

Violetas-cinema&ação no enfrentamento da violência contra a mulher: concepção de subjetividade, gênero, cidadania e ludicidade nas regras e nas cartas do jogo

Maria Raquel Gomes Maia Pires¹
Laianna Victória Santiago Silva²
Rosa Maria Godoy Serpa Fonseca³
Rebecca Nunes Guedes Oliveira⁴
Rafaela Gessner⁵
Ethel de Paula Gouveia⁶

RESUMO

Estudo realizado para compor as regras e as cartas de um jogo de tabuleiro. Objetivos: articular teoricamente poder, subjetividade, gênero e cidadania com o componente agonista da ludicidade, como subsídio para o enfrentamento da violência contra a mulher, no jogo; elaborar as regras e os tipos de cartas do jogo. Ensaio teórico com revisão narrativa de literatura e abordagem qualitativa. O desenho do jogo foi orientado pelas categorias: a- subjetividades plurais e em disputa por espaços de cidadania; b- redes de poder e políticas para conter a opressão sobre o feminino; c- as violências visíveis e invisíveis como alvo; d- o campo do lúdico e o lúdico no campo. No jogo, a violência se espalha pelo tabuleiro sempre que as(os) jogadoras(es) desconhecem as distintas faces da violência. As saídas para vencer o jogo são produzidas pela ação cooperativa das(os) participantes. As categorias se mostraram potentes para a definição do jogo.

Palavras-chave: Jogo. Gênero. Violência contra a mulher. Tecnologias educativas.

1 INTRODUÇÃO

Na perspectiva do gênero, a violência é uma relação social imersa em disputas de poderes que assume múltiplas faces na sociedade. Considera-se violência contra a mulher todos os atos ou comportamentos que, por meio de ameaça, coerção, força ou intimidação, infringem às mulheres danos morais, psicológicos, físicos ou sexuais, seja na vida privada ou pública, atingindo-as em sua integridade física e subjetiva (ALEMANY, 2009). A invisibilidade do fenômeno, o silêncio das vítimas, a

1 Professora adjunta do Departamento de Enfermagem. Faculdade de Ciências da Saúde/UnB. E-mail: maiap@unb.br

2 Enfermeira, pesquisadora do Núcleo de Estudos em Promoção da Saúde e Projetos Inclusivos (Nesprom/Ceam), UnB. E-mail: laianna.victoria@gmail.com

3 Professora Titular da Escola de Enfermagem da USP. E-mail: rmgsfon@usp.br

4 Doutora em Enfermagem pela USP, pesquisadora do Grupo de pesquisa Gênero, Saúde e Enfermagem, USP. E-mail: rebecanunesguedes@gmail.com

5 Enfermeira, doutoranda do Programa Interunidades de Pós-graduação da Escola de Enfermagem da USP. E-mail: rgessner2@yahoo.com.br

6 Jornalista, Mestre em Memória Social pela UniRio. E-mail: etheldepaula@gmail.com

impotência dos profissionais para lidar com ele e a tendência à medicalização dos problemas sociais advindos das situações de opressão, figuram dentre os principais resultados de pesquisa sobre o tema, seja na área de saúde ou das ciências humanas e sociais (GUTMANIS et al., 2012; PISCITELLI, 2014; SILVA; PADOIN; VIANA, 2015; AGUIAR et al., 2013).

A perspectiva de gênero diz respeito às relações sociais baseados nas diferenças visíveis entre os sexos - portanto influenciadas por valores simbólicos, normativos, políticos e de subjetividades identitárias em tensa disputa – e como uma forma primária de significar as relações de poder (SCOTT, 1995). Neste sentido, o desvelamento de padrões discursivos que se apresentam como naturais (ou seja, determinados por condições biológicas, físicas ou quaisquer discursos que deles se valham para ampliar relações de domínio) é pré-requisito para uma educação crítica com vistas a redução das desigualdades sociais entre os gêneros. Para isso, destaca-se a relevância de uma aprendizagem voltada para a construção de sujeitos com capacidade de interpretação autônoma, autoral e inventiva, como perspectiva do fazer histórico indissociável da ética e da política (ALVES; GHIGGI, 2014). O caráter irreverente deste pensamento que transcende os limites postos pode ser produzido pela experiência lúdica. A ludicidade é vista como um traço da cultura inerente à subjetividade humana, portanto, livre de qualquer finalidade utilitária vinculada à produção capitalista. Em uma dada cultura, o elemento lúdico é uma atividade liberta de qualquer apreensão dos seus gestos, porque se move pela inventividade, pela fantasia e pela reinvenção de realidades (HUIZINGA, 2008).

Com vistas no desenvolvimento de uma tecnologia lúdico-educativa que ambiente a imaginação, a descontração, a espontaneidade, a partilha de sentidos e de reflexão sobre o combate da violência contra a mulher nas(os) jogadoras(es), pergunta-se neste artigo: *quais os conceitos de poder, subjetividade e cidadania da epistemologia feminista que, articulados à ludicidade, contribuem para o desvelamento da violência na dinâmica das regras e das cartas do jogo de tabuleiro Violetas: cinema e ação no enfrentamento da violência contra a mulher?* Parte-se da premissa de que as concepções feministas dos conceitos elencados acima, fundadas em perspectivas agonistas e no caráter inventivo do lúdico, contribuem para a crítica dos discursos opressivos sobre as mulheres. Os objetivos são: articular teoricamente poder, subjetividade, gênero e cidadania com o componente agonista da ludicidade, como subsídio para o enfrentamento da violência contra a mulher, no jogo; elaborar as regras e os tipos de cartas do jogo, a partir das concepções desenvolvidas. Este estudo integra a primeira parte da pesquisa “*Jogo Violetas: tecnologia lúdico-educativa no enfrentamento da violência contra a mulher*”.⁷

2 METODOLOGIA

Trata-se de um ensaio teórico baseado em revisão narrativa de literatura, de abordagem qualitativa, com o propósito de analisar as referências clássicas da epistemologia feminista sobre poder, subjetividade e cidadania, em sua articulação com o conceito de ludicidade. Na primeira parte do estudo e para a sustentação conceitual, priorizamos livros, artigos e demais produções científicas de autores reconhecidos no campo dos estudos de gênero, assim como outros da área das ciências humanas e sociais. Para a análise situacional das violências, priorizamos os resultados de pesquisas recentes ou revisões sistemática de literatura, sempre que possível.

⁷ Projeto financiado pelo Conselho de Desenvolvimento Científico (CNPq) no Brasil, Processo N°405302/2012-6.

Na primeira parte, realizou-se uma discussão conceitual sobre subjetividade, poder e cidadania na perspectiva de gênero, na interface com os componentes inventivos e disruptivos do lúdico. Desta revisão, originaram-se quatro categorias analíticas que nortearam a concepção e a dinâmica das regras e dos tipos de cartas do jogo. As regras e os tipos de cartas foram desenvolvidas na segunda parte do artigo, de modo a garantir o diálogo com a epistemologia feminista. Além das categorias teóricas elaboradas (PIRES, et al., 2016), a dinâmica do Violetas partiu da adaptação de jogos já validados, conforme metodologia própria, construída ao longo de produções anteriores das autoras (PIRES, et al., 2013; 2015).

Cabe esclarecer que a definição do conteúdo das cartelas contou ainda com uma fase exploratória prévia que resultou na elaboração das seguintes produções: a- um abecedário de termos sobre a violência contra a mulher a serem utilizados nas cartelas; b- uma seleção de filmes com abordagens das faces visíveis ou invisíveis da violência; c- uma revisão sistemática da literatura que ratificaram as categorias invisibilidade, impotência, silêncio e medicalização, como síntese das dificuldades profissionais de lidar com as situações de violência contra a mulher. Porém, em vista do espaço reduzido e dos objetivos propostos para este estudo, estes produtos não serão apresentados aqui.

3 RESULTADOS E DISCUSSÕES

3.1 Subjetividade, poder e cidadania na perspectiva de gênero: o agonismo democrático e o lúdico

A perspectiva do “agon” na epistemologia feminista e na concepção teórica de lúdico pode ambientar a crítica das violências invisibilizadas nas relações sociais, pelo seu caráter disruptivo. O agonismo (*agon*, que significa luta, combate, disputa) origina-se das correntes filosóficas pós-estruturalistas e contrapõe-se às abordagens que imobilizam, mascaram ou cristalizam o conflito. As perspectivas agonistas realçam e revelam o conflito na sociedade, numa aposta ao caráter disruptivo que lhe é inerente para o reordenamento de poderes. (MIGUEL, 2014; COSTA, 2014).

Dentre as temáticas discutidas na epistemologia feminista, em sua crítica à exploração das mulheres em distintos contextos, sobressai-se o redesenho do político no questionamento da dicotomia entre o público e o privado, discussão historicamente ignorada pelas teorias da cidadania e da democracia moderna. Outro ponto em destaque é a redefinição da noção de sujeito para o enfrentamento das desigualdades de gênero. Denuncia-se que a legitimidade da opressão dos homens sobre as mulheres fora realizada sobretudo por discussões filosóficas, doutrinárias e científicas que privilegiam o predomínio do sujeito da razão universal, masculino, pretensamente neutro e determinante nas decisões da esfera pública. Esta situação se constrói à revelia das opressões do feminino contidas na vida privada, comprometendo os ideais racionalistas da liberdade e da emancipação humana (BIROLI; MIGUEL, 2012).

Seja na cidadania de pessoas *livres e iguais*, como advoga a corrente pluralista do liberalismo político (RAWLS, 2000), ou na *formação democrática das vontades*, conforme a vertente deliberativa (HABERMAS, 2002), as violências históricas que ocorrem no âmbito privado das relações, em especial sobre o gênero, mas também as de geração e raça-etnia, não são consideradas. As duas principais correntes da teoria democrática moderna, o liberalismo político e a democracia deliberativa, buscam

ou assumem o consenso entre cidadãos na esfera pública como pressuposto da prática política. A perspectiva de sujeito é controversa nas duas abordagens, seja por manter a dicotomia entre o público e o privado que ratifica as injustiças de gênero (RAWLS, 2000), ou por apagar as relações de poder constitutivas das subjetividades, como na *ação comunicativa* fundada na interação humana (HABERMAS, 2002). Estas são as principais críticas do feminismo à perspectiva normativa da democracia moderna (BIROLI; MIGUEL, 2012; MIGUEL; BIROLI, 2013).

Em contraponto a estas abordagens, o modelo agonista da democracia é uma teoria feminista que problematiza a noção de sujeito universal e a tirania do consenso sobre o político (MOUFFE, 1997; 2005; 2013). Nesta teoria, o caráter irrevogável do antagonismo é a base do político e a condição de existência do sujeito democrático, uma vez que garante a riqueza de perspectivas, de paixões e de envolvimentos necessários à vida política. Em sua crítica à perspectiva racionalista, defendida por Rawls (2000) e por Habermas (2002), Mouffe (1997; 2005; 2013) destaca que o fracasso destas abordagens em relação à cidadania diz respeito às concepções de sujeito como indivíduos portadores de direitos naturais anteriores à sociedade, abstraído das relações de poder. O desencorajamento da participação dos cidadãos na esfera política e o reforço à privatização da vida criariam um déficit democrático que caracteriza as sociedades liberais-democráticas. Para a autora, o crescimento de religiões e de fundamentalismos morais e étnicos são sintomas dessa ausência do político nas sociedades contemporâneas - tese igualmente sustentada por teóricos da pós-modernidade (BAUMAN, 2000; HAN, 2014).

A priorização do consenso como condição da democracia, ao desvirtuar o caráter intrinsecamente subversivo do político, forja igualdades por meio da supressão normativa de desigualdades estruturais da sociedade, em especial aquelas inerentes ao âmbito privado das relações humanas. O pressuposto de pessoas *livres e iguais* como uma anterioridade da política é um artifício normativo que se legitima com base em injustiças veladas e intocadas de gênero, de raça e da etnia. As condições de inclusão na vida pública são marcadas por relações desiguais de poder, naturalizadas em discursos normativos e simbólicos que acentuam as iniquidades (BOURDIEU, 1989). É este o déficit do político que Mouffe pretende remediar com a noção agonista de democracia, que prioriza o poder e o antagonismo como dinâmicas inerentes à constituição movediça das lutas por liberdade/diferença e igualdade/identidade na vida política.

No modelo agonista de democracia, o político é inerente ao antagonismo das relações humanas, enquanto a política é entendida como conjuntos de práticas, de instituições e de discursos que tentam organizar as relações sociais. A ideia de cidadania que nasce do político como centro da democracia é aquela em que as identidades políticas se originam e se identificam com a *respublica*. Com isso, um(a) novo(a) cidadão(ã) se torna possível, não aquele(a) que passivamente recebe e goza de direitos de proteção legal, mas o que se constrói pelo engajamento:

[...] em muitos e diferentes empreendimentos e com diversas concepções de bem, mas que aceitam se submeter às regras prescritas pela *respublica*, na busca de suas satisfações e no desempenho de sua ação. O que os mantém unidos é o reconhecimento comum de um conjunto de valores ético-político. (MOUFFE, 1997, p.65).

A cidadania, neste caso, é um princípio articulatório que afeta as diferentes posições do sujeito, com espaço para a pluralidade e o respeito pela liberdade individual.

A noção de subjetividade desta noção de cidadania - assente na centralidade do político como constitutiva do antagonismo humano que forja identidades políticas individuais, plurais e fundadas em projetos éticos comuns - não é unitária, mas um “[...] agrupamento de posições do sujeito, constituída no interior de discursos específicos e sempre precária e temporariamente saturada daquelas posições de sujeito [...]” (MOUFFE, 1997, p. 66). A autora assume ainda que este sujeito é não-essencialista e incorpora a percepção psicanalítica de que todas as identidades são formas de identificação. As subjetividades são constituídas por diversos discursos, em movimentos constantes de sobredeterminação e deslocamento, o que tornam as identidades múltiplas, contingentes e com variadas formas identificações (MOUFFE, 2013).

Esta perspectiva não fixada de sujeito que se forja a partir de identidades múltiplas dialoga com os *problemas de gênero* discutidos por Butler (2015). Para esta filósofa, a noção de sujeito é uma construção plural de sentidos, de ações e de afetos, delineada provisoriamente por ambíguas formas de expressão performativas de sexo, de gênero e de desejo do ser humano. A pensadora defende um sujeito do feminismo multifacetado, plural e diverso, caracterizado por uma *incompletude essencial* - imerso em relações de poderes e de linguagens que produzem múltiplos *significados contestados*. O sujeito do feminismo seria uma subversão das identidades binárias de sexo (homem/mulher), de gênero (masculino/feminino) e de desejo (hegemonia do discurso heterossexual), como ambiência plural para a produção de sentidos e de enfrentamentos das desigualdades. O *status da mulher* como sujeito do feminismo, articulada à naturalização binária da relação entre sexo e gênero é, em geral, concebida a partir de uma normatividade cultural de matriz heterossexual. Este é o ponto de partida de Butler para discutir a noção de que exista um ser racional, universal e *fazedor* de ações na vida social, como supõe boa parte da tradição filosófica. Ela parte da noção de que o próprio sujeito das mulheres não pode ser mais compreendido em termos estáveis ou permanentes, caso se queira desmascarar estes paradigmas que violentam e unificam as muitas maneiras do agente do feminismo.

Embora o debate entre o consenso e o conflito na teoria democrática seja bem mais amplo, e que o modelo agonista de democracia receba críticas de ter se rendido ao consenso na distinção entre antagonismo/inimigo e agonismo/amigo, interessa-nos abstrair o movimento de crítica desta teoria para articulá-lo à dimensão inventiva e insubordinada do lúdico. Da mesma forma, a despeito das restrições feitas à excessiva fragmentação psíquica do sujeito em Butler, o que inviabilizaria coesões necessárias à ação política (FRASER, 1998), sua abordagem denunciadora sobre a normatividade heterossexual regulatória das disposições binárias de sexo, gênero e desejo na sujeição de identidades desvela importantes naturalizações de violência contra a mulher (MIGUEL, 2014; COSTA; ZILIO, 2014; FRASER, 1998).

Estes movimentos de enfrentamento, de insubordinação, de resistência e de crítica presentes nos modelos agonista de democracia e na perspectiva de subversão de identidades de gênero coadunam-se com a proposta disruptiva do lúdico. Acerca do conceito de jogo na cultura humana, muitos autores convergem ao relacioná-lo a uma atividade livre, consciente, frívola, fora da necessidade de lucro, exterior à vida cotidiana e que absorve o jogador de maneira intensa. O lúdico ocorre em delimitações de espaço e de tempo, segundo determinadas regras aceitas livremente entre os participantes, num ambiente de muito entusiasmo, festivo ou sagrado, em meio à tensão e ao prazer, ambigualmente. O jogo surge da necessidade vital de inventar realidades e de criar situações para o coletivo, ambientado

no incerto, que lhe constitui. A simulação do real, no jogo, acontece como significação simbólica, não material, espontânea, concebida em si mesmo, não restrita a fins e dotada de liberdade, como força viva da natureza. Fala-se, ainda, da repetição, da situação de escolha, da linguagem própria, da transitoriedade entre o sério e o banal, como traços inerentes ao jogo (CALLOIS, 1990; HUIZINGA, 2008).

Assim, a liberdade de ir e vir, de entrar e sair, de aceitar ou ordenar regras, de transitar entre a recorrência e a imprevisibilidade, de simular o real e regulamentá-lo, ambigualmente, concomitantemente, inventivamente, são as principais características do jogo. A atividade lúdica manifesta-se nesse ambiente de relações, de interações, de disputas e de superação, conformando-se em elemento político. As características relacionais e espontâneas do jogo abrigam um ambiente fomentador da cultura, que se alimenta da sua força criadora para ampliar os espaços de socialização. Por esse caminho, é possível analisar o fenômeno do jogo na política, no conhecimento, no direito, na guerra, na filosofia e na arte, se entendermos a perspectiva do *agon* como traço característico do político (CALLOIS, 1990; HUIZINGA, 2008; GADAMER, 1985).

Na base deste diálogo agonista está o entendimento de poder como situação movediça de domínio, calcado em redes de linguagens que institucionalizam e são instituídas por práticas assimétricas na sociedade. A biopolítica, dispositivo de poder da modernidade produtora e legitimadora de normas, tem como foco a vigilância para o disciplinamento, cujo êxito será maior se não for reconhecida como opressão. A inteligência do poder não reside nas expressões autoritárias, mas nas mais sublimes formas, símbolos e valores da cultura, em redes de linguagens que instituem práticas hegemônicas tidas como *normais* ou naturais. Poderes não confrontados por outros *contrapoderes* naturalizam práticas discursivas opressoras, reproduzidas por sujeitos em distintos espaços estratégicos de domínios (FOUCAULT, 1997; 2008).

Em outras leituras, os *sistemas de símbolos*, calcados em relações de comunicação e de conhecimento, legitimam a dominação de uma classe sobre a outra (violência estrutural) com o consentimento dos próprios subordinados. Esta violência *invisível* perfaz o capital simbólico e cultural imposto por sistemas estruturantes e estruturados, num dado campo social de forças. Os campos, como mundos sociais relacionados e que são relativamente autônomos, são lugares de forças entre os agentes e as instituições sociais que produzem, reproduzem e difundem a arte, a literatura ou a ciência para manter o domínio de estruturas sociais com base no acúmulo de capitais (simbólicos, culturais, políticos, econômicos). Dessa forma, “[...] o campo é um jogo no qual as regras do jogo estão elas próprias postas em jogo [...]” (BOURDIEU, 1989; 2004).

Nestes termos, o poder é mais eficaz quando não oprime explicitamente, mas é amável, dócil, compreensivo, tolerante, seduz, educa, serve, corteja e embeleza. Ao mostrar-se inofensivo, o poder não precisa coagir para ser efetivo porque, ao contrário disso, ele se fortalece nos símbolos de culturas reproduzidos pelos próprios concernidos. Uma revisão deste poder movediço, camuflado e eficaz é visto na psicopolítica, uma técnica de dominação do contexto neoliberal em que o sujeito se acha livre, quando o sistema produz e explora a sua pretensa liberdade (Han, 2015). Nesta versão mais virtual, inteligente, cibernética e encantadora, o poder não precisa dos dispositivos disciplinares da clássica biopolítica de Foucault para forjar *corpos dóceis*. Os próprios sujeitos se submetem de espontânea vontade ao conjunto de valores, símbolos e formas de exploração do capitalismo. Na

contemporaneidade, a espoliação do passou do *corpo*, característico da sociedade disciplinar, para a *alma*, inerente à sociedade do controle (FOUCAULT, 1997; DELEUZE, 2013; HAN, 2015).

Da articulação entre a epistemologia feminista com a ludicidade aqui discorrida, advêm as quatro categorias para a concepção do jogo, de forma a ambientar e a problematizar de maneira criativa os diversos modos de opressão sobre as mulheres. A primeira categoria, *subjetividades plurais e em disputa por espaços de cidadania*, concebe o sujeito como uma multiplicidade de afetos, de identidades e de práticas discursivas que influencia a conquista da cidadania a partir das situações estratégicas de gênero, de geração, de raça e de etnia. Na segunda, *redes de poder e de políticas para conter a opressão sobre o feminino*, parte-se das teorias agonistas de democracia para mobilizar as agências do feminismo por conquista de espaços de poder e de cidadania.

O conceito amplo de violência, que inclui as dimensões simbólicas, culturais e estruturais do domínio dos homens sobre as mulheres, como processos de produção discursiva, perfaz a terceira categoria, ou seja, *as violências visíveis e invisíveis como alvo*. Do diálogo entre os conceitos de ludicidade, de poder e da cidadania, ambientado na característica do *agon* (ou luta) que lhes identifica, surge a quarta categoria, *o campo do lúdico e o lúdico no campo*. Apoiar-se aqui na noção de campo social (BOURDIEU, 1989), entendido como um jogo de forças entre pessoas e instituições com distintos capitais sociais. Da mesma forma, o conceito de experiência e de narrativa em Benjamim (2002) - como forma de constituir sujeitos voltados para o acontecimento e ao devir, e não para o programático - é uma forma de priorizar o caráter imaginativo, livre, afetivo e dinâmico, num jogo cercado por violências. Assim, o campo do lúdico é a arena política em que os distintos processos de subjetivação são colocados em disputa, como pressupõe a centralidade do político como base da democracia agonista. O lúdico no campo ratifica a preponderância das características libertárias do jogo na construção de uma tecnologia educativa que ambiente abstrações inventivas, reflexivas e educativas sobre o enfrentamento da violência contra a mulher.

3.2 As regras e cartas do jogo: poder e redes de políticas para vencer a violência no tabuleiro.

Uma vez delineadas as diretrizes teóricas para a concepção do Violetas, buscou-se inspiração para desenho do jogo a partir de modelos já existentes, conforme experiência anterior das autoras na produção de outros dois jogos (PIRES et al., 2013; 2015). Assim, como modelo inspirador para a dinâmica foi escolhido o jogo Pandemic⁸. Seu caráter estratégico e de cooperação entre as(os) jogadoras(es) mostrou-se adequado para dialogar com a proposta do Violetas. A partir da concepção agonista de subjetividade, poder e cidadania, dialogadas com a inventividade do lúdico, a jogabilidade foi delineada no intuito de priorizar a ambiguidade entre o prazer e a tensão na partida, entrecortada por narrativas filmicas que permitissem a reinvenção das subjetividades. Com isso, ambientou-se um campo de disputa entre a cidadania, representada pelas(os) jogadoras(es), e as violências, expressas na própria dinâmica do jogo, que se espalham pelo tabuleiro e que ocasionalmente se imiscuem.

Para cada uma das categorias da concepção do jogo, teorizadas no tópico anterior, foram definidos alguns detalhes das regras e das cartelas. Embora as categorias se relacionem entre si, alguns

⁸ O Jogo Pandemic é um jogo americano originalmente desenvolvido pelo game design Matt Leacock e fabricado pela Z-man games. Disponível em: <<http://www.ilhadotabuleiro.com.br/jogos/pandemic>>. Acesso em: 2 de set. 2015.

traços mais marcantes de cada uma delas foram priorizados na definição dos elementos inventivos do jogo. A primeira categoria, *subjetividades plurais e em disputas por cidadania*, orientou a definição das identidades dos personagens que as(os) jogadoras(es) assumem na partida. A pluralidade das atuações, das especificidades e das emoções dos participantes é induzida de duas formas: a- pelas características e habilidades especiais dos personagens no jogo; b- pelas distintas experiências narrativas das cenas filmes que ambientam as perguntas. As personagens do Violetas correspondem (às) aos integrantes da rede e da Política Nacional de Enfrentamento da Violência Contra a Mulher (BRASIL, 2011), conforme quadro 1. As narrativas dos filmes, por seu turno, promovem diversas possibilidades temáticas de subjetivação e de crítica da violência, nos mais diversos cenários. Para viabilizar as regras do jogo, as cartas referências definem os personagens de cada jogador e as suas habilidades na partida (quadro 3).

A segunda categoria, *redes de poder e de políticas para conter a opressão sobre o feminino*, influenciou a conformação das diversas redes de disputas em torno do tabuleiro, tanto as mediadas pelas perguntas, como aquelas que se estabelecem nas intersubjetividades lúdicas, em tenso conflito. Um dos poderes priorizados, a cooperação entre os jogadores na partida para vencer a violência que se espalha pelas cidades brasileiras com nome de mulheres, é uma forma de fortalecer o político e as redes de políticas para conter a violência, no âmbito privado e público. Outra perspectiva agonista, a disputa entre os jogadores, embora de menor relevo, é garantida por meio das habilidades específicas que cada um dispõe e de algumas perguntas específicas cada um responde individualmente.

As múltiplas estratégias que os jogadores podem realizar para o combate ou o avanço da violência, tanto cooperativamente como de forma individual, ampliam as tramas políticas na partida. Por exemplo, a resposta errada das perguntas e as cartas-omissões (ditados populares), que atingem a todos ou a cada jogador individualmente geram o aumento da violência no jogo. Com esta dinâmica, aposta-se na potência das reflexões sobre a violência invisível que por vezes é reproduzida pelas(os) jogadoras(es), de maneira naturalizada, como forma de fortalecer o político nas relações sociais privadas. Para viabilizar estas características, foram criadas as cartas-omissões, que aumentam a violência no jogo, e as cine-cidades, que contêm títulos de filmes que ambientam perguntas sobre algum aspecto visível ou invisível da violência (quadro 3).

Quadro 1 – Interface entre os eixos da Política Nacional de Enfrentamento da Violência contra as Mulheres e os integrantes do Jogo Violetas. Brasília-São Paulo, 2015.

Política Nacional	Integrantes e habilidades dos personagens do jogo
<i>Prevenção</i> : ações educativas e culturais que interfiram nos padrões sexistas	<i>Educadora(o) e/ou pesquisadora(o)</i> (escolas, universidades, centros de pesquisas e OnG's): pode entregar qualquer carta da sua mão para outro jogador, para compartilhar conhecimentos.
<i>Assistência</i> : fortalecimento da Rede de Atendimento e capacitação de agentes públicos	<i>Integrante de Políticas Públicas/Profissional de saúde</i> : pode implantar ou mover as estações de 'Redes-cidadãs' ⁹ entre as cidades do Brasil no tabuleiro, na sua vez de jogar.

⁹ No jogo, as Redes-cidadãs correspondem aos equipamentos sociais que conformam a rede de atendimento às mulheres em situação de violência no Brasil (delegacias, centros de atendimento, serviços de saúde)

<i>Enfrentamento e combate:</i> ações punitivas e cumprimento da Lei Maria da Penha	<i>Operadora(or) de direito</i> (delegacias, juizados especiais, defensorias, ministério público): pode deslocar-se para qualquer cidade no tabuleiro, independente de ter ou não uma estação de 'Rede-Cidadã' no local, sempre na vez de jogar.
<i>Acesso e garantia de direitos:</i> cumprimento da legislação e iniciativas para o empoderamento das mulheres	<i>Cidadã(ão) no movimento de mulheres:</i> Pode deslocar o peão dos colegas de qualquer cidade para uma rede cidadã. Além disso, só precisa de 3 cartas cine-cidades para conquistar um token.

Fonte: Elaboração própria.

A terceira categoria, *violências visíveis e invisíveis como alvos*, está presente nas narrativas dos filmes, nos cinco tipos de cartas que garantem a dinâmica do jogo e, principalmente, no fato da violência nunca ser retirada do tabuleiro, mas combatida. Assim, a vitória de todas(os) ocorre com a conquista de quatro tokens para completar no tabuleiro (adquiridos com o acerto de cartas e com as ações estratégicas para cercar a violência no tabuleiro), e não com a eliminação da violência, posto seu caráter estrutural. A eterna ameaça do seu retorno, caso o poder de enfrentamento das redes de poder e de políticas não sejam fortes o suficiente para enfrentá-la, remete igualmente a este componente premente da violência. Da mesma forma, as cartas omissões, em forma de ditados populares sexistas e machistas que aumentam a violência na partida de maneira irreversível, remetem à invisibilidade da violência que precisa ser enfrentada, posto que ela está presente no nosso dia-a-dia como inofensivas.

Quadro 2 - Comparação entre as regras do Pandemic e do Violetas. Brasília-São Paulo, 2016

O jogo	<p><i>Pandemic:</i> Jogo de tabuleiro cooperativo em que as (os) jogadores são membros de uma equipe de controle de doenças e trabalham juntos para buscar a cura e prevenir surtos.</p> <p><i>VIOLETAS</i> é um jogo cooperativo e de estratégia, em que cada jogadora(r) assume o papel de um dos personagens no jogo: a(o) educador(a); a(o) operador(a) de direito; a(o) integrante de políticas públicas/profissional de saúde; e a(o) cidadã(o) do movimento de mulheres. Elas /eles jogam juntos contra a violência que se espalha pelo tabuleiro. As(os) jogadoras(res) enfrentam as VIOLÊNCIAS respondendo a perguntas relacionadas a cenas de filmes e ações estratégicas em defesa da CIDADANIA. Ao final, ou todas(os) ganham (caso adquiram os 4 tokens preenchendo a coluna da esquerda do tabuleiro) ou todas(os) perdem a partida (se acabarem as cartas de um dos montes ou se todas as peças pretas ocuparem o tabuleiro ou ainda se a violência estiver agrupada, cercando alguma cidade).</p>
Componentes e público-alvo	<p><i>Pandemic:</i> 5 Peões; 6 Estações de Pesquisa; 6 Marcadores de Cura – sendo 4 frascos de cura e 2 marcadores de infecção; 96 cubos de doenças (para demarcar as infecções e epidemias); 59 Cartões de jogadas (48 com os nomes dos países, 12 de cada cor; 6 cartas de infecção; 5 cartas de 'eventos especiais'; 48 Cartões de infecção; 5 Cartas de funções); um tabuleiro; regras. Público-alvo: acima de 10 anos; 2 a 5 jogadores</p> <p><i>VIOLETAS:</i> 4 peões; 5 estações de Redes-Cidadãs (cubos plásticos azuis); 20 peças-cidadania (fichas lilás); 20 peças-violência (fichas pretas); 1 tabuleiro; 4 cartas-referência; 1 caderno de perguntas e 1 folheto de respostas; 80 cartas: 35 cartas cine-cidades; 20 cartas violetas X violências; 15 cartas omissões; 10 cartas violetas cidadãs; 4 tokens. Público-alvo: estudantes e profissionais interessados na questão de gênero, 4 a 8 jogadores.</p>

Objetivo	<p><i>Pandemic</i>: salvar a humanidade por meio da descoberta da cura para quatro doenças mortais (azul, amarelo, preto e vermelho) que ameaçam atingir todo o planeta. Se as (os) jogadores não conseguirem, o planeta acaba e todos perdem.</p> <p><i>VIOLETAS</i>: Conquistar quatro tokens para conter a violência. Cada 4 cartas cine-cidades adquiridas ou sempre que a violência (peças pretas) estiver cercada no tabuleiro (peças lilas) dão direito a um token. Os tokens devem ser agrupados nos locais indicados no tabuleiro, onde se lê VOZ (em contraponto à silêncio); LUZ (ao invés de invisibilidade); REDES (em oposição à impotência); e ACOLHIDA (no lugar de medicalização).</p>
Preparação e Como jogar	<p><i>Pandemic</i>: Prepara-se o tabuleiro, os montes de cartas e espalham-se cubos de infecção pelos países, de acordo com as regras, os quais os jogadores precisam curar e eliminar. O jogo deve rodar em sentido horário em torno da mesa, com cada jogadora ou jogador atuando após a (o) outra (o), até que a partida termine. Em cada rodada, a jogadora ou o jogador da vez: 1-Faz quatro ações;2-Pega duas cartas para adicionar a sua mão;3-assume o papel do infectador. Depois que assumir o papel de infectador, a vez da jogadora ou do jogador acabou e assim começa a jogada da (o) colega</p> <p><i>VIOLETAS- PREPARAÇÃO</i>: Distribua aleatoriamente 2 peças violências (pretas) em 2 cidades de cada uma das 5 regiões. Em seguida, retire aleatoriamente 10 cartas ‘cine-cidades’ do monte da esquerda (que corresponde às 10 peças violências espalhadas entre as regiões do país), que não mais poderão ser utilizadas na partida). Distribua uma CARTA-REFERÊNCIA para cada jogadora.</p> <p><i>COMO JOGAR</i>: Realize as 3 ações na sua vez de jogar:1- Locomova-se pelo tabuleiro (ESCOLHA uma opção): para círculos vizinhos OU entre Estações de Redes-cidadãs.2- Realize o comando da carta: Se estiver em uma cidade do tabuleiro, vá ao monte de compra da esquerda: Cine-Cidades. Se estiver em uma casa Cidadania (imagem do rosto feminino), vá ao monte de compra da direita: Omissões X Cidadania. Em seguida, execute o comando da carta retirada.3- Execute a sua habilidade especial, se puder, e deixe a marca do seu personagem no combate à violência. Utilize as Estações de Rede-cidadãs para se locomover no tabuleiro e repassar cartas-cidades aos colegas, sempre que puder! Fortaleça a cooperação entre os jogadores para cercar a violência no tabuleiro e para conquistar tokens.</p>
Fim do jogo	<p><i>Pandemic</i>: todas e todos os jogadores vencem juntos se conseguirem a cura para os quatro tipos de infecções. Todas e todos perdem em situações definidas em regras.</p> <p><i>Violetas</i>: VITÓRIA DE TODOS: 4 Tokens completados no tabuleiro (4 cartas-cidades ou a violência cercada = 1 token). DERROTA DE TODOS: Violência (peças-pretas) agrupadas de tal forma no tabuleiro que é impossível posicionar uma peça Violeta (amarela). OU acabarem todas as cartas em algum dos montes de compra. Ou ainda se todas as peças pretas estiverem espalhadas pelo tabuleiro</p>

Fonte: Elaboração própria

A despeito do tema denso da violência abordado no Violetas, ele é sobretudo um jogo. Portanto, o maior desafio foi priorizar as características inventivas, disruptivas, criativas e de imersão para manter a jogabilidade. Na quarta categoria, *o campo do lúdico e o lúdico no campo*, vislumbra-se que o campo do lúdico se estabeleça no tabuleiro e em torno dele, nos múltiplos enredamentos narrativos produzidos nos jogadores durante a partida. Este recurso foi estratégico para priorizar o lúdico, colo-

cando-o no centro de um jogo que é também um campo simbólico de disputas, de afetos, de desejos, de prazeres e desprazeres. Pode-se dizer que todas as cartas possuem esta característica, como forma de garantir a ludicidade do Violetas. No quadro 3, a seguir, faz-se uma síntese das categorias teóricas com as principais características das regras e cartas do jogo.

Quadro 3 – Articulação das categorias teóricas, das regras e das cartas do jogo Violetas: cinema&ação no enfrentamento da violência contra a mulher. Brasília-São Paulo, 2015-16

Categorias teóricas	Componentes do Jogo Violetas	
	Regras	Cartelas
<i>Subjetividades plurais e em disputas por cidadania</i>	- definição das identidades plurais que personagens-jogadoras(es) assumem na partida. - narrativas dos filmes promovem possibilidades temáticas de subjetivação e de crítica da violência	REFERÊNCIA - Designa a personagem e a habilidade especial de cada jogador na partida. CINE-CIDADES- Indica o título da respectiva pergunta no caderninho, a qual as(os) jogadoras(es) devem consultar para responde-la.
<i>Redes de poder e de políticas para conter a opressão sobre o feminino</i>	- redes de disputas em torno do tabuleiro, tanto as mediadas pelas perguntas, como nas intersubjetividades lúdicas - fortalecimento do político para conter a violência, nos âmbitos privado e público.	OMISSÕES (Voce foge de saber; Voce sabe e tolera; Você consente sem saber): ditados populares sexistas e machistas que aumentam a violência contra a mulher
<i>Violências visíveis e invisíveis como alvos</i>	- narrativas dos filmes, nos cinco tipos de cartas que garantem a dinâmica do jogo e no fato da violência nunca ser retirada do tabuleiro, apenas combatida.	VIOLETAS-CIDADÃS: Exemplificam ações de cidadania e conferem vantagens a(ao) jogadora(r) na partida
<i>O campo do lúdico e o lúdico no campo,</i>	o campo do lúdico se estabelece no tabuleiro e em torno dele, nos múltiplos enredamentos narrativos produzidos pelos e nas(os) jogadoras(es) na partida.	VIOLETAS x VIOLENCIAS: Redireciona o jogador para que retire uma carta no outro monte de compra, ‘OmissõesXCidadania’

Fonte: Elaboração própria.

4 CONCLUSÃO

As perspectivas agonistas que subjazem às concepções de sujeito, poder e cidadania na epistemologia feminista dialogam com o caráter inventivo, subversivo e forjador de realidades do lúdico, com delineamentos teóricos importantes para a desconstrução das violências naturalizadas sobre o feminino. Da articulação teórica desses conceitos, na perspectiva de gênero e da ludicidade, foram sintetizadas quatro categorias para o desenho do jogo de tabuleiro Violetas: cinema&ação no enfrentamento da violência contra a mulher, quais sejam: a- subjetividades plurais e em disputas por cidadania; b- redes de poder e de políticas para conter a opressão sobre o feminino; c- violências visíveis e invisíveis como alvos; d- o campo do lúdico e o lúdico no campo.

No Violetas, cujo campo simbólico, social e lúdico se estabelece em torno de um tabuleiro em forma de rosa dos ventos, composto por cidades brasileiras com nome de mulheres, a violência se espalha pelo tabuleiro sempre que os jogadores desconhecem as distintas faces da violência, estejam elas nas perguntas das cine-cidades ou nas cartas-omissões. Nestas cartas, os títulos que antecedem os ditados (você foge de saber; você consente sem saber; você sabe e tolera) resgatam a participação das(os) jogadoras(es) na reprodução ou na desconstrução da violência. Por seu turno, a ação em rede, o reconhecimento das situações de violência nas cartas e as múltiplas realidades produzidas pelas narrativas filmicas produzem as saídas estratégicas e imaginativas para desvelar, combater e vencer a violência, mesmo que de maneira provisória. Uma vez que as violências não são retiradas do tabuleiro, apenas enfrentadas e subvertidas em prol da cidadania, elas representam uma metáfora para a própria ambiguidade e pluralidade humana que é *sapiens*, *demens* e *ludens*. Com isto, as categorias listadas mostraram-se potentes para subsidiar, de forma lúdica, o enfrentamento da violência contra a mulher, no jogo.

VIOLETAS: cine & action in dealing with violence against women:
conception of subjectivity, gender, citizenship and lucidity in the rules and cards
of the game

ABSTRACT

Study to create the rules and the cards of a board game. Objectives: to articulate theoretically power, subjectivity, gender and citizenship with the agonist component of ludicity, as support for the process of dealing with violence against women; to elaborate, from the developed conceptions, the rules and the cards of the game. Theoretical essay with narrative review of literature, with qualitative approach. Four theoretical guidelines oriented the game design: a- plural subjectivities and disputing over areas of citizenship; b- network of powers and policies to curb oppression of the female; c- invisible violence as targets; d- The field of the ludic and the ludicity. In VIOLETAS, violence spreads across the board whenever (the) players(s) are unaware of the different faces of violence, risking immediate defeat for all. The network action to surround the violence and the worlds produced by filmic narratives produce the outputs to win the game.

Keywords: Game. Gender. Violence against women. Educational Technologies

REFERÊNCIAS

- AGUIAR, J.M.; D'OLIVEIRA, A.F.P.M.; SCHRAIBER, L.B. (2013). Violência institucional, autoridade médica e poder nas maternidades sob a ótica dos profissionais de saúde. **Cad. Saúde Pública**, v. 29, n.11, p. 2287-2296, 2013.
- ALEMANY, C. Violências. In: HIRATA, H. et al. **Dicionário Crítico do Feminismo**. São Paulo: Editora Unesp, 2009.
- ALVES, M.A.; GHIGGI, G. Ética e cultura dialogal: o valor da transitividade reflexiva em educação. **Revista Educação**, v.38, n.21, p. 277-288, 2014.
- BAUMAN, Z. **Em busca da política**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2000.
- BRASIL. Presidência da República. Secretaria Especial de Políticas para Mulheres. **Política Nacional de enfrentamento à violência contra as mulheres**. Brasília: Presidência da República, 2011.
- BENJAMIM, W. **Obras escolhidas - magia e técnica, arte e política**. São Paulo: Brasiliense, 1987.
- BIROLI, F.; MIGUEL, L.F. **Teoria política: abordagens brasileiras**. Vinhedo: Editora Horizonte, 2012.
- BOURDIEU, P. **O poder simbólico**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1989.
- BOURDIEU, P. Os usos sociais da ciência: por uma sociologia crítica do campo científico. Tradução Denise Bárbara Cantani. São Paulo: editora UNESP, 2004.
- BUTLER, J. **Problemas de gênero: feminismo e a subversão da identidade**. Rio de Janeiro: Civilização brasileira, 2015.
- CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Lisboa: Cotovia, 1990.
- COSTA, J.C.; ZILIO, L.B. **Agon entre os agonistas: controvérsias sobre conflito e pluralismo**. IX Encontro da Associação Brasileira de Ciência Política, 2014.
- DELEUZE, G. In: Post-scriptum sobre as sociedades de controle. In: DELEUZE, G. **Conversações**. São Paulo: editora 34, 2013 (3ª ed).
- FOUCAULT, M. **Nascimento da Biopolítica**. São Paulo: Martins Fontes, 2008.
- FOUCAULT, M. **Vigiar e Punir**. O nascimento da prisão. Petrópolis: Vozes, 1997.
- FRASER, N. Heterosexism, misrecognition and capitalism: a response to Judith Butler. **Social text.**, v.15, n.3, p.52-53, 1998.
- GADAMER, H.G. **A atualidade do belo: a arte como jogo, símbolo e festa**. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1985.

- GUTMANIS, I.A., et al. Why physicians and nurses ask (or don't) about partner violence: a qualitative analysis. **BMC Public Health**, v. 12, n.473, 2012. Disponível em: <<http://bmcpublihealth.biomedcentral.com/articles/10.1186/1471-2458-12-473>>. Acesso em: 20 out. 2016.
- HABERMAS, J.A **inclusão do outro: estudos de teoria política**. São Paulo: Loyola, 2002.
- HAN, B.C. **Psicopolítica**. Lisboa: Relógio D'água, 2014.
- HUIZINGA, J. **Homo Ludens** – o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2008.
- MIGUEL, L.F.; BIROLI, F. **Teoria política feminista: textos centrais**. Belo Horizonte: Vinhedo, 2013.
- MIGUEL, L.P. **Consenso e conflito na teoria democrática: para além do agonismo**. Lua Nova, 92, 2014.
- MOUFFE, C. Feminismo, cidadania e política democrática radical. In: MIGUEL, L.F.; BIROLI, F. **Teoria política feminista: textos centrais**. Belo Horizonte: Vinhedo, 2013.
- MOUFFE, C. A cidadania democrática e a comunidade política. **Estudos de Sociologia**, v. 2, n. 2, p. 59-68, 1997.
- MOUFFE, C. Por um modelo agonístico de democracia. **Rev Sociologia e Política**, v. 25, p.11-23, 2005.
- PIRES, M.R.G.M.; GUILHEM, D.; GOTTEMS, L.B.D. Jogo (IN)DICA-SUS: estratégia lúdica na aprendizagem sobre o Sistema Único de Saúde. **Texto Contexto Enferm**, v. 22, n. 2, p. 379-388, 2013.
- PIRES, M.R.G.M.; et al. Desenvolvimento e validação de instrumento para avaliar a ludicidade de jogos em saúde. **Rev Esc Enferm USP**, v. 49, p. 981-990, 2015.
- PIRES, M.R.G.M.; SILVA, L.V.S.; FONSECA, R.M.G.S.; OLIVEIRA, R.N.G.; GESSNER, R.; GOUVEIA, E. de P. Ludicidade, gênero e poder no jogo de tabuleiro Violetas: cinema&ação no enfrentamento da violência contra a mulher. In: CONGRESSO IBERO AMERICANO DE INVESTIGAÇÃO QUALITATIVA, 5, 2016, Porto. **Atas do 5º Congresso Ibero-Americano em Investigação Qualitativa** Porto: Ludomedia, 2016. p. 821-830. v.2. Disponível em: <http://proceedings.ciaiq.org/index.php/ciaiq2016/article/view/827>. Acesso em: 17 de fevereiro, 2017
- PISCITELLI, A. Violências e afetos: intercâmbios sexuais e econômicos na (recente) produção antropológica realizada no Brasil. **Cad. Pagu**, v.42, p. 159-199, 2014. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0104-83332014000100159&script=sci_abstract&tlng=PT>. Acesso em: 17. Fev, 2017.
- RAWLS, J. **O Liberalismo político**. São Paulo: Editora Ática, 2000.

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

SILVA, E.B.; PADOIN, S.M.M.; VIANNA, L.M.C. Women in situations of violence: limits of assistance. **Ciênc. saúde coletiva**, v.20, n.1, p.249-258, 2015.

BIOGRAFIA

Maria Raquel Gomes Maia Pires

Faculdade de Ciências da Saúde. Universidade de Brasília. Doutora em Política Social/UnB. Líder dos grupos de pesquisa GEPS e Nesprom/Ceam da UnB.

Laianna Victória Santiago Silva

Universidade de Brasília. GEPS e Nesprom/Ceam, da UnB

Rosa Maria Godoy Serpa Fonseca

Escola de Enfermagem da Universidade de São Paulo (EEUSP). Doutora em Enfermagem. Líder do Grupo de pesquisa Gênero, Saúde e Enfermagem, EEUSP.

Rebecca Nunes Guedes Oliveira

Doutora em Enfermagem pela EEUSP. Grupo de pesquisa Gênero, Saúde e Enfermagem, EEUSP.

Rafaela Gessner

Doutoranda do Programa Interunidades da Escola de Enfermagem da Universidade de São Paulo. Grupo de pesquisa Gênero, Saúde e Enfermagem, EEUSP.

Ethel de Paula Gouveia

Jornalista, Mestre em Memória Social pela UniRio.