

A 3ª edición do CO(M)XÉNERO pon o foco na contorna dos videoxogos para observar as desigualdades e estereotipos de xénero existentes na construción de narrativas, no desenvolvemento profesional das mulleres como xogadoras, comentaristas, formadoras, creadoras e programadoras, e a súa transcendencia social. Ao tempo, aborda e analiza os escenarios de violencia recorrentes neste contexto para procurar ferramentas comunicacionais e educativas coas que comezar a mudar o espazo de xogo.

**Inscripción de balde**  
(até o 15 de novembro)  
[www.estudiosaudiovisuais.gal](http://www.estudiosaudiovisuais.gal)

**Máis información**  
[comxenero@estudiosaudiovisuais.gal](mailto:comxenero@estudiosaudiovisuais.gal)

**Facultade de Ciencias da Comunicación**  
Avenida de Castelao, s/n  
Santiago de Compostela

Organiza



Financia



3

**Seminario permanente de Comunicación e Xénero**

**CO(M)XÉNERO**

**Cibersexismo. Violencia e videoxogos.**

18/19-11-2019

Facultade de Ciencias da Comunicación



3

---

## LUNS, 18 DE NOVEMBRO

**16.00h.** Benvida e presentación

### **Margarita Ledo Andión.**

Catedrática de Comunicación Audiovisual e Publicidade da Universidade de Santiago de Compostela.

**Marta Pérez Pereiro.** Docente e investigadora da Universidade de Santiago de Compostela.

**16.15h.** Conferencia

[«Tecnoloxías e cambio social: porque as mulleres non debemos perder ese tren»](#)

**Nieves R. Brisaboa.** Directora do grupo de investigación Laboratorio de Bases de Datos. Catedrática de Linguaxes e Sistemas Informáticos da Universidade da Coruña. Premio Nacional de Informática.

**17.00h.** Conferencia

[«A muller como creadora, protagonista e consumidora de videoxogos e transmedia»](#)

**Dhaunae De Vir.** Desenvolvedora de negocio de videoxogos e transmedia. Ex-xogadora semiprofesional.

**18.15h.** Obradoiro (I)

[«O deseño de videoxogos dende una perspectiva inclusiva»](#). Prazas: 25.

### **Beatriz Legerén Lago.**

Profesora especializada en deseño e creación de

videoxogos da Universidade de Vigo. Guionista e deseñadora de produtos interactivos.

**Olaia Ferrando.** Deseñadora UI/UX. Ilustradora. Investigadora no ámbito dos videoxogos.

**18:15h.** Proxeccións e debate (I)

### **Tropes vs. Women in Video Games (Anita Sarkeesian, 2013-2017) - VOSG**

Pezas audiovisuais que abordan o sexismo no ámbito dos videoxogos.

• *25 Invisible Benefits of Gaming While Male* (Sarkeesian 2014, 5')

• *Ms. Male Character* (Sarkeesian, 2015, 25')

• *Jade - Positive Female Characters in Video Games* (Sarkeesian, 2015, 11')

• *Body Language & The Male Gaze* (Sarkeesian, 2016, 8')

**21.00h.** Peche da xornada

---

## MARTES, 19 DE NOVEMBRO

**16.00h.** Obradoiro (II)

[«As mulleres nos videoxogos: creación de personaxes dende unha perspectiva inclusiva»](#)

Prazas: 25

**Luz Castro Pena.** Profesora da Universidade da Coruña especializada en creación dixital, deseño, desenvolvemento e comercialización de videoxogos. Socia e co-fundadora de imaxin|software.

**16:00h.** Proxeccións e debate (II)

### **Mulleres, homes e videoxogos.**

Pezas audiovisuais que abordan o sexismo no ámbito dos videoxogos.

• *Mujeres+Videojuegos* (Marina Amores, 2015, 30')

• *Hombres+Videojuegos* (Marina Amores, 2016, 23')

**18.00h.** Partida de exhibición de Overwatch

### **Minia «Samku» Monteagudo e Javier «Gamer Vidal»**

**Martínez.** Comentaristas de eSports e integrantes de TitanMedia.

**19.15h.** Mesa redonda

[«A fregar! Acoso e sexismo nos videoxogos»](#)

Modera: **Marta Pérez Pereiro.** Docente e investigadora da USC.

Intervencións de:

### **Marina Amores «blissy».**

Comunicadora audiovisual especializada en videoxogos e xénero (videoconferencia)

**Luz Castro Pena.** Docente e investigadora da UDC. Socia de imaxin|software.

### **Dhaunae De Vir.**

Desenvolvedora de negocio de videoxogos e transmedia.

### **María Fernández Hermida.**

Creadora e iluminadora de escenarios virtuais para videoxogos. Escritora e embaixadora de Women in Games.

**Olaia Ferrando.** Deseñadora UI/UX, ilustradora e investigadora.

### **Beatriz Legerén Lago.**

Docente e investigadora da UVigo e guionista.

### **Minia «Samku» Monteagudo.**

Comentarista de eSports e integrante de TitanMedia.

**21.00h.** Peche do seminario

---

## Recoñecemento para estudantes de Doutoramento en Comunicación e Información Contemporáneas

A participación no seminario pode ser recoñecida como actividade formativa para o estudiantado do Programa de Doutoramento en Comunicación e Información Contemporáneas. Exixe acreditación da asistencia á totalidade das actividades recollidas nun dos itinerarios. Podes seleccionar o teu no formulario de inscrición en [estudiosaudiovisuais.gal](#). Velaquí os posibles:

### **ITINERARIO 1**

Obradoiro (I) + Proxeccións e debate (II): 25 prazas

### **ITINERARIO 2**

Obradoiro (II) + Proxeccións e debate (I): 25 prazas

### **ITINERARIO 3**

Proxeccións e debate (I) + Proxeccións e debate (II): 50 prazas