

TABLE DES MATIÈRES

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

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

DEUXIÈME PARTIE

Joueuses et joueurs : des usages genrés

Générique 2 : Jeu/Genre	
Ivan MOSCA	121

Chapitre 6 : Jouer et dégenrer	
Vanina MOZZICONACCI	139

Chapitre 7 : La métamorphose jouable	
France VACHEY	151

Chapitre 8 : Les jeux vidéo au miroir de la télévision : vers une reconfiguration des stéréotypes de genre ?	
Virginie SPIES et Olivier ZERBIB	167

Chapitre 9 : <i>Gamer Girls</i>	
Catherine DRISCOLL	179

Chapitre 10 : <i>Girls play, boys play</i> : les jeux vidéo, le <i>gameplay</i> et l'enseignement	
Catherine BEAVIS	217

BIBLIOGRAPHIE	243
----------------------------	-----

LES AUTEURS	259
--------------------------	-----

REMERCIEMENTS	265
----------------------------	-----