



Cartografias dos processos de subjetivação das mulheres nos jogos de raciocínio

Cartographies of women's subjectivation processes in reasoning games

*Mariana Ferrér Benito Pereira*¹
*Fernando Luiz Zanetti*²

RESUMO

Esta pesquisa pretende destacar as linhas de subjetivação que perpassam a mulher, nos jogos de raciocínio, utilizando a Filosofia da Diferença e a Esquizoanálise. O método escolhido foi o cartográfico, empregando-se o diário de bordo para registro. Por fim, concluiu-se que diversas são as vivências que transformam a mulher nos jogos, experienciando o assédio e a violência proveniente do público masculino.

PALAVRAS-CHAVE: Jogos de Raciocínio. Gênero. Filosofia da diferença. Games. Poker.

ABSTRACT

This research intends to highlight the lines of subjectivity that permeate women in the reasoning games, using the Philosophy of Difference and Schizoanalysis. The method chosen was cartographic and the logbook for registration. Finally, it was concluded that there are several experiences that transform women in games, experiencing harassment and violence from the male audience.

KEYWORDS: Thinking Games. Gender. Philosophy of difference. Games. Poker.

* * *

Introdução

O presente estudo, de caráter cartográfico, buscou investigar o papel da mulher inserida nos jogos de raciocínio e quais os processos de subjetivação que a perpassam, nesse ambiente, observando suas experiências e transformações. A violência contra a mulher é presente em diversos âmbitos de nossa sociedade e se

¹ Graduada em Psicologia pelo Centro Universitário das Faculdades Integradas de Ourinhos (UNIFIO), Brasil. E-mail: marianaferrerbpb@gmail.com

² Doutor em Psicologia, professor da Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG) e do Centro Universitário das Faculdades Integradas de Ourinhos (UNIFIO), Brasil. E-mail: fernandozanetti@hotmail.com

acontece até mesmo nos jogos, quer estes sejam praticados como lazer, quer como ofício, mesmo o número de mulheres participantes desses jogos tendo crescido consideravelmente, nos últimos anos, e elas estejam ocupando cada vez mais esse espaço, inspirando e estimulando a inserção de outras mulheres. Para tanto, será necessário identificar o papel do homem para então compreender o papel da mulher. Busca-se entender, ainda, qual espaço é ofertado a ela e qual espaço ela deseja ocupar nos jogos.

A importância da realização desta pesquisa reside na dificuldade em encontrar materiais e pesquisas acadêmicas na área e para pôr em tensionamento as visões que se têm sobre os jogos. Além disso, está em investigar as forças que atravessam essa prática, principalmente no que compete a mulher. Nesse sentido, a relevância de se efetuar um estudo referente aos jogos se situa na valorização e ascendência dos esportes intelectuais, atualmente, permitindo compreendermos as nuances que perpassam essa prática e como está se inserindo no cotidiano da mulher.

Ao se optar por uma cartografia, procura-se favorecer uma maior experimentação e problematização sobre a temática, além de uma abertura ao campo de possibilidades, para estabelecer com o leitor diferentes modos de conexão. A cartografia, enquanto estratégia de produção de pensamento, procura dar outros significados aos modos de se realizar uma pesquisa, sendo uma crítica às estratégias tradicionais de elaboração de investigações, no campo da Psicologia. O presente trabalho teve embasamento nas ideias de Gilles Deleuze e Félix Guattari, por meio da Esquizoanálise e da Filosofia da Diferença, bem como da contribuição de Suely Rolnik (2016) sobre a sistematização do procedimento cartográfico.

O procedimento para produção de dados sobre o tema ocorreu mediante o exame de livros, artigos, dissertações e teses, além de vídeos de mulheres jogando ou falando sobre sua participação nos jogos, a fim de que seja viável a análise dos dados e hipóteses. Contudo, no que se refere aos elementos teórico-científicos, há uma escassez de informações, havendo pouco material sobre os esportes intelectuais, tornando necessária a tradução de *sites* e documentos em inglês. Além disso, foi produzido um diário de bordo, com o intuito de registrar percepções

próprias a respeito da vivência de jogadoras, o que contribuiu para a criação dos cenários a serem apresentados ao longo da pesquisa.

1 Cenários

Os cenários são como táticas de escrita da cartografia para pôr em análise uma situação. Em geral, são frutos de observações e vivência no campo de pesquisa e de livres reflexões e notações dos diários de bordo. Os recortes a seguir foram selecionados após a realização de coleta de dados, a partir de relatos de mulheres inseridas no universo dos jogos de raciocínio, sejam entrevistas de mulheres conhecidas entre os *gamers*, sejam mulheres que concordaram em contar suas histórias, colaborando para a presente investigação. As informações foram registradas em um diário de bordo, a fim de ilustrar para o leitor a vivência e percepções de mulheres diante de determinadas circunstâncias nos jogos.

“Coisa de mulher: a representatividade feminina no universo dos games”³

“Nyvi Estephan, 28 anos, é a principal apresentadora de games e esportes eletrônicos do país, apresenta programas na Rede Globo, e-SporTV (quadro de esportes do Esporte Espetacular) e Ubisoft eSports. É também streamer partner no Facebook Gaming, realiza apresentações de jogos competitivos e faz transmissões jogando ao vivo.⁴ Em entrevista para Júlia Rabello no Canal GNT do YouTube, a gamer revela:

- Quando eu apresento um campeonato que eu tô distante da câmera [...] os comentários são uma coisa. Quando eu tô na minha casa, jogando, na frente da tela do meu computador, na minha sala de estar, lendo o chat aqui, os comentários são outros. Quando ele sabe que você tá lendo, o “gostosa” vira linda.

Em seguida, Júlia Rabello questiona se a gamer está em um universo ainda muito masculino e Nyvi responde:

³ Título da reportagem do site Educa Mundo. Disponível em: <https://www.educamundo.com.br/blog/representatividade-feminina>. Acesso em: 09 out. 2019.

⁴ Disponível em: <https://www.nyvi.com.br/>. Acesso em: 09 out. 2019.

- Não é porque mulher se interessa menos por videogame, é porque a mulher quando era criança, ela não ganhava um videogame. Eu joguei videogame quando era criança, porque meu irmão ganhou um videogame. Hoje em dia, com a interação da mulher cada vez mais presente dentro desses jogos, eles estão pensando muito mais nas mulheres, então assim, você consegue ter personagens que você se identifica muito mais.

Por fim, relata também sobre o assédio que vivencia nos jogos:

- Quando percebem que tem uma mulher jogando, pedem para mostrar os peitos.” (STEPHAN, 2019).

My game, my name⁵

“Alice, uma jovem jogadora de 18 anos, utilizava apenas nicks⁶ masculinos nos jogos online até seus 16 anos, para evitar situações desagradáveis com meninos a menosprezando, criticando seu jeito de jogar ou a assediando. Somente após os 17 anos, decidiu começar a usar nicks femininos e a forma que encontrou para não lidar com os comentários machistas era os ignorando e não respondendo os insultos.

A fim de conversar com seu grupo de amigos enquanto jogavam as partidas, Alice participava de uma ligação no Discord⁷, permitindo que comentassem o jogo e criassem estratégias juntos. Algumas vezes, algum de seus amigos adicionava à ligação um novo membro para que também jogasse com aquele grupo, mesmo que os demais não o conhecesse. Para Alice não havia problema, pois aquele era um grupo onde se sentia confortável e poderia ser ela mesma, já que todos sabiam que ela era mulher e nunca lhe eram feitos comentários sexistas ou machistas.

⁵ A hashtag #MYGAMEMYNAME é uma campanha online destinada a combater o assédio contra mulheres nos jogos. Em tradução livre, significa "meu jogo, meu nome", visando a defender que as mulheres possam empregar seus próprios nomes nos jogos, sem sofrer qualquer tipo de violência, deixando de se esconder por trás de nomes masculinos. Jogadores de ambos os sexos se uniram à causa, produzindo vídeos de jogadoras relatando os assédios vividos nos jogos, enquanto os jogadores passaram pela experiência de jogar com nomes femininos, a fim de compreender como é ser mulher no jogo, registrando a experiência em vídeo para estimular a campanha. Disponível em: mygamemyname.com. Acesso em: 09 out. 2019.

⁶ Nick é a abreviação de *nickname*. Em tradução livre do inglês, significa “apelido”. É o nome que o jogador usa no jogo.

⁷ Discord é um aplicativo de vídeo, voz e texto para celular e computador, projetado e destinado para jogadores se comunicarem durante uma partida, permitindo que sejam feitas ligações entre duas ou mais pessoas.

Certo dia, entrou na ligação um novo garoto, que participaria das partidas com eles e que apenas um dos amigos de Alice o conhecia. Todos estavam jogando juntos e realizando um trabalho em equipe, contudo, estavam perdendo e nenhum deles desempenhou um bom jogo. Ao fim da partida, o novo integrante começou a direcionar uma série de insultos e xingamentos à Alice, a culpando por terem perdido e afirmando:

*- Você não sabe jogar, mulher nenhuma sabe jogar! Você é uma v****, uma p***. Deveria ficar na cozinha lavando louça porque não serve pra nada, muito menos pra jogar. Você só tem que fazer comida e ficar quieta, sua filha da p***. Você estragou o jogo, todas vocês jogam muito mal e você deveria desinstalar o jogo e ir passar roupa, estaria fazendo um favor para todos nós.*

Diante dos ataques, Alice ficou em estado de choque, quieta, sem ter coragem para responder ou se posicionar. Embora os amigos de Alice tenham retirado o garoto da chamada logo em seguida, nenhum deles reagiu ou impediu a fala machista, o deixando falar livremente. Refletindo sobre o ocorrido, Alice chegou à conclusão de que aquela foi uma cena clássica de machismo e misoginia, mostrando sua submissão como mulher e dos seus amigos ao compactuarem com o comportamento ao ficarem quietos. Quando foram questionados sobre suas atitudes, apenas disseram:

- Você não deveria se importar com isso, não é para tanto. Não é nada demais, pare de drama.

A resposta recebida a deixou pior. Como consequência, Alice passou a ter medo de jogar e a situação se repetir. Por um tempo, abandonou o jogo e, inicialmente quando voltou, não entrava em nenhuma ligação com seus amigos, com medo de ser xingada novamente. Passou então a acreditar que realmente não jogava bem e deveria parar definitivamente.”

2 Aspectos histórico-sociais

Os casos de Nyvi e Alice não são isolados e se repetem continuamente com as mulheres inseridas nos diversos jogos de raciocínio. No decorrer da pesquisa, discutiremos de maneira mais aprofundada esses acontecimentos, como e por que

ocorrem. Porém, preliminarmente, será implementada uma análise acerca da historicidade dos jogos e do papel desempenhado pela mulher, durante todo o percurso de desenvolvimento.

Ao longo da história, as práticas esportivas, físicas ou que exijam intelecto, sempre foram criadas e ofertadas ao público masculino, devido ao imaginário social de que o cansaço físico e a competição se opõem às aptidões da mulher, uma vez que caberia a ela cuidar da casa e dos filhos. Dessa forma, os jogos foram marcados pela crença de que os esportes representavam a esfera competitiva masculina, demonstrando questões políticas relacionadas a características que só poderiam ser atribuídas à masculinidade, como força física, virilidade, coragem e moralidade. Portanto, a participação dos homens era vista como um fenômeno natural e a da mulher, inserida nesse ambiente patriarcal, era anormal, pois o feminino era associado ao corpo delicado, com uma constituição física desfavorecida, levando a sociedade a enxergar as mulheres praticantes de esportes como indecentes, inseridas numa prática feia e imprópria.

Na Grécia Antiga, cabe ao esporte transmitir os valores culturais de cada sociedade na qual era praticado. Com registros eurocêntricos masculinos, esse momento histórico reproduz os sistemas hierárquicos vigentes da época, evidenciando uma perspectiva de que os homens estavam no poder (RUBIO; SIMÕES, 1999; OLIVEIRA; CHEREM; TUBINO, 2008). Em contrapartida, a mulher espartana é audaz e realizadora, além de autoritária com o marido. Isso era possível, pois foi uma sociedade onde prevalecia a igualdade entre os gêneros. Por tais razões, as mulheres espartanas puderam desenvolver habilidades em diversas áreas que não eram permitidas nas sociedades patriarcais (RUBIO; SIMÕES, 1999).

Rubio e Simões compreendem que, no contexto da Grécia, “[...] o que incapacita a mulher de participar das competições esportivas não é o argumento de inferioridade biológica, mas o político.” Essa afirmação é explicada pelo fato de as mulheres não serem vistas como cidadãs, direito concedido apenas aos homens, limitando-as e as impedindo de vivenciar momentos de lazer. “Alijada de seus direitos enquanto cidadã, a mulher também é impedida de gozar do convívio social e das glórias concedidas aos competidores vencedores.” (1999, p. 52).

Na Idade Média, o novo modo de organização social e político, caracterizado como Feudalismo, favorece que apenas as mulheres nobres sejam educadas, não se restringindo apenas ao ler e escrever, mas envolvendo também “[...] a arte da caça com falcões, jogo de xadrez, contar histórias, responder questões com sagacidade, cantar e tocar vários instrumentos musicais e dançar.” (RUBIO; SIMÕES, 1999, p. 52). Aqui vemos a primeira menção histórica a um jogo de raciocínio: o xadrez. A inteligência e a razão também eram atributos destinados exclusivamente aos nobres. Somente em uma Paris definida pelo liberalismo, as mulheres finalmente foram admitidas como participantes nos Jogos Olímpicos. Porém, haviam limitações que lhes foram impostas, pois a sociedade aceitava a presença do feminino no esporte somente quando este possibilitava a evidência do que era belo na mulher, sua leveza e graciosidade (OLIVEIRA; CHEREM; TUBINO, 2008).

A função da mulher no esporte, ao longo da história, assemelha-se e irá se unir ao seu papel social na história da humanidade, uma vez que foi moldada a partir do olhar masculino. “A prática feminina de algumas modalidades esportivas é uma demonstração do esforço feito na busca do respeito a igualdade e a alteridade.” (RUBIO; SIMÕES, 1999, p. 54). Contudo, não foi uma luta bem vista, porque a mulher foi julgada como intrusa, poluindo um espaço que era por direito direcionado ao gozo masculino, independentemente se “[...] fosse como atividade de lazer, fosse como prática sistemática com finalidades bélicas o esporte unificou, desde então o conjunto de adjetivos que representam o mundo masculino: força, determinação, resistência e busca de limites.” (RUBIO; SIMÕES, 1999, p. 50).

Com o surgimento da *internet* e dos *games*, a imagem construída em torno dos jogos pouco se modificou, de modo que os produtos desenvolvidos continuavam a se destinar para usufruto do público masculino, e suas propagandas traziam atrativos direcionados aos homens. Paiva enfatiza que a narrativa publicitária restringe seu público e direciona seu foco aos meninos, acompanhando-os o conceito de *gamer* que há atualmente, “[...] um homem adulto sem habilidades sociais que se entende como ser humano neutro e se ressentido por não pertencer aos recortes identitários das mulheres e outras minorias.” (PAIVA, 2019). Antes de compreender o papel da mulher nos jogos, é indispensável pensar sobre o do homem. Por essa razão, ao buscar aspectos histórico-sociais, é essencial a análise

de ambos, por ocorrerem de forma mútua e intrínseca. Após breve apresentação da história das mulheres nos jogos como um todo, elucidaremos os jogos de raciocínio.

3 Jogos de raciocínio

Para oficializar os jogos de raciocínio como esportes, de acordo com o *site* IMSA *World Masters* (2012)⁸, foi fundada, no dia 19 de abril de 2005, a Associação Internacional de Esportes Mentais (*International Mind Sports Association* – IMSA), uma convenção que ocorre anualmente. A IMSA tem por objetivo reunir diferentes federações esportivas para perseguir objetivos e interesses comuns, organizando os jogos mundiais de esportes, sob o amparo da GAISF (*Global Association of International Sports Federations*)⁹, promovendo cada vez mais a inclusão dos esportes mentais entre os jogos olímpicos. Em particular, os planos em longo prazo da organização incluem a execução dos Jogos Mundiais de Esportes, na mesma linha das Olimpíadas.

Atualmente, a filiação à IMSA é de sete membros, dentre os quais se incluem as quatro federações internacionais fundadoras, a *World Bridge Federation*¹⁰ (WBF), a *International Go Federation*¹¹ (IGF), a *Fédération Mondiale du Jeu de Dames*¹² (FMJD) e a *Fédération Internationale des Échecs*¹³ (FIDE). Além dessas, a *World Xiangqi Federation*¹⁴ (WXF) foi adicionada, em 2015, a *World Mahjong League*¹⁵ (MIL), em 2017, e a *Federation of Card Games* (FCG), em 2018. A FCG, Federação de Jogos de Cartas, representa os jogos nos quais se utiliza o baralho. Contudo, informações sobre essa federação são quase inexistentes, constando no *site* da IMSA que seu vice-presidente, Sr. Sun Hom, é o presidente da FCG.

Por conseguinte, foi definido que, no presente trabalho, será elencado e discutido o jogo de *Poker* para representar essa categoria, por ser considerado um

⁸ IMSA WORLD MASTERS. *International Mind Sports Association*, 2012. Disponível em: <http://www.imsaworld.com/wp/>. Acesso em: 16 maio 2019.

⁹ Associação Global de Federações Esportivas Internacionais.

¹⁰ Federação Mundial de Bridge. Disponível em: <http://www.worldbridge.org/>. Acesso em: 09 out. 2019.

¹¹ Federação Internacional de Go. Disponível em: <https://www.intergofed.org/>. Acesso em: 12 set. 2019.

¹² Federação Mundial do Jogo de Damas. Disponível em: <http://www.fmjd.org/>. Acesso em: 09 out. 2019.

¹³ Federação Internacional de Xadrez. Disponível em: <https://www.fide.com/>. Acesso em: 18 ago. 2019.

¹⁴ Federação Mundial de Xiangqi. Disponível em: <http://wxf.ca/wxf/>. Acesso em: 12 set. 2019.

¹⁵ Liga Mundial de Mahjong. Disponível em: <http://mahjong-mil.org/>. Acesso em: 09 out. 2019.

jogo de raciocínio e não um jogo de azar. A Federação Internacional de Partidas de Poker (IFMP – *International Federation of Match Poker*) é o órgão que rege o *Poker* esportivo, promovendo-o como um jogo de habilidade e um esporte mental.

Quessada (2016) explica que o *Poker* é um jogo de cartas, em que jogadores se sentam em uma mesa e fazem apostas. Os jogadores apostam suas fichas conforme as cartas que foram recebidas, as quais, por sua vez, obedecem a uma hierarquia de força. Além disso, o “[...] jogo possui algumas modalidades como o Texas Hold’em, Five Card Stud, Seven Card Draw, Five Card Draw, Omaha e Seven Card Stud.” (QUESSADA, 2016, p. 55). Silva (2015) assevera que a “[...] popularidade do jogo deriva da sua enganosa simplicidade. Suas regras, muito fáceis de aprender, mascaram a complexidade típica de um jogo de xadrez.”

Deve-se ressaltar preliminarmente que, apesar da crença no senso comum de que o *Poker* é um jogo de azar, ele de fato é considerado um esporte intelectual¹⁶ e, portanto, legal nos termos da lei brasileira. A ideia que a sociedade construiu sobre sua ilegalidade pode ser explicada, já que, de acordo com Marques (2012), o *Poker* faz parte da categoria de jogos tolerados, ou seja, aqueles que não são proibidos, todavia, não contam com uma disciplina legal específica. Por tais motivos é que existem tantas dúvidas acerca de sua exploração por casas especializadas: “[...] muitas das conclusões açodadas em relação ao *Poker* [...] decorrem da premissa de que ele era jogado em cassinos e, como estes foram fechados no Brasil pelo então Presidente Dutra, tudo o que se praticava lá se tornou ilegal.” (MARQUES, 2012, p. 200-201).

As máquinas de caça-níquel, as roletas, o “vinte e um”, o “jogo do bicho”, dentre outros, são exemplos incontestáveis de jogos que dependem exclusiva ou principalmente da sorte e, portanto, são proibidos em nosso país. O *Poker*, contudo, não se enquadra nesse rol. [...] A grande popularidade do *Poker* é decorrente de ser ele um esporte altamente democrático, uma vez que qualquer pessoa pode praticá-lo. E se é verdade que o fator sorte não pode ser desprezado, assim como na imensa maioria dos esportes, para se tornar um campeão de *Poker* é preciso muito mais do

¹⁶ No Brasil, foi fundada no dia 18 de outubro de 2011, na cidade do Rio de Janeiro, a ABRESPI - Associação Brasileira de Esportes Intelectuais, entidade representante da IMSA no país. Entre seus membros fundadores, estão as entidades esportivas de Xadrez, Dama, Go e Bridge. O jogo de *Poker* é membro observador, assim como na IMSA. Contudo, não existe um *site* oficial, apenas é possível constatar a existência dessa organização na internet através de seu CNPJ. Disponível em: https://www.receita.fazenda.gov.br/pessoajuridica/cnpj/cnpjreva/Cnpjreva_Comprovante.asp. Acesso em: 15 nov. 2019.

que sorte, pois técnica e habilidade são elementos absolutamente imprescindíveis para se chegar ao topo desse esporte. [...] Assim como no futebol, o Poker tem seus craques, o que é inimaginável nos jogos de azar. (MARQUES, 2012, p. 202).

Além dos esportes citados anteriormente, podemos acrescentar os *games*, ou jogos eletrônicos, nessa categoria. Sua crescente visibilidade na sociedade atualmente propiciou que estes fossem profissionalizados, a partir do surgimento de jogadores especializados, os quais encontraram nos *games* uma forma de renda, por meio da participação em campeonatos que oferecem prêmios em dinheiro aos vencedores.

O videogame é aliado poderoso do status quo porque, entre outras razões, foi se estreitando cada vez mais no consumo privado e individual. Bem antes do streaming e das redes sociais, os videogames habitaram os bares e casas de fliperama logo no começo dos anos 70, eram uma diversão boêmia. Depois foi a vez dos videogames domésticos voltados para a família, como o Atari. (MARQUES, 2012, p. 203).

Inicialmente, “[...] os jogos eletrônicos foram criados com o objetivo de entreter e atualmente o que era considerado um entretenimento tornou-se – ainda que para alguns poucos – profissão.” (JENSEN, 2017, p. 19-20). Os *games* podem ser jogados em consoles de videogame ou computador, utilizando ou não a internet.

4 Processos de subjetivação

A subjetividade pode ser vista como processos que geram formas de existir e nos constituem. É o sujeito já capturado, ou seja, uma normatização desse sujeito, resultado das relações de força, interesse e desejos. São as relações de interesses atreladas aos discursos, falas e saberes, ao visto e ao dito, nos constituindo como sujeito. Esses fatores, confrontados com os saberes e práticas que estão no mundo, terminam por compor aquilo que Foucault conceitua como *dispositivo* (DELEUZE, 1989; AGAMBEN, 2009).

Para Cassiano e Furlan (2013, p. 375), é “[...] uma dobra da tessitura das linhas que constituem nossas relações, dobra que une, assim, nossa dimensão social e individual.” As linhas, tudo aquilo que nos atravessa e por nós é

atravessado, geram encontros e, conseqüentemente, subjetivações. “As linhas são carregadas de intensidades que produzem efeitos no corpo a cada encontro”, portanto, geram encontros de corpos distintos, relações que se inserem e, a partir de então, o homem é capaz de se construir nas relações que estabelece e se desconstruir em outras (CASSIANO; FURLAN, 2013, p. 375).

Como se percebe, abordar o tema da subjetividade é ir ao encontro das relações e das linhas que as constituem, ocorrendo em função de forças de produção, provocando e sendo provocado por elas. Segundo Soares e Miranda (2009), não existe uma subjetividade receptora de fenômenos exteriores, capazes de serem interiorizados, mas ela é constituída no mundo por tudo o que dele faz parte. Posta assim a questão, podemos entender como um processo de produção gerador de modos de existir, de agir, de sentir, de ver e ser no mundo, “[...] tudo aquilo que concorre para a produção de um ‘si’, um modo de existir, um estilo de existência.” (SOARES; MIRANDA, 2009, p. 416). Os encontros que geram subjetividades os tornam particulares a cada sujeito, fazendo com que cada um vivencie o mundo e tenha sua própria percepção dos fatores, abrindo novos campos de possíveis.

Soares e Miranda (2009) ressaltam ainda que nada nos é entregue, portanto, é necessário entender que a subjetividade está a todo momento sendo produzida e cada indivíduo está imerso em um campo possibilidades, os quais podem criar novos modos de existência e reestabelecer relações consigo e com o mundo ao redor. Posto isso, podemos afirmar que se procura, com a presente pesquisa, pensar como a mulher vai se constituir como sujeito, quando inserida nesses jogos androcêntricos.

Finalmente, com a compreensão acerca dos processos de subjetivação, podemos pensar na vivência da mulher e quais linhas a atravessam. Rago (2019) nos traz uma percepção histórica do feminismo, afirmando que o movimento tem grande influência na transformação da cultura, da vida social e, portanto, na produção de novas formas de subjetividade, de novas “políticas de nós mesmas”. A luta dos feminismos pelos direitos das mulheres, para serem reconhecidas como cidadãs e conquistar as políticas públicas, resultou em práticas de liberdade e criou novas políticas de subjetividades. “Libertar as mulheres da Mulher” (RAGO, 2019),

ou seja, se desvencilhar dos modelos previamente criados para elas, propiciou novos espaços para que outras figuras femininas emergissem.

Rago (2019, p. 90) destaca que, neste momento histórico, “[...] juntamente com elas, emergiam seus temas e problematizações, seu universo, suas inquietações, suas lógicas diferenciadas, seus olhares desconhecidos”, então, a partir da luta para construir sua autonomia, a mulher se distingue do homem, em suas atitudes e comportamentos. O movimento feminista muitas vezes se apropria das próprias linhas de forças do dominante para se opor a ele, de sorte que ela não foge, pelo contrário, ela vai ao encontro, para ter o mesmo poder. A mulher, nessa perspectiva, continua a ser capturada.

A sociedade volta seu olhar em relação ao homem e à mulher, diferenciando seus papéis; ora, “[...] o gênero é um conceito socialmente criado que atribui aos homens e às mulheres papéis sociais e identidades distintas” (SANTANA, 2010, p. 74). Por tais razões, é indiscutível a importância de persistir nos temas abordados pelo feminismo a respeito do desempenho da mulher, na sociedade. Santana pronuncia-se a respeito:

Discutir o papel da mulher no espaço público remete-nos à divisão de trabalho existente entre homens e mulheres, que os levou a assumirem posições desiguais em termos de poder, prestígio e riqueza. Logo, mesmo diante dos progressos das mulheres em países de todo o mundo, as diferenças de gênero contribuem e servem de base para as desigualdades sociais [...] as relações sociais são marcadas pela questão de gênero, visto que o modelo construído que se tem funciona como referência e serve para regular as relações entre homens e mulheres, perpassando em todas as esferas da vida, sejam elas privadas ou públicas, e está permeado pelas relações de poder, este construído pela sociedade através de suas convenções culturais e sociais (SANTANA, 2010, p. 72-73).

Ainda nessa linha de pensamento, podemos constatar a mulher lutando para estar inserida em diversas outras áreas, assim como nos jogos intelectuais. Por conseguinte, evidencia-se a importância desse tema associado ao feminismo e a diversas outras áreas, como a do trabalho, da mídia, no sentido de desmistificar a visão que se tem sobre os jogos e, até mesmo, na Psicologia, como cita Correia (2013, p. 3): “[...] o Poker tem importância noutras áreas: como a Economia e a Psicologia”. E conclui, explicando que, “[...] na Psicologia, porque a tomada de decisões no Poker

pode-se assemelhar à tomada de decisões na vida real, pois ambas dependem de variáveis aleatórias.” Além disso, a Psicologia também pode atentar a outra questão, que “[...] é o problema do vício no jogo, que tem sido alvo de muitos estudos.” (CORREIA, 2012, p. 3).

Posta assim a questão, a relevância deste estudo passa a outro patamar. Assim como a mulher precisou lutar e ainda luta para conquistar seu espaço, aqui não será diferente. O campo dos jogos intelectuais também é um ambiente de acesso à mulher, de sorte que mais jogadoras devem ingressar nessa prática, a qual envolve diversas habilidades, como explica Silva:

É preciso fazer cálculos estatísticos enquanto se observa os oponentes para captar dicas físicas e psicológicas [...] exige que você seja um ator capaz de enganar as pessoas que o cercam para que elas não descubram suas intenções. [...] A mobilização emocional é enorme e o preparo psíquico é determinante, uma vez que o jogo pode ser tanto empolgante e realizador, quanto frustrante, humilhante e até brutal (SILVA, 2015, p. 25-26).

Ao longo da história do feminismo, vemos o quanto as mulheres lutaram para estar inseridas em espaços dominados pelos homens e para provar sua inteligência e capacidade: “[...] as mulheres (entre outras coisas) lutaram pelos seus próprios direitos, pela participação numa vida democrática radicalmente nova e [...] pelas posições que continuariam a estar no centro do debate político.” (TILLY, 1994, p. 62). Os jogos intelectuais, exigindo técnicas diversas e intelecto, são mais uma área em que a mulher pode provar seu potencial.

Rago (2019) afirma que as mulheres estão cada vez mais em lugares que anteriormente não lhes eram permitidos, “[...] solidarizando-se e ocupando a esfera pública de outro modo, isto é, de maneira transgressora, ousada e subversiva.” Em virtude dessas considerações, ao analisar os processos de subjetivação da mulher inserida nesse espaço eminentemente masculino, é possível verificar a forma como a mulher atravessa e é atravessada pelos jogos, qual espaço é ofertado a ela e qual espaço deseja ocupar. “Produzir novas e criativas formas de existência, contextos mais humanizados de sociabilidade e de formação de subjetividades éticas é fundamental se deseja-se construir um mundo menos misógino, violento e desigual.” (RAGO, 2019).

Sobre a violência de gênero, Santana (2010, p. 74) enfatiza que “[...] a mulher introjetou o que lhe foi passado culturalmente, acreditando de fato na superioridade do homem e no dever de sua subordinação a ele”. Logo, grande parte das violências enfrentadas pela mulher é naturalizada na sociedade há muito tempo, fazendo-a acreditar que deve ao homem “[...] obediência e respeito, pois é vista como ‘frágil e incapaz’, determinando assim, sua maneira de pensar, de ser e de agir, fazendo-a acreditar que é inferior a ele” (SANTANA, 2010, p. 73), resultando em uma fragilização da mulher decorrente das violências contínuas às quais é exposta. Diante disso, vê-se dividida entre sua vontade e os obstáculos colocados por ela mesma e pela sociedade, em seu caminho, impedindo-a de concretizar seus desejos.

Diante do exposto, passaremos a analisar as linhas de subjetividade que perpassam a mulher, nos jogos de raciocínio. Inicialmente, a performance executada nesse ambiente, a saúde mental da mulher, o prazer e o vício decorrente dos jogos e, para finalizar, a violência de gênero, uma vez que constantemente ocorre a erotização do corpo da mulher, de modo a tratá-lo como um insumo para vendas, considerando que o que nos é vendido e imposto não é real.

Há de se considerar, principalmente, a violência que a mulher enfrenta nos jogos, a qual é internalizada e naturalizada pelas próprias mulheres. A violência de gênero envolve exatamente uma determinação social dos papéis masculino e feminino, de modo que a sociedade atribui diferentes funções ao homem e à mulher, adquirindo caráter discriminatório, visto que os papéis masculinos são supervalorizados em detrimento dos femininos. Isso foi consolidado ao longo da história e reforçado por uma lógica patriarcal, induzindo relações violentas entre os sexos.

5 Performance

Ao abordar a presente temática, tem-se a possibilidade de examinar a performance que a jogadora assume, diante de cada situação. Considera-se como um dos processos de subjetivação que perpassa a mulher inserida nesse contexto, uma vez que ela irá criar uma identidade própria no jogo, seja este presencial, seja

online. O entendimento sobre a performance, “[...] tomada como representação de um eu, de uma ‘identidade’ cotidiana, abrange algo que excede os limites de uma mera representação artística, de uma habilidade ou mesmo de um recurso.” (PEREIRA, 2012, p. 302).

No meio artístico, compreende-se a performance como um espetáculo, uma ação de criação em que o artista se constitui como sujeito de uma prática da arte. De igual maneira, Pereira (2012, p. 294) corrobora, afirmando que, “[...] na performance, o corpo de narrativo passa a poético, não sendo tomado, portanto, e, apenas, como um aparato físico a partir do qual se constitui um indivíduo, uma singularidade orgânica. O corpo é um espaço de representação e atuação.”

O blefe é um exemplo claro, caracterizado como o ato de enganar nos jogos de baralho, pois é uma das formas de assumir uma performance no jogo, diante de determinada situação, visando a iludir o adversário, para vencer uma partida. A performance, vista como uma prática expressiva, “[...] encontra termo e relação no corpo, na presença física, visto que tanto marca identidades quanto molda o corpo, dá ao corpo outra forma, outro sentido – seja ele um significado, uma sensação ou uma orientação.” (PEREIRA, 2012, p. 293-294).

Além desse fator, é viável pensar a performatividade dos gêneros dentro dos jogos, em face do pressuposto de que são desenvolvidos e desempenhados personagens sociais, nos diferentes espaços que ocupamos. De acordo com Pereira (2012, p. 294), o corpo performativo passa a ser poético, “[...] a partir do qual se constitui um indivíduo, uma singularidade orgânica. O corpo é um espaço de representação e atuação.” Cada gênero, em nossa sociedade, adota uma performance de acordo com as formas coercitivas vigentes na sociedade, envoltas em um mecanismo conceitual capaz de apoderar-se e aprisionar as mulheres a um modo de agir e pensar que foi atribuído ao seu corpo biológico.

Por isso, desafiar as formas morais de um momento histórico diz respeito à possibilidade de construir-se como sujeito, para além dos domínios das regras, tornando constante assim a oportunidade de mudança na performance que se é ensejado a realizar. Pereira declara que “[...] a arte da performance busca, por sua vez, ao revés dessas significações de arte, escapar dos limites disciplinantes e disciplinadores de uma dada cultura.” (PEREIRA, 2012, p. 304).

Para Sander (2011. p. 132), o corpo informa e comunica de maneira imprescindível e, principalmente, se mostra. Retornando à Filosofia da Diferença, “[...] podemos falar em corpo-sem-órgãos (ou CsO) [...] que nomeia uma processualidade corporal, em que os fluxos circulam, em que se resgatam as intensidades em detrimento da organização.” Nesse sentido, as linhas de visibilidade são definidas pela estruturação do visível e invisível, permitindo criar modos de ser, de nos apresentar e agir diante do outro, falar, ser ouvido e nos fazer entender.

Nos jogos, assim como em diversas outras esferas da vida, espera-se que a fragilidade esteja relacionada ao feminino, resultando na subestimação da mulher. A maleabilidade da performance irá permitir que existam possibilidades de mutação e, no que concerne aos jogos *online*, onde o jogador se esconde atrás de uma tela, surge o medo de ser identificada como mulher e sofrer assédios ou violência, levando-a a performar como um homem. Conforme Pereira (2012), a performance favorece a incerteza, causando dúvidas sobre o que se vê diante do que não é dito, podendo ser admirado e estimulando o imaginário. Ela sobrepõe o que é desconexo, buscando instigar novas realidades e composições do ser. Portanto, há uma diferença expressiva entre o que é real e o que está apresentado, pois se correlacionam a afirmação das máscaras e a potência do falso, utilizando-se a performance como produção de defesa.

6 Prazer e vício

Com o advento da *internet*, o acesso aos jogos foi facilitado imensuravelmente. Se antes se fazia necessário sair do lar e ir para o âmbito público, a fim de ter acesso aos jogos e às apostas, a *internet* apresentou novas possibilidades. Com isso, o acompanhamento e o controle dos apostadores tornaram-se um desafio, devido à privacidade ofertada pela nova tecnologia.

Algo comumente associado à prática dos jogos de raciocínio é a questão do vício, principalmente nos jogos de baralho. Quessada (2016, p. 55) ressalta que “[...] nem sempre, todavia, o jogo de Poker foi bem-visto pela mídia e pelas marcas publicitárias, sobretudo, por ter sido, por muito tempo, considerado um jogo de

azar, envolvendo apostas, e estar associado à questão do vício.” Essas premissas acerca dos jogos de azar e sua possível ilegalidade foram discorridas e refutadas anteriormente, provando-se a legalidade desse jogo. Contudo, esse fator não descarta a questão do vício.

O *Poker*, já caracterizado apenas como uma prática de lazer e comumente relacionado ao vício, “[...] não emergiu apenas agora: ele foi evoluindo com o passar das gerações e se tornando um dos jogos mais importantes e influentes da atualidade.” (QUESSADA, 2016, p. 54). Dessa forma, os jogadores passaram a estudar o jogo e a aperfeiçoarem suas jogadas. Atualmente, sendo incluído na categoria dos esportes intelectuais, também veio ocupar o âmbito do mercado de trabalho, transformando-se em uma profissão e se expandindo, como indica Quessada (2016, p. 58), quando sublinha que o “[...] reconhecimento do Poker como esporte elevou a profissionalização de muitos jogadores, que passaram a ser considerados atletas.”

De igual forma, Mangabeira (2015. p. 9) assinala que o “[...] vício deu lugar à profissão; a sorte cedeu diante da técnica, e o sucesso financeiro é o elemento semântico que permite a redefinição das tensões e perigos da trajetória.” Entretanto, a profissionalização dos jogos de raciocínio não exclui a existência do vício, pois muitos dos que procuram os jogos, para fins de lazer, acabam tornando-se dependentes, principalmente quando a atividade envolve apostas em dinheiro real e o jogador almeja ter algum ganho, além do prazer que o jogo proporciona.

7 A violência de gênero presente nos jogos

Com o crescente uso da *internet*, nos dias atuais, percebe-se sua presença em diversos âmbitos, na realidade das pessoas. Por essa perspectiva, os preconceitos e discriminações existentes na sociedade também passaram ao virtual, facilitando sua disseminação, em função do anonimato que a *internet* oferece. Nos jogos não será diferente, devido ao imaginário criado pela sociedade de que “é coisa de menino”.

Paiva (2019) afirma que toda e qualquer maneira de blasfêmia direcionada às mulheres, nas reportagens e relatos a respeito dos jogos, era justificada pela

ética do jornalismo, porque os profissionais dessa área não poderiam deixar de transmitir a verdade sobre as eventualidades do jogo. “As redes sociais foram projetadas à semelhança do videogame: como fantasia de poder. Você pode tudo se souber jogar.” Assim, poderiam até mesmo disseminar informações falsas, visando a criticar a presença das mulheres nessa esfera.

Bristot, Pozzebon e Frigo (2017) frisam que a presença de uma mulher como personagem nos jogos não manifesta representatividade, mesmo que esta esteja presente em grande parte dos jogos existentes. Isso ocorre, porque as personagens retratadas nos jogos não condizem com a realidade das mulheres, sendo possível analisar a discrepância na aparência física, vestes, ou na falta destas, e seu comportamento, já que essas mulheres são apresentadas com trivialidade e de forma inadequada às situações que enfrentam, no enredo do jogo. As afirmações das autoras possibilitam o questionamento de que as representações distorcidas da realidade ocorrem devido aos estereótipos enraizados na sociedade, quanto às figuras masculina e feminina.

Essas figuras são representadas “[...] pelo herói extremamente forte movido pela vingança e que gosta de violência e a mulher sendo representada pela donzela frágil dócil e/ou hipersexualizada.” (BRISTOT; POZZEBON; FRIGO, 2017, p. 864). As autoras discorrem, ainda, sobre as consequências da objetificação da mulher, que não se dá somente nos jogos, mas também nas mídias, de uma forma geral, estereotipando o sexo feminino e estabelecendo padrões estéticos inexistentes e, portanto, impossíveis de serem alcançados. A mediocrização e a objetificação da imagem da mulher resultam na crença de que sua aparência é imprescindível, mais do que suas próprias características, tratando-as como objeto a ser consumido pelos homens. Por essas razões, ocorre a manipulação da aparência da personagem.

A situação vivida por Alice não é excepcional, levando jogadoras constantemente a se esconderem por trás de nomes masculinos, de sorte a evitar serem identificadas, pois, uma vez que os demais jogadores percebem a presença de uma mulher naquele jogo, o tratamento dirigido a essa pessoa se transforma completamente e o que se segue são as mesmas situações envolvendo xingamentos, desvalorização, humilhação ou assédio. Essa circunstância é prejudicial para o próprio universo dos jogos, visto que a crescente presença das mulheres nesses

espaços “[...] ajuda a elevar o número de jogadores tornando o mercado extremamente competitivo, dinâmico e inovador, (BRISTOT; POZZEBON; FRIGO, 2017, p. 864), ensejando maior investimento nessa área e, conseqüentemente, a criação de novos jogos.

Dado que o Poker é um jogo de raciocínio, “[...] um esporte de habilidades mentais e cognitivas, homens e mulheres, com qualquer idade, nível escolar ou profissão podem jogá-lo sem nenhum tipo de vantagem sobre o outro participante.” (QUESSADA, 2016, p. 58). Por esses fatores, questiona-se a exclusão das mulheres no espaço do *Poker*. “A imagem relacionada à prática do jogo tem se transformado e o processo em curso vem favorecendo uma desmistificação e conseqüente desestigmatização da prática do jogo como esporte.” (SILVA, 2015, p. 28).

Por conseguinte, a mulher defrontou o lugar que lhe foi atribuído, para sair do papel de dona de casa e se inserir nas demais atividades ofertadas para a sociedade, lutando para conquistar seu espaço em diversas áreas, um espaço que deve contar com a presença de um número maior de mulheres. “Entre as mulheres, o jogo é menos difundido, mas também há as que se seduziram pelo poker”, assevera Silva (2015, p. 30). Vemos que há espaço para a mulher, contudo, devemos nos questionar sobre o local em que ela está inserida e lhe é ofertado e o local que realmente quer ocupar. A diferença entre a quantidade de homens e mulheres que se aventuram no *Poker* é enorme, realidade distinta dos *games*, onde as mulheres conquistaram um espaço de maior visibilidade. Posta assim a questão, a relevância deste estudo irá se atrelar novamente ao feminismo.

Custódio e Rodrigues (2016) relatam a experiência de uma jovem jogadora de *Poker* que se destacou devido a ser a primeira mulher a vencer um torneio de uma determinada modalidade, em sua cidade. A jovem descreve o preconceito enfrentado nas mesas de *Poker* por algo imanente: o fato de ser mulher. Entretanto, ela foi capaz de usar isso ao seu favor, enfrentando homens na mesa de jogo que a subestimavam e os vencendo, provando sua capacidade, coragem e diferencial.

Se, por um lado, a presença das mulheres nos jogos de raciocínio é uma problemática a ser analisada devido a todos seus encontros, levando-nos a pensar que não se trata da afirmação do feminino, mas da negação de um ser fundado na sexualidade, que se resume unicamente ao seu sexo biológico.

Considerações finais

As diversas linhas de subjetivação que perpassam a mulher, nos jogos de raciocínio, transformam sua performance, levando uma parte considerável de meninas que jogam *online* a assumir novas identidades, como uma forma de proteção nesse espaço, escondendo suas singularidades como uma válvula de escape dos assédios e demais violências. Cabe também aos homens analisarem o papel que estão desempenhando, no âmbito dos jogos, a fim de repensar o tratamento dirigido às mulheres e, assim, ajudar na transformação dessa realidade, tornando os jogos *online* e presencial lugares seguros para o sexo feminino, livres de ressalvas e receios. Todavia, essa é uma luta que ocorrerá gradualmente, havendo a necessidade de mais pessoas se conscientizando e se unindo a ela.

Paiva (2019) discorre sobre o *gamer* como um propagador do fascismo, nos jogos *online*. Em sua teoria, concebe que o *gamer* não é confrontado na esfera pública e, por isso, se oculta por trás de uma tela de computador, no âmbito privado, fazendo com que se sinta livre para propagar discursos de ódio contra minorias. Dessa forma, o *gamer* estará alheio aos problemas do mundo, como a violência de gênero presente em toda a sociedade, não admitindo que essas questões invadam os jogos. Portanto, ele não irá revelar suas falhas para sociedade.

“É importante que os antifascistas compreendam o videogame, e pra isso é importante que o videogame saia de casa, supere o âmbito privado” (PAIVA, 2019), tornando possível que o tema dos jogos seja difundido nos problemas discutidos pela sociedade e um número maior de pessoas voltem seu olhar para isto. Paiva (2019) conclui, sugerindo que “[...] temos que ser criativos, temos que criar novas formas de consumo e distribuição do videogame que possam acontecer fora de casa e fora dos algoritmos que premiam o fascismo e a misoginia.” Por isso, nossas lutas têm que ser direcionadas às possibilidades de transição, ou seja, à possibilidade de se ser o que se quiser e poder mudar, oferecendo à mulher a oportunidade de estar inserida nos lugares que desejar, sem receio ou medo.

Referências

AGAMBEN, Giorgio. O que um dispositivo? *In: O que é o contemporâneo?* e outros ensaios. Tradução de Vinicius Nicastro Honesko. Chapecó, SC: Argos, 2009.

BRISTOT, Paula Casagrande; POZZEBON, Eliane; FRIGO, Luciana Bolan. A representatividade das mulheres nos games. *In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL – SBGAMES*, 16, nov. 2017. *Anais [...]* Curitiba-PR. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2017/papers/CulturaFull/175394.pdf>Acesso em: 07 out. 2019.

CASSIANO, Marcella; FURLAN, Reinaldo. O processo de subjetivação segundo a esquizoanálise. *Psicologia & Sociedade*, Ribeirão Preto, v. 25, n. 2, p. 373-378, 2013.

CORREIA, João Pedro Castro. *PGDL: Sistema para definição genérica de jogos de Poker*. 2013. 121 f. Dissertação (Mestrado em Engenharia Informática e Computação) Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto, Porto, 2013.

CUSTÓDIO, Valmir; RODRIGUES, Ive. *Universitária de Prudente vence preconceito e se destaca no pôquer*. 2016. Disponível em: <http://globoesporte.globo.com/sp/presidente-prudente-regiao/noticia/2016/12/estudante-de-prudente-vence-preconceito-e-se-destaca-no-poker.html>>. Acesso em: 09 out. 2019.

DELEUZE, Gilles. O que é um dispositivo? Tradução de Ruy de Souza Dias e Helio Rebello (revisão técnica), 2001. (não publicado). Do original: *Qu'est-ce qu'un dispositif?* *In: Michel Foucault philosophe*. Rencontre internationale. Paris 9, 10, 11 janvier 1988. Paris: Seuil, 1989.

ESTEPHAN, Nyvi. *Nerd ou geek?* Júlia Rabello e Nyvi Estephan falam tudo sobre o universo dos *games*. Fale Conosco. 2019. (13m54s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=XczYG0Ulylg&feature=youtu.be>>. Acesso em: 12 set. 2019.

IMSA WORLD MASTERS. *International Mind Sports Association*. 2012. Disponível em: <http://www.imsaworld.com/wp/>>. Acesso em: 16 maio 2019.

JENSEN, Larissa. *E-Sports: Profissionalização e espetacularização em competições eletrônicas*. 2017. 114 f. Dissertação (Mestrado em Educação Física), Universidade Federal do Paraná, Setor de Ciências Biológicas, Curitiba, 2017.

MANGABEIRA, Clark. Castelo de cartas: perícia, esportivização e profissionalização do jogo de poker. *Esporte e Sociedade*, Mato Grosso, ano 10, n. 26, set. 2015.

MARQUES, Leonardo Araujo. Aspectos legais e tributários do poker e dos demais esportes da mente: A necessidade de uma regulamentação específica! *EMERJ*, Rio de Janeiro, v. 15, n. 59, p. 199-216, jul./set. 2012.

OLIVEIRA, Gilberto; CHEREM, Eduardo H.L.; TUBINO, Manoel J.G. A inserção histórica da mulher no esporte. *Revista Brasileira de Ciência e Movimento*. Brasília, v. 16, n. 2, p. 117-125, 2008.

PAIVA, Pedro. *O gamer como germe do fascista online e a urgência do videogame na rua*. 2019. Disponível em: <http://escrevalolaescreva.blogspot.com/2019/07/o-gamer-como-germe-do-fascista-online-e.html?m=1>>. Acesso em: 18 ago. 2019.

PEREIRA, Marcelo de Andrade. Performance e educação: Relações, significados e contextos de investigação. *Educação em Revista*, Belo Horizonte, v. 28, n. 1, p. 289-312, mar. 2012.

QUESSADA, Luís Lupianhes Quessada. Detalhes sobre a transmissão televisiva de Poker. *Altejour*, São Paulo, Grupo de Estudos Altejour: Jornalismo Popular e Alternativo (ECA-USP), ano 07, v. 02, n. 14, jul./dez. 2016.

RAGO, Margareth. “Estar na hora do mundo”: subjetividade e política em Foucault e nos feminismos. *Interface* (Botucatu), v. 23, 2019. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1414-32832019000100150&lng=en&nrm=iso>. Acesso em: 17 ago. 2019.

RAGO, Margareth. Descobrendo historicamente o gênero. *Cadernos Pagu*, Campinas, n.11, p. 89-98, 1998.

ROLNIK, Suely. *Cartografia Sentimental: transformações contemporâneas do desejo*. 2ª edição. Porto Alegre: Sulina; Editora UFRGS, 2016.

RUBIO, Katia; SIMÕES, Antônio Carlos. De espectadoras a protagonistas: A conquista do espaço esportivo pelas mulheres. *Movimento*, Rio Grande do Sul, v. 5, n. 11, p. 50-56, 1999.

SANDER, Jardel. Corpo-dispositivo: cultura, subjetividade e criação artística. *ArtCultura*, Uberlândia, v. 13, n. 23, p. 129-142, jul./dez. 2011.

SANTANA, Anabela Maurício. Mulher mantenedora/homem chefe de família: uma questão de gênero e poder. *Gepiadde*, Itabaiana, ano 4, v. 08, p. 71-87, jul./dez. 2010.

SILVA, Guilherme Elias da. *Relações de trabalho dos jogadores profissionais do poker: um estudo à luz da psicossociologia*. 2015. 240 f. Tese (Doutorado em Psicologia), Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Faculdade de Ciências e Letras de Assis, Assis (SP), 2015.

SOARES, Leonardo Barros; MIRANDA, Luciana Lobo. Produzir subjetividades: o que significa? *Estudos e Pesquisas em Psicologia*, UERJ, RJ, ano 9, n. 2, p. 408-424, 2009.

TILLY, Louise Audino. Gênero, história das mulheres e história social. *Cadernos Pagu*, Campinas, n. 3, p. 29-62, 1994.

Recebido em jan. 2021
Aprovado em dez de 2021.