

# BRINQUEDO DE MENINA: uma análise semiótica de embalagens de bonecas

Juliana Barbosa dos Santos\*  
Oriana de Nadai Fulaneti\*\*  
Danielle Barbosa Lins de Almeida\*\*\*

**Resumo:** Este trabalho é fruto de uma pesquisa de mestrado sobre a análise de embalagens de bonecas por meio da união de duas teorias: a Gramática do Design Visual (GDV) de Kress e Van Leeuwen (2006) e a semiótica greimasiana (1973). Os objetivos desta pesquisa são: 1) analisar as caixas de bonecas a fim de descobrir qual é a imagem de criança e/ou público consumidor apresentado nas embalagens; 2) estabelecer as diferenças e similaridades entre a embalagem da década de 80 e a embalagem de 2019; 3) refletir sobre a infância contemporânea e compará-la com a infância da década de 80; 4) discutir os papéis de gênero que surgirem no decorrer da análise. Os resultados da análise revelam uma imagem contemporânea de criança que, por estar inserida num contexto de constantes estímulos visuais e sensoriais, se tornou mais exigente e demanda mais artifícios por parte

---

\* Mestre em Linguística pela Universidade Federal da Paraíba (UFPB) e graduada em Letras-Inglês pela mesma instituição. Atua como professora de língua inglesa e pesquisadora na área de análise do discurso francesa e multimodalidade.

\*\* Doutora em Linguística pela Universidade de São Paulo (USP). Professora adjunta do Departamento de Língua Portuguesa e Linguística (DLPL) e da Pós-Graduação em Linguística (PROLING) da Universidade Federal da Paraíba (UFPB).

\*\*\* Doutora em Língua e Literatura Inglesa pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). Professora Associada no Departamento de Línguas Estrangeiras Modernas (DLEM) e na Pós-Graduação em Linguística (PROLING) da Universidade Federal da Paraíba (UFPB). É Bolsista de Produtividade em Pesquisa do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq). Seus projetos de pesquisa se concentram na multimodalidade dos brinquedos, cultura infantil, cultura do brincar e na semiótica visual. Coordena o Grupo de Pesquisa em Semiótica Visual e Multimodalidade.

das bonecas. A análise também apresenta indícios de uma nova infância, ao mesmo tempo em que demonstra ideais perpetuados ao longo do tempo.

**Palavras-chave:** Criança. Infância. Embalagem. Boneca. Imagem.

## **GIRL'S TOY: a semiotic analysis of dolls' packages**

**Abstract:** This work is a result of a master's research about dolls' packages analyzed by using two theories: the Grammar of Visual Design (GVD) of Kress and Van Leeuwen (2006) and, the Greimas' semiotics (1973). The objectives of this research are: 1) to analyze the boxes of dolls in order to discover what image of child/customer is presented by the packages; 2) to establish the differences and similarities between the package of the 80's and the one of 2019; 3) reflect on the current childhood and compare it with the childhood of the 80's; 4) discuss the gender roles that emerge during the analysis. The results of the analysis reveal a contemporary image of childhood, the one in which children are exposed to constant visual and sensory stimulation, thus, they start to demand dolls that can do more activities. The results also reveal indications of a "new childhood", while demonstrate that some beliefs have been perpetuated over time.

**Keywords:** Children. Childhood. Packages. Doll. Image.

## **Entrando na Brincadeira**

As bonecas evoluíram bastante nos quesitos qualidade e inovação nos últimos anos: elas choram lágrimas "de verdade", comem e bebem, fazem "xixi", "caquinha"<sup>1</sup>, falam, cantam, ruborizam ao sol. Existe, de fato, uma variedade expressiva de atividades que as bonecas contemporâneas desempenham, e essas bonecas trazem consigo uma concepção de infância. No entanto, não podemos generalizar e tomar essa concepção como única, pois a concepção varia de acordo com a sociedade, e até na mesma sociedade, há concepções diferentes de infância.

---

<sup>1</sup> Palavras utilizadas na embalagem da boneca Baby Alive Hora de Comer.

Para atrair o consumidor, pais e crianças, é necessário conhecê-los. Esse conhecimento sobre as crianças é refletido em detalhes na embalagem com o intuito de obter sucesso de vendas, pois a concepção de infância que os fabricantes têm é extremamente relevante para o mercado. Para vender o produto, principal objetivo dos fabricantes de brinquedos, é necessário atrair o público-alvo e, com essa finalidade, constrói-se uma imagem do comprador. Essa imagem auxilia na construção da embalagem, tornando-a mais eficaz em relação às estratégias de persuasão. É importante ressaltar que, independentemente de haver ou não a figura explícita de uma criança na embalagem, podemos depreender a imagem que o fabricante faz desta criança e suas características.

Neste trabalho, a embalagem é entendida como um texto multimodal, pois é constituída não apenas pela linguagem verbal escrita, mas também por um amplo contingente de recursos visuais. Do mesmo modo que qualquer texto modal, a embalagem carrega significados que são elaborados por meio de elementos imagéticos e visuais, que podem ser empregados na composição textual da embalagem com fins a acarretar determinados efeitos de sentido, como é o caso da seleção das cores, da seleção do tipo de letra, da posição dos elementos, etc.

Este trabalho é resultado de uma pesquisa de mestrado na qual foram analisadas seis embalagens de bonecas, três da década de 80 e três vendidas desde 2006 até o encerramento da pesquisa (2019), a fim de descobrir a imagem de criança projetada nessas embalagens. No entanto, neste trabalho, apresentaremos apenas a análise de duas embalagens: a Baby Alive Hora de Comer, produzida pela Hasbro e vendida desde 2006 até o momento (2021), e a embalagem do Manequinho, lançado pela Estrela na década de 80 e que já não é mais comercializado.

Os objetivos deste trabalho são: 1) analisar as caixas de bonecas a fim de descobrir qual é a imagem de criança ou menina, ou seja, a

imagem do público consumidor, projetada nas embalagens por meio de um conjunto de recursos multimodais; 2) estabelecer as diferenças e similaridades entre a embalagem da década de 80 e a vendida desde 2006 até o presente momento; 3) refletir sobre a infância atual e compará-la com a infância da década de 80; 4) discutir os papéis de gênero que surgirem no decorrer da análise.

Ainda que fosse possível realizar a análise a partir de uma única perspectiva semiótica, seja a GDV ou a greimasiana, esta pesquisa propõe a articulação entre as duas teorias, procurando demonstrar a aplicabilidade tanto da Gramática do Design Visual (GDV) quanto da Semiótica Francesa para o gênero embalagem de bonecas. Entendemos que a utilização das duas semióticas configura uma metodologia inovadora, sendo assim, propomos a utilização de conceitos da Semiótica Francesa como uma alternativa de análise para o texto verbal das embalagens, já que a GDV se atém, principalmente, aos elementos imagéticos.

Na próxima seção apresentaremos a Gramática do Design Visual que, juntamente à semiótica greimasiana, constituem o aporte teórico e metodológico deste trabalho.

## **Gramática do Design Visual**

A Gramática do Design Visual, doravante GDV, surgiu em 1996, como uma proposta à leitura de imagens. Os autores, Kress e Van Leeuwen, apresentam uma proposta para análise de textos verbo-visuais baseada na Gramática Sistêmico Funcional (GSF) de Halliday (1978). Por isso, assim como a GSF explica as ocorrências linguísticas por meio de metafunções, a GDV também apresenta metafunções equivalentes para a apreensão do significado da imagem. As metafunções da GDV são três: a metafunção representacional,

a interativa e a composicional. Neste trabalho utilizaremos apenas a metafunção representacional para a apreensão dos papéis dos personagens nas embalagens de bonecas. Essa metafunção será apresentada a seguir.

### **Metafunção Representacional**

A metafunção representacional se atém aos participantes representados na imagem; esses participantes correspondem a pessoas, objetos ou lugares. A representação imbuída na imagem pode ser classificada como narrativa ou conceitual: “As representações narrativas constroem a experiência como um evento que se desencadeia no espaço e no tempo” (NASCIMENTO; BEZERRA; HERBELE, 2011, p. 534). Isto significa que os participantes são retratados realizando ações com ou sobre outros participantes, envolvidos em acontecimentos. Aqui é recorrente a presença de vetores (setas propriamente ditas ou vetores formados pela linha do olhar, braços, orientação corporal ou ainda instrumentos sugerindo movimento e/ou direção) e a inserção dos participantes em um pano de fundo que sugere o contexto temporal e espacial nos quais o evento se desenvolve.

Os processos narrativos podem ser de ação, reação, verbal ou mental. No processo de ação, temos o ator (aquele que executa uma ação), o vetor (aquilo que direciona a ação) e a meta (aquele a que a ação é dirigida). O ator é geralmente o participante mais saliente e de quem parte o vetor em direção à meta. Vejamos esses papéis explicados no exemplo a seguir.

**Figura 1:** Magic Top Model



Fonte: <https://anacaldatto.blogspot.com>

No folder da boneca Magic Top Model (Figura 1), temos três participantes: duas meninas e uma boneca. As meninas são os atores, da primeira localizada no lado esquerdo, partem dois vetores: o olhar e o braço segurando um batom em direção à boneca (que é a meta), mais especificamente, em direção à sua boca (da boneca), na qual parece ter passado o batom. A menina do lado direito conduz os mesmos vetores, o olhar e o braço em direção da mesma meta, mas em vez de segurar um batom, ela segura uma prancha alisadora na tentativa de alisar os cabelos da boneca (meta).

Na figura 1, como ator (meninas) e meta (boneca) estão representados na imagem, o processo de ação é classificado como transacional. Todavia, há casos em que a meta não é apresentada, sendo apresentados somente ator e vetor. Nesse caso, ou seja, na ausência da meta, o processo é não transacional. Temos, ainda, casos em que os participantes da imagem podem representar ora o papel de ator, ora o de meta. Nessa estrutura os participantes são chamados de interatores e o processo de bidirecional.

Outro processo, também executado por vetores é o processo de reação. Ele se realiza através do vetor “formado por uma linha

de olhar, pela direção do olhar fixo de um ou mais participantes”<sup>2</sup> (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006, p. 64). Diferentemente do processo de ação, o participante é percebido não simplesmente executando uma ação, mas reagindo àquilo que vê. No processo de reação, o participante que olha é o reator e o alvo do olhar é o fenômeno.

Da mesma forma que os processos de ação, os processos de reação também podem ser transacionais ou não transacionais. No primeiro caso é sempre possível ver o fenômeno, ou seja, o alvo do olhar do reator. Já nos casos não transacionais, o fenômeno não está retratado na composição imagética, restando apenas o participante que olha.

Há um outro processo bastante comum, principalmente, em histórias em quadrinhos, mas também encontrado nas embalagens de bonecas, como será abordado na análise. Trata-se do processo verbal nas imagens, aquele realizado através do vetor balão de fala conectado ao falante/dizente. O conteúdo do balão de fala recebe o nome de enunciado. Quando o vetor é um balão de pensamento, temos um processo mental e o conteúdo que é pensado é chamado de fenômeno, que por sua vez, é pensado pelo experienciador. Os processos narrativos serão importantes na análise da representação dos participantes, principalmente das crianças, a fim de depreender a imagem de infância a partir das narrativas das embalagens.

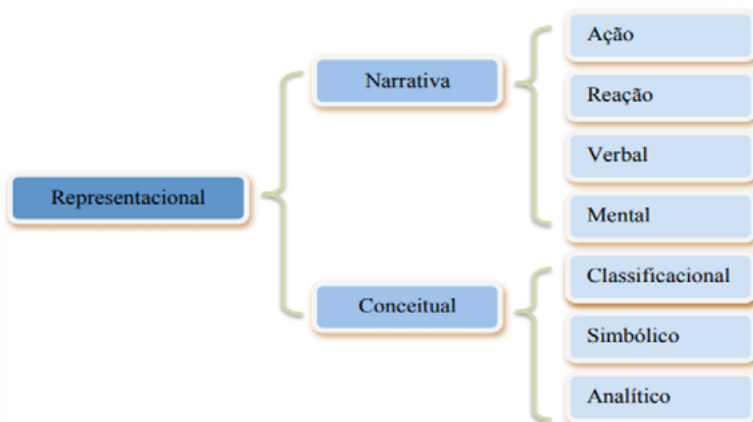
Quanto às representações conceituais, em vez de mostrarem participantes em ação, descrevem e/ou classificam os participantes na imagem em termos de suas características individuais, evidenciando sua identidade, ou de traços compartilhados com outros participantes, que nos permitem percebê-los enquanto membros de um grupo. Algumas características específicas que nos permitem identificar representações conceituais são, por exemplo, a ausência

---

<sup>2</sup> “[...] is formed by an eyeline, by the direction of the glance of one or more of the represented participants.” (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006, p. 64).

de vetores; disposição dos participantes em taxonomias, ou seja, organização por categoria; apresentação dos participantes em uma relação parte/todo; ausência ou menor detalhamento do pano de fundo, o que direciona o foco para os participantes e seus atributos. As representações conceituais podem ser classificacionais, simbólicas e analíticas. Não nos aprofundaremos nelas porque não serão utilizadas neste trabalho. Segue a Figura 2, para melhor visualização da metafunção representacional.

**Figura 2:** Metafunção Composicional



Fonte: SILVA; ALMEIDA (2018, p. 44)

Na próxima seção, apresentaremos a semiótica greimasiana e os princípios de análise que utilizamos para interpretar as embalagens.

### **Semiótica Greimasiana**

De acordo com a semiótica greimasiana, ocorre no texto uma união inevitável entre o conteúdo que se configura como sendo “o



que se diz” e uma expressão que se estabelece como “como se diz” no texto. Dessa forma para se transmitir uma mensagem (o conteúdo) é necessário um plano de expressão, que pode ser uma carta, uma música, ou mesmo uma embalagem de boneca como é o caso desta pesquisa. Entre os dois planos, para a teoria de Greimas, o plano de conteúdo tem maior importância, pois é nele que se localizam os sentidos.

Na busca de uma estruturação do plano de conteúdo, considerado o mais relevante por ser nele que se localizam os sentidos, Greimas (1979) idealizou o percurso gerativo de sentido como proposta para uma compreensão integral do texto. O modelo de análise elaborado pelo teórico (1973) pressupõe que a significação de um discurso é construída a partir da articulação entre três níveis de sentido: o fundamental, o narrativo e o discursivo, constituindo assim, o percurso gerativo do sentido. Este “é uma sucessão de patamares, que mostra como se produz e se interpreta o sentido, num processo que vai do mais simples ao mais complexo” (FIORIN, 2016, p. 20).

O nível discursivo é considerado o mais concreto e complexo e, sendo assim, permite que a mesma história seja contada com personagens diferentes, em lugares e tempos também distintos. É no nível discursivo que, segundo Fiorin (2016, p. 41), “as formas abstratas do nível narrativo são revestidas de termos que lhe dão concretude” e é por meio da análise desse nível que examinamos o modo como a expressão se articula a fim de dar significado ao texto e, desta forma, é possível depreender o seu conteúdo.

Neste trabalho apresentaremos apenas a análise do nível discursivo, mais especificamente, dos temas e figuras identificados nas embalagens. Ressaltamos que a nossa proposta é abordar apenas os conceitos que serão utilizados na análise das embalagens neste trabalho. Desta forma, explanaremos os temas e figuras a seguir.

## Figuras e Temas

O uso dos temas e das figuras é, na verdade, um “enriquecimento semântico” empregado para dar o acabamento estético almejado pelo enunciador (BARROS, 2016, p. 206). Segundo Fiorin: “os discursos figurativos têm uma função descritiva ou representativa, enquanto os temáticos têm uma função predicativa ou interpretativa. Aqueles são feitos para simular o mundo; estes, para explicá-lo” (2016, p. 91). Assim, tema é o emprego de traços semânticos de natureza abstrata que recobrem os elementos do texto e categorizam, organizam, ordenam os elementos do mundo natural. Por exemplo, na embalagem de “Hamster em casa” (Figura 3), encontramos temas como velocidade, vitalidade, energia.

**Figura 3:** Hamsters em Casa



Fonte: Arquivo pessoal Juliana Santos (2016)

As figuras funcionam de modo semelhante, mas trata-se de características físicas, materiais, de um mundo efetivamente natural ou construído. Ainda utilizando a Figura 3, encontramos os temas velocidade, energia e vitalidade, revestidos pelas palavras “gritar”, “correr” e, também, pelas frases: “bem rápido”, “super acelerado”. Não é mera coincidência que essas atividades sejam as mesmas executadas diariamente pelas crianças, afinal, não é disso que as crianças são acusadas frequentemente, de serem “super aceleradas”? Sendo assim, o “Hamster em casa” apresenta-se não só como uma ótima opção de entretenimento para as crianças, mas também como uma companhia tão ativa quanto elas.

Como é possível checar nos exemplos anteriores, tanto os temas quanto as figuras constroem um percurso no texto. O mapeamento desses temas e figuras, a compreensão dos percursos que produzem, e o uso que se faz deles para conduzir o desenrolar de um esquema narrativo podem nos ajudar a entender quais são os temas e figuras presentes nas embalagens de bonecas, tornando mais concreto o perfil de consumidor que estamos analisando.

Abordada a fundamentação teórica essencial a esta pesquisa, passamos, a seguir, para a aplicação da mesma na análise, como já informado, de duas embalagens de bonecas, a Baby Alive Hora de Comer e o Manequinho.

## **As Embalagens sob o Olhar Representacional**

Na embalagem da Baby Alive Hora de comer (Figura 4), encontramos representações narrativas de ação e reação.

**Figura 4:** Baby Alive Hora de Comer



Fonte: Arquivo pessoal Juliana Santos (2016)

**Figura 5:** Manequinho.



Nota: Lê-se no rodapé: Ele toma mamadeira e faz pipi como um irmãozinho de verdade.

Fonte: <https://anacaldatto.blogspot.com>

Dentre as representações, apresentamos um processo transacional bidirecional de relevância para a caracterização da embalagem. O processo transacional bidirecional (Figura 6) está localizado na última fotografia, na base direita da caixa. A imagem apresenta uma menina trocando a fralda da boneca. Porém, nesta imagem, as duas não são as únicas protagonistas da cena. Há também uma mulher adulta interagindo intimamente com a menina. Enquanto a garotinha troca a fralda da boneca, ela e a mulher se entreolham sorrindo. É a troca de olhares entre elas que configura o processo transacional bidirecional, pois faz com que ambas sejam atores e metas ao mesmo tempo. O olhar pode ser interpretado como um símbolo de cumplicidade entre mãe e filha, representadas pela mulher e a menina da imagem.

**Figura 6:** Processo Transacional Bidirecional



Fonte: Arquivo pessoal Juliana Santos (2016)

É notável que, nessa imagem (Figura 6), a boneca não tem o destaque que tem nas demais imagens da embalagem. A presença da mulher cria um efeito de sentido de legitimação da brincadeira. A figura feminina e adulta pode ser interpretada como sendo a mãe ou responsável pela menina e, juntas, elas remetem a algumas ideias socioculturais: o conhecimento que passa de mãe para filha e a responsabilidade pela criação dos filhos atribuída à figura feminina, por exemplo. Com isso, a embalagem “Baby Alive” fala também para os pais das crianças, principalmente para as mães, apresentando um discurso de preservação de tradição familiar.

Em contrapartida, não há adultos legitimando a brincadeira na embalagem da década de 80 (Figura 5). É vastamente disseminado que “brincadeira é coisa de criança” e talvez na década de 80 essa ideia fosse ainda mais contundente, e não houvesse tantos especialistas falando sobre a importância da participação dos pais, mesmo nos momentos recreativos da criança.

Com relação ao olhar da menina na embalagem da Baby Alive (Figura 4), um dos vetores nas imagens, percebemos que de imediato somos levados a segui-lo e, por isso, nossa atenção se volta para a boneca, provocando o efeito esperado, já que ela é o objeto à venda.

Além de chamar a atenção para a boneca, o olhar da menina também expressa sentimentos. É claro que para captarmos esses sentimentos precisamos levar em consideração o conjunto de expressões do rosto da menina. Ela sorri, ao olhar para a boneca, expressando contentamento, alegria. A menina da embalagem que brinca com a Baby Alive é uma menina alegre, entusiasmada e o efeito de sentido construído com essa estratégia é: “compre a Baby Alive e, assim, tenha também momentos de alegria”.

O mesmo entusiasmo não se encontra na embalagem do Manequinho (Figura 5), pois as imagens resumem-se a uma foto da menina alimentando o boneco, seguida de uma imagem do boneco sentado em um pinico e, por último, a imagem da menina trocando a roupa do Manequinho (Figura 7). As imagens são realmente similares às encontradas na embalagem da Baby Alive, o que nos mostra que as funções das bonecas são parecidas, apesar de a Baby Alive possuir mais funcionalidades.

No entanto, há uma diferença entre elas que é difícil não notar: a expressão da menina. Sempre contente e com sorriso bem marcado, é desta forma que a menina se apresenta na embalagem da Baby Alive. Já na embalagem do Manequinho, encontramos uma menina com uma expressão mais serena ou sisuda, sem sorrisos ao alimentar e trocar o Manequinho.

**Figura 7:** Funções do Manequinho



Fonte: <https://anacaldatto.blogspot.com>

Encontramos uma representação narrativa de ação e um processo transacional unidirecional na embalagem do Manequinho. Trata-se da imagem da menina (ator) alimentando com uma mamadeira (vetor) a boneca (meta). Esse processo também foi encontrado na embalagem da Baby Alive (Figura 4). No entanto, na embalagem do Manequinho, a imagem é acompanhada do seguinte texto localizado na base da embalagem: “ele toma mamadeira e faz pipi como um irmãozinho de verdade”. E aqui temos um dado novo, pois na embalagem da Baby Alive não há de forma escrita quais são os papéis interpretados pela menina ou pela boneca na embalagem.

Em contrapartida, na embalagem do Manequinho especificam que o boneco representa um irmãozinho para a menina da foto e, assim, sua proposta é proporcionar a experiência de ser a irmã mais velha para a menina que comprar o brinquedo. Supomos, assim, que a discussão sobre questões de gênero associada à brincadeira com bonecas já influenciava os fabricantes na década de 80. Esclarecer que a brincadeira não seria de ser mãe do Manequinho, mas sim irmã, ameniza o estigma de que a brincadeira com bonecas determina o lugar e a função da mulher na sociedade desde muito cedo. Promover a brincadeira de ser irmã, em um contexto tão próximo da ascensão do movimento feminista, gera menos críticas do que promover o brincar de ser mãe e, provavelmente, a Estrela estava ciente desse fato.

Há a possibilidade de a proposta do Manequinho não ter sido motivada apenas por questões de gênero. Propor a brincadeira de ser a irmã mais velha talvez tenha sido uma manobra de marketing no sentido de inovação. Sabemos que a proposta mais frequente na brincadeira de bonecas é que a menina faça de conta que é a mãe, mesmo que de forma velada. O que a Estrela fez, na década de 80, ao lançar o Manequinho, foi inovador tanto na proposta da brincadeira (ser irmã mais velha) quanto no fato de ser um boneco (gênero masculino) e não uma boneca.

Continuaremos na próxima seção com a análise das embalagens sob a perspectiva da Semiótica Francesa.

## **As Embalagens sob o Olhar Discursivo**

Chegamos agora aos Percursos temáticos e figurativos encontrados nas embalagens. Os percursos temáticos da década de 80 são os mesmos que os encontrados na embalagem da Baby Alive. O tema mais recorrente é o das necessidades fisiológicas. A alimentação aparece sob o percurso figurativo: “comidinha”, “hora de comer”, “come e bebe”, “que delícia!”. Além da alimentação, outra necessidade fisiológica presente é a excreção, revelada pelo percurso figurativo: “bebe e faz xixi, come e faz caquinha”. Esses percursos também são representados em imagens nas quais a menina troca a fralda da boneca.

Os percursos temáticos e figurativos discutidos anteriormente remetem a outro percurso temático. O percurso do cuidar, mas um cuidar específico, trata-se do cuidar materno. A maternidade aparece, como já dito, nos percursos temáticos e figurativos da alimentação e das necessidades fisiológicas. Estes, somados às imagens das meninas segurando as bonecas delicadamente, alimentando-as e trocando suas fraldas revelam, como principal proposta da brincadeira, a maternidade.

Quanto ao percurso figurativo, é relevante observar como o fabricante elabora, ou melhor, figurativiza o conteúdo. “Comidinha”, “xixi”, “caquinha”, “pipi” são palavras na forma em que adultos utilizam ao se dirigirem às crianças, portanto, o diminutivo reforça a ideia de vocabulário infantil. Além disso, há o uso repetido das aspas nas palavras citadas, e, como sabemos, aspas, em certos casos, indicam que “não é exatamente isso”, ou seja, não se trata de comida ou excreções de verdade.



Por outro lado, as aspas realçam as palavras e, ainda, segundo Fiorin (2016, p. 62): “Com as aspas o narrador deixa clara a imagem que faz do narratário e reforça a imagem que constrói de si mesmo”. Realçar as palavras no diminutivo, consideradas geralmente como sendo do universo infantil, atribui à embalagem um caráter mais subjetivo, ao mesmo tempo em que deixa claro quem é o narratário: crianças e/ou seus responsáveis. Com isso, a Hasbro e a Estrela mostram que conhecem bem seu narratário e que se importam com ele a ponto de produzir uma embalagem que é significativa para o narratário, proporcionando assim, maior identificação entre a boneca e o consumidor.

O próprio nome *Baby Alive* que, em tradução livre, significa bebê cheio de vida, demonstra como as crianças são vistas: (hiper)ativas. No entanto, esta não é a imagem que obtemos a partir do nome Manequinho, pois se aproxima mais de nomes próprios causando um efeito de personificação e delicadeza.

Por fim, há o percurso temático e figurativo do bebê, do mundo infantil, construído por enunciados como “bebe e faz xixi, come e faz caquinha”, e vários outros. Juntamente com as necessidades fisiológicas, há o “mundo da criança” – falar algumas frases, comer, beber, são ações praticadas pelas crianças no dia a dia. E, segundo a informação nas embalagens, as bonecas executam essas funções “de verdade”.

A expressão “de verdade” também desempenha um papel importante na composição das embalagens. Ela está presente na embalagem na embalagem do Manequinho (Figura 5). Ao utilizar “de verdade”, os produtores enfatizam o quão realística a experiência com as bonecas pode parecer. Se a brincadeira é um ensaio para a vida real, é interessante que a brincadeira seja a mais próxima da realidade possível. Por isso a simulação de “xixi” e “caquinha”, da voz infantil e, também, da aparência de bebê das bonecas.

A aparência das bonecas imita traços humanos, o que nos leva ao antropomorfismo. Quanto mais características humanas a boneca tiver, mais influência sentimental ela é capaz de despertar nas pessoas (FRAYER, 2010, p. 5). A Hasbro investe bastante nesse quesito, pois todas as bonecas da coleção Baby Alive existem nas versões negra, morena e loira. A estrela, na década de 80, não oferecia a boneca analisada com a tonalidade de pele negra ou morena, apenas a cor do cabelo variava.

A imagem da mulher e a maior quantidade de ilustração na embalagem da Baby Alive, indicam uma brincadeira supervisionada e direcionada. Já na embalagem da década de 80, a menina aparece mais livre, sem supervisão de um adulto, o que pode indicar que aquele era considerado um momento apenas da criança.

O perfil de criança representado nas embalagens se mostrou feminino, pois não há figuras masculinas em destaque nas caixas. A boneca ainda é considerada um brinquedo quase que exclusivo das meninas. Isso se dá porque a criação dos filhos foi considerada por muito tempo um ofício das mulheres. No entanto, esse pensamento evoluiu e já há discussões sobre brincadeira sem gênero, na qual meninos e meninas são livres para escolher o brinquedo e a brincadeira que preferirem isentos de julgamentos e censura.

Na próxima seção, apresentaremos as considerações finais.

## **Considerações Finais**

Inicialmente, é importante ressaltar o funcionamento de uma análise que articula as contribuições da semiótica social e da semiótica greimasiana, tendo em vista que a primeira se aprofundou mais na expressão visual e a segunda, mais no conteúdo verbal. Após a análise das embalagens de bonecas, chegamos aos resultados dos

objetivos que nortearam esta pesquisa. O principal objetivo era: qual é a imagem de criança presente nas embalagens? Como foram analisadas embalagens de duas décadas diferentes, chegamos a dois perfis diferentes de crianças.

A menina da embalagem da Baby Alive fala, sorri abertamente, usa cores fortes e o texto verbal é intensificado com exclamações. Além disso, apesar das funções oferecidas por ambas as bonecas serem parecidas, a Baby Alive possui mais funções. Isso reforça um perfil de criança mais ativa e que tem essa característica atendida pelas várias atividades que a boneca desempenha. A Baby Alive apresenta muitas funções porque ela não disputa a clientela apenas com outras bonecas, mas também com os eletrônicos. Isso fala bastante sobre o perfil da criança contemporânea: inserida num contexto de constantes estímulos visuais, sensoriais, uma criança que se tornou mais exigente devido ao desenvolvimento e popularização dos eletrônicos. Então para prender a atenção dessa criança, os fabricantes têm oferecido bonecas cada vez mais dinâmicas, que falam, comem, bebem, fazem excreções, tudo em um único produto.

Em relação à menina da embalagem da década de 80, esta usa cores pastel, não fala e não sorri tão abertamente. Essas características remetem a um perfil de criança mais tranquila e quieta, elas parecem mais cuidar do que brincar com as bonecas. O nome Manequinho também contribui para o aumento da sensibilização em relação ao cuidar do boneco, pois soa como um nome real, aumentando o teor pessoal e sentimental das embalagens. Ao contrário do nome Baby Alive que em uma tradução livre significa bebê cheio de vida, inspirando ação, uma brincadeira mais ativa.

Uma questão relevante é que a criação dos filhos aparece nas embalagens sob a responsabilidade de mulheres e meninas, apenas figuras femininas. A paternidade é ignorada completamente nas embalagens, somente a maternidade é retratada e trata-se de uma

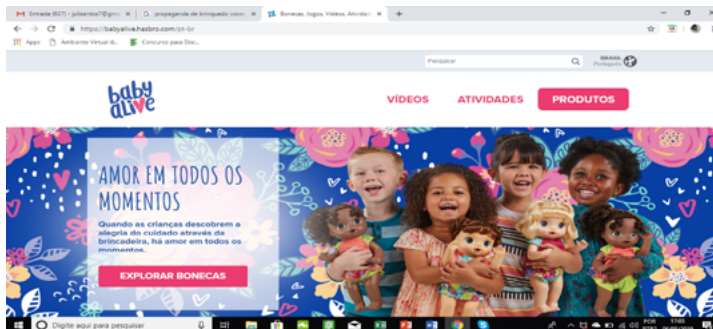
maternidade idealizada, aquela em que a mãe consegue estar presente até mesmo enquanto os filhos brincam (Figura 6).

A maternidade é retratada, também, como um acontecimento esperado; supõe-se que aquela menina que brinca na embalagem, provavelmente será mãe. É subentendido também que a menina, por sua expressão sempre contente, gosta de brincar com bonecas e se interessa por brincar de ser mãe.

A classificação dos brinquedos por gênero é algo tão presente que podemos confirmá-la perante a escassez de meninos estampando as embalagens de bonecas. Uma das principais funções da brincadeira é promover a vivência de papéis sociais, como um ensaio para a vida adulta. Assim, quando uma menina brinca de boneca, ela está vivenciando, no universo lúdico, a experiência de cuidar dos outros. Por que para um menino essa experiência é desnecessária ou embaraçosa? É necessário promover a discussão e mudança deste comportamento.

Apesar de não haver uma figura masculina na embalagem da Baby Alive, a Hasbro já começou a promover essa mudança ao introduzir um menino segurando uma boneca na página inicial do site da empresa (Figura 8).

**Figura 8:** Página Inicial do site da Hasbro



Fonte: <https://babyalive.hasbro.com/pt-br>

Chama a atenção, também, a diversidade étnica das crianças na imagem, segurando bonecas com tons de pele também diferentes. Trata-se realmente de uma imagem que nos faz crer em um futuro de brincadeira sem gênero e sem preconceito.

## Referências

- ALMEIDA, Danielle (org.). *Perspectivas em Análise Visual: Do Fotojornalismo ao Blog*. João Pessoa: Editora da UFPB, 2008.
- BARROS, Diana. “Estudos do discurso”. In: FIORIN (org.). *Introdução à Linguística II: Princípios de análise*. São Paulo, Contexto, 2016. p. 187-219.
- FIORIN, José Luiz. *Elementos de análise do discurso*. São Paulo: Contexto, 2016.
- FRAYER, Marissa. *Giving The Toaster Eyes: Applied Anthropomorphism and its influences on user-object relations with everyday objects*. 2010. 56f. Dissertação (Mestrado em Artes e Cultura Visual) – Departamento de Artes e Estudos Culturais da Universidade de Lund, Suécia. 2010.
- GREIMAS, Algirdas. *Semântica estrutural*. São Paulo: Cultrix/ EDUSP, 1973.
- GREIMAS, Algirdas; COURTÉS, Joseph. *Dicionário de Semiótica*. São Paulo: Cultrix, 1979.
- KRESS, Gunther; VAN LEEUWEN, Theo. *Reading images: the grammar of visual design*. London: Routledge, 2006.
- NASCIMENTO, Roseli; BEZERRA, Fábio; HEBERLE, Viviane. Multiletramentos: iniciação à análise de imagens. *Linguagem & Ensino*, Pelotas, v.14, n.2, p. 529-552, jul./dez. 2011.
- SILVA, Monica; ALMEIDA, Danielle. Linguagem Verbal, Linguagem Visual: Reflexões teóricas sobre a perspectiva Sócio Semiótica da Linguística Sistemico-Funcional. *Odisseia*, Natal, RN, v. 3, n. 1, p. 36-56, jan.-jun. 2018
- VAN LEEUWEN, Theo. *Introducing Social Semiotics*. London; New York: Routledge, 2005.