

## TABLE DES MATIÈRES

<b>INTRODUCTION : Du genre et des jeux vidéo</b> Fanny LIGNON.....	7
<b>PREMIÈRE PARTIE</b> <b>Jeux : des imaginaires genrés</b>	
<b>Générique 1 : Où passe le genre ? Les jeux vidéo au prisme des théories féministes du cinéma</b> Mathieu TRICLOT.....	19
<b>Chapitre 1 : « Mais qui êtes-vous, Madame Croft ? » Analyse d'une icône vidéoludique genrée à l'existence plurimédiatique</b> Alexis BLANCHET.....	37
<b>Chapitre 2 : L'hypervisibilité de Bayonetta et la vue subjective de <i>Portal</i> et <i>Mirror's Edge</i> : politique des représentations de l'héroïne de jeux vidéo</b> Marion COVILLE .....	53
<b>Chapitre 3 : <i>King's Quest</i> : Queen's Quest ?</b> Sélim KRICHANE .....	69
<b>Chapitre 4 : La princesse est une bombe atomique : approche ludologique du personnage de la princesse dans <i>Braid</i></b> Sébastien GENVO.....	83

<b>Chapitre 5 : Le <i>Survival Horror</i> : un genre vidéoludique idéal pour une étude genrée</b>	
Bernard PERRON .....	95

## DEUXIÈME PARTIE

### Joueuses et joueurs : des usages genrés

<b>Générique 2 : Jeu/Genre</b>	
Ivan MOSCA .....	121
<b>Chapitre 6 : Jouer et dégenrer</b>	
Vanina MOZZICONACCI .....	139
<b>Chapitre 7 : La métamorphose jouable</b>	
France VACHEY .....	151
<b>Chapitre 8 : Les jeux vidéo au miroir de la télévision : vers une reconfiguration des stéréotypes de genre ?</b>	
Virginie SPIES et Olivier ZERBIB .....	167
<b>Chapitre 9 : <i>Gamer Girls</i></b>	
Catherine DRISCOLL .....	179
<b>Chapitre 10 : <i>Girls play, boys play</i> : les jeux vidéo, le <i>gameplay</i> et l'enseignement</b>	
Catherine BEAVIS .....	217
<b>BIBLIOGRAPHIE</b> .....	243
<b>LES AUTEURS</b> .....	259
<b>REMERCIEMENTS</b> .....	265