



Édition spéciale

Problématiques de genre dans les jeux vidéo

Juillet 2017

12-23

Introduction :

Problématiques de genre dans les jeux vidéo

Gabrielle Trépanier-Jobin

Université du Québec à Montréal

Depuis le début des années 1990, plusieurs chercheurs et chercheuses féministes s'efforcent de mettre en évidence la prolifération de stéréotypes de genre et de trames narratives sexistes dans les jeux vidéo, de même que la marginalisation des joueuses et des conceptrices de jeux. Au fil du temps, les solutions proposées pour s'attaquer au sexisme dans la culture vidéoludique et pour diversifier l'industrie du jeu ont toutefois suivi trois grandes tendances.

Durant les années 1990, la faible proportion de joueuses et l'importance grandissante des technologies numériques en incitaient plusieurs à faire la promotion de jeux spécifiquement conçus pour les jeunes filles. Même si ces jeux risquaient de naturaliser la vision binaire des genres, de ghettoïser les joueuses, de les socialiser en fonction de stéréotypes et de limiter l'exploration de designs alternatifs (De Castell et Bryson, 1998), il semblait plus réaliste pour certains d'amorcer la transformation de l'industrie du jeu par la création d'espaces dans lesquels les jeunes filles se sentiraient à l'aise de jouer (Kelley, 1998; Laurel, 1998; Martin, 1998). Au même moment, des groupes de joueuses comme Quake Grll faisaient la preuve que les filles peuvent battre les garçons à leur propre jeu et que les présuppositions sur les goûts féminins ne reflètent pas toujours la réalité (Jenkins, 1998). Alors que le mouvement des « jeux pour fille » (*Girl Games*) prédominait durant cette « première vague » de féminisme vidéoludique (Jenkins et Cassell, 2008, p. 5), tous ne s'entendaient pas sur la forme que devaient prendre ces jeux. L'ouvrage collectif *From Barbie to Mortal Kombat* (Cassell et Jenkins, 1998) faisait état du

débat opposant l'idée que les jeux conçus pour les jeunes filles doivent refléter leurs préférences esthétiques et inclure des activités typiquement féminines (*pink games*) à l'idée que ces jeux doivent prendre en considération les intérêts réels des jeunes filles et créer de nouveaux modèles de jouabilité fondés sur l'exploration et la coopération, plutôt que sur la compétition et l'agressivité (*purple games*) (Laurel, 1998; Martin, 1998). En 1995, la sortie du jeu *Tomb Raider*, mettant en scène le célèbre personnage féminin acrobatique à la poitrine gonflée Lara Croft, a en outre lancé un débat toujours d'actualité sur la nature dégradante ou subversive de cette figure désormais iconique (Kennedy, 2002).

Au fil des années 2000, le nombre de joueuses a considérablement augmenté, le fossé technologique entre les hommes et les femmes s'est lentement refermé et l'arrivée massive des jeux en ligne multijoueurs a permis aux joueurs et aux joueuses d'expérimenter différentes identités de genre plus librement. Toutefois, la rareté des conceptrices de jeux, la marginalisation des joueuses, le dimorphisme sexuel entre les avatars mâles et femelles ainsi que la prolifération de personnages féminins passifs ou hypersexualisés ont persisté (Consalvo et Harper, 2009; Corneliussen, 2008; Huntemann, 2010; Sarkeesian, 2013). Au même moment, la conception du genre comme un construit social changeant et contextuel gagnait du terrain dans les études féministes et plusieurs voix s'élevaient pour réclamer la création de jeux plus neutres qui susciteraient autant l'intérêt des hommes que des femmes en permettant, par exemple, de personnaliser son avatar avec un éventail de choix plus variés (Brunner, 2008; Fullerton et al., 2008). L'ouvrage collectif *Beyond Barbie & Mortal Kombat* (Kafai et al., 2008) surfait sur cette « deuxième vague » de féminisme vidéoludique, alors que l'attention des auteurs se déplaçait des mécaniques de jeu et des représentations vidéoludiques aux contextes culturels expliquant la disparité des pratiques de jeu féminines et masculines (Taylor, 2008). La plupart des discussions portant sur les problématiques de genre dans les jeux demeuraient toutefois centrées sur les femmes hétérosexuelles blanches.

Après deux décennies de féminisme vidéoludique et malgré une conscientisation grandissante de l'industrie du jeu sur la nécessité d'une meilleure inclusion, les discussions sur les problématiques de genre dans les jeux vidéo sont encore loin d'être obsolètes. Les multiples

épisodes de harcèlement et de menaces à l'endroit de conceptrices de jeux ou de féministes qui dénoncent publiquement les représentations vidéoludiques stéréotypées nous rappellent que le sexisme dans la culture vidéoludique n'a toujours pas été enrayeré et qu'il reste encore des efforts à faire pour changer les mentalités (Chess et Shaw, 2015; Goldberg et Larsson, 2015). L'heure est désormais au bilan : plusieurs chercheurs et chercheuses évaluent le travail qui a été fait dans le passé et constatent, entre autres, que les joueurs et les joueuses des communautés ethniques et LGBTQ ont été laissés de côté, alors que la rareté des personnages féminins de couleur et des représentations *queer* dans les jeux vidéo a été ignorée. Depuis quelques années, plusieurs chercheurs et chercheuses tentent donc de complexifier le débat entourant les problématiques de genre dans les jeux en concentrant leur attention sur ces points aveugles des études féministes vidéoludiques, sur les représentations de genre alternatives, réflexives ou critiques, sur la diversification des personnages et des équipes de production ainsi sur la masculinité dans les jeux vidéo (Kafai et al., 2016; Ruberg et Shaw, 2017; Shaw, 2014). Inspirés par la théorie *queer*, par l'approche intersectionnelle des variables genre/classe/ethnicité/âge ou par l'approche postmoderne du genre comme quelque chose que l'on « performe » et que l'on peut explorer sur une base individuelle (Butler, 1990), ces chercheurs et chercheuses ont collectivement amorcé la « troisième vague » de féminisme vidéoludique (Richard, 2013).

L'ouvrage *Diversifying Barbie and Mortal Kombat* (Kafai et al., 2016) consolide d'ailleurs ce passage de la deuxième à la troisième vague de féminisme vidéoludique, en regroupant des textes qui portent sur des sujets comme l'émergence d'identités de genre non normatives et antiracistes dans des jeux indépendants ou sérieux (Lepore et Denner, 2016; Nakamura, 2016; Pearce, 2016), les romances homosexuelles dans les jeux vidéo et les réactions qu'elles suscitent (McDonald, 2016), les pratiques de jeu collectives, intergénérationnelles et familiales de joueuses afro-américaines, latines et mexicaines (Gray, 2016; Richard, 2016; Siyahhan et Gee, 2016) ainsi que l'éventail varié d'identités masculines qu'incarnent les joueurs de jeux vidéo (DiSalvo, 2016). L'ouvrage fait également la promotion d'incitatifs pour diversifier les équipes de production et met en évidence le fait que les femmes noires qui travaillent dans l'industrie des technologies souffrent souvent d'un double syndrome de l'imposteur : elles se sentent à la fois invisibles en raison de leur genre et hautement visibles en raison de leur ethnicité (Bryant, 2016).

Le livre regroupe enfin des articles sur les manières de promouvoir différentes identités de genre par le biais du design et du marketing (Flanagan et Kaufman, 2016; Westecott, 2016).

La publication récente de l'ouvrage collectif *Queer Game Studies* (Ruberg et Shaw, 2017) laisse croire, quant à elle, que la troisième vague de féminisme vidéoludique a déjà atteint une certaine maturité, dans la mesure où la théorie *queer* en est venue à inspirer des recherches qui débordent le cadre des études sur le genre masculin/féminin. Se caractérisant par sa propension à faire voler les frontières en éclats, la théorie *queer* y est entre autres mobilisée pour déconstruire une série de dichotomies qui perdurent en études du jeu vidéo (narratologie/ludologie, production/réception, contrôle/agentivité, succès/échec), de même que les définitions strictes de ce que sont un jeu et un joueur ou une joueuse. La théorie *queer* est également utilisée pour remettre en question une variété de présupposés sur les manières d'étudier, de jouer ou de critiquer les jeux (2017, p. ix-x). Dans cet ouvrage, les auteures ne se limitent pas à l'étude des personnages ou des joueurs LGBTQ, mais s'intéressent à tous les designs et les pratiques de jeu qui bouleversent les idées reçues ou qui utilisent la théorie *queer* comme méthode pour repenser les fondements des études du jeu vidéo (2017, p. xiii-xvii).

Les articles présentés dans cette édition spéciale de la revue *Kinephanos* s'inscrivent dans cette troisième vague de féminisme vidéoludique et s'inspirent également de l'approche intersectionnelle et de la théorie *queer*. Ils ont tous été rédigés par des participants et participantes à la deuxième édition du symposium annuel Histoire du jeu, qui s'intitulait « Histoire des problématiques de genre dans les jeux » et qui était co-présidée par Mia Consalvo et Gabrielle Trépanier-Jobin. L'événement a eu lieu à la BANQ (Bibliothèque et Archives nationales du Québec), les 26 et 27 juin 2015, grâce à la collaboration du TAG (Technoculture, Arts and Games, Université Concordia), du CMS|W (Comparative Media Studies | Writing, MIT), de la Canada Research Chair in Game Studies & Design (Université Concordia), du groupe de recherche LUDOV (Laboratoire Universitaire de documentation et d'observation vidéoludiques, UdeM), du groupe de recherche Homo Ludens (UQAM) et du Conseil de recherches en sciences humaines (CRSH). L'un des objectifs de la conférence était de documenter l'émergence d'une troisième vague de féminisme vidéoludique, tout en favorisant le

dialogue entre les universitaires et les gens de l'industrie du jeu. Les articles du présent numéro couvrent trois axes de recherche abordés dans le cadre de la conférence : le féminisme vidéoludique, les représentations de genre dans les jeux vidéo et le rôle des femmes et des minorités dans l'industrie du jeu.

L'article « Bridging Game Studies and Feminist Theories », rédigé par Gabrielle Trépanier-Jobin (UQAM, Montréal) et Maude Bonenfant (UQAM, Montréal), s'inscrit dans l'axe du féminisme vidéoludique. Partant de l'idée que les théories féministes demeurent sous-utilisées en *game studies*, les auteures démontrent qu'une mobilisation des théories de pionnières féministes comme Simone de Beauvoir, Luce Irigaray, Betty Friedan et Laura Mulvey aide à comprendre pourquoi sont problématiques les stéréotypes de genre vidéoludiques comme la *ms. male*, la demoiselle en détresse, la fée du logis et l'héroïne d'action sexy. Elles montrent également comment des concepts développés plus récemment par des auteures féministes comme Karen Boyle, Barbara Creed et Martine Delvaux peuvent souligner à quel point sont dommageables la victimisation constante des femmes dans les jeux vidéo, l'abjection de leur sexualité et la reproduction du même modèle de corps féminin d'un jeu à l'autre. Sur une note plus positive, les auteures offrent un bref aperçu des théories féministes pouvant être mobilisées pour analyser ou imaginer des personnages de jeux qui transcendent les schèmes patriarcaux et hétéronormatifs.

Les quatre articles suivants s'inscrivent dans l'axe des représentations de genre vidéoludique. Dans son article « Diversity without Defense : Reframing arguments for diversity in games », Adrienne Shaw (Temple University, Philadelphie) propose un argument alternatif pour justifier le besoin de diversifier les représentations vidéoludiques. L'auteure défend l'idée que représenter des identités marginales dans les jeux vidéo est politiquement important, non pas en raison des effets directs que les représentations sont censées avoir sur le renforcement des conventions de genre, ni pour combler le présumé besoin qu'ont les minorités de s'identifier aux personnages, mais parce que cela contribue à varier les types d'identités auxquelles tous les joueurs et les joueuses sont appelés à s'identifier. Dans cette optique, la diversification des représentations doit être envisagée comme une manière de faire de meilleurs jeux pour tout le monde, plutôt qu'une stratégie de marketing ciblé mise en branle lorsqu'un jeu s'adresse aux membres de groupes

marginalisés comme public de niche. En plus d’être difficilement critiquable, explique l’auteure, cet argument favoriserait la diversification à plus grande échelle des représentations vidéoludiques.

Dans son article « The Poetics of Form and the Politics of Identity in *Assassin’s Creed III : Liberation* », Soraya Murray (University of California, Santa Cruz) s’appuie sur une approche intersectionnelle des *visual* et *cultural studies* pour analyser le jeu *Assassin’s Creed III : Liberation* (Ubisoft, 2012) et son personnage central, Aveline de Grandpré. La particularité de ce jeu, dont l’histoire se déroule durant la période coloniale précédant la guerre d’indépendance des États-Unis (1775-1783), est qu’il met en scène l’une des rares héroïnes noires du paysage vidéoludique. L’auteure explique en quoi le personnage d’Aveline se démarque du stéréotype de la demoiselle en détresse et du trope orientaliste de la victime exotique, mais qu’une analyse plus poussée de la poétique du jeu révèle l’influence persistante du fantasme orientaliste et de la violence impérialiste qui caractérise l’histoire de l’empire européen. Afin d’illustrer comment les normes culturelles et les dynamiques de pouvoir peuvent se transposer dans les mécaniques de jeu, l’auteure étudie ensuite le système de personas qui régit la jouabilité de *Liberation* et qui comporte trois costumes et modes qu’Aveline peut utiliser selon les contextes et les missions à accomplir. Chaque persona confère au personnage féminin des compétences et des limitations différentes, qui sont intrinsèquement liées à son genre, son ethnicité et sa classe. Enfin, l’auteure souligne l’incertitude relative à l’orientation sexuelle d’Aveline, qu’elle interprète comme une autre facette de son identité fluide et de sa capacité d’adaptation à toute situation.

C’est au tour des deux derniers opus de la série *Tomb Raider* et de son controversé personnage féminin Lara Croft d’être examinés à la loupe dans l’article « Andromeda on the Rocks: Retreading and Resisting Tropes of Female Sacrifice in *Tomb Raider* » de Meghan Blythe Adams (University of Western Ontario, London). Même si ces jeux prennent leur distance par rapport au stéréotype de la demoiselle en détresse en mettant en scène un protagoniste féminin agile et courageux, *Tomb Raider* (2013) et *Rise of the Tomb Raider* (2015) ne réalisent pas leur plein potentiel subversif, car ils utilisent la mise en danger, le secours et la mort des personnages féminins comme des sources de plaisir coupable pour le joueur présumément masculin. À la

lumière des textes de Georges Bataille portant sur le rôle du sacrifice rituel, Blythe Adams analyse la trame narrative de ces jeux, qui tourne autour du kidnapping et du sacrifice de personnages féminins, avant de souligner la spectacularisation et l'érotisation des mises en scène entourant la mort de Lara Croft et d'aborder l'ambiguïté de son orientation sexuelle.

Le texte « *The Witcher, or The End of Masculinity (as We Know It)* » de Dawid Matuszek (University of Silesia, Katowice) étudie, pour sa part, la déconstruction du modèle de la masculinité héroïque et paternaliste qu'opère le protagoniste masculin Geralt of Rivia dans le jeu *The Witcher 3 : Wild Hunt* (CD Projekt RED, 2015). Alors que les premiers jeux de la série *The Witcher* dépeignaient Geralt of Rivia comme un « collectionneur de femmes », puis comme un jouet sexuel entre les mains de puissantes sorcières, *Wild Hunt* problématise la dichotomie masculin/féminin en présentant le personnage comme un sujet nomade, immature, à moitié castré, à la masculinité inachevée et à l'identité de genre ambiguë. Analysant le personnage à la lumière de la psychanalyse lacanienne, l'auteur décrit l'évolution de son rapport à la masculinité après un événement qui lui fait réaliser à quel point son monde n'est pas fait pour les preux chevaliers cherchant à protéger les demoiselles en détresse. Puisque Geralt of Rivia est un avatar non personnalisable, explique l'auteur, les joueurs et les joueuses sont davantage les témoins de la complexification du personnage que leur complice.

Le protagoniste féminin de la série *Mass Effect* (BioWare, 2007-2012) est lui aussi soumis à un regard analytique dans l'article « FemShep : féminité sexualisée ou subversive? Analyse du personnage féminin de la série *Mass Effect* » de Pascale Thériault (Université de Montréal, Montréal). Bien que Jane Shepard (appelée FemShep par les fans) semble, à première vue, se distinguer de la majorité des personnages féminins de jeux vidéo, en termes d'apparence et de compétences, l'analyse détaillée que fait l'auteure du personnage, du jeu et de sa campagne promotionnelle permet de constater que FemShep est une copie féminisée de son pendant masculin, à l'instar de nombreux autres personnages féminins du paysage vidéoludique. L'auteure se demande, en outre, si les options romantiques plus variées de FemShep, par rapport à celles de BroShep, illustrent une plus grande tolérance envers le lesbianisme qu'envers l'homosexualité masculine dans nos sociétés ou s'il s'agit seulement d'une autre preuve que la

trame narrative de *Mass Effect* est écrite en fonction de l'avatar masculin. Même si le langage corporel et les interactions de FemShep sont modelés sur celles de BroShep, par manque de considération pour les spécificités de l'avatar féminin, il n'en demeure pas moins que FemShep incarne une nouvelle forme de féminité qui surmonte les limitations de la majorité des héroïnes d'action fortes et actives, mais aussi objectifiées et fétichisées. Le mélange d'attributs féminins et masculins sur le corps de l'avatar contribue à subvertir les normes de genre. Quant aux personnages féminins secondaires de la série, leur potentiel subversif n'est pas pleinement exploité, mais leur féminité contraste avec les aspects masculins de FemShep d'une manière qui les rend plus évidents.

Cette édition spéciale de la revue *Kinephanos* se conclut par un article de Brie Code (Tru Luv Media) intitulé « Is Game Design for Everybody? Women and Innovation in Video Games », qui s'inscrit dans l'axe du rôle des femmes et des minorités dans l'industrie du jeu. Ayant été conceptrice de jeu pour la compagnie Ubisoft, l'auteure partage son expérience personnelle au sein de l'industrie du jeu et la met en perspective avec les témoignages de collègues, afin d'identifier quatre barrières qui nuisent à l'intégration des femmes et des minorités dans ce milieu de travail : 1) le fait que l'informatique était jusqu'à tout récemment perçu comme un domaine masculin; 2) la rareté des personnages féminins non stéréotypés desquelles les joueuses peuvent s'inspirer; 3) l'influence des préjugés inconscients lors du processus de recrutement et 4) la discrimination, la marginalisation et le favoritisme. L'auteure propose également des pistes de solution pour faire tomber ces barrières et met en évidence les bénéfices d'une équipe de production diversifiée, autant sur le plan de l'innovation que sur celui des conditions de travail.

Ces articles s'inscrivent, chacun à sa façon, dans une approche résolument contemporaine des problématiques de genre dans les jeux vidéo, qui cherche non seulement à complexifier les discussions, mais aussi à véhiculer un message empreint d'espoir. Leurs auteurs soulignent les initiatives positives mises en œuvre par les compagnies de jeux vidéo ces dernières années, tout en relevant les éléments qui pourraient encore être améliorés pour faire évoluer les mentalités. Ce numéro spécial de *Kinephanos* illustre donc le vent d'optimisme qui souffle actuellement sur

les études féministes vidéoludiques et qui est lui-même propulsé par un vent de changement dans l'industrie du jeu vidéo.

Bibliographie

BRUNNER, C. (2008), « Games and Technological Desire: Another Decade », in Y.B. Kafai, C. Heeter et J. Denner (eds.), *Beyond Barbie & Mortal Kombat. New Perspectives on Gender and Gaming*, Cambridge, MA, MIT Press, p. 33-46.

BRYANT, S. T. (2016), « Black and Female in Tech », in Y.B. Kafai, G.T. Richard et B.M. Tynes (eds.), *Diversifying Barbie and Mortal Kombat. International Perspectives and Inclusive Designs in Gaming*, Pittsburgh, PA, Carnegie Mellon: ETC Press, p. 133-144.

BUTLER, J. (1990), *Gender Trouble*, New York, NY, Routledge.

CASSELL, J. et JENKINS, H. (eds) (1998), *From Barbie to Mortal Kombat. Gender and Computer Games*, Cambridge, MA, MIT Press.

CHESS, S. et SHAW, A. (2015), « A Conspiracy of Fishes, or, How We Learned to Stop Worrying about GamerGate and Embrace Hegemonic Masculinity ». *Journal of Broadcasting and Electronic Media*, vol. 10, no. 3, p. 208-220.

CONSALVO, M., et HARPER, T. (2009), « The Sexi(e)st of All: Avatars, Gender, and Online Games », in N. Panteli (ed.), *Virtual social networks: Mediated, massive and multiplayer*, New York, NY, Palgrave, p. 98-113.

CORNELIUSSEN, H. (2008), « *World of Warcraft* as a Playground for Feminism », in H. Corneliussen et J. Rettberg (eds.), *Digital Culture, Play, and Identity*, Cambridge, MA, MIT Press, p. 63-86.

DE CASTELL, S. et BRYSON, M. (1998), « Retooling Play: Dystopia, Dysphoria, and Difference », in J. Cassell et H. Jenkins (eds), *From Barbie to Mortal Kombat. Gender and Computer Games*, Cambridge, MA, MIT Press, p. 232-261.

DISALVO, B. (2016), « Gaming Masculinity », in Y.B. Kafai, G.T. Richard et B.M. Tynes (eds.), *Diversifying Barbie and Mortal Kombat. International Perspectives and Inclusive Designs in Gaming*, Pittsburgh, PA, Carnegie Mellon: ETC Press, p. 105-117.

FLANAGAN, M. et KAUFMAN, G. (2016), « Shifting Implicit Biases with Games Using Psychology », in Y.B. Kafai, G.T. Richard et B.M. Tynes (eds.), *Diversifying Barbie and Mortal Kombat. International Perspectives and Inclusive Designs in Gaming*, Pittsburgh, PA, Carnegie Mellon: ETC Press, p. 219-233.

- FULLERTON, T., FRON, J., PEARCE, C. et MORIE, J. (2008), « Getting Girls into the Game: Toward a "Virtuous Cycle" », in Y.B. Kafai, C. Heeter et J. Denner (eds.), *Beyond Barbie & Mortal Kombat. New Perspectives on Gender and Gaming*, Cambridge, MA, MIT Press, p. 161-176.
- GOLDBERG, D. et LARSSON, L. (eds.) (2015), *The State of Play: Creators and Critics on Video Game Culture*, New York, NY, Seven Stories Press.
- GRAY, K. L. (2016), « Solidarity is For White Women in Gaming », in Y.B. Kafai, G.T. Richard et B.M. Tynes (eds.), *Diversifying Barbie and Mortal Kombat. International Perspectives and Inclusive Designs in Gaming*, Pittsburgh, PA, Carnegie Mellon: ETC Press, p. 59-70.
- HUNTEMANN, N. B. (2010), « Pixel Pinups: Images of Women in Video Games », in R. A. Lind (ed.), *Race/Gender/Media: Considering Diversity Across Audiences, Content, and Producers*, Second Edition, Boston, MA, Pearson, p. 250-257
- JENKINS, H. (1998), « "Complete Freedom of Movement": Video Games as Gendered Play Spaces », in J. Cassell et H. Jenkins (eds), *From Barbie to Mortal Kombat. Gender and Computer Games*, Cambridge, MA, MIT Press, p. 261-297.
- JENKINS, H. et CASSELL, J. (2008), « From *Quake Grrls* to *Desperate Housewives*: A Decade of Gender and Computer Games », in Y.B. Kafai, C. Heeter et J. Denner (eds.), *Beyond Barbie & Mortal Kombat. New Perspectives on Gender and Gaming*, Cambridge, MA, MIT Press, p. 5-20.
- KAFAI, Y.B., HEETER, C., DENNER, J. et SUN, J.Y. (eds) (2008), *Beyond Barbie & Mortal Kombat. New Perspectives on Gender and Gaming*, Cambridge, MA, MIT Press.
- KAFAI, Y. B., RICHARD, G. T. et TYNES, B. M. (eds.) (2016), *Diversifying Barbie and Mortal Kombat. International Perspectives and Inclusive Designs in Gaming*, Pittsburgh, PA, Carnegie Mellon: ETC Press.
- KELLEY, H. (1998), « An Interview with Heather Kelley (Girl Games) », in J. Cassell et H. Jenkins (eds), *From Barbie to Mortal Kombat. Gender and Computer Games*, Cambridge, MA, MIT Press, p. 152-171.
- KENNEDY, H. W. (2002), « Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo? On the Limits of Textual Analysis », *The International Journal of Computer Game Research*, vol. 2, no. 2.
- LAUREL, B. (1998), « An Interview with Brenda Laurel (Purple Moon) », in J. Cassell et H. Jenkins (eds), *From Barbie to Mortal Kombat. Gender and Computer Games*, Cambridge, MA, MIT Press, p. 118-135.
- LEPORE, G. et DENNER, J. (2016), « SexEd2.0 », in Y.B. Kafai, G.T. Richard et B.M. Tynes (eds.), *Diversifying Barbie and Mortal Kombat. International Perspectives and Inclusive Designs in Gaming*, Pittsburgh, PA, Carnegie Mellon: ETC Press: p. 285-298.

- MARTIN, N. S. (1998), « An Interview with Nancie S. Martin (Mattel) », in J. Cassell et H. Jenkins (eds), *From Barbie to Mortal Kombat. Gender and Computer Games*, Cambridge, MA, MIT Press, p. 136-151.
- MCDONALD, H. (2016), « Are Gamers Ready for Gay Love? Improving Romance in Games », in Y.B. Kafai, G.T. Richard et B.M. Tynes (eds.), *Diversifying Barbie and Mortal Kombat. International Perspectives and Inclusive Designs in Gaming*, Pittsburgh, PA, Carnegie Mellon: ETC Press, p. 247-260.
- NAKAMURA, L. (2016), « "Putting Our Hearts Into it" », in Y.B. Kafai, G.T. Richard et B.M. Tynes (eds.), *Diversifying Barbie and Mortal Kombat. International Perspectives and Inclusive Designs in Gaming*, Pittsburgh, PA, Carnegie Mellon: ETC Press, p. 35-47.
- PEARCE, C. (2016), « Curating for Diversity », in Y.B. Kafai, G.T. Richard et B.M. Tynes (eds.), *Diversifying Barbie and Mortal Kombat. International Perspectives and Inclusive Designs in Gaming*, Pittsburgh, PA, Carnegie Mellon: ETC Press, p. 200-219.
- RICHARD, G. T. (2016), « At the Intersections of Play », in Y.B. Kafai, G.T. Richard et B.M. Tynes (eds.), *Diversifying Barbie and Mortal Kombat. International Perspectives and Inclusive Designs in Gaming*, Pittsburgh, PA, Carnegie Mellon: ETC Press, p. 71-91.
- RICHARD, G.T. (2013), « Gender and Gameplay: Research and Future Directions », in B. Bigl et S. Stoppe (eds.), *Playing with virtuality: Theories and methods of computer game studies*, Frankfurt, Peter Lang Academic, p. 269-284.
- RUBERG, B. et SHAW A. (eds.) (2017), *Queer Game Studies*, Minneapolis, MN, University of Minnesota Press.
- SARKEESIAN, A. (2013), *Tropes vs Women in Video Games. Part 1-2-3*, video, <<http://www.feministfrequency.com/>>
- SHAW, A. (2014), *Gaming at the Edge: Sexually and Gender at the Margins of Gamer Culture*, Minneapolis, MN, University of Minnesota Press.
- SIYAAHAN, S. et GEE, E. (2016), « Understanding Gaming and Gender within the Everyday Lives of Mexican-American Family Homes », in Y.B. Kafai, G.T. Richard et B.M. Tynes (eds.), *Diversifying Barbie and Mortal Kombat. International Perspectives and Inclusive Designs in Gaming*, Pittsburgh, PA, Carnegie Mellon: ETC Press, p. 92-104.
- TAYLOR, T. L. (2008), « Becoming a Player: Networks, Structure, and Imagined Futures », in Y.B. Kafai, C. Heeter et J. Denner (eds.), *Beyond Barbie & Mortal Kombat. New Perspectives on Gender and Gaming*, Cambridge, MA, MIT Press, p. 51-66.

WESTECOTT, E. (2016), « Playing with Gender », in Y.B. Kafai, G.T. Richard et B.M. Tynes (eds.), *Diversifying Barbie and Mortal Kombat. International Perspectives and Inclusive Designs in Gaming*, Pittsburgh, PA, Carnegie Mellon: ETC Press, p. 234-247.