionar como veículo de transformação, quando despertamos para suas representações verbais e visuais como *textos* e apontamos para além de seus significados enquanto meros objetos de entretenimento (ALMEIDA, 2006).

Ao perceber o mundo dos brinquedos como um microcosmo do mundo adulto (BARTHES, 1957), compreendemos que esse mundo em miniatura tende a refletir o que realmente existe na sociedade real. Sendo assim, embora aparentemente inofensivo, se há nas prateleiras das lojas brinquedos que incitam características estereotipadas a respeito de certa estrutura familiar, tendemos a crer que esse será o modelo que as crianças terão em suas mentes ao longo dos anos. Sejam eles brasileiros, franceses, ingleses ou americanos, os brinquedos parecem expressar claramente como os adultos querem que suas crianças cresçam ou, como aponta Barthes (1957), os brinquedos preparam as crianças para os valores que queremos que sejam naturalizados. Quais são os papéis que queremos que nossas crianças assumam como naturais? Que mundo desejamos para nossas crianças?

Agradecimentos

Este artigo, fruto de um trabalho de Iniciação Científica, de modalidade PIBIC, faz parte de um projeto maior, intitulado Multimodalidade e Infância: representações multimodais do universo infantil, realizado do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq), na categoria Bolsa de Produtividade em Pesquisa.

O uso das imagens ilustrando as análises visuais contidas nesse artigo foi possibilitado pela concessão da MyFamilyBuilders®, que compreendeu a natureza essencialmente científica de nossa pesquisa e gentilmente permitiu a reprodução dessas imagens.

Referências

- ALMEIDA, D. B. L. Icons of Contemporary Childhood: a visual and lexicogrammatical investigation of Toy Advertisements. 2006. 228 p. Tese de Doutorado. Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis. 2006.
- ALMEIDA, D. B. L. *Perspectivas em Análise Visual: Do Fotojornalismo ao Blog*. João Pessoa: Editora da UFPB, 2008.
- ALMEIDA, D. B. L. Where have all the children gone? A visual semiotic account of advertisements for fashion dolls. *Visual Communication* (Print), v. 8, p. 481-501, 2009.
- ALMEIDA, D. B. L. The political values embedded in a child's toy: the case of Girl Power in the Brazilian doll Susi. In: David Machin. (Org.). *The political values embedded in a child's toy: the case of Girl Power in the Brazilian doll Susi*. 1. ed.: DE GRUYTER MOUTON, v. 1, 2014.
- ALMEIDA, D. B. L. (Org.) *Novas perspectivas em análise visual: do texto ao contexto*. Campinas: Mercado de Letras, 2016.
- ALMEIDA, D. B. L. On Diversity, Representation and Inclusion: new perspectives on Toys' Discourse. *Revista Linguagem em Discurso*. Universidade do Sul de Santa Catarina. Santa Catarina, p. 257-270, v. 17, n. 2, maio-agosto 2017.
- ARIÈS, P. *História social da criança e da família*. Rio de Janeiro: LTC, 1981.
- BARTHES, R. *Mitologias*. Paris: Edições 70, 1957.
- CALDAS-COULTHARD, C. R.; VAN LEEUWEN, T. Stunning, Shimmering, Iridescent: Toys as the representation of gendered social actors. In: *Gender Identity and Discourse Analysis*. Amsterdam: John Benjamins, 2002.
- CRUZ, M. B. Bonecas, diversidade e inclusão. *Revista Psicopedagogia*, v. 28, n. 85, p. 41-52, 2011.
- DE FRANÇA MEIRA, I.; PINHEIRO, M. A. A família em mutação e o conflito temporal. *Revista Hum@nae*, v. 8, n. 2, 2014.

FONSECA, C. Olhares antropológicos sobre a família contemporânea. In: ALTHOFF, C.; ELSEN, I.; NITSCHKE, R (orgs.). *Pesquisando a família: olhares contemporâneos*. Florianópolis: Papalivro, 2004, p. 55-68.

HALLIDAY, M.A.K. *An introduction to functional grammar* 2nd. London: Edward Arnold, 1994.

KEHL, M. R. Em defesa da família tentacular. In: *Direito de Família e Psicanálise*. Rio de Janeiro: Editora Imago, 2003.

KRESS, G.; VAN LEEUWEN, T. *Reading images: the grammar of visual design*. London: Routledge, 1996.

KRESS, G. & van LEEUWEN, T. *Reading images: the grammar of visual design*. London: Routledge, 2006.

Multiracial in America. Proud, Diverse and Growing in Numbers. Pew Research Center. 2015. Disponível em: <<http://www.pewsocialtrends.org/2015/06/11/multiracial-in-america/>>. Acesso em: 02 jun. 2018.

MyFamilyBuilders™ Website Oficial. Disponível em: <<https://myfamilybuilders.com/>>. Acesso em: 19 Abr. 2018.

O'BRIEN, S. A. *Toy set teaches kids about diversity*. 2017. Disponível em: <<http://money.cnn.com/2015/08/25/smallbusiness/myfamilybuilders/index.html>>. Acesso em: 10 jun. 2018.

SECCO, A. C.; MARCHESAN, R. O.; ARPINI, D. M. *A Família e o Cuidado com os Filhos*. aspectos históricos e desafios contemporâneos. 2017. Disponível em: <<http://ebooks.pucrs.br/edipucrs/acessolivre/anais/sipinf/assets/edicoes/2017/artigo/1.pdf>>. Acesso em: 15 mai. 2018.

SEGALIN, M; ZONABEND, F. Familles en France. In: *Histoire de la famille*, v. 3: Le choc des modernités. Paris: Armand Colin, 1986.

SILVA, M. L.; POLLI, R. G.; SOBROSA, G. M. R.; ARPINI, D. M.; DIAS, A. C. G. Da normatização à compreensão: caminhos construídos para a intervenção familiar. *Mudanças em Psicologia da Saúde*, 20 (1-2), p. 13-21, 2012.