

## LISTE COMPLETE DES PUBLICATIONS

### OUVRAGES ET CHAPITRES DANS DES OUVRAGES COLLECTIFS

« Jeux vidéo et alter égalité. Une réflexion genrée autour de l'ouvrage de Robbie Cooper *Alter Ego : Les avatars et leurs créateurs* » in Bourdaa M. et Alessandrin A. (dir.), *Fan et Gender Studies : le retour*, éd. Téraèdre, 2019, p. 55 à 66.

« Erich von Stroheim », *Oxford Bibliographies Online : Cinema and Media Studies*, éd. Krin Gabbard, Oxford University Press, New York, 2017. (45 800 signes). [Oxford Bibliographies]. <http://www.oxfordbibliographies.com/> [Edition révisée et augmentée du texte paru en 2013].

« Que faire avec les images ? » in Lechenet A., Baurens M. et Collet I. (dir.), *Former à l'égalité : défi pour une mixité véritable*, coll. Savoir et Formation, éd. L'harmattan, 2016, p. 105 à 118.

*Genre et jeux vidéo* (dir.), collection Le temps du genre, éd. PUM, 2015 (268 pages).

Avec Patricia Mercader, Annie Lechenet, Jean-Pierre Durif-Varembont et Marie-Carmen Garcia, *Pratiques genrées et violences entre pairs*, rapport ANR, 2014, p. 199 à 265 et 507 à 510. [En ligne : <https://hal.archives-ouvertes.fr/halshs-00986142>].

« Analyse vidéoludique et stéréotypes de sexe », *A l'école des stéréotypes*, Morin C. et Salle M. dir., éd. L'Harmattan, 2013, p. 115 à 139.

Avec Vincent Porhel et Hérilalaïna Rakoto-Raharimanana. « Etude des stéréotypes de genre dans les manuels scolaires », *A l'école des stéréotypes*, Morin C. et Salle M. dir., éd. L'Harmattan, 2013, p. 95 à 113.

« Erich von Stroheim », *Oxford Bibliographies Online : Cinema and Media Studies*, éd. Krin Gabbard, Oxford University Press, New York, 2013. (38 500 signes). [Oxford Bibliographies]. <http://www.oxfordbibliographies.com/>

« Images d'héroïnes, transmission et transgression : Nariko, femme virtuelle », *Genre et dynamiques interculturelles : la transmission*, éd. L'Harmattan, Geoffroy S. dir., 2012, p. 143 à 154.

Avec Mireille Baurens. « Transmission et formation en IUUFM », *Genre et dynamiques interculturelles : la transmission*, éd. L'Harmattan, Geoffroy S. dir., 2012, p. 127 à 129.

« Analyse d'un film fixe de sport », *Fixité de l'image et mobilité des corps. L'enseignement de l'éducation physique et des sports par le film*, Caumeil J.-G., Charroin P., Lignon F., Nourrisson D., éd. Diazo, Chamalières, 2010, p. 59 à 77.

« Erich von Stroheim, mythe et réalité », *Vienne et Berlin à Hollywood*, Cerisuelo M. dir., éd. PUF, Paris, 2006, p. 125 à 145. (Trad : espagnol, « Erich von Stroheim, mito y realidad », *Viena y Berlin en Hollywood*, éd. Mensajero, Bilbao, 2008, p. 91 à 103).

« L'image de la femme dans les jeux vidéo de combat », *Sport et Genre. XIXème-XXème*, Roger A. et Terret T. dir., éd. L'Harmattan, Paris, 2005, vol. 4, p. 171 à 185.

« Genre et jeux vidéo », *Le genre en éducation*, Baurens M., Jannas F., Lignon F. coord., éd. Eaux Claires, Grenoble, 2007, p. 97 à 103.

« Erich von Stroheim, l'art d'être méchant », *Les bons et les méchants dans le cinéma anglophone*, Bordat F. et Chauvin S. dir., éd. Publidix, Nanterre, 2005, p. 311 à 316.

« Présence virtuelle : Lara Croft », *Brûler les planches, crever l'écran. La présence de l'acteur*, Farcy G.-D. et Prédal R. dir., éd. de L'Entr'temps, Montpellier, 2001, p. 227 à 233.

*Erich von Stroheim, du Ghetto au Gotha*, collection Champs Visuels, éd. L'Harmattan, 1998 (395 pages).

## ACTES DE COLLOQUES ET ARTICLES DANS DES REVUES AVEC COMITE DE LECTURE

« Les corvées domestiques sont-elles solubles dans le jeu vidéo ? », *Sociétés & Représentations*, n°45, printemps 2018, p. 157 à 171.

« Séduction et virtualité. L'amour au pays des Sims », *Jeunes et médias. Les cahiers francophones de l'éducation aux médias*, n°7, été 2015, p. 109 à 118.

« Construction du masculin et du féminin dans les productions des industries culturelles contemporaines : le cas Elodie Bradford », *Genre en séries : cinéma, télévision, médias*, n°1, mars 2015, p. 31 à 48. [En ligne].

« Des jeux vidéo et des adolescents. A quoi jouent les jeunes filles et garçons des collèges et lycées ? », *Le Temps des Médias*, n°21, janvier 2014, p. 143-160.

« Les jeux vidéo de catch : du sexisme à l'égalité ? », *Poiésis*, éd. Universidade do Sul de Santa Catarina, vol. 4, n°7, janvier-juin 2011, p. 156-172.

« Jouer à se faire peur : quels procédés de mises en scènes dans les jeux vidéo ? », *Communication in Debate*, « Arte, Tecnologia, Comunicação », éd. Cine Club de Avanca et Universidad de Coimbra, 2011.

« L'Ecole Normale d'Institutrices de Lyon en photographie », *Art-Image-Histoire. L'école : représentation(s), mémoire*, éd. Scéren/CRDP, Clermont-Ferrand, 2011, p. 41-49.

« Genre et jeux vidéo : quels outils pour la classe de langue ? », *Les après-midi du Lairdil*, « Genre et/ou jeux », n°16, 2010, p. 109 à 114.

« Teach them all ! », *The Third IEEE International Conference on Digital Game and Intelligent Toy Enhanced Learning, DIGITEL 2010*, Biswas G., Carr D., Chee Y. S., Hwang W.-Y. dir., éd. IEEE Computer Society, Los Alamitos CA, 2010.

« Représentations féminines et masculines dans les jeux vidéo de tir subjectif », *Genre, cinéma, média : média et représentations du féminin et du masculin*, éd. Université Lyon I, IUFM, 2009. (DVD).

« Sexes, violences et jeux vidéo », *Genres et violences*, éd. IUFM/Université du Sud Toulon-Var, 2008. (DVD).

« L'œuvre écrit d'Erich von Stroheim (2) », 1895, n°36, février 2002, p. 77 à 98.

« L'œuvre écrit d'Erich von Stroheim (1) », 1895, n°32, avril 2001, p. 125 à 148.

## ARTICLES DANS DES REVUES SANS COMITE DE LECTURE

« Utiliser les jeux vidéo grand public en classe », *Les Cahiers pédagogiques*, 17 octobre 2017. [En ligne : <http://www.cahiers-pedagogiques.com/Utiliser-les-jeux-video-grand-public-en-classe>]

« Erich von Stroheim, the child of his own loins », OUPblog, Oxford University Press, 22 septembre 2017. [En ligne : <https://blog.oup.com/2017/09/erich-von-stroheim-child-loins/>]

« Stéréotypes de sexe et manuels scolaires », fiche ressource, *50 activités pour l'égalité filles-garçons*, tome 1, éd. Canopé, 2015, p. 23 à 24.

Avec Vincent Porhel et Hérilalaïna Rakoto-Raharimanana. « Genre et manuels scolaires au filtre des images », 4 octobre 2012, 41 500 signes. GEM [carnet de recherche].

« Des sims et des simsettes. Quelles représentations sur les jaquettes des jeux ? », *Projections*, n°33, décembre 2011, p. 15 à 16.

« Le Ruban blanc : des raisons de l'horreur », DVD *Le Ruban blanc*, coll. A propos, éd. CRDP, Nice, 2010.

« Folies de femmes », fiche film, *Ciné-lycée*, éd. CNDP, Poitiers, 2010. (11 000 signes). [Cinélycée].

« Les Sims où la vie virtuelle », *Idées*, « Innovation, concurrence et croissance », n°150, décembre 2007, p. 50 à 56.

« La guerre mise en jeu », *CinémAction*, « L'armée à l'écran », n°113, 4ème trimestre 2004, p. 259 à 265.

« Le patrimoine vidéo ludique », *CinémAction*, « Les archives du cinéma et de la télévision », n°97, 4ème trimestre 2000, p. 108 à 113.

« Erich von Stroheim, humoriste méconnu », *Ciné-Regards*, n°4, BIFI, 15 novembre 1999.

« The Devil's Pass Key. Erich von Stroheim, le théâtre et le diable », *CinémAction*, « Le théâtre à l'écran », n°93, 4ème trimestre 1999, p. 137 à 143.

« La Grande Illusion », *Positif*, n°385, mars 1993, p. 83 à 90.

## COMPTE RENDU D'OUVRAGES

Compte rendu de trois ouvrages de Catherine Driscoll, *Clio. Femmes, Genre, Histoire*, n°39, juin 2014. [En ligne].

- *Girls. Feminine Adolescence in Popular Culture and Cultural Theory*, New York, Columbia University Press, 2002.

- *Modernist Cultural Studies*, Gainesville, University Press of Florida, 2011.

- *Teen Film. A Critical Introduction*, Oxford and New York, Berg, 2011.

## COMMUNICATIONS SANS ACTES

*Les catalogues de jouets : une fabrique des filles et des garçons*, Les rendez-vous de l'image, La Maison de l'image, Grenoble, 28 mars 2019.

*Des gones et des gorgones*, Les Rendez-vous de l'Antiquité de Lyon, Université Lyon 1, ESPE, Lyon, 20 mars 2019.

*A Course on Frankenstein*, Séminaire Pralije, Université Lyon 1, ESPE, Lyon, 23 janvier 2019.

*Utiliser les images pour former à l'égalité entre les femmes et les hommes : les atouts des jeux vidéo*, Journée d'étude « Egalité fictionnelle, égalité réelle ? Représentations des filles et des garçons dans les productions pour la jeunesse », MUNAE / ESPE de Rouen et de Caen, Musée National de l'Education, Rouen, 30 novembre 2018.

*Enseigner le genre avec les images*, conférence invitée, journée d'étude « Enseigner le genre », Université de Reims, Campus Croix rouge, Reims, 17 novembre 2017.

*Des filles, des garçons et des avatars*, conférence invitée, journée d'étude pluridisciplinaire « Genre, générations, structure sociale et territoires à l'ère du numérique : méthodes et analyses croisées », Institut National Universitaire Champollion, Albi, 13 octobre 2017.

*La mort dans les jeux vidéo : une question de genre ?*, séminaire « Eternités numériques », ISCC, Paris, 28 avril 2017.

*Des hommes, des femmes et des jeux vidéo*, colloque « Enseigner autrement », lycée François Mansart, Thizy les Bourgs, 13 avril 2017.

Avec Dominique Chevalier et Muriel Salle, *Education à l'égalité filles/garçons : pourquoi ? Comment ?*, congrès international Educa 2017 « Inégalités : quelles contributions des "éducations à..." », Université centrale, Hammamet, Tunisie, 4 mars 2017.

*Experiencing death and gender differentiation in video games*, Crossroad in Cultural Studies, University of Sydney and Western Sydney University, Australie, 17 décembre 2016.

Avec Anne Castaing, Mehdi Derfoufi, Tiziana Leucci. *Gender Cultural Performances and the Politics of Transvestism*, colloque « The Politics of Performance and Play. Feminist Matters », Institute for Philosophy, Leiden University, 8 juillet 2016.

*Les images stéréotypées : une chance pour l'éducation à l'égalité entre les femmes et les hommes ?*, conférence plénière, colloque « Le Genre dans les sphères de l'éducation, de la formation et du travail. Mises en images et représentations », Université de Reims, Campus Croix rouge, Reims, 30 octobre 2015.

*Mii hommes, Mii femmes : quand Nintendo trouble le jeu*, symposium international « Histoire des problématiques de genre dans les jeux », Auditorium de la Grande Bibliothèque, Montréal, 27 juin 2015.

*Des adolescent-e-s et des avatars*, séminaire « GénérationS « genre », New York University, Paris, 20 mai 2015.

*Des Mii et du genre : quelles images, dans les jeux vidéo, pour construire le masculin féminin neutre ?*, atelier « Ce que les médias font au genre (et réciproquement) », 1er congrès « Etudes de genre en France », Institut du genre, ENS, Lyon, 5 septembre 2014.

*Numérique et égalité hommes/femmes*, table ronde « Apprendre et enseigner l'égalité », Conférence des Directeurs des Ecoles Françaises d'Ingénieurs (CDEFI), Agro Paris Tech, 12 juin 2014.

*Des adolescent-e-s et des jeux vidéo : quels héros, quelles héroïnes, pour les unes, pour les uns ?*, colloque international « Femmes, genre et technologies de l'information et de la communication (Europe, XIXe-XXIe siècles) », LabEx EHNE et Institut des Sciences de la Communication du CNRS, Paris, 16 mai 2014.

*Les jeux vidéo : un outil pour construire l'égalité entre les femmes et les hommes ?*, journée d'étude « Jeux vidéo et bibliothèques », Bibliothèque des Sciences et de l'Industrie / Centre National de la Littérature pour la Jeunesse / Bibliothèque Nationale de France, Cité des Sciences et de l'Industrie, La Villette, 15 mai 2014.

*Les jeux vidéo : l'arme ultime pour lutter contre le sexisme ?*, journée d'études, « Quelle lutte contre le sexisme à l'adolescence ? », Université de Bourgogne, Dijon, Jeudi 10 avril 2014.

*Du genre et des jeux vidéo de combat*, séminaire « Game studies 2 », Université Paris III, Paris, 31 mars 2014.

*Chore Wars : l'emmerdant et l'amusant*, journée d'études, « Sexisme, jeux vidéo et culture geek », laboratoire junior GenERe, ENS, Lyon, 27 mars 2014.

*Transmettre, instruire, éduquer*, Assises de l'IEC, « La culture contre le sexisme », Université Paris Diderot, Paris, 28 octobre 2013.

*Culture numérique*, séminaire de l'ESPE, Université Lyon 1, Lyon, 17 octobre 2013.

*Etude des programmes vidéoludiques fréquentés par les élèves*, colloque international « Genre et violence dans les institutions éducatives », Université Lyon 2, Lyon, 4 octobre 2013.

*Construction du féminin et du masculin dans les industries culturelles contemporaines : étude de cas*, séminaire commun ARIAS/LABEX Transfers « Transculturalité des arts : centres / périphéries culturelles », INHA, Paris, 23 avril 2013.

*Du genre et des jeux vidéo d'aventure action*, séminaire « Game studies : les apports disciplinaires francophones », Université Paris III, Paris, 21 mars 2013.

*Des images pour construire l'égalité de genre*, séminaire doctoral international et interdisciplinaire ALFA3 - RIAPE3 « Equité et cohésion sociale dans l'enseignement supérieur : enjeux et perspectives », Université Lyon 2, Lyon, 7 mars 2013.

*Les jeux vidéo au prisme du genre*, séminaire « Genre, cultures et sexualités », New York University, Paris, 11 janvier 2013.

*Les stéréotypes de genre dans les manuels de mathématiques*, séminaire « Genre et sciences », ENS, Lyon, 22 novembre 2012.

Avec Mehdi Derfoufi. *Genre et jeux vidéo*, « Games Studies à la française. Les jeux vidéo au pluriel. Quelle diversité ? », Institut de Recherche et d'Innovation, OMNSH, Paris, 17 juin 2012.

*Profession : policière. Quelles héroïnes dans les séries télévisées françaises*, séminaire « La féminisation des professions et des métiers (XIX<sup>e</sup>-XXI<sup>e</sup> siècle) : images, archives, textes », EHESS, Paris, 16 janvier 2012.

*Corps d'hommes et corps de femmes en vidéoludie*, séminaire interuniversitaire, Commission scientifique, Réseau national Education et santé, Paris, 21 novembre 2011.

*Des femmes et des jeux vidéo*, semaine « Regards croisés sur le féminisme », IEP, Lyon, 24 au 28 janvier 2011.

*Réaliser et analyser des films de classe*, journées d'études VISA (vidéo de situations d'enseignement et d'apprentissage), ENS, Lyon, 27 et 28 janvier 2011.

Avec Mireille Baurens. *Lanfeust de Troy : la BD au service d'une égalité de « genre »*, colloque international « Lire et produire des bandes dessinées à l'école », Maison des langues et des cultures, Université Grenoble III, 18 au 20 mai 2010.

*Des images et des jeux vidéo : quel sort pour la littérature ?*, journée d'étude « Qui résiste à la littérature ? », groupe PRALIJE, Université Lyon I, IUFM de Lyon, 5 mai 2010.

*Des corps et des identités : hommes et femmes dans les jeux vidéo d'action*, communication, laboratoire ARIAS (UMR 7172), séminaire "L'image", INHA, Paris, 16 mars 2010.

*Sexes, violences et jeux vidéo*, colloque « Genres et violences », Université du Sud Toulon-Var, IUFM de Nice, 6 juin 2007. (Communication filmée éditée sur DVD, éd. Université du Sud Toulon-Var, IUFM de Nice, 2008).

*Clive Barker's Jericho : the bright side of horror*, colloque international « Thinking After Dark / Penser après la tombée de la nuit », Université de Montréal, 23 au 25 avril 2009.

*Gender, education and videogames*, colloque international « Regulation and Resistance », Gender and Education Association, Institute of Education, University of London, 25 au 27 mars 2009.

*De l'analyse, du genre et des jeux vidéo*, communication, laboratoire TELEMME (UMR 6570), séminaire « La créativité féminine : récits, pratiques sociales, construction de soi », MSHS, Aix en Provence, 12 février 2009.

*Représentations féminines et masculines dans les jeux vidéo de tir subjectif*, journée « Média et représentations du masculin et du féminin », Université Lyon 1, IUFM de Lyon, 18 décembre 2008. (Communication filmée éditée sur DVD, éd. Université Lyon 1, IUFM de Lyon, 2009).

*Erich von Stroheim et le classicisme hollywoodien*, communication, laboratoire de recherche ARIAS (UMR 7172), séminaire "Le classicisme hollywoodien", ENS, Paris, 22 février 2007.

*Filmer les élèves et les maîtres, filmer l'acte d'apprendre*, communication, groupe de recherche Ecole et Société, dir. Michelle Zancarini-Fournel, IUFM de Lyon, 15 novembre 2005.

## REALISATIONS AUDIOVISUELLES

*Exchange and Partnership* (3 films documentaires, 3 x 5 mn, 2011).

DVD présentant le travail effectué dans le cadre du partenariat Université Lyon 1 - IUFM/Bureau of Education, Gucheng District, Lijiang.

Doc 1 : Formation de formateurs.

Doc 2 : Stages internationaux.

Doc 3 : Relations internationales.

*Altair, Lara Croft et les autres* (2011).

Exposition « Corps en fête », Biennale égalité hommes femmes, Université Lyon I.

*Des sorcières animées* (2010).

Exposition « Parcours de sorcières en bibliothèques », Université Lyon I (IUFM/ENS de Lyon).

*Genre, cinéma, média* (3 DVD, 2009).

Actes audiovisuels des trois journées d'études organisées en 2008 à l'IUFM de Lyon et à l'IUFM de Grenoble (financement région Rhône-Alpes, programme INCA).

Vol 1 : Cinéma et discriminations sexuées.

Vol 2 : Cinéma, banlieues et construction des identités sexuées.

Vol 3 : Média et représentations du féminin et du masculin.

*Dire, lire, écrire* (documentaire vidéo, 12 min, 2008).

Outil de formation réalisé pour l'IUFM de Lyon.

*Images en chantier* (exposition de 18 photographies, Université Lyon I, 2009).

*Points de vues* (exposition de 12 photographies, IUFM de Lyon, 2008).

*L'esprit d'un siècle : Lyon 1800-1914. Les élèves maître(sse)s de la République.*

Montage d'images d'archives. Exposition « L'esprit d'un siècle : Lyon 1800-1914 » (Ville de Lyon, 2008).

*L'IUFM de Lyon, images/propos* (ouvrage de photographies, 2007).

Ouvrage réalisé à la demande du Conseil d'Administration de l'IUFM de Lyon. 18 clichés des bâtiments de l'IUFM.

*Murs et murmures* (exposition de 20 photographies, IUFM de Lyon, 2006).

*Le handicap à l'école : la scolarisation en questions* (documentaire vidéo, 26 min, 2005).

Outil de formation réalisé pour l'IUFM de Lyon.

## VALORISATION SCIENTIFIQUE

### Conférences et débats :

*Computer Grrrls* (16 mars 2019)

Table ronde. « Des computer Girls aux computer boys », La Gaîté Lyrique, Paris.

*Tu joues ou tu joues pas ?* (13 mars 2019)

Conférence. « Des joueurs, des joueuses et du sexe des avatars », Les Rendez-vous des bibliothèques municipales de Lyon, Médiathèque du Bachut, Lyon.

*Mission Sheroes* (5 mars 2019)

Table ronde. « Quels imaginaires de genre dans les jeux vidéo ? », Bibliothèque de la Cité, Genève.

*Geek and Game Festival* (26 mai 2018)

Conférence. « Mourir comme un homme... », Université Pierre et Marie Curie, Paris.

*Printemps du numérique* (1er avril 2017)

Conférence. « Les jeux vidéo sont-ils sexistes ? », Médiathèque la Passerelle, Bourg-lès-Valence.

*Genre et jeux vidéo* (7 mars 2017)

Conférence et débat. Université de Lille, Cité Scientifique, Villeneuve-d'Ascq.

*Présentation ouvrage "Genre et jeux vidéo"* (5 novembre 2016)

Conférence et débat. OMNSH, Maison de la recherche, Paris.

*Genre et jeux vidéo* (16 avril 2016)

Conférence et débat. Bibliothèque Václav Havel, Paris.

*La femme et le cinéma* (12 mars 2016)

Rencontre débat. Maison des Association du 18ème arrondissement, Paris.

*Présentation ouvrage "Genre et jeux vidéo"* (3 décembre 2015)

Conférence et débat. Institut Emilie du Châtelet, Paris.

*Présentation ouvrage "Genre et jeux vidéo"* (27 octobre 2015)

Conférence et débat. Librairie Ombres Blanches, Toulouse.

*Femmes et numérique, y a-t-il un bug ?* (16 octobre 2015).

Conférence. « Yes, Wii Can ! », Universciences/Centre Hubertine Auclert, Cité des Sciences et de l'Industrie, La Villette.

*Agir pour l'égalité entre les filles et les garçons à l'école* (2 mars 2015).

Conférence. « Stéréotypes de sexe et images », CANOPE, Grenoble.

*Lecture et jeunesse en Seine et Marne. Lire entre les lignes : chercher le genre ou le sexe* (30 janvier 2014).

Conférence. « Les jeux vidéo au risque des stéréotypes de sexe », Espace Culturel Les 26 Couleurs, Saint-Fargeau-Ponthierry.

*Hubertine est une geek* (19 juin 2013).

Conférence. « Les jeux vidéo ont-ils un genre ? », Centre Hubertine Auclert, Le lieu du design, Paris.

*Games 4 Change Europe* (18 juin 2013).

Rencontre débat. « Gender Issues », CNAM, Paris.

*Les jeunes et les écrans : créateurs, spectateurs... Comment éduquer à l'image aujourd'hui ?* (29 mai 2013).

Rencontre débat. « Comment éduquer à l'image aujourd'hui ? La médiation en question », CRDP/Maison de l'image, Grenoble.



*Autour d'un livre* (22 mai 2013).

Rencontre débat. Autour de l'ouvrage d'Angeline Durand-Vallot, *Margaret Sanger et la croisade pour le contrôle des naissances* (ENS Editions), Institut du Genre et Columbia Global Center, Reid Hall, Paris.

*Les mercredis du jeu vidéo* (27 février 2013).

Rencontre débat. « Genre et jeux vidéo », Université Catholique de Louvain, Auditoire Montesquieu 10, Louvain la Neuve.

*Manuels scolaires, livres d'enfants : les stéréotypes ont-ils la vie dure ?* (11 octobre 2012).

Rencontre débat. « Mondo Minot », La Rotonde, Ecole des Mines, Saint Etienne. En ligne sur [R2 sciences 42]. Portail scientifique du département de la Loire.

*Et si les femmes n'étaient pas des hommes comme les autres ?* (8 mars 2012).

Rencontre débat. Autour du film documentaire d'André Jarach *Tant qu'il y aura de la poussière*, La Terrasse.

*Genre et jeux vidéo* (8 avril 2010).

Rencontre débat. « La mixité sociale à travers les relations filles/garçons », Théâtre de la Renaissance, Oullins.

*Pédagogie et jeux vidéo* (9 avril 2008).

Conférence. « Rencontres de l'éducation à l'image en Rhône-Alpes », Cinéma Le Lux, Scène Nationale, Valence.

*Images féminines et masculines dans la publicité* (8 mars 2007).

Rencontre débat. Maison pour l'Egalité femmes/hommes, Echirolles.

*Décrypter les images publicitaires* (16 octobre 2003).

Conférence. Association culturelle, Communay.

*Les jeux vidéo : images féminines, images masculines* (9 décembre 2003).

Conférence. Espace culturel La Baie des Singes, Cournon.

### **Emissions de radio et de télévision :**

*Plus que des joueuses* (mars 2018).

Documentaire. Boulay P., Galaxie, 36 mn.

Game One.

*Fanny Lignon, le jeu vidéo son objet d'étude* (janvier 2018).

« Grand angle », Game One, 4 mn

Portrait. En ligne sur [You Tube].

*Se travestir dans les jeux vidéo pour mieux déconstruire le genre* (octobre 2017).

Vidéo éducation aux médias. Média Animation, Programme Alter Egales,

Fédération Wallonie-Bruxelles. En ligne sur [Pop Modèles].

*Représentations féminines et masculines dans les jeux vidéo* (février 2017).

Vidéo pédagogique (10,51 mn)

En ligne sur [Matilda]. Plate-forme de vidéo pédagogique "Egalité des sexes".

*Les filles aux manettes* (avril 2016).

Série documentaire. Interviews (épisodes 1 et 3)

En ligne sur [Arte Creative TV Geek].

*Réaliser un film d'animation en classe* (avril 2013).  
« Cap Info », Cap canal.

*Les films d'animation* (avril 2013).  
« Questions de parents », Cap Canal.

*Les représentations genrées dans les jeux vidéo* (octobre 2012).  
Interview réalisée par Christine Berton pour la radio Tramweb.  
En ligne sur [R2 sciences 42]. Portail scientifique du département de la Loire.

*Les représentations sexuées dans les jeux vidéo* (juillet 2009).  
Entretien filmé réalisé par le Centre Simone de Beauvoir pour le site  
« Genrimages ».  
[Genrimages].

*Les jeux vidéo : pourquoi ça marche ?* (mars 2009).  
« Allée de l'Enfance », n°67, Cap Canal.

*Le mythe von Stroheim* (28 juin 2008).  
« Projection privée », Ciment M., France Culture.

*Le mystère von Stroheim* (2008).  
Film documentaire, Netakki R., CinéCinéma et Esperanza Productions, 52 min.  
Principale intervenante.

*La vie et l'œuvre d'Erich von Stroheim* (16 juin 1999).  
« Le Magazine Culturel », Rousseau K., Radio France Internationale.

**Autre :**

« Le numérique et l'égalité femmes/hommes », *Haut Conseil à l'égalité entre les femmes et les hommes*, 12 septembre 2013, 7 300 signes. Interview réalisée par Camille Carton.

Avec Mehdi Derfoufi. « Retour sur le colloque Genre et jeux vidéo / Gender and Video Games », *Contretemps*, 26 mars 2013, 32 500 signes. Entretien réalisé par Fanny Gallot. [Contretemps]