



ModaPalavra e-periódico

E-ISSN: 1982-615X

modapalavra@gmail.com

Universidade do Estado de Santa  
Catarina  
Brasil

Gonçalves, Eliana; Beirão Filho, José Alfredo

Usabilidade: Vestuário infantil

ModaPalavra e-periódico, núm. 1, enero-julio, 2008, pp. 107-118

Universidade do Estado de Santa Catarina

Florianópolis, Brasil

Disponível em: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=514051712009>

- Como citar este artigo
- Número completo
- Mais artigos
- Home da revista no Redalyc

redalyc.org

Sistema de Informação Científica

Rede de Revistas Científicas da América Latina, Caribe, Espanha e Portugal

Projeto acadêmico sem fins lucrativos desenvolvido no âmbito da iniciativa Acesso Aberto

## Usabilidade: Vestuário infantil

*Usability: infantile clothing*

Eliana Gonçalves<sup>1</sup>

José Alfredo Beirão Filho <sup>2</sup>

### Resumo:

O segmento de roupa infantil no Brasil tem apresentado um crescimento acelerado, hoje as empresas pressionadas por estes consumidores e por reconhecerem a necessidade de ter um produto inovador que surpreenda o seu público alvo, buscam agregar informações ao vestuário infantil. O presente artigo aborda a questão da evolução do vestuário infantil e a preocupação com as questões associadas à usabilidade deste produto. Considerando que a usabilidade é entendida como a avaliação da flexibilidade e de maior interação produto usuário, tendo em vista as necessidades do utilizador.

**Palavras chaves:** usabilidade, vestuário infantil, consumidor infantil

### Abstract:

*The segment of infantile clothing in Brazil has presented a sped up growth, today the companies pressured for these consumers and recognizing the necessity to have an innovative product that surprises its target public, searching to add information to infantile clothing. The present article approaches the question of the evolution of infantile clothing and the concern with the questions associates to the usability of this product. Considering that the usability is understood as the evaluation of flexibility and bigger interaction using product, having in it views at the necessities of the user.*

**Keywords:** usability, infantile clothing, infantile consumer

## 1. Introdução

A crescente taxa de natalidade no Brasil representa um mercado em expansão para o segmento de roupa infantil. Por outro lado se observa que o acesso às informações está cada vez mais fácil, permitindo que a criança exerça a liberdade de fazer suas próprias escolhas, mas, ainda são os pais que influenciam suas decisões de compra, embora o consumidor infantil esteja mais exigente. No passado, não existia conceito de moda no vestuário infantil e as coleções se repetiam quase que invariavelmente. Hoje as empresas pressionadas por estes consumidores e por

---

<sup>1</sup> Especialista em Moda

<sup>2</sup> Mestre em Engenharia de Produção

reconhecerem a necessidade de ter um produto inovador que surpreenda o seu público alvo, buscam a profissionalização, na área de produção do vestuário infantil.

No entanto, questiona-se: por trás de toda esta transformação, existe uma preocupação, quanto aos aspectos de usabilidade, com os consumidores de produtos do vestuário infantil?

Nesta perspectiva, o presente estudo, através da História e da Ergonomia, aborda os princípios da usabilidade, aplicados ao vestuário infantil, como um dos pontos fundamentais no projeto ergonômico do produto, considerando que vai causar satisfação e desejo de uso.

### **História do Vestuário Infantil**

O Século XVIII, conhecido também como o Século das Luzes fez emergir, segundo Ariès (1981), um novo ser: a criança. Dotada de necessidades e desejos distintos daqueles dos adultos, passou, a partir de então, a ter outro mundo prescrito como seu próprio, mas, espacial e socialmente determinado pelo adulto. Seres, até então assemelhados aos adultos e inscritos no mundo desses, as crianças passaram a ter singularidades, como o estabelecimento de espaços, regras, formas e condutas. Essas mudanças tiveram por objetivo, preparar esse novo ser para ingressar no mundo adulto, do qual era excluído.

Assim, necessário para abrigar a nova descoberta (a criança) e dar materialidade a sua forma; re-nomear suas coisas, seus tempos, suas necessidades e, seus novos lugares, o mundo da infância foi construído. Mas, estes mundos infantis, distintos do de adultos – não acenaram na direção da ruptura de amarras. Ao contrário, vários foram os novos agentes de controle e disciplinamento que se colocaram, como propositores de técnicas e métodos de melhor preparar o novo ser, para o ingresso no mundo adulto: no mundo da razão (ARIÈS, 1981).

A esse ser foi atribuído um nome: criança; construído um espaço próprio: a escola; dedicado um tempo: a infância; desenvolvidos procedimentos e métodos para sua normalização: a pedagogia; ampliado o seu campo de obediência: leis, regras, tribunais; criados locais de sujeição: o confinamento, o internato; assim como espaços de proteção: os asilos, os orfanatos (ARIÈS, 1988).

Quanto ao vestuário, antes mesmo da construção do mundo da infância, já se constituía

em agente de controle e disciplinamento, porque submetia a criança a roupas carregadas de símbolos, com a mesma aparência da vestimenta de seus pais, forçando-a, portanto, a permanecer comportada nos espaços que lhe eram destinados. Conforme constata Ariès (1981, p. 69) a indiferença existiu até o século XVIII, “[...] pelas características próprias da infância, não aparece apenas no mundo das imagens: o traje da época comprovava que a infância era pouco particularizada na vida real”.

As primeiras reações para que as roupas se tornassem mais leves e com uma conotação infantil partiu dos filósofos que, com vistas à construção de uma nova sociedade, preconizavam o amor maternal e a integração da criança na família como essenciais. Jean Jacques Rousseau, por volta de 1762, começou a combater a moda que não dava liberdade às crianças, teoria que tinha apoio de educadores, médicos e filósofos. Este movimento, lentamente, influenciou a adoção de tecidos leves e cores mais claras, eliminando as armações das saias. (ROCHA, 2002).

No entanto, até o século XIX as crianças recém nascidas eram envoltas, da cabeça aos pés, em faixas que mantinham o corpo aquecido, porém imobilizado, para dar sustentação à coluna vertebral, sendo-lhes permitido algum movimento, apenas nos momentos de trocas de roupa. Estas faixas, presas por tecidos de linho ou cânhamo, envolviam todo o corpo, dando aos bebês a aparência de pequenas múmias. Tais práticas eram motivadas pelo medo de que um choque térmico, ou movimento desordenado destruísse o esqueleto do recém nascido. A partir disso, as meninas, dos 4 aos 7 anos, passaram a usar vestidos infantis – semelhantes aos de adultos, em tamanho reduzido --- nas cores marrom, vermelha ou preta. O traje masculino infantil – que já vinha se diferenciando desde o século XVII – começou a evidenciar a importância dada ao masculino, calças curtas para os meninos e outros trajes especiais. (ÁRIÈS, 1981).

Outra tentativa aparente de dar conotação infantil à roupa das crianças pode ser percebida na literatura, Lewis Carrol, em 1865, em seu livro *Alice nos Pais das Maravilhas*, sugeriu um traje para uma menina dotada de espírito e de inteligência. O traje deixava livres seus movimentos e, sua aparência, desprovida de qualquer futilidade. Com vestidos simples, leves, soltos e com poucos acessórios, criou uma personagem modelo, que serviria de inspiração para as meninas do século seguinte, ou seja, somente no século XX, as roupas infantis apresentaram mudanças favoráveis aos seus usuários (SIMON, 1999).

No decorrer dos anos, alguns tipos de roupas infantis foram símbolos de moda. Por volta

de 1850, o então príncipe de Gales, futuro Eduardo VII lançou a bordo do iate real, Victoria & Albert, o traje de marinheiro: calça branca, casaco azul marinho com gola quadrada, trabalhada com galões paralelos, num espaçamento de dois a três centímetros, terminando na ponta da frente, em forma de gravata e uma boina arrematada com um pompom. Vestir as crianças de marinheiro era o costume de grande parte da sociedade inglesa, que desejava ter um filho servindo à Marinha Britânica, a mais prestigiada do mundo desde o início do século XIX. Para as meninas era feita uma adaptação: saias plissadas, em toda espécie de tecidos, e o cabam com o duplo abotoamento e gola quadrada (SIMON, 1999).

O traje do Colégio de Eton, na Inglaterra, marcou seu estilo na moda infantil, com um paletó curto de cor escura, de comprimento na altura da cintura, bem ajustado e usado sobre uma calça comprida cinza. A camisa branca, com uma gola dura e alta, era usada com uma gravata preta (SIMON, 1999).

Composto por *knicker* e casaca em veludo preto, com gola e punhos em renda, o traje conhecido como O Pequeno Lord foi lançado por volta de 1885, como traje de criança exemplar, para o personagem do livro O Pequeno Lord Fauntleroy de Frances Hodgson Burnett (SIMON, 1999).

Durante a guerra de 1914-1918, o vestuário infantil foi submetido a sensíveis modificações. A tendência à redução e à simplificação esteve presente ao longo dos 20 anos seguintes. O traje de marinheiro que depois de mais de 50 anos era regra para os garotos e que seguia com pontualidade as modificações dos uniformes da Marinha Real foi desaparecendo a partir de 1935. O conjunto Eton passou a ser usado apenas em solenidades como primeira comunhão e casamentos, quando o garoto fazia parte do cortejo nupcial. Os trajes militares e do escotismo, com seu uniforme de calças curtas, camisa com gola aberta e pulôver, passaram a influenciar a moda infantil.

Na Inglaterra e Estados Unidos, os trajes de esporte com blazers coloridos substituíram, progressivamente, os uniformes rígidos do início do século. A partir de 1920, imitando os adultos, os meninos passaram a usar o *knicker*, muito curto no início, acima dos joelhos, se alongando até o tornozelo, no final dos anos de 1930.

As fontes iconográficas mostram que no Brasil, essas mudanças demoraram um pouco mais para acontecer. Até os anos de 1920 as roupas infantis se assemelhavam às dos adultos

(figura 1). Os vestidos infantis, de corte reto e com cintura notadamente baixa, ainda eram muito sofisticados (figura 2). Da mesma forma, os meninos seguiam, em 1930, as influências militares do pós-guerra (figura 3).



Figura 1 – Trajes infantis dos anos de 1920

Fonte: Modateca/UDESC



Figura 2 – Vestido infantil dos anos de 1920

Fonte: Modateca/UDESC



Figura 3 – Roupas infantil dos anos de 1930

Fonte: Modateca/UDESC

Logo após o fim da segunda guerra, houve um retorno à vestimenta de aparato. Assim que o nível de vida das classes populares começou a crescer, no início dos anos de 1950, os pais, como um reflexo natural, procuraram vestir melhor suas crianças. Pequenos conjuntos de veludo preto, camisas bordadas, gravatas de seda, vestidos de renda, anáguas de tule foram por alguns anos símbolos de elegância.

A partir dos anos de 1960, a moda infantil passou por significativa transformação: as vestimentas de aparato, também conhecidas como ‘roupas de domingo’, desapareceram, quase que completamente, para dar lugar a vestimentas mais resistentes, menos enfeitadas, de menor custo e bem mais práticas. Progressivamente, as roupas de domingo, passaram a serem usadas durante a semana. O *jeans* surgiu nesse período e passou a ser adotado nas vestimentas tanto de meninos, quanto das meninas, como uma espécie de uniforme.

Do exposto, observa-se que no decorrer da segunda metade do século XX, as roupas infantis sofreram alterações: os trajes complicados que obrigavam as crianças a brincarem



comportadamente, especialmente as de maior poder aquisitivo, foram simplificados. As crianças passaram a serem mais livres para desenvolver suas atividades e adquiriram o direito de intervir na composição do seu guarda roupa e, as diferenças nas vestimentas, entre as classes sociais, diminuíram consideravelmente, ao menos na vida diária.

### **Usabilidade**

Os produtos podem ser “[...] amigáveis, fáceis de entender, fáceis de operar e pouco sensíveis a erro [...]” esclarece Ilda (2005, p. 320). Em vista disso, quando se usa uma roupa, cujo efeito estético não corresponde ao desejado, ou funcionalmente não atende às necessidades de conforto, pode se afirmar que os aspectos de usabilidade não foram contemplados no projeto de desenvolvimento do produto. Ao contrário, quando a pessoa se sente confortável e descontraída, a roupa foi bem projetada, observando as qualidades desejáveis de usabilidade.

Assim, a adequação entre o produto e as tarefas a cujo desempenho ele se destina, a adequação com o usuário que o utilizará e a adequação ao contexto em que será usado, representa para Moraes (2005), o conceito de usabilidade, ou seja, facilidade e comodidade no uso dos produtos, tanto no ambiente doméstico como no profissional.

Dessa forma, a usabilidade, também entendida como sinônimo de flexibilidade e de maior interação é uma das áreas da Ergonomia utilizada para avaliar a relação produto-usuário, tendo em vista as necessidades do utilizador e o contexto em que este está inserido, afirma Jordan (1998, p. 6-7) ampliando a discussão e alertando para a necessidade de se observar a proposição do Internacional Standard Organization-ISO para o termo, como sendo “[...] a eficiência, eficácia e satisfação com a qual usuários específicos podem alcançar seus objetivos em ambientes particulares”.

A eficiência esclarece o mesmo autor, refere-se aos recursos necessários e consumidos para atingir o objetivo ou tarefa. A eficácia é a qualidade com que o utilizador atinge os objetivos, é a distinção entre uma tarefa bem sucedida ou não. Já a satisfação é o nível de conforto e o grau de aceitação do sistema, por seus usuários e por outras pessoas, afetadas pelo seu uso.

Martins (2005) ao abordar o conforto no vestuário, afirma que este não pode ser usado

para todos os usuários porque possuem diferentes características, como: idade, gênero, tipo físico, aptidões. Portanto, quando se projetar determinado produto, é necessário ter uma compreensão de sua demanda. No caso dos produtos do vestuário infantil, este fator é fundamental porque os consumidores são de variadas faixas etárias, e com necessidades características a cada uma delas.

Os produtos utilizados no dia-a-dia, de uma maneira geral, estão cada vez mais complexos, em termos de características e funcionalidade. No vestuário infantil este fato não é diferente - as diversas formas e tipos de tecidos - podem proporcionar, ou não, benefícios ao seu usuário. Para que os usuários possam se beneficiar destas características, os projetistas devem considerar as exigências e limitações dos consumidores, no desenvolvimento do produto. Neste contexto, Jordan (1998) orienta, os projetistas, para o estudo dos seguintes fatores:

a) descrição dos usuários: refere-se a características tais como: conhecimentos, habilidades, experiências, educação, treinamentos, atributos corporais, capacidades motoras e sensoriais. Pode ser necessário, também, descrever categorias de usuários, com níveis diferentes de experiências, ou desempenhando papéis diferentes. No segmento do vestuário infantil estes aspectos devem ser levados em conta, porque a criança precisa de liberdade para desempenhar suas atividades de brincar;

b) descrição das atividades/tarefas: trata-se das atividades realizadas para atingir uma meta. Devem ser descritas as características das atividades que podem influenciar a usabilidade, por exemplo, a frequência e duração da atividade. No caso da avaliação ou projeto de aspectos da interação com o produto, será necessário descrever detalhadamente as atividades e processos, as mesmas devem ser relacionadas com as metas a serem atingidas;

c) descrição de equipamento: pode ser em termos de um conjunto de produtos, ou um conjunto de atributos ou características do seu desempenho;

d) descrição de ambientes: físico e social, tais como aspectos do ambiente técnico (redes de telecomunicações). Ambiente físico (natureza e localização da instalação), temperatura, umidade, iluminação e o ambiente social e cultural (estrutura organizacional, atitudes, rotinas de trabalho).

Alcançar a relação adequada produto/usuário, é sem dúvida, um objetivo que deve ser perseguido pelos projetistas e pelas indústrias, pois quando há um programa de avaliação de uso, o processo de desenvolvimento de um produto, pode contribuir para a garantia de tal objetivo.

Apesar de as teorias da usabilidade serem formuladas para avaliar os requisitos e as necessidades relativas à área de tecnologia da informação, seus pressupostos podem ser utilizados no produto vestuário infantil. Para tanto, são apresentados a seguir os principais pressupostos que Jordan define como importantes no design, quando associados com a usabilidade, no desenvolvimento do projeto de um produto:

Consistência - as tarefas semelhantes devem ser realizadas de forma semelhante;  
Compatibilidade - projetar um produto que assegure o seu funcionamento de acordo com o conhecimento do usuário, e fora do seu mundo.  
Considerações de entendimento do usuário: o método de operação de um produto necessita considerar a demanda colocada pelo usuário durante a interação;  
Realimentação: as ações levadas pelo usuário devem ser reconhecidas e fornecidas de forma clara sobre os resultados destas ações;  
Prevenção de erros: projetar um produto de forma que a probabilidade de erro pelo usuário seja minimizada, e, que se ocorrer erros que sejam facilmente recuperados;  
Controle do usuário: o usuário deve maximizar o controle sobre as ações dos produtos;  
Clareza visual: as informações devem ser exibidas de forma clara, para que possam ser lidas rapidamente sem causar contradições;  
Priorização da funcionalidade e das informações: as funções e informações mais importantes devem estar facilmente acessíveis ao usuário;  
Transferência apropriada de tecnologia: fazer uso apropriado de tecnologia desenvolvidas em outros contextos, para aumentar a usabilidade do produto;  
Clareza no manuseio: sugestões de operar os produtos devem ser claras ao usuário.  
(1998, p 25-27)

Vários outros autores trabalham o assunto usabilidade, todavia, neste artigo optou-se por Jordan (1998), tendo em vista que trabalha os princípios da usabilidade mais voltados ao desenvolvimento do projeto de produto.

### Usabilidade do vestuário infantil

Como se pôde observar, em 1762 Jean Jacques Rousseau fez as primeiras tentativas para influenciar a forma de vestir das crianças. Conseguiu com o auxílio de educadores, médicos e filósofos que as crianças maiores ganhassem trajes um pouco mais apropriados para si. Foi o início de uma preocupação no sentido de usabilidade com o produto do vestuário infantil.

No entanto, em 1865, com exceção da tendência implícita na literatura – Alice no país das maravilhas - os trajes: marinheiro, o conjunto Eton e o Pequeno Lord confrontavam com os princípios de usabilidade, especialmente quanto à priorização da funcionalidade, uma vez que se assemelhavam aos trajes dos adultos, cujas características apresentam diferenças com as das crianças. E tinham implícito uma noção de disciplina e hierarquia que a composição do traje,

inclusive na limitação dos movimentos ajudavam a impor como regra a ser seguida e modelo de ser criança.

De acordo com Áries (1981), pode-se inferir que o vestuário infantil, até as primeiras décadas do século XX, não levava em consideração nenhum princípio de usabilidade, pois os bebês eram enrolados em faixas de tecidos, logo que nasciam, o que limitava a sua mobilidade às trocas de roupa. E, o vestuário das crianças, dos 4 aos 7 anos, era semelhante ao de adultos, com grandes volumes e excessos de tecidos e aviamentos, o que limitava os movimentos necessários para realizar atividades como correr, andar, pular e saltar. Nestes casos, o princípio da compatibilidade do produto que assegura o movimento ao seu usuário, não era atendido.

Somente a partir de 1960 quando as roupas passaram a serem produzidas por segmentos – esporte, passeio, festa -- os princípios mencionados anteriormente como: considerações de entendimento do usuário, clareza no manuseio, consistência, priorização da funcionalidade e das informações foram sendo inseridos, gradativamente, na elaboração de um produto do vestuário infantil, especialmente no processo de modelagem de uma peça e no tipo de tecido utilizado, onde o usuário obtém a *eficácia*, que é a qualidade com que o utilizador atinge os objetivos; a *eficiência* que é quando se despende recursos -- com modelagem, maquinário, cores, formas, design, aviamentos -- para que o produto do vestuário atenda os objetivos do consumidor; e a *satisfação* que é o nível de conforto e o grau de aceitação por parte do usuário. Além disso, outro aspecto que se deve levar em consideração é o estético, responsável, em parte, pela satisfação emocional do cliente. O produto do vestuário, além de ser funcional, deve ser esteticamente confortável.

### Considerações finais

Até as primeiras décadas do século XX, assim que deixava os cueiros, ou seja, a faixa de tecido que era enrolada em torno de seu corpo, a criança era vestida como os outros homens e mulheres de sua condição, ou seja, os adultos. Os adultos, como sujeitos dos destinos das crianças, ditaram formas, modelos, normas e regras de como lidarem com suas vidas. As razões que conduziram a distintos olhares em relação às crianças, em momentos vários na história da sociedade, se assentam em múltipla ordem de fatores: religiosos, demográficos, morais, políticos, econômicos, sociais, étnicos, raciais, eugênicos, legais. Mas, foram também essas razões que

ditaram – e, ainda, ditam – para as crianças, o seu futuro.

Assim, a adoção de um vestuário próprio da infância, que se tornou geral em todas as classes, a partir da segunda metade do século XX, marca uma data muito significativa na formação do sentimento da infância, esse sentimento que faz das crianças uma sociedade separada da dos adultos.

Em relação à usabilidade de um produto, em tempo de globalização não pode ser considerada como um valor agregado, e sim um valor intrínseco ao produto. Isso porque o fato de um produto ser facilmente utilizado por uma pessoa, não significa que necessariamente ele poderá ser utilizado, da mesma forma, por outra pessoa e, que por isto, o preço do produto tenha valor diferenciado.

### **Referências:**

ARIÉS, P. **História social da criança e da família**. Rio de Janeiro: Afiliada, 1981.

\_\_\_\_\_. **A criança e a vida familiar no Antigo Regime**. Rio de Janeiro: Companhia das Letras. 1988.

IIDA, I. **Ergonomia: projeto e produção**. São Paulo: Edgard Blucher, 2005.

JORDAN, P. W. **A Introduction to usability**. London: Taylor e Francis, 1998.

MARTINS, S. B. **O Conforto no vestuário: uma questão de ergonomia metodologia de avaliação de usabilidade e conforto no vestuário**. 2005. 150 f. Tese (doutorado) Centro Tecnológico, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis.

MORAES, A. Agradabilidade, usabilidade e antropometria. In: **Ergodesign de Produto**. Rio de Janeiro: IUsEr, 2005.

ROCHA, R. de C. História Da Infância: reflexões acerca de algumas concepções correntes. Revista **ANALECTA**, Guarapuava: Unicentro, v. 3, n. 2, p. 51- 63 jul/dez. 2002.

SIMON, M. **La mode enfantine, les carnets de la Mode**. Paris: Edition du Chene-Hachette Livre. 1999.

Proposta apresentada em 12/jun/2007. Aprovada em 17/12/2007.