

# GENRE ET SEXUALITÉS DANS LE JEU VIDÉO

CONFÉRENCE ANIMÉE PAR

**LAURA GOUDET**

Enseignante-chercheuse, spécialiste des cultures numériques  
Université de Rouen

---

O U V R A G E S

---

Anthropy, Anna. *Rise of the Videogame Zinesters: How Freaks, Normals, Amateurs, Artists, Dreamers, Dropouts, Queers, Housewives, and People Like You Are Taking Back an Art Form*. New York: Seven Stories Press, 2012.

Connell, Raewyn, et James W. Messerschmidt. « *Faut-il repenser le concept de masculinité hégémonique ?* [1]. Traduction coordonnée par Élodie Béthoux et Caroline Vincensini », *Terrains & travaux*, vol. 27, no. 2, 2015, pp. 151-192.

---

A R T I C L E S

---

Crochart, Pierre : « *Inclusivité et jeux vidéo : de la nécessité de diversifier le médium* », Red Bull. 2021  
<https://www.redbull.com/fr-fr/inclusivite-jeux-video>

Yang, Robert « *Hard Lads as an important Failure* », 2019  
<https://www.blog.radiator.debaclle.us/2020/06/hard-lads-as-important-failure.html>

Pelurson, Gaspar « *Mustaches, Blood Magic and Interspecies Sex: Navigating the Non-Heterosexuality of Dorian Pavus* », *Game Studies* 18, 1 Avril 2018  
[http://gamestudies.org/1801/articles/gaspard\\_pelurson](http://gamestudies.org/1801/articles/gaspard_pelurson)

Fonquerne, Leslie et Marie Walin « *Savoirs situés et savoirs sur le corps : introduction* », 2016  
<https://efigies-ateliers.hypotheses.org/2433>