

Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”
Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação
Helena Vieira Nogueira
Monique Lorraine Martins Ferrarini

DOCUMENTÁRIO DONZELA EM DEFESA: AS MULHERES NOS GAMES

Bauru
2017

Helena Vieira Nogueira
Monique Lorraine Martins Ferrarini

DOCUMENTÁRIO DONZELA EM DEFESA: AS MULHERES NOS GAMES

Documentário apresentado em cumprimento parcial às exigências do Curso de Jornalismo da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, do Departamento de Comunicação Social, da UNESP – Universidade Estadual Paulista “Julio de Mesquita Filho”, para obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social - Jornalismo.

Orientador do Projeto Experimental

Prof. Dr. Marcos “Tuca” Américo

Bauru
2017

Helena Vieira Nogueira
Monique Lorraine Martins Ferrarini

DONZELA EM DEFESA: AS MULHERES NOS GAMES

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Universidade Estadual Paulista como exigência parcial para obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social com Habilitação em Jornalismo.

Aprovado em __/__/__

BANCA EXAMINADORA

Prof.^a Juliana Gobbi Betti
Membro da Banca Examinadora

Prof. Dr. Denis Porto Renó
Membro da Banca Examinadora

Prof. Dr. Marcos “Tuca” Américo
Orientador e presidente da Banca Examinadora

Dedicatória

Dedicamos este documentário a todas as meninas e mulheres que confiaram a nós seus depoimentos de abuso e discriminação. Que elas sejam um exemplo de força e coragem para todas as jogadoras e que fortaleçam a luta a favor da diversidade midiática e à criminalização da violência de gênero

Agradecimentos

Agradecemos primeiramente ao Professor Marcos, que aceitou nos orientar durante este trabalho, nos acompanhou e aconselhou valiosamente acerca da produção de um documentário

Agradecemos também a nossos familiares, que forneceram os equipamentos e custo benefício necessários para as gravações e foram motivação e apoio na nossa busca pela verdade quanto a essa questão que nos atinge diretamente

Agradecemos a designer Kaol Porfírio pela criação da identidade visual do documentário e pelo trabalho com a série “Fight Like a Girl”, que inspira mulheres e meninas a combater estereótipos e concepções de gênero

Eu, Helena, agradeço ainda à Unesp, pela oportunidade de realizar intercâmbio para a University of Victoria, no Canadá, e adicionar a nosso trabalho novas perspectivas da academia canadense.

DONZELA EM DEFESA: A MULHER NOS GAMES

Resumo

O documentário propõe discutir o ambiente virtual, social e produtivo dos jogos eletrônicos, nos quais, apesar de já ser a maioria do público de jogadores, as mulheres ainda lutam por seu reconhecimento e representatividade. Em sua concepção, os *games* seguiram a mesma linha que as ciências da computação e direcionaram sua produção e publicidade para o público masculino. A baixa representatividade, além do ambiente de trabalho majoritariamente masculino e discriminatório da produção de jogos, faz com que a cultura gamer não seja democrática para com os diferentes gêneros. A fim de verificar a veracidade da premissa de que os videogames são domínio do gênero masculino, o documentário “*Donzela em Defesa: a mulher nos games*” entrevistou mulheres que gostam e trabalham diretamente com jogos eletrônicos, tanto no Brasil quanto no Canadá, polo importante da indústria de jogos. Abordando problemáticas tangentes e reunindo convicções, este documentário teve como objetivo problematizar a representação, a representatividade e o espaço de trabalho de mulheres neste ramo do entretenimento, além de divulgar iniciativas feministas que abordam este assunto.

Palavras-chave: documentário, feminismo, videogames, jornalismo, mulher

Abstract

This documentary intends to question video game’s virtual, social and production environments, in which, despite being majority among players, women still struggle for recognition and representation. Since it’s conception, games have followed computer sciences’ footsteps and have devoted their production and advertising to masculine audiences. Hence, women’s stereotypical representation in games, in addition to the masculine and discriminatory environment in which their production is embedded, establish a gamer culture that isn’t democratic towards different genders. In order to verify the conception that states that video games are men’s domain, the production of the documentary “*Damsel in Defense: women in games*” gathered interviews with women that play and work with games in Brazil and Canada. Through a plural approach of different issues and opinions related to the discussion at hand, this documentary had as it’s objective to analyse women’s representation, representativity and work environment in the games industry and, in addition, to promote feminists social projects that aim to actively change this situation.

Key-words: documentary, feminism, video games, journalism, women

SUMÁRIO

1.0 Introdução	8
2.0 Fundamentação Teórica	9
2.1 “The can-do girl” vs “the at-risk girl”: impactos da representação midiática	9
2.2 Os videogames como espaço masculino	10
2.3 Feminismo e games	11
2.4 Documentário	12
3.0 Planejamento do Produto Jornalístico	13
3.1 Pré Produção	14
3.2 Metodologia de execução	14
3.3 Produção	15
Tabela 1 – Entrevistados e Referências	15
3.4 Execução	18
3.5 Brazil's Independent Games Festival 2016	19
Comic Con Experience 2016	19
Campus Party Brasil 2017	19
3.6 Atividades realizadas	19
4.0 Considerações Finais	21
5.0 Apêndices e Anexos	22
6.0 Referências Bibliográficas	35

1.0 Introdução

A pesquisa Game Brasil 2016, realizada pela ESPM confirma: as mulheres são maioria entre os jogadores. Cerca de 52,6% das pessoas que jogam são do sexo feminino. Apesar do número crescente, a realidade das mulheres no universo dos videogames¹ não é democrática. Machismo, assédio e perseguição são problemas recorrentes que as *gamers* enfrentam no espaço online. A explicação para este comportamento hostil do gênero masculino seria baseada em um aspecto cultural e mercadológico: os jogos eletrônicos são feitos para homens e, assim, adentrar este universo é uma tarefa complicada. Para Moita (2004 p.3) “video games enquanto universo predominantemente masculino, ajudam a reproduzir o modelo patriarcal de sociedade, estabelecendo quem sabe, ou não, jogar e é o dono do poder naquele espaço.”

Esta convenção de “universo masculino”, contraria o avanço da participação das mulheres no meio dos videogames e dificulta na diluição da misoginia presente no conteúdo dos jogos eletrônicos, prejudicando o público feminino.

A participação das mulheres no ambiente dos *games* é um tema que deve ser discutido e problematizado constantemente, visto o caráter de formador de opinião que os jogos eletrônicos possuem em relação ao seu público, considerando que crianças e jovens também fazem parte do público-alvo. Desta forma, o documentário busca criticar a não inserção de mulheres no mercado tecnológico e a má representação nos videogames¹, incluindo a discussão sobre estereótipos e o papel da mulher, geralmente atribuído à “donzela indefesa” neste contexto. Assim, *Donzela em Defesa: as mulheres nos games* busca apresentar a pluralidade de mulheres que jogam, competem profissionalmente e trabalham com o mercado dos *games*, de forma que seja uma ferramenta para melhorar sua inclusão neste espaço e discutir o porquê deste universo ser considerado um espaço masculino.

Conhecido por sua política de incentivo fiscal às empresas de jogos eletrônicos, o Canadá pode ser considerado um pólo mundial de produção de videogames e de discussões acerca do tema. Aproveitando a oportunidade de uma das integrantes da dupla ter participado de um intercâmbio no país norte americano no período de produção deste produto, o documentário foi produzido no Brasil e no Canadá, por ser um local promissor para realização de entrevistas.

¹ Neste relatório utilizamos a grafia da palavra “videogame” de acordo com o Michaelis Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa.

O projeto baseia-se em discussões feministas na indústria dos videogames, como por exemplo, o realizado pela iniciativa *Feminist Frequency* de Anita Sarkeesian. Iniciativas de comunicação que propõe esta problematização como os sites especializados “Minas Nerds” e “Collant Sem Decote” também foram utilizadas. A orientação acadêmica sobre gênero e videogame vem de autores como Agosto(2009) e Moita(2004). Com relação à construção de um documentário e as discussões a respeito de roteirização, a base bibliográfica utilizar-se de nomes como Puccini(2007 e 2009), Bauer(2007), Harris(2004), Projansky(2014) e Maker (2006)

2.0 Fundamentação Teórica

2.1 “*The can-do girl*” vs “*the at-risk girl*”: impactos da representação midiática

Na pós-modernidade, o termo “*girl power*” possui um efeito diferente daquele usado pelas feministas do início da terceira geração, na década de 1990. Altamente reproduzido na mídia, tal termo denota um discurso conhecido como “pós-feminismo” em que um determinado tipo de garota, loira, magra, esportiva, inteligente, pode fazer tudo o que quiser, mas ainda precisa ser “bonita” e subordinada ao olhar masculino, como por exemplo a personagem Samus Aran, pertencente à franquia Metroid. O pós-feminismo midiático apresenta um discurso contraditório que afirma que os propósitos do feminismo foram alcançados e, portanto, o mesmo não é mais necessário. No entanto, um conjunto de expectativas normativas ainda afeta diretamente as identidades femininas ocidentais, demonstrando que o feminismo ainda se faz necessário.

Neste panorama, a representação midiática é central, pois transforma meninas e mulheres em “objetos visuais fabulosos e escandalosos à mostra” (Projansky, 2004, p. 6). Expostas de forma intensa no universo público, as mulheres são abordadas na mídia na forma de representações hiperssexualizadas, estereotipadas e enfraquecidas. Tais representações “infligem pânico moral sobre a figura feminina” (Projansky, 2004, p. 8), o que gera expectativas e obrigações sobre os papéis sociais dados como femininos e perpetua a conotação da categoria de garota “*at risk*” (“em risco”), o oposto do que Harris denomina como “*can-do*” (“capaz”, de tradução nossa). Em relação à segunda categoria, as garotas “*at risk*” são, segundo Harris:

Enquanto garotas *can-do* são otimistas, auto-inventivas e orientadas para o sucesso, o comportamento das demais meninas é alvo de preocupação moral no que tange à delinquência juvenil, nihilismo e atitudes anti-sociais. (...)

At-risk e juventude que “toma riscos” são frequentemente entendidas como tendo herdado as más atitudes que permeiam suas comunidades.” (Harris, 2004, p. 25)

Harris (2004, p. 16) ainda discute a representação da “*can-do girl*”, a garota “flexível, individualista, resiliente, determinada e que facilmente segue direcionamentos não lineares para o sucesso”, como a mais recorrente na mídia, em que o conceito de *girlpower* “é usado para vender roupas e acessórios como roupas íntimas, bolsas, jóias, chapéus, e roupas em tamanho ‘baby look’” (Harris, 2004, p. 21).

Sob a lente de Harris, é possível perceber que a “*can-do girl*” se expressa nos games na forma de personagens hiperssexualizadas, assistentes, acompanhantes, não atuantes e submissas. Seu impacto na trama é geralmente reduzido e sua fisionomia corporal é repetida e padronizada. A narrativa simplória e a abordagem não diversificada das mulheres nos games afeta diretamente a auto-estima feminina, pois uma representação midiática não representativa “serve como um aviso para todas as mulheres de que o fracasso é uma possibilidade constante que deve ser evitada por meio de dedicação contínua” (Projansky, 2014, p. 4). Entendemos ainda, e concorda conosco uma de nossas fontes especializadas, a Dra Jo-Anne Lee, especializada em teoria e prática feminista anti-racista e descolonizadora, que mulheres que jogam videogame e trabalham com tecnologia são consideradas “*at-risk*”, pois tomam o risco de ocupar um espaços concebidos como masculinos.

2.2 Os videogames como espaço masculino

Em sua concepção, na década de 1970, os primeiros fliperamas herdaram das ciências da computação, a questão cultural que garante mais liberdade ao homem e ao incentivo aos jogos endossa um forte direcionamento ao público masculino. Primeiramente um passatempo bastante restrito, os videogames se popularizaram com a comercialização do Atari, que trazia pela primeira vez em massa a diversão interativa para dentro de casas ao redor do mundo. Em 1983, a indústria sofre um *crash* econômico, e ressurge com a popularização do *Nintendo Eletronic System* (NES). Desde então, os games se diversificaram dos consoles de mesa para computadores, consoles portáteis e aparelhos celulares.

Maria Luiza Arantes, uma de nossas entrevistadas, lembra o teor cultural dos papéis de gênero propostos na sociedade, que determina o padrão de comportamentos e também o teor de brincadeiras direcionadas para meninos e meninas. Dessa forma, por estar atrelado às ciências exatas e às atividades de lógica e raciocínio, culturalmente direcionada ao papel de

gênero masculino desde a infância, as desenvolvedoras pioneiras de games direcionaram suas campanhas de marketing aos homens, algo que se perpetuou na indústria até os dias atuais, em que é possível notar claras relações de poder, como explica Moita:

Onde quer que sejam jogados, os games parecem ser um espaço de relações de poder que são justificadas pelas diferenças entre homens e mulheres, atribuindo àqueles habilidades diferenciadas, ao mesmo tempo em que valorizam um grupo, menosprezam o outro, levando este a sua própria desqualificação. (Moita, 2004, p. 5)

A valorização dada à qualidades tidas como “exclusivamente masculinas”, dessa forma, retroalimentam um ciclo de produção de cria para homens, tem seus espaços de consumo dominados por estes e impede a inserção de demais gêneros na indústria. No esforço de ocupar um espaço que “não as pertence”, “as meninas são constituídas pelo grupo novo que está entrando naquele espaço e que se constitui como ameaça ao poder dos já estabelecidos” (Moita, 2004). Reafirmar este ciclo, retroalimentá-lo sem questioná-lo e negligenciar a presença de mulheres são os fatores que justificam, desta forma, representações femininas em prol do olhar masculino.

Para Fortim, além disso, os discrepantes papéis de gênero que permeiam os games também estão relacionados ao pioneirismo japonês na indústria:

Outra explicação sociológica para a disparidade entre os gêneros é o fato de que a maioria dos jogos é feitos no Japão, país de cultura patriarcal e que tem diferentes percepções sobre a mulher e o feminismo do que se tem no ocidente (Fortim, 2008, p. 3)

2.3 Feminismo e games

Em 1981, com o icônico “*Donkey Kong*”, a Nintendo introduz nos jogos eletrônicos um conceito já tradicional na literatura e no cinema: a donzela indefesa. No jogo, a donzela capturada pelo gorila gigante serve como motivação, derivada de interesse amoroso, para o personagem masculino que deve passar por obstáculos para salvá-la. A figura de linguagem ilustrada pela donzela, posteriormente tida como Princesa Peach, abre espaço para representações femininas que são adereço e estão alheias às narrativas dos jogos.

Elencando diferentes concepções de gênero nos games, a série de vídeos *Tropes vs Women*, da crítica midiática e ativista Anita Sarkeesian, mostra como figuras de linguagem norteadas por concepções de gênero são dominantes nesse ramo de entretenimento. “Linguagem corporal”, “olhar masculino”, “armadura substituída por lingerie” e “mulher

como recompensa” são algumas das figuras abordadas por Sarkeesian em suas palestras e vídeos. Fortim aponta papéis similares desempenhados por personagens femininas e, ainda, explica como estes traços de design são atuantes na seleção de público:

Muitas mulheres reclamam, pois as personagens mulheres muitas vezes são as mais fracas do jogo, o que faria com que as mulheres para poder terminar adequadamente a aventura tivessem que jogar com papéis masculinos. Muitos autores acreditam que o fato de muitas personagens de games serem hipersexualizadas não atrai as mulheres para jogar, uma vez que elas não se reconhecem nesse papel. (Fortim, 2008, p. 4)

Vítima do polêmico episódio jornalístico conhecido como *Gamergate*, Anita sofre constantes ameaças contra a sua integridade, seja difamação em caixas de comentários e até ameaças de bomba em eventos em que seria palestrante. No Brasil, o mesmo ocorre com a ilustradora e ativista Kaol Porfírio, que movimenta a campanha “*Fight Like a Girl*”. A abordagem desta violência em ambientes digitais, além das discriminações sofridas por mulheres que jogam e competem profissionalmente online, está quase ausente na academia brasileira.

2.4 Documentário

Apesar de utilizar os mesmos instrumentos e práticas de filmagem, a diferença primordial entre um filme e um documentário é a abordagem do tema. Bauer comenta que, assim como nos filmes, o documentário utiliza das mesmas possibilidades que um filme de ficção, como por exemplo, planos de câmera e a possibilidade de montagem de um filme. Porém, afirma:

Existe um elemento básico que diferencia um do outro, que é a abordagem do tema, a maneira como um documentarista se aproxima de seu objeto, mais sujeito a surpresas, levando a um desnudamento, forçando aberturas para o indeterminado, e conseqüentemente à abundância inata daquilo que a realidade nos oferece. (Bauer et al, 2007, p. 77)

Deste modo, o assunto é tratado de forma mais realística, onde o próprio autor não sabe o que pode acontecer. Outro aspecto relevante na produção de um documentário é o fato de que não é necessária uma pré roteirização de seu filme. Puccini lembra que a inserção deste tipo de roteirização aconteceu em um momento marcado por roteiros clássicos de filmes ficcionais e causou uma ruptura na história dos documentários.

Falar em roteiro agora só terá sentido na etapa de pós-produção do filme. O filme agora será resultado de um árduo trabalho de montagem, montagem esta que será feita a partir de muito material filmado. A regra é jogar com o imprevisto e o improviso da filmagem, o que valoriza sobremaneira o papel do cinegrafista na construção do documentário. (Puccini, 2007, p. 19)

Portanto, a opção de utilizar a roteirização como elemento pós produção é a alternativa ideal para o documentário *Donzela em Defesa*. Buscamos mostrar a realidade de diferentes jogadoras para assim obter um grau de representação adequado, assim como Puccini lembra

“De posse de todo o material captado, será apenas na sala de montagem que o diretor, assessorado por seu montador, terá total controle do universo de representação do filme. O percurso é marcado pela perspectiva daquilo que está por vir, a captura de um real que gradualmente vai sendo moldado até se transformar em filme” (Puccini, 2007, p. 21).

O jornalismo voltado à cobertura de jogos eletrônicos é pouco discutido na academia. Ele se posiciona dentro de um jornalismo particularizado sobre tecnologia e, assim como outras vertentes do jornalismo especializado, caracteriza, segundo Tavares (2009), uma especialidade de jornalismo “associada a formação de grupo sociais consumidores de mídia cada vez mais distintos”, que acompanha a evolução dos meios de comunicação.

3.0 Metodologia

3.1 Planejamento do Produto Jornalístico

O documentário *Donzela em Defesa* propõe-se a um público alvo composto por homens e mulheres. De acordo com Guia Prático de Classificação Indicativa da Secretaria Nacional de Justiça, a faixa etária ideal para a exibição do documentário é a partir dos 12 anos de idade, pela possibilidade do produto incluir palavras de baixo calão na fala dos entrevistados. O composto pretendido inclui pessoas das classes sociais alta, média e baixa, majoritariamente média e alta, por conta do alto preço dos videogames no Brasil tornar a atividade restrita a um público de maior poder aquisitivo.

A dupla pretende lançar o documentário na plataforma de vídeo online *Youtube*, de forma seriada, com cerca de 4 capítulos de 10 minutos cada. O produto final desta banca tem aproximadamente 40 minutos. Há a possibilidade também de veicular o produto no canal de TV a cabo Esporte Interativo, por meio de contato com uma das fontes entrevistadas. Caso isso ocorra, o planejamento inclui dividir o conteúdo em dois capítulos de aproximadamente 23 minutos. A divulgação de *Donzela em Defesa* inclui a criação de uma página no *Facebook*, de um canal no *Youtube*, a compra de uma ilustração exclusiva da artista Carolina Porfírio e a divulgação feita pelos próprios entrevistados, que mostraram interesse em conversa prévia. Os custos de implantação do produto incluem o valor da ilustração e a promoção da página do *Facebook* para atingir o maior público possível.

3.2 Pré-Produção

Iniciada em maio de 2016, quando a dupla decidiu o orientador para o projeto. Foi neste mês também que Helena Nogueira foi convidada participar de um intercâmbio de 4 meses em Victoria, no Canadá, por meio de edital oferecido pela Unesp. Por conta da greve dos professores, servidores e estudantes, o projeto ficou em espera até o início do semestre seguinte, em outubro. Levando em conta que Helena voltaria em janeiro e o fim do segundo semestre ser adiado para Março de 2017, a dupla optou por fazer parte do processo de entrevistas separado e terminar as gravações em janeiro. Decidiu-se também os eventos a serem cobertos pelo documentário em busca de entrevistas: *Big Festival*, *Brasil Game Show*, *Comic Con Experience* e *Campus Party Brasil*. Destes, somente a *Brasil Game Show* não pôde ser visitada.

Durante a etapa de pré-produção definiu-se os objetos gerais a serem tratados no documentário, as entrevistas-chave, preferências, e a compra de equipamentos. A base da discussão foi feita em um documento editável de forma simultânea, e os objetos a serem abordados foram classificados por cores, de acordo com sua importância para o projeto. Os objetos mais importantes foram grafados em vermelho, como os temas: sexualização, mercado de trabalho, machismo, representação e representatividade. Dentro destes temas principais outros foram criados, grafados nas cores preta, amarela, laranja ou azul, que significavam, respectivamente: temas essenciais, temas perigosos, temas tangenciais, e temas que levavam à conclusão.

Os temas grafados em preto davam continuidade à linha de pensamento do tema principal. Por exemplo: o tema principal Machismo desenrolava-se sem “inclusão x exclusão -> assédio”, “perseguição”, “falta de inclusão à tecnologia” “educação por gênero”, entre outros. Os temas em amarelo, tidos como “perigosos” são assuntos polêmicos, como por exemplo a discussão de quando a hipersexualização de uma personagem feminina é em relação à personalidade da personagem em si e quando é com relação ao mercado masculino. Já os temas representados na cor laranja dizem respeito ao que tangencia o universo gamer, como por exemplo o videogame como arte, a capacidade dos jogos em influenciar, entre outros. Por fim, o tema azul, que conclui a linha de pensamento, é a necessidade do empoderamento de personagens mulheres nos games.

3.3 Produção

Após a etapa de pré-produção que aconteceu de agosto a novembro, as entrevistas começaram a ser agendadas, apesar da dificuldade de obter resposta que perdurou durante toda a produção deste documentário. Procurou-se mesclar entrevistas com profissionais da área relacionada à videogames e feminismo, mulheres que jogam videogame, mulheres que já sofreram algum tipo de assédio enquanto jogavam e também a opinião de homens sobre o assunto, para que se abordasse o máximo de opiniões possíveis sobre o tema. Na Tabela 1, abaixo, há a lista das 30 entrevistas realizadas para este documentário. Está em ordem cronológica e contém uma breve explicação sobre cada entrevistado.

Tabela 1 – Entrevistados e Referências

Nome do Entrevistado	Sinopse
Dr Jo-Anne Lee	PHD em Sociologia pela Universidade de <i>Saskatchewan</i> , especializada em teoria e prática feminista anti-racista e descolonizadora. Professora do Departamento de Estudos de Gênero na <i>University of Victoria</i> (UVic). Entrevistada em Victoria (BC), durante intercâmbio no Canadá.
Nathalie Down	Bacharel em Artes e especializada em Estudos de Gênero e Justiça Social pela <i>University of Victoria</i> , mestre em Mídia Digital pela <i>Ryerson University</i> . Está desenvolvendo um game de justiça social junto com uma equipe da UVic. Entrevistada em Victoria (BC), durante intercâmbio no Canadá
Kaol Porfírio	Formada em Sistemas de informação e em Desenvolvimento de jogos, designer criadora da série de estampas “ <i>Fight Like a Girl!</i> ”. Entrevistada durante a Comic Con Experience 2016
Mariana Bocault	<i>Game Designer</i> , trabalha como <i>Economy Game Designer</i> no estúdio <i>Behaviour Interactive</i> em Montreal. Entrevistada em Montreal (QC), durante intercâmbio no Canadá.

Érica Siqueira do Amaral	Web Designer, trabalhou como Analista de Rede na Ericsson Brasil. Gamer, possui um canal no <i>YouTube</i> em que fala sobre jogos e joga com sua filha de 4 anos, Júlia.
Fernanda Brahemcha	Gamer, formada em Tradução, cursa pós-graduação em Localização de Jogos. Membro do grupo Minas Nerds
Gabriele Saunitti	Gamer, Formada em Design, autora do trabalho de conclusão de curso “Representatividade importa sim!”, que consiste em redesenhar personagens da cultura pop como mulheres normais. Membro do grupo Minas Nerds.
Patrícia Carvalho	Gamer, formada em Publicidade e Propaganda, membro do grupo Minas Nerds
Felipe Pedroso da Costa	Entrevistado durante visita ao “Stomp eSports Bar”
Eduardo Natam Klemp	Dono do “Stomp eSports Bar”
Aramis Pelissari	Entrevistado durante visita ao “Stomp eSports Bar”, trabalha no setor de games do canal de TV Esporte Interativo
Lucas Rodrigues	Entrevistado durante visita ao “Stomp eSports Bar”. Vice Campeão do campeonato mundial de “ <i>Pump it up</i> ” em 2005, 2006 e 2011
Ana Carolina Von Daben	Gamer, cosplayer, estudante de biologia. Membro do grupo Minas Nerds
Fabiana Seto	Gamer, formada em Design. Membro do grupo Minas Nerds.
Maria Luiza Buquera	Gamer, palestrante na <i>Campus Party 2017</i> e da <i>Women TechMakers SP #07</i> . Autora do trabalho de conclusão de curso “Sexismo nos campos de justiça - o posicionamento de marca interferindo na jogabilidade de <i>League of Legends</i> ”. Membro do grupo Minas Nerds
Izadora Perkoski	Membro da <i>Women Up Games</i> , palestrante na <i>Women TechMakers SP #07</i> , formada em Psicologia pela Universidade Evangélica do

	Paraná
Flávia Gasi	Jornalista, doutora em Comunicação e Semiótica, autora do livro “Videogames e mitologia”. Colunista no portal de games IGN Brasil e co-fundadora do site Garotas Geeks.
Bruno Silva	Jornalista, editor da área de Games e Música do site de entretenimento Omelete.
Ariane Parra	Estudante de engenharia de produção e fundadora da iniciativa <i>Women Up Games</i> .
Miguel Soares	Gamer, estudante de desenvolvimento de games.
Samanta Lopes	Gamer, Publicitária, estudante de pedagogia e membro da <i>Women Up Games</i>
Anderson A. Santos	Entrevistado durante a <i>Campus Party Brasil 2017</i>
Augusto Manaro	Entrevistado durante a <i>Campus Party Brasil 2017</i>
Carlos Morais	Entrevistado durante a <i>Campus Party Brasil 2017</i>
Carlos Alberto Gomes Jr.	Entrevistado durante a <i>Campus Party Brasil 2017</i>
Fernando Faraone	Entrevistado durante a <i>Campus Party Brasil 2017</i>
Guilherme de Oliveira	Entrevistado durante a <i>Campus Party Brasil 2017</i>
Marcos Henrique Cavalli	Entrevistado durante a <i>Campus Party Brasil 2017</i>
Rafael Barros Ramos	Entrevistado durante a <i>Campus Party Brasil 2017</i>
Victor Hugo de Sousa Rosa	Entrevistado durante a <i>Campus Party Brasil 2017</i>

Tabela 1: Lista das fontes entrevistadas para a realização do documentário cronologicamente

3.4 Execução

A dupla realizou o documentário utilizando duas câmeras DSLR de modelos Nikon D3100 E Canon T5 Rebel, ambas com lentes 18-55mm e sem entrada para microfone. Dois microfones de lapela sem marca foram utilizados, e em um deles a presença de ruído diminuiu a qualidade do áudio de algumas das entrevistas. O ruído externo nas entrevistas feitas em eventos também foi notado, e houve a necessidade de tentar contornar os dois problemas utilizando o software de edição *Adobe Audition* e o plugin de redução de eco *Acon Digital Deverberate*. O áudio foi capturado através de um conector ligado do microfone ao smartphone das alunas e posteriormente sincronizado com o vídeo. Uma técnica de bater palmas no início das gravações garantiu um trabalho de sincronização mais eficiente durante o processo de edição. Além disso, fez-se o uso de um tripé de alumínio, de uma lente de filtro UV e de cerca de 3 cartões de memória, um de 16GB e 95MB/s e outros 2 de 8GB cada.

Uma das dificuldades encontradas foi no uso dos cartões de memória. Devido a especificidade de cada equipamento, a câmera Canon, por ter uma velocidade de gravação grande, requer um cartão com velocidade de gravação semelhante ou maior. Dessa forma, somente o uso de cartões de velocidade acima de 95 MB/s eram utilizáveis na mesma e cartões “genéricos”, utilizados na Nikon D3100 não suportavam a velocidade de gravação. A compra de outro cartão com maior velocidade era inviável, o que acabou descontinuando o processo de gravação pela necessidade de revezar as câmeras.

O maior desafio em *Donzela em defesa* foi em relação à edição do áudio. Como as duas câmeras utilizadas não possuíam entrada de microfone e a dificuldade cada vez maior em pegar emprestado do departamento, a alternativa foi utilizar adaptadores de microfone para celular. Porém, dada a baixa qualidade do produto, algumas entrevistas não foram captadas com o microfone de lapela, mas pelo celular, tornando o áudio pobre em qualidade, com muitos ruídos e com eco. Apesar das tentativas em melhorar o áudio com a ajuda de plugins profissionais, a voz dos entrevistados acabava, metálica e pouco nítida. Dessa forma, a qualidade sonora do documentário foi comprometida por conta da falta de recursos para adquirir um microfone profissional.

Os próximos tópicos irão detalhar os eventos visitados durante a execução deste documentário e as atividades exercidas em cada um deles. Os eventos estão em ordem cronológica e são todos relacionados ao universo gamer.

3.5 Brazil's Independent Games Festival 2016

O evento é um dos maiores festivais de jogos indies - produzidos por pequenas empresas com baixo investimento - e foi realizado nos dias 25 de junho a 3 de julho em São Paulo. No evento a dupla começou o contato com algumas das fontes, por conta de um painel sobre mulheres, ministrado por Ariane Parra da Women Up Games² e a presença da jornalista Flávia Gasi. Gravações de off e o contato com outros profissionais da área foram substanciais para o início da produção do documentário.

Comic Con Experience 2016

A Comic Con Experience, versão brasileira da Comic Con International, é um evento voltado à cultura pop e aos quadrinhos. Foi realizada em São Paulo entre os dias 1 e 4 de dezembro. Na ocasião houve a entrevista com a designer do Rio Grande do Sul Kaol Porfírio em sua primeira passagem por São Paulo, e o aproveitamento da feira para a gravação de Off's, incluindo a autorização da empresa Hasbro para filmagens dentro do estande de Óculos VR da mesma.

Campus Party Brasil 2017

O último evento visitado ocorreu nos dias 31 de janeiro a 5 de fevereiro de 2017 em São Paulo. O objetivo da dupla neste evento era o de realizar as entrevistas finais e realizar outras com homens. A entrevista programada para o evento era da fundadora da Women Up Games, Ariane Parra. Através da rede de contatos dela conseguimos outras duas entrevistas no dia seguinte do evento e fizemos contato com o site de entretenimento nerd feminista "Collant Sem Decote" que possivelmente irá ajudar na divulgação do documentário. Também foram feitas imagens do evento em geral e cerca de 9 outras entrevistas.

3.6 Atividades realizadas

Como a linearidade do documentário dependia do encaminhamento de cada entrevista, a dupla decidiu por não fazer um pré roteiro. Em cada entrevista o assunto foi direcionado de acordo com a experiência de cada entrevistado e também através de perguntas base elaboradas pela dupla. Durante o processo de entrevistas, as alunas revezaram entre fazer a gravação e conduzir a entrevista.

Imagem 2: Roteiro de perguntas

² Women Up Games é uma organização que tem como objetivo inserir mulheres no mundo dos games, através de workshops, palestras, entre outros eventos.

Bruno - Omelete

Histórico - carreira acadêmica - carreira como jornalista

Qual o panorama do jornalismo de games no Brasil hj?

Como está o Brasil na questão de hostilidade de rede? (citar ultimo Omelete 360)

Você acha que o ambiente brasileiro é mais hostil para mulheres que programam/ são jornalistas na área/ que jogam?

Você acompanhou o caso do Gamergate? Como essa violência vinda da internet se torna nociva quando ela vem para o mundo real?

Quais jornalistas brasileiras você considera como "influenciadoras" no cenário de games?

Você pode comentar um pouco sobre o princípio dos games? E no Brasil?

Como é o cenário de produção de games no Brasil? Como o aumento de startups estão relacionadas aos jogos indie?

Porque tem tanto cara jogando? Como isso tem relação com a criação dos primeiros videogames?

Isso tem a ver com a falta de registro da presença de mulheres na história dos games?

O que a inclusão de mais jogadoras e profissionais no mercado de games impactam na economia criativa?

Você acha que video game é coisa de criança? Por que?

Flávia Gasi - IGN

Histórico - carreira acadêmica - carreira como jornalista

Qual o panorama do jornalismo de games no Brasil hj?

Oportunidades na área de games para mulheres no Brasil, inclusive para jornalistas*

Jornalista de games no Brasil - eventos de fora -

Como está o Brasil em questão de hostilidade na rede? você acha que o ambiente brasileiro é mais hostil para mulheres que programam/ são jornalistas na área/ que jogam?

Gamergate- violência vindo pro mundo real

Porque tem tanto cara jogando? Como isso tem relação com a criação dos primeiros videogames?

Isso tem a ver com a falta de registro da presença de mulheres na história dos games?

Como a literatura e cinema contribuem para a construção de arquétipos masculinos e femininos nos games?

"Coisas de criança" - game não tem idade

Quais personagens você mais se identifica nos jogos?

O que a inclusão de mais jogadoras e profissionais no mercado de games impactam na economia criativa?

Como a inserção de personagens femininas nos games pode tornar as narrativas mais diversificadas?

Findadas as gravações, deu-se início ao processo de decupagem, que durou cerca de 2 dias. A dupla assistiu todas as entrevistas, selecionou os trechos importantes, suas respectivas deixas iniciais e finais, deixou um aviso caso fosse necessário alterar o áudio, a possível utilização ou não do trecho e também possíveis ganchos com outros trechos, de modo a facilitar a roteirização e a edição. Todas as informações foram inseridas em uma planilha do Google (Apêndice 2).

Além da planilha, outro recurso interessante foi o compartilhamento de dados através de uma rede sem fio personalizada para dois notebooks. Com a rede, o acesso à pasta contendo todos os vídeos e os arquivos da edição era feito dos dois computadores, facilitando a transferência de arquivos e a organização de todo o material em um só lugar.

A roteirização e edição tomou cerca de duas semanas. A divisão de tarefas se deu da seguinte forma: Monique Ferrarini trabalhou na roteirização e Helena Nogueira na edição. O pré-roteiro pode ser encontrado no Apêndice 1 deste documento e apresenta a construção inicial com foco na narrativa. A inserção de efeitos sonoros foi feita posteriormente à construção deste pré-roteiro

4.0 Considerações Finais

Realizamos o *Donzela em Defesa* com muita paixão e entusiasmo. Este documentário requereu muita dedicação, mas o fizemos sem demasiado esforço. Sentimo-nos pioneiras ao abordar discussões de gênero nos videogames, algo em alta nas redes sociais, mas praticamente ausente na mídia tradicional e na academia brasileira, uma área ainda em construção. Nosso objetivo é trazer a discussão à tona, dar-lhe a devida importância, e, talvez, servir de instrumento para uma possível melhora no cenário gamer brasileiro para as mulheres.

Para nós, *Donzela em Defesa*, além de nosso primeiro documentário de média metragem, é uma porta de entrada para o jornalismo de games. Por meio de todo o processo tivemos ótimas oportunidades, conhecemos grandes ícones da mídia *gamer* e temos um sentimento de dever cumprido para com a conclusão de nosso bacharelado em jornalismo. Por ora, deixamos a objetividade e o compromisso jornalístico falar mais alto, a fim de evitar que a militância sobressaísse em nossa narrativa. Isto foi valioso pois abrimos espaço para que outros discursos e pontos de vista compusessem nosso estudo, que no final se apresenta plural e investigativo.

A discriminação e a violência nos games é um pequeno recorte da violência e da opressão real que mulheres sofrem diariamente. Sofremos diretamente as discriminações abordadas por este documentário, e desejamos abrir espaço de discussão para que estas formas expressas de violência sejam criminalizadas e erradicadas. Através de nossa abordagem, no mais, desejamos impulsionar dentro da academia brasileira o debate dos estudos de gênero sob linhas de estudo transnacionais e interraciais, para que esta reavalie, investigue e averigue concepções de gênero nas diferentes mídias e considere desenvolver este nicho de pesquisa. Ao somar novas abordagens, a academia impulsiona mudanças tangíveis e reais e tem potencial para, com o tempo, impactar a representação da donzela indefesa, para que esta seja substituída por mulheres em defesa de si próprias.

5.0 Apêndices e Anexos

Apêndice 1 - Pré Roteiro

Roteiro - Donzela em Defesa

Roteiro: Monique Ferrarini

Edição: Helena Nogueira

Tempo estimado: 40 minutos

Vídeo	Áudio
Tema 1: Abertura do documentário Imagem desfocada posteriormente focando em um Arcade Sequência com menina apertando “Ball Launch”	Sobe BG BG: Smooth McGroove
Tema 2: Expor o problema Vídeo: H Gasi (5) Vídeo: Fernanda (2) Vídeo: M Malu (1) Vídeo H Ana (4) Vídeo: M Eduardo 00:38-00:56	Fala sobre George R Martin comentando que faz personagens mulheres como pessoas “Quando eu era criança me perguntavam se menina sabia jogar videogame” Malu comentando de menina que gostaria de ser tratada como humana Ana comentando “respeitem a gente por ser gente, não por estar com um cara” Reação para a pergunta “Porque tem tanto homem jogando?” “Boa pergunta” Desce BG Gradativamente

<p>Tema 3: Nome do documentário</p> <p>Fade in Nome do documentário Fade out</p>	<p>Efeitos sonoros lembrando o barulho de um soco</p>
<p>Tema 4: Histórico dos Games</p> <p>Vídeo: H Bruno (3) Off - A evolução dos games</p>	<p>Bruno explicando minuciosamente a história da origem dos games até o cenário atual</p>
<p>Tema 5: Mulheres à margem da tecnologia</p> <p>Vídeo: M Malu (1) OFF - Imagens do Bar Stomp</p>	<p>Malu explicando a divisão de trabalho por gênero, a profissão masculina sempre dedicada ao sair de casa e à aventura, diferente do trabalho feito pelas mulheres. Comenta sobre a troca de papel entre profissões durante as guerras.</p>
<p>Tema 6: Grande nomes</p> <p>Vídeo: H Bruno (4)</p>	<p>Bruno comentando sobre grandes nomes de mulheres na produção dos games</p> <p>Desce BG gradativamente</p>
<p>Tema 7: Dificuldades das mulheres na tecnologia</p> <p>Vídeo: M Isadora (1) OFF - Museu de Ottawa</p>	<p>Fala sobre a falta de brinquedos que desenvolvem a lógica para as meninas e que isso causa danos a longo prazo</p>

Vídeo: Kaol Porfirio 2	Frase da Kaol “ Os Cursos de jogos ignoram as mulheres” Sobre ser a única meninas em faculdade de tecnologia e muitas desistirem do curso. Sobre o assédio com as professoras
Vídeo: M Malu	Comenta sobre a diferença dos brinquedos entre meninos e meninas

Tema 8: Humanas vs Exatas	
Vídeo: M Boyz (4) - Carlos p 03:15-03:52	Opinião sobre meninos e tecnologia
Vídeo: H Ariane (3) 03:27-05:46	Resposta à “Por que existem mais homens programando do que mulheres?”
OPCIONAL Vídeo: H Ariane (3) 05:52-07:26	Resposta à “Por que existem mais homens jogando do que mulheres?”
Vídeo: H Dr Lee (1) 00:54-03:05	O fato de que jogar games é uma atividade de gênero, de que garotas são sexualizadas
Vídeo: H Dr Lee (1) 05:44-06:38	O discurso por trás: como a sociedade estruturou as ciências exatas, e como as garotas estão contestando isso

Tema 9: Exemplos Negativos

Vídeo: M Boyz (1) - Marcos
03:43-05:06

Marcos comenta quanto ao movimento feminista: “têm casos que são extremos”, “às vezes elas acabam passando do limite”

Vídeo: M Boyz (4) - Carlos p
01:15-01:54

Carlos comenta: "eu sou feminista mas não sou radical"

Vídeo: Fernanda (3) 00:15-00:48

Fernanda comenta: “eu não me sinto representada como mulher nos games”

Vídeo: Fernanda (3) 00:50-02:07

Questões relacionadas à existência de “personagem” e “personagem feminina”

Vídeo: H Ana (3) 04:33 (a 06:04)-
(06:28) a 08:04
Off de Imagens das personagens para
ilustrar os exemplos

Vários exemplos de personagens hipersexualizadas

Vídeo: H Patty (3) 04:25-(04:54)
06:00

Patty sobre FFXV: "colocar uma mulher no grupo principal não é apelativo".

Vídeo: H Patty (3) 08:33-09:10

Comentário sobre o jogo Assassin's Creed: Syndicate, a mulher em segundo plano

Vídeo: H Patty (5) 01:58-02:24

Comentário sobre a Bayonetta

OPCIONAL: Vídeo: M Gabriele
(1)04:23-05:59

Gabriele explica o teor do seu trabalho de conclusão de curso

<p>Tema 10: Dificuldades/Casos de Assédio</p> <p>Vídeo: M Boyz (5) - Victor 02:14-02:45</p> <p>Vídeo: H Boyz (2) - Carlos 01:21-01:50</p> <p>Vídeo: H Boyz (4) - Anderson 01:57-02:44</p> <p>Vídeo: CASO MARIANA</p> <p>Vídeo: H Ana (4) 03:18-05:07</p> <p>Vídeo: H Gasi (3) 02:32-03:04</p> <p>Vídeo: M Malu (1) 05:03- 05:32</p> <p>Vídeo: H Bruno (2) 00:18-00:55 Vídeo: H Bruno (2) 01:47-02:06 ou 02:22</p>	<p>Resposta à “Por que existem mais homens jogando do que mulheres?”</p> <p>Resposta à “Por que existem mais homens jogando do que mulheres?”</p> <p>Anderson comentando que não vê motivos para que meninas desistam de jogar videogame</p> <p>Vídeo obtido com autorização da proprietária, mostrando o assédio sofrido durante uma partida de Overwatch</p> <p>Ana comentando sobre situações discriminatórias dentro dos games</p> <p>Flávia conta sobre cartas de ódio que recebia quando as redes sociais não eram populares</p> <p>Malu comenta sobre o resultado de sua pesquisa de TCC, sobre as meninas que desistiram de jogar</p> <p>Bruno comenta sobre o Gamergate</p>
---	--

Vídeo: H Gasi (4) 00:37-01:12	Flávia comenta que amigas iam para casa escoltadas durante o período do Gamergate
Vídeo: H Mariana (3) 00:55-01:52	Mariana conta um exemplo positivo de sempre ter a sorte de ser respeitada por seus colegas de trabalho

Tema 11: Ambiente Tóxico	
Vídeo: H Boyz (4) - Anderson 00:46-01:05	Anderson comenta que todos se respeitam online
Vídeo: M Boyz (1) - Marcos 02:16-02:30	Marco explica: "é mais normal" ver mais homens do que mulheres jogando online
Vídeo: H Gasi (3) 01:42-02:32	Flávia comenta sobre o brasil e a hostilidade na internet
Vídeo: H Bruno (1) 07:20-08:17	Fala de Bruno: "eu fico muito impressionado com o quão o público nerd/geek brasileiro é preconceituoso"
Vídeo: M Isadora (1) 06:37-07:46	Isadora comenta sobre a relação de mulheres desistindo de um jogo por conta do ambiente ser tóxico para elas
Vídeo: H Nathalie (2) 00:47-02:35	Nathalie explica que o ambiente hostil nos jogos online é um problema de design, é permitir que a misoginia continue

Vídeo: H Mariana (3) 04:55-06:07	Mariana comenta que a causa dos ambientes tóxicos é o jogador, e não o design, mas que ferramentas podem ser criadas para diminuir esse problema
Vídeo: M Gabriele (1) 00:32-02:16	Gabriele opina sobre o ambiente tóxico dos games e o que as empresas fazem a respeito, citando o caso da personagem Tracer, de Overwatch
Vídeo: M Malu (1) 07:40-08:15	Malu comenta: “o próprio chat do game proíbe palavrão mas lavar louça não é um palavrão”
Vídeo: M Isadora (2) 00:34-01:03	Isadora retoma sobre mecanismos dos jogos que deixam as mulheres mais vulneráveis à agressão

Tema 12: Jogos Casuais/Carteirinha Gamer	
Vídeo: H Boyz (2) - Carlos 02:07-02:31	Resposta à “Por que existem mais homens jogando do que mulheres?”
Vídeo: M Boyz (5) - Victor 01:35-02:11	Resposta à “Por que existem mais homens jogando do que mulheres?”
Vídeo: M Eduardo 02:19-02:40	Eduardo comenta sobre as competições que são feitas no bar de eSports Stomp
Vídeo: M Eduardo 03:13-03:33	Comenta também sobre quem frequenta mais o bar.

Tema 13: Táticas de Sobrevivência	
Vídeo: H Lucas (1) 01:56-02:30	Lucas comentando sobre os antigos campeonatos de CS e a presença de meninas
Vídeo: H Ana (4) 4:15-4:35	Ana sobre jogar com um nickname neutro e sobre problemas em ter nickname feminino
Vídeo: Fernanda (2) 10:01 -10:20	Fernanda comenta: “às vezes a gente prefere comunidades só de mulheres para não passar por essas chatices”
Vídeo: H Miguel (2) 05:50-06:53	Miguel explicando os privilégios de ter um nickname masculino (legendar)

Tema 15: Crianças	
Vídeo:H Boyz (3) - Fernandinho 1:06-1:18	Fernando respondendo que não vê muita menina jogando e que não tem amiguinhas que jogam (legendar)
Vídeo: H Ana (4) 06:55-08:10	Sobre a dificuldade de meninas começarem a jogar cedo e meninos aprenderem o comportamento tóxico
Vídeo: Fernanda (3) 03:22-04:19	Fernanda comentando sobre a falta de diversidade de representação e como isso deveria chegar aos jogos AAA, pelo fato de que os pais compram jogos AAA para os filhos

Vídeo: M Isadora (2) 03:11-04:03	Isadora comentando o que os pais devem fazer para acompanhar o que os filhos jogam
----------------------------------	--

Tema 16: Lara Croft/Exemplos positivos	
Vídeo: M Boyz (2) - Augusto 01:15-01:54	Augusto dá a sua opinião sobre o movimento feminista nos games
Vídeo: H Bruno (4) 00:22-03:00	Resposta à “Por que existem mais homens jogando do que mulheres?” E comentário sobre a Lara Croft
Vídeo: Fabiana (2) 05:06-05:33	Fabiana dá o exemplo da personagem D’va, de Overwatch e como ela auxiliou na luta de mulheres coreanas pelo direito de jogar videogame
Vídeo: H Ana (2) 06:16-07:26 -	Ana comenta sobre representação e sobre o jogo Mass Effect
Vídeo: H Ana (3) 09:33-10:37 -	Explica como Metroid é um bom exemplo de representação
Vídeo H Ana (4) 01:54-03:11	Mostra as diferenças entre as personagens Elizabeth (Bioshock) e Ashley (RE4)
Vídeo: H Patty (3) 06:41-08:02	Comenta sobre a Lara Croft e a importância da representação
H Miguel (2) 00:08-01:18	Miguel comenta sobre a Lara Croft

Vídeo: H Mariana (5) 00:12-02:02	Mariana dá a sua opinião sobre o redesign da Lara Croft deixar a personagem “insegura”
Vídeo:H Patty (5) 07:23-07:46	Exemplo de Life is Strange
Vídeo: H Miguel (2) 01:29-02:34	Miguel comentando sobre como a representação faz toda a diferença para ela
Vídeo: M Gabriele (4) 04:37-05:02	Gabriele comenta sobre Grand Chase
Vídeo: Fernanda (3) 04:25-05:33	Fernanda sobre representação das mulheres nos jogos indie

Tema 17: Overwatch	
Vídeo: H Ana (3) 01:59- 02:57	Ana comenta sobre a ousadia de Overwatch
H Bruno (4) 04:01-05:15	Bruno comenta sobre Overwatch

Tema 18: Soluções	
Vídeo: M Boyz (3) - Rafael 02:14-03:02	Rafael comentando sobre feministas nos games
Vídeo: H Aramis 03:41-04:40	Resposta à “Por que existem mais homens jogando do que mulheres?”

Vídeo H Aramis 06:22-07:31	Aramis conta sobre a pesquisa que a empresa Turner e o canal Esporte Interativo fizeram
Vídeo: H Dr Lee (1) 03:20-04:02	Professora comenta garotas que jogam são chamadas de "em risco"
Vídeo: M Isadora (2) 01:11-02:00	Isadora explica como a falta de mulheres no mercado tornam os personagens estereotipados
Vídeo: H Ariane (4) 01:17-03:46	Ariane comenta alguns projetos que podem ajudar a inverter o quadro de pouca inclusão de mulheres nos games
Vídeo: H Nathalie (5) 00:15-00:54	“A forma mais efetiva de causar mudança é nós mesmas produzirmos os jogos que queremos ver”
Vídeo: H Mariana (3) 06:18-07:20	Mariana conta que a empresa em que trabalha contrata mulheres para diversificar a produção de personagens femininas

Tema 19: Iniciativas	
Vídeo: H Ariane (2) 01:43-03:08	Ariane conta como surgiu a women up games
OPCIONAL Vídeo: H Ariane (2) 04:42-06:27	Diz se há sobre apoio do governo para o projeto

Vídeo: H Ariane (2) 06:30-07:33	Comenta da falta de iniciativas do governo e privadas para ajudar organizações como a dela
Vídeo: Kaol Porfirio 3 00:11-01:46	Kaol conta como surgiu o Fight Like a Girl
Vídeo: Kaol Porfirio 5 00:13-01:58	Conta sobre as camisetas Fight Like a Girl e sobre como ela queria que o público que ela atingisse fosse o mais carente

Tema 20: Final	
Vídeo: Fernanda (2)06:52 -07:09	Trecho “protagonismo não basta, é necessário voz
Vídeo: H Mariana (5) 08:37-09:30	Trecho "Se eu não tivesse uma personagem feminina que eu me identificasse, talvez eu não estaria trabalhando com os jogos"
Colagem com os entrevistados dizendo “Jogue como uma garota”	
Créditos Finais	

Apêndice 2: Planilha de controle de entrevistas

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
181				Atualizada já é diversa, agora ela precisa ser diversa também em sua produção	03:23	04:00	TALVEZ		
182				O público alvo dos jogos é a classe média, metade do salário mínimo iria em jogos, pirataria	04:11	05:08	SIM		
183				Ela mora em periferia, jogar em lan house para ter acesso a jogos	05:29	06:06	SIM		
184	Miguel	H Miguel (2)		Dificuldade em encontrar mulheres negras, pobres e pessoas trans. Lara Croft	00:08	01:18	SIM		SIM
185				Representação faz toda a diferença, Samus Aran exemplo: ela é a única menina da sala dela	01:29	02:34	SIM		
186				Pq tem tanto cara jogando: sociedade patriarcal, homens cis, hetero, brancos: essa realidade vai mudar	02:40	04:00	TALVEZ		
187				Ela não se sente representada, personagens trans-cis não "cabem"	04:24	05:34	SIM		
188				O privilégio de ter um nick masculino e, ao mesmo tempo, isso não é nada legal, quando os caras vão cair na real	05:30	06:33	SIM		
189				Personagens negras nos games: vc sabe de alguma? Tem caras, mas elas são extremamente estereotipadas	07:07	08:33	SIM		
190				O que ela fala como programadora para mudar esse cenário	09:03	09:46	TALVEZ		SIM
191	Miguel	H Miguel (3)		JOQUE COMO UMA GAROTA					
192	Nathalia Down	H Nathalia (4)		Porque de certa idade em diante, as garotas sofrem pressão social para não fazer "coisas de menino" (posição de corpo diferente)	00:22	01:43	TALVEZ		NÃO
193				"You've not ment to", jogos casuais são para meninas, não são jogos de verdade, não é só o mercado o culpado	02:15	03:47	TALVEZ		
194				Os designers fazem jogos para si mesmos, as mulheres, negros, queer people precisam estar lá, to design diversi	03:48	04:50	TALVEZ		
195				(posicionamento correto) videogames podem ser tantas coisas, PESQUISA, JOGO DE LA, jogos de impacto social)	06:04	07:04	SIM		
196				Ambiente misogen da produção de games deve mudar, exemplo: mulher contra seus colegas para mudar uma pe	07:46	08:09	SIM		NÃO
197	Nathalia Down	H Nathalia (2)		O ambiente hostil nos jogos online é um problema de design, e permitir que a misoginia continue, moderar conv	00:47	02:33	SIM		link com meu so
198				Dam es mabng games (Tencent), Ladies Learning code, com essas grupos isso está mudando	02:53	04:09	SIM		
199				N a internet, a mesma coisa: permitir ambientes tóxicos é negligência de quem programou, elites in the tech ind	03:00	03:00	TALVEZ		
200	Nathalia Down	H Nathalia (3)		Conformidade com a vontade e reflexo do sistema patriarcal, e seguir conformando, negligenciando	02:26	04:52	SIM		NÃO
201				O que ela jogou Mario, Gameboy, PC, abandonou a partir de certa idade pq "ela gostava de jogar algo que tivesse propósito"	02:06	04:09	NÃO		link com meu...
202				Jane McConigal é uma introdução de games para melhorar o mundo, games para justiça social	04:05	04:33	SIM		
203				McConigal habilidades desenvolvidas nos jogos podem ser usadas para melhorar o mundo, para ativismo, exemplos	05:04	10:08	SIM		
204				O jogo dela, "3 Minutes to Midnight", tem o intuito de promover o desarmamento e banimento de armas nucleares	10:11	11:16	SIM		NÃO
205	Nathalia Down	H Nathalia (4)		O jogo ainda está em fase de concepção, perarative game (barreira fina entre jogo e mundo real), gamificação de ativismo	00:32	02:27	SIM/comunço		
206				Hypercasual não está ganhando dinheiro, mas é o que o mercado quer e o que o mercado quer é o que o mercado quer	03:24	03:13	SIM		NÃO
207				"Quem usa blábia pra ir pra lha?", Lara Croft não é ruim, mas quem tem que mudar é a indústria, para haver espaço para mais pessoas	05:20	06:09	SIM		NÃO
208	Nathalia Down	H Nathalia (5)		A forma mais eletrica de causar uma dança é nos mesmos produzimos os jogos que queremos ver	00:45	00:54	SIM		
209	Nathalia Down	H Nathalia (6)		Female-orienta vídeo-games, feministas não são apenas jogos, feministas não podem ser um videogame	03:48	04:13	SIM		NÃO
210	Nathalia Down	H Nathalia (6)		PLAY LINE A GIRL					
211	Mariana Bourcah	H Mariana (4)		EXCLUIDO (imagem te site)					
212	Mariana Bourcah	H Mariana (2)		Montreal como conseguiu, ela veio pra ficar com o mercado	00:45	00:49	SIM		
213				Autodestruição	00:58	01:04	SIM		
214				Como está sendo a experiência, outros aprendizados e experiências: trabalhar com gente do mundo todo	01:07	01:30	SIM		

6.0 Referências Bibliográficas

AUFDERHEIDE, Patricia. **Documentary Film: A very Short Introduction**. Oxford University Press, 2007. BARRY, Hampe. **Making Documentary Films and Reality Videos**. Henry Holt and Company, 1997. (Tradução: Roberto Braga)

BAUER, Érika et al. **Sobre fazer documentário**. São Paulo: Itaú Cultural, 2007. 124 p

FORTIM, Ivesile. **Mulheres e Games: uma revisão do tema**. In: SB GAMES, 08., 2008, Belo Horizonte - Minas Gerais. **Mulheres e Games**. Belo Horizonte: SB Games, 2008, p. 31-38.

HARRIS, Anita. **Future Girl: Young Women in the Twenty-First Century**. Taylor and Francis, 2004. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?id=RB-WfyaV7UIC&printsec=frontcover&source=gbs_atb#v=onepage&q&f=false>. Acesso em: 21 set. 2016.

MAKER, Maxine. **Documentary in the Digital Age**. Elsevier Linacre House, 2006.

MOITA, Filomena Ma. G. da S. Cordeiro. **Relações de gênero nos games: os estabelecidos e os outsiders**. In Anais do 8º Simpósio Processo Civilizador, História e Educação, em João Pessoa-PB, de 16 a 17 de setembro de 2004. Disponível em <<http://www.uel.br/grupo-estudo/processoscivilizadores/portugues/sitesanais/anas8/artigos/FilomenaMGon%E7alvesdaSilvaCordeiroMoita.pdf>> Acesso em 12 out.

Pesquisa Game Brasil 2016. 2016. Disponível em: <pesquisagamebrasil.com.br/pesquisa-2016>. Acesso em: 12 out. 2016.

PROJANSKY, Sarah. **Spectacular Girls: Media Fascination and Celebrity Culture**. New York University Press, 2014. Disponível em: <<https://books.google.ca/books?id=f5ByAgAAQBAJ&pg=PA1&lpg=PA1&dq=Introduction.+Finding+Alternative+Girlhoods+in+Spectacular+Girls&source=bl&ots=BBZxb8D8vO&sig=rCmuqpbooya5kqfmla2937yrzEA&hl=en&sa=X&ved=0ahUKEwjYzMfTq7PPAhVJ0mMKHQnoAUEQ6AEIITAB#v=onepage&q&f=true>>. Acesso em: 05 out. 2016.

PUCCINI, Sérgio. **Introdução ao roteiro de documentário**. in. Doc-Online n ° 6, 173-190. Disponível em: < www.doc.ubi.pt >. Agosto 2009

PUCCINI, Sérgio. **Roteiro de documentário: da pré-produção à pós-produção**. Papirus, 2009.

PUCCINI, Sérgio José Soares. **Documentário e Roteiro de Cinema; da pré-produção à pós produção** / Sérgio José Puccini Soares. – Campinas, 2007.SIOUX (Org.).

STUBBS, Liz. **Documentary Filmmakers Speak**. Allworth Press, 2002.

TAVARES, Frederico de Mello Brandão .**O jornalismo especializado e a especialização periodística**. REVISTA ESTUDOS EM COMUNICAÇÃO, Covilhã - Portugal: Labcom - Universidade da Beira interior, n. 5, p. 115-133, maio 2009. Semestral. ISSN 16464974. Disponível em: <ec.ubi.pt/ec/05/html/tavares/index.html>. Acesso em: 10 out. 2016.