



***PEDAGOGIAS DE GÊNERO PRESENTES NOS JOGOS DO SITE DA  
BONECA BARBIE***

***PEDAGOGIAS DE GÊNERO PRESENTES EN LOS JUEGOS DEL SITIO  
DE BONECA BARBIE***

***GENDER PEDAGOGIES PRESENT AT THE BARBIE DOLL SITE  
GAMES***

*Natália Prestes Silveira<sup>1</sup>*

**RESUMO**

Vemos que a internet tem feito, cada vez mais, parte do cotidiano de crianças e jovens, atuando na sua educação. Diante disso, o site da Barbie constitui um dos muitos sites de entretenimento disponíveis para esse público. Sendo assim, o presente trabalho tem como objetivo analisar as pedagogias de gênero e sexualidade presentes nos jogos do site da boneca Barbie, além de perceber como são apresentadas as feminilidades nesses ambientes. Para a análise dos jogos, foram utilizadas ferramentas dos Estudos Culturais, considerando o site um artefato cultural que educa os sujeitos. Dessa forma, percebemos que os jogos são endereçados somente às meninas, demarcando os lugares sociais que elas devem ocupar, além de reforçarem as práticas de embelezamento e cuidado como o modo de ser menina e mulher.

**PALAVRAS-CHAVE:** Pedagogias Culturais. Gênero. Sexualidade. Site da Barbie.

**RESUMEN**

Vemos que la Internet ha hecho, cada vez más, parte del cotidiano de niños y jóvenes, actuando en su educación. Por eso, el sitio de Barbie constituye uno de los muchos sitios de entretenimiento disponibles para este público. Siendo así, el presente trabajo tiene como objetivo analizar las pedagogías de género y sexualidad presentes en los juegos del sitio de la muñeca Barbie, además de percibir cómo se presentan las feminidades en esos ambientes. Para el análisis de los juegos, se utilizaron herramientas de los Estudios Culturales, considerando el sitio un artefacto cultural que educa a los sujetos. De esta forma, percibimos que los juegos son dirigidos solamente a las niñas,

---

<sup>1</sup> Licenciada em Pedagogia. Universidade Federal do Rio Grande-FURG, Rio Grande, Rio Grande do Sul, Brasil.

demarcando los lugares sociales que deben ocupar, además de reforzar las prácticas de embellecimiento y cuidado como el modo de ser niña y mujer.

**PALABRAS-CLAVE:** Pedagogías Culturales. Género. Sexualidad. Sitio de Barbie.

### **ABSTRACT**

We see that the internet has made, more and more, part of the daily life of children and young people, acting in their education. Given that, the site of Barbie is one of the many entertainment sites available to this audience. Therefore, the present work has as objective to analyze the pedagogies of gender and sexuality present in the games of the Barbie doll site, in addition to perceiving how femininities are presented in these environments. For the analysis of the games, cultural studies tools were used, considering the site a cultural artifact that educates the subjects. In this way, we realize that games are addressed only to girls, demarcating the social places they must occupy, besides reinforcing the practices of embellishment and care as the way of being girl and woman.

**KEYWORDS:** Cultural Pedagogies. Gender. Sexuality. Barbie's website.

\*\*\*

### **Introdução**

Gradativamente a internet tem se tornado presente nos lares brasileiros e nos dispositivos móveis, e há uma infinidade de sites disponíveis para crianças e jovens. Entre tantos sites existentes há o da boneca Barbie<sup>2</sup>, que possui diferentes tipos de artefatos culturais que carregam a sua marca. A boneca Barbie tem influência sobre as crianças, atuando, muitas vezes, na produção de suas subjetividades. Nesse sentido, buscamos investigar o site da Barbie, a fim de analisar as pedagogias que circulam nesse espaço.

Sendo assim, o site da Barbie, enquanto um artefato cultural faz pensar acerca do conceito de pedagogias culturais, o qual permite compreender os processos educativos de modo mais amplo, complexo e matizado, como indicam Andrade e Costa (2015). Essas pedagogias mostram que a educação está presente em todas as instâncias sociais, além da escola, a qual também possui pedagogias culturais.

A boneca Barbie possibilita pensar acerca dos estudos de gênero, visto que possui pedagogias, tanto em sua aparência quanto em outros artefatos de sua marca. Para Scott (1995), gênero é uma construção social e cultural, que auxilia para se investigar as relações de poder entre homens e mulheres. Nesse sentido, é importante ressaltar que gêneros são construções sociais relacionadas às formas como os indivíduos produzem e vivenciam as suas masculinidades e feminilidades.

---

<sup>2</sup> <https://play.barbie.com/pt-br>

## Metodologia: ferramentas e análise dos dados

O site da Barbie é acessado por meio do link “<https://play.barbie.com/pt-br>” e possui diversas opções de entretenimento, contudo, foram analisados apenas os jogos do site. Para a análise desses dados foram utilizadas ferramentas da análise cultural, uma importante metodologia dos estudos culturais. Os Estudos Culturais contribuem para a abordagem de forma mais ampla acerca da educação e dos processos sociais e dos sujeitos, resignificando o campo pedagógico, em que as questões culturais passam a ter atenção quando se pensa sobre os espaços que educam os sujeitos (COSTA, 2010).

O site possui 45 jogos no total, divididos em cinco categorias: Dreamtopia, Moda e criatividade, Cachorrinhos e amigos, Aventura e Você pode ser tudo que quiser. Na categoria Dreamtopia, os jogos são da série da Barbie do mundo do arco-íris, sendo caracterizado por elementos bastante coloridos nas imagens dos jogos.

Na categoria Moda e criatividade é possível destacar que os objetivos principais consistem na escolha de vestuários e acessórios para estilizar personagens, decorar casas ou coordenar casamentos. Com isso, podemos perceber como esses jogos reforçam às meninas sobre quais são os lugares que elas devem ocupar, atribuindo o cuidado com a casa e a organização do casamento como ideal feminino. Desse modo, “as múltiplas representações de Barbie, boneca criada por adultos, têm ensinado às meninas o que a sociedade espera delas.” (ROVERI, 2008, p. 65).

Na categoria Cachorrinhos e amigos há jogos que apontam em suas instruções, que o cuidado é indispensável à profissão de veterinário/a, e direcionam às meninas acerca de profissões que as mulheres devem ocupar, ou seja, as atividades vinculadas ao cuidado. Às mulheres, geralmente, são atribuídas essas características de atenção e zelo. Diante disso, compreendemos que essas representações de gênero são construções culturais, porque como ressalta Teixeira (2014), nos concebemos como homens e mulheres por meio da cultura.

A categoria Aventura traz jogos que trazem rupturas de que somente os sujeitos do gênero masculino podem ser agentes espaciais e agentes secretos. No entanto, nessa categoria Barbie ensina que é preciso estar sempre bem vestida e com estilo, independentemente do lugar que se ocupa, enaltecendo a importância da aparência e do vestuário.

A categoria Você pode ser tudo que quiser mostra Barbie em uma perspectiva multifacetada, dando a ideia de que se pode ser o que quiser, porque Barbie é o que quiser, interpelando as meninas no “maravilhoso mundo” de Barbie. Dessa forma, Barbie “passou a alimentar as fantasias de meninas do mundo todo. Ser como a Barbie passou a ser um sonho compartilhado pelas garotas.” (TOMÉ, 2011, p. 50). Sendo assim, a boneca Barbie auxilia na construção de subjetividades, seja por meio da sua aparência, do seu vestuário, dos cenários e funções que assume, enfim, a boneca tem importante papel na educação das meninas.

## Conclusão

Percebemos que o site da Barbie apresenta jogos que instituem profissões ligadas às aptidões consideradas femininas, mostrando que os atributos da mulher ainda estão relacionados ao cuidado, embelezamento e aos afazeres domésticos. Os jogos ensinam às meninas que a felicidade está atrelada ao consumo, ensina também a cuidarem de seus corpos com práticas de embelezamento e com conceitos de moda e aparência. Além disso, os jogos produzem verdades ensinando comportamentos, modos de vestir e de ser, apontando posicionamentos e demarcando os lugares às meninas.

Desse modo, é importante reconhecermos a importância dos artefatos culturais porque eles fazem parte do ato educativo e ensinam muitas pedagogias para os sujeitos. Ao problematizarmos acerca desses artefatos e suas pedagogias, estamos nos propondo a investigar as pedagogias que circulam nesses espaços, como o site da Barbie, que atuam na forma como os sujeitos constroem e percebem os gêneros.

## Referências:

ANDRADE, Paula Deporte de; COSTA, Marisa Vorraber. Usos e possibilidades do conceito de pedagogias culturais nas pesquisas em estudos culturais em educação. *Textura*, Canoas, RS, v. 17, n.34, p.48-63, mai./ago., 2015.

BARBIE PLAY. Disponível em: <https://play.barbie.com/pt-br>. Acesso em: 02 jun. 2017.

COSTA, Marisa Vorraber. Sobre as contribuições das análises culturais para a formação dos professores do início do século XXI. *Educar*, Curitiba, PR, n. 37, p. 129-152, maio/ago., 2010.

ROVERI, Fernanda Theodoro. *Barbie: tudo o que você quer ser...: ou considerações sobre a educação de meninas*. 2008. 105 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, SP, 2008.

SCOTT, Joan. Gênero: uma categoria útil de análise histórica. *Educação & Realidade*, Porto Alegre, RS, v. 20, n. 2, p. 71-99, 1995.

TEIXEIRA, Fabiane Lopes. É necessária a implementação de uma educação para a diversidade no Brasil?. *Revista Diversidade e Educação*, Rio Grande, RS, v. 2, n. 3, p. 9-12, jan./jun., 2014.

TOMÉ, Dyeinne Cristina. As 'dicas de moda' da Barbie: pedagogia das aparências e da feminilidade para meninas. *Revista Urutágua. Revista Acadêmica Multidisciplinar*, DCS/UEM, Maringá, PR, v. 1, n. 25, set./out./nov./dez., 2011. Disponível em: <<http://periodicos.uem.br/ojs/index.php/Urutagua/article/viewFile/12374/8177>>. Acesso em: 30 ago. 2017.

Recebido em Outubro de 2018.

Aprovado em Janeiro de 2019.