

LISTE COMPLÈTE DES PUBLICATIONS (02-05-2024)

1. OUVRAGES

1.1 Ouvrages scientifiques

1. *Erich von Stroheim, du Ghetto au Gotha*, coll. Champs visuels, L'Harmattan, Paris, 1998 (395 pages).

1.2 Direction d'ouvrages

1. Avec Castaing A., *Travestissements. Performances culturelles du genre*, coll. Penser le genre, Presses de l'université de Provence, 2020 (184 pages).
2. *Genre et Jeux vidéo*, coll. Le Temps du genre, Presses universitaires du Midi, Toulouse, 2015 (268 pages).
3. Avec Caumeil J.-G., Charroin P. et Nourrisson D., *Fixité de l'image et mobilité des corps. L'enseignement de l'éducation physique et des sports par le film*, Diazo, Chamalières, 2010 (121 pages).
4. Avec Baurens M. et Jannas F., *Le Genre en éducation*, Eaux Claires, Grenoble, 2007 (111 pages).

1.3 Chapitres d'ouvrages

1. Avec Castaing A., « Introduction » in Castaing A. et Lignon F. (dir.), *Travestissements. Performances culturelles du genre*, coll. Penser le genre, Presses de l'université de Provence, Aix en Provence, 2020, p. 5-14.
2. « Préface », in Bernard O. (dir.), *Arts martiaux et jeux vidéo. Quel rapport à la culture ?*, Presses de l'université Laval, Québec, 2019, p. XI-XIV.
3. « 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 Studies, Gender Studies : le retour*, Téraèdre, Paris, 2019, p. 55-66.
4. « 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, L'Harmattan, Paris, 2016, p. 105-118.
5. « Analyse vidéoludique et stéréotypes de sexe », in Morin C. et Salle M. (dir.), *À l'école des stéréotypes*, L'Harmattan, Paris, 2013, p. 115-139.
6. Avec Porhel V. et Rakoto-Raharimanana H., « Étude des stéréotypes de genre dans les manuels scolaires », in Morin C. et Salle M. (dir.), *À l'école des stéréotypes*, L'Harmattan, Paris, 2013, p. 95-113.
7. « Images d'héroïnes, transmission et transgression : Nariko, femme virtuelle », in Geoffroy S. (dir.), *Genre et dynamiques interculturelles : la transmission*, L'Harmattan, Paris, 2012, p. 143-154.

8. Avec Baurens M., « Transmission et formation en IUFM », in Geoffroy S. (dir.), *Genre et dynamiques interculturelles : la transmission*, L'Harmattan, Paris, 2012, p. 127-129.
9. « Analyse d'un film fixe de sport », in Caumeil J.-G., Charroin P., Lignon F., Nourrisson D. (coord.), *Fixité de l'image et mobilité des corps. L'enseignement de l'éducation physique et des sports par le film*, Diazo, Chamalières, 2010, p. 59-77.
10. « Erich von Stroheim, mythe et réalité », in Cerisuelo M. (dir.), *Vienne et Berlin à Hollywood*, PUF, Paris, 2006, p. 125-145. (Trad : espagnol, « Erich von Stroheim, mito y realidad », in Cerisuelo M. (dir.), *Viena y Berlin en Hollywood*, Mensajero, Bilbao, 2008, p. 91-103).
11. « Genre et jeux vidéo », in Baurens M., Jannas F., Lignon F. (coord.), *Le Genre en éducation*, Eaux Claires, Grenoble, 2007, p. 97-103.
12. « L'image de la femme dans les jeux vidéo de combat », in Roger A. et Terret T. (dir.), *Sport et Genre. XIX^e-XX^e*, L'Harmattan, Paris, 2005, vol. 4, p. 171-185.
13. « Erich von Stroheim, l'art d'être méchant », in Bordat F. et Chauvin S. (dir.), *Les Bons et les Méchants dans le cinéma anglophone*, Publidix, Nanterre, 2005, p. 311-316.
14. « Présence virtuelle : Lara Croft », in Farcy G.-D. et Prédal R. (dir.), *Brûler les planches, crever l'écran. La présence de l'acteur*, L'Entr'temps, Montpellier, 2001, p. 227-233.

1.4 Entrée de dictionnaire

1. « Genre et jeu vidéo », in Brougère G. et Savignac E. (dir.), *Dictionnaire des sciences du jeu*, Erès, 2024, p. 176-179.

2. REVUES

2.1 Articles scientifiques dans des revues nationales et internationales avec comité de lecture

1. Avec Favel-Kapoian V., « Les impensés de l'éducation aux images animées en contexte d'enseignement à distance », *Distances et Médiations des Savoirs*, n°44, 2023. [En ligne : <http://journals.openedition.org/dms/9644>]
2. « Les corvées domestiques sont-elles solubles dans le jeu vidéo ? », *Sociétés & Représentations*, n° 45, printemps 2018, p. 157-171.
3. « 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. 109-118.
4. « Construction du masculin et du féminin dans les productions des industries culturelles contemporaines : le cas *Élodie Bradford* », *Genre en séries : cinéma, télévision, médias*, n° 1, mars 2015, p. 31-48. [En ligne : <https://journals.openedition.org/ges/1153?lang=fr>]
5. « Des jeux vidéo et des adolescents. À quoi jouent les jeunes filles et garçons des collèges et lycées ? », *Le Temps des Médias*, n° 21, janvier 2014, p. 143-160.
6. « Les jeux vidéo de catch : du sexisme à l'égalité ? », *Poiésis*, vol. 4, n° 7, janvier-juin 2011, p. 156-172.
7. « Genre et jeux vidéo : quels outils pour la classe de langue ? », *Les après-midi du Lairdil*, n° 16, 2010, p. 109-114.
8. « La guerre mise en jeu », *CinémAction*, n°113, 4^e trimestre 2004, p. 259-265.
9. « L'œuvre écrite d'Erich von Stroheim (2) », *1895*, n°36, février 2002, p. 77-98.
10. « L'œuvre écrite d'Erich von Stroheim (1) », *1895*, n°32, avril 2001, p. 125-148.
11. « Le patrimoine vidéoludique », *CinémAction*, n°97, 4^e trimestre 2000, p. 108-113.
12. « *The Devil's Pass Key*. Erich von Stroheim, le théâtre et le diable », *CinémAction*, n°93, 4^e trimestre 1999, p. 137-143.

2.2 Articles de synthèse, introductions, entretiens, revues bibliographiques et notes de lectures dans des revues nationales et internationales avec comité de lecture

1. Avec Rakoto-Raharimanana H., « Images, travail et jeux vidéo : introduction », *Image du travail, travail des images*, n°16, 20 500 signes, 2024. [En ligne : <https://journals.openedition.org/itti/5101>]
2. Avec Blanchet A. et Rakoto-Raharimanana H., « Travailler dans le secteur du jeu vidéo : travail passion, *crunch* et exploitation », grand entretien avec Alexis Blanchet, *Image du travail, travail des images*, n°16, 67 000 signes, 2024. [En ligne : <https://journals.openedition.org/itti/4877>]
3. Avec Arnette M.-L., « Les jeux vidéo pour dépasser les normes de genre : le cas *Assassin's Creed* », entretien avec Fanny Lignon, *Clio. Femmes, Genre, Histoire*, n°55, 2023.
4. « Erich von Stroheim », *Oxford Bibliographies Online : Cinema and Media Studies*, Krin Gabbard (dir.), Oxford University Press, New York, 2017 (45 800 signes). [Oxford Bibliographies]. <http://www.oxfordbibliographies.com/> [Texte initialement paru en 2013. Édition révisée et augmentée].
5. Compte rendu de trois ouvrages de Catherine Driscoll, *Clio. Femmes, Genre, Histoire*, n° 39, juin 2014. [En ligne : <https://journals.openedition.org/clio/12052?lang=en>].
 - *Girls. Feminine Adolescence in Popular Culture and Cultural Theory*, Columbia University Press, New York, 2002.
 - *Modernist Cultural Studies*, University Press of Florida, Gainesville, 2011.
 - *Teen Film. A Critical Introduction*, Berg, Oxford and New York, 2011.

2.3 Direction de numéros de revues avec comité de lecture

1. Avec Herilalaina Rakoto-Raharimanana, « Travail et jeux vidéo », *Image du travail, travail des images*, n°16, 2024.
En ligne : <https://journals.openedition.org/itti/4444>

2.4 Autres articles

1. Avec Castaing A., « Le travestissement où l'art de déconstruire les identités de genre », *The Conversation*, 27 février 2020, 9 000 signes. [En ligne : <https://theconversation.com/le-travestissement-ou-lart-de-deconstruire-les-identites-de-genre-130819>].
2. « Utiliser les jeux vidéo grand public en classe », *Les Cahiers pédagogiques*, 17 octobre 2017, 10 000 signes.
[En ligne : <https://www.cahiers-pedagogiques.com/utiliser-les-jeux-video-grand-public-en-classe/>].
3. « Erich von Stroheim, the child of his own loins », OUPblog, Oxford University Press, 22 septembre 2017, 6 000 signes.
[En ligne : <https://blog.oup.com/2017/09/erich-von-stroheim-child-loins/>].
4. « Stéréotypes de sexe et manuels scolaires », fiche ressource, *50 activités pour l'égalité filles-garçons*, tome 1, Canopé, 2015, p. 23-24.
5. Avec Porhel V. et Rakoto-Raharimanana H., « Genre et manuels scolaires au filtre des images », 4 octobre 2012, 41 500 signes. GEM [carnet de recherche].
6. « Des sims et des simsettes. Quelles représentations sur les jaquettes des jeux ? », *Projections*, n° 33, décembre 2011, p. 15-16.
7. « Folies de femmes », fiche film, *Ciné-lycée*, CNDP, Poitiers, 2010, 11 000 signes. [Cinélycée].
8. « Le Ruban blanc : des raisons de l'horreur », DVD *Le Ruban blanc*, coll. A propos, CRDP, Nice, 2010, 13 000 signes.
9. « Les Sims où la vie virtuelle », *Idées*, n° 150, décembre 2007, p. 50-56.

10. « Erich von Stroheim. Le maître d'autel », *Forum des images*, juillet 2001. [Forum des images].
11. « Erich von Stroheim, humoriste méconnu », *Ciné-Regards*, n° 4, BIFI, 15 novembre 1999, 12 000 signes.
12. « La grande illusion », *Positif*, n° 385, mars 1993, p. 83-90.

2.5 Chroniques

1. Chroniques d'albums jeunesse. [En ligne sur le site du groupe de recherche Li&Je : <http://www.lietje.fr/>].
 - Marianna Coppo, *Une histoire très en retard*, Seuil jeunesse, 2018.
 - Marie Pavlenko, Carol Trébor et Marc Lizano, *Zombies zarbis : panique au cimetière*, Flammarion jeunesse, 2018.
 - Gabrielle Mattei et Pierre-Yves Cézard, *Regarde-moi*, coll. Alter Egaux, Utopique, 2017.
 - Carole Trébord et Clotka, *Derrière le petit écran*, Gulf Stream (et toc !), 2012.

3. COLLOQUES, CONGRÈS, SÉMINAIRES DE RECHERCHE

3.1 Edition d'actes de colloques/congrès

1. *Genre, cinéma, média* (dir.). 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).
 - DVD n°1 : Cinéma et discriminations sexuées.
 - DVD n°2 : Cinéma, banlieues et construction des identités sexuées.
 - DVD n°3 : Média et représentations du féminin et du masculin.

3.2 Articles dans des actes de colloques/congrès

1. « Harry Potter et les images », in *Actes du colloque « Harry Potter : la crise dans le miroir »*, édition électronique, laboratoire I3DL, 2015, p. 270-278.
2. « L'École normale d'institutrices de Lyon en photographie », in *Art-Image-Histoire. L'école : représentation(s), mémoire*, Scéren/CRDP, Clermont-Ferrand, 2011, p. 41-49.
3. « Jouer à se faire peur : quels procédés de mises en scènes dans les jeux vidéo ? », in *Communication in debate*, « Arte, Tecnologia, Comunicação », Cine Club de Avanca et Universidad de Coimbra, 2011.
4. « Teach them all ! », in *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.), IEEE Computer Society, Los Alamitos CA, 2010.
5. « Représentations féminines et masculines dans les jeux vidéo de tir subjectif », in *Genre, cinéma, média : Média et représentations du masculin et du féminin*, DVD n°3, Lignon F. (dir.), université Lyon 1, IUFM de Lyon, 2009.
6. « Sexes, violences et jeux vidéo », in *Genres et violences*, DVD, Lambert K. dir, université du Sud Toulon-Var, IUFM de Nice, 2008.

3.3 Autres produits présentés dans des colloques/congrès/séminaires de recherche

Conférences invitées

1. *Les Personnages vidéoludiques, un outil pour enseigner l'égalité F/G, F/H*, colloque « Le genre et la sexualité dans le jeu : jeux de rôles, imaginaires et possibles », université de Strasbourg, 8 décembre 2022. Conférence inaugurale.
2. *Féminisme et jeux vidéo*, « Novembre numérique », Institut français d'Algérie, Algérie. Cycle de quatre conférences à Annaba, Oran, Tlemcen et Alger, 7 au 12 novembre 2022.

3. *Beyond stereotypes : gendering and degendering video games*, colloque international « Video Game in Translation », université Webster, Saint Louis, Missouri, 16 avril 2020. [Manifestation reportée en raison de la crise sanitaire du COVID 19].
4. *Construire l'égalité F/H avec les jeux vidéo*, journée « Femme et numérique », université Lyon 1, Inspé, Lyon, 11 mars 2020.
5. *Interroger les jeux vidéo sous l'angle du genre*, cycle « Les arts et les nouveaux médias (XX^e-XXI^e siècles) », Deutsches Forum für Kunstgeschichte/Centre allemand d'histoire de l'art, Paris, 25 février 2020.
6. *Jeux vidéo et partage des tâches ménagères : quand le virtuel vient au secours du réel*, colloque international, « Addiction(s) et consommation(s) ont-elles un genre ? », RAT - LAAP, université de Louvain, Bruxelles, 25 janvier 2020.
7. *Sexisme et jeux vidéo : où en est-on ?*, Mission égalité, université Grenoble Alpes, Grenoble, 21 janvier 2020.
8. *Enseigner le genre avec les images*, journée « Enseigner le genre », université de Reims, campus Croix Rouge, Reims, 17 novembre 2017.
9. *Des filles, des garçons et des avatars*, 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.
10. *Les images stéréotypées : une chance pour l'éducation à l'égalité entre les femmes et les hommes ?*, 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.
11. *Les jeux vidéo : un outil pour construire l'égalité entre les femmes et les hommes ?*, journée « 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.

Communications sans actes

1. *Naître et mourir dans les jeux vidéo : une question de genre ?*, séminaire THALIM, Sorbonne, Paris, 26 avril 2024.
2. *Analyser les albums pour la jeunesse : le jeu du chat et de la souris*, séminaire Pralije, université Lyon 1, Inspé, Lyon, 18 octobre 2023.
3. Avec Favel-Kapoian V., *Les impensés de l'éducation aux images animées en contexte d'enseignement à distance*, colloque international TICEMED 13, « Hybridation des formations : de la continuité à l'innovation pédagogique ? », Panteion university, Athènes, 17 octobre 2022.
4. *Blanche Neige au cinéma : Miroir, miroir sur l'écran*, séminaire Pralije, université Lyon 1, Inspé, Lyon, 13 janvier 2021.
5. Avec Favel-Kapoian V., *Renouveler l'éducation à l'image dans la formation des enseignants*, colloque international TICEMED 12, « L'éducation aux médias tout au long de la vie : des nouveaux enjeux pédagogiques à l'accompagnement du citoyen », Panteion university, Athènes, 9 avril 2020. [Colloque annulé en raison de la crise sanitaire du COVID-19].
6. *Analyser les albums jeunesse en termes de genre*, « Journée littérature de jeunesse et genre : écrire pour la jeunesse, œuvrer pour l'égalité », université Lyon 1 Inspé, Lyon, 19 février 2020.

7. *Le cas Assassin's Creed*, Data & Pixels, table-ronde « Violence de genre : de la visibilité à la censure », université Paris 8 / ENS Louis Lumière / Maison européenne de la photographie, 17 février 2019. [En distanciel].
8. *Des jeux vidéo et des adolescents. À quoi jouent les élèves filles et garçons des collèges et lycées ?*, journée d'étude « Rapports sociaux et nouvelles technologies en éducation », université Paris 4, Espé, Paris, 24 juin 2019.
9. *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.
10. *Des gones et des gorgones*, Les Rendez-vous de l'Antiquité de Lyon, université Lyon 1, Espé, Lyon, 20 mars 2019.
11. *A Course on Frankenstein*, séminaire Pralije, université Lyon 1, Espé, Lyon, 23 janvier 2019.
12. *Utiliser les images pour former à l'égalité entre les femmes et les hommes : les atouts des jeux vidéo*, journée « Égalité fictionnelle, égalité réelle ? Représentations des filles et des garçons dans les productions pour la jeunesse », MUNAE/Espé de Rouen et de Caen, Musée national de l'éducation, Rouen, 30 novembre 2018.
En ligne sur [université de Rouen] : <https://webtv.univ-rouen.fr/videos/jeanne-chiron--deuxime-partie-apres-midi-partie-7/>
13. *La mort dans les jeux vidéo : une question de genre ?*, séminaire « Éternités numériques », laboratoire ISCC, Paris, 28 avril 2017.
14. *Des hommes, des femmes et des jeux vidéo*, colloque « Enseigner autrement », lycée François Mansart, Thizy les Bourgs, 13 avril 2017.
15. Avec Chevalier D. et Salle M., *Éducation à l'égalité filles/garçons : pourquoi ? Comment ?*, congrès international Educa 2017 « Inégalités : quelles contributions des "éducations à..." », université centrale, Hammamet, Tunisie, 4 mars 2017.
16. *Experiencing death and gender differentiation in video games*, Crossroad in Cultural Studies, University of Sydney and Western Sydney University, Australie, 17 décembre 2016.
17. Avec Castaing A., Derfoufi M., Leucci T., *Gender Cultural Performances and the Politics of Transvestism*, colloque « The Politics of Performance and Play. Feminist Matters », Institute for Philosophy, Leiden University, Pays Bas, 8 juillet 2016.
18. *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, Canada, 27 juin 2015.
19. *Des adolescent-e-s et des avatars*, séminaire « GénérationS genre », New York University, Paris, 20 mai 2015.
20. *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) », 1^{er} congrès « Études de genre en France », Institut du genre, ENS, Lyon, 5 septembre 2014.
21. *Numérique et égalité hommes/femmes*, table ronde « Apprendre et enseigner l'égalité », Conférence des directeurs des écoles françaises d'ingénieurs (CDEFI), Agro Paris Tech, 12 juin 2014.
22. *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, XIX^e-XXI^e siècles) », LabEx EHNE et Institut des sciences de la communication du CNRS, Paris, 16 mai 2014.

23. *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.
24. *Du genre et des jeux vidéo de combat*, séminaire « Game studies 2 », université Paris 3, Paris, 31 mars 2014.
25. *Chore Wars : l'emmerdant et l'amusant*, journée d'études, « Sexisme, jeux vidéo et culture geek », laboratoire junior GenERe, ENS, Lyon, 27 mars 2014.
26. *Transmettre, instruire, éduquer*, Assises de l'IEC, « La culture contre le sexisme », université Paris Diderot, Paris, 28 octobre 2013.
27. *Culture numérique*, séminaire de l'Espé, université Lyon 1, Lyon, 17 octobre 2013.
28. *Étude des programmes vidéoludiques fréquentés par les élèves*, colloque international « Genre et violence dans les institutions éducatives », université Lyon 2, Lyon, 4 octobre 2013.
29. *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.
30. *Du genre et des jeux vidéo d'aventure action*, séminaire « Game studies : les apports disciplinaires francophones », université Paris 3, Paris, 21 mars 2013.
31. *Des images pour construire l'égalité de genre*, séminaire doctoral international et interdisciplinaire ALFA3 - RIAPE3 « Équité et cohésion sociale dans l'enseignement supérieur : enjeux et perspectives », université Lyon 2, Lyon, 7 mars 2013.
32. *Les jeux vidéo au prisme du genre*, séminaire « Genre, cultures et sexualités », New York University, Paris, 11 janvier 2013.
33. *Les stéréotypes de genre dans les manuels de mathématiques*, séminaire « Genre et sciences », ENS, Lyon, 22 novembre 2012.
34. Avec Derfoufi M., *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.
35. *Profession : policière. Quelles héroïnes dans les séries télévisées françaises*, séminaire « La féminisation des professions et des métiers (XIX^e-XXI^e siècles) : images, archives, textes », Ehess, Paris, 16 janvier 2012.
36. *Corps d'hommes et corps de femmes en vidéoludie*, séminaire interuniversitaire, Commission scientifique, réseau national Éducation et santé, Paris, 21 novembre 2011.
37. *Des femmes et des jeux vidéo*, semaine « Regards croisés sur le féminisme », IEP, Lyon, 25 janvier 2011.
38. *Réaliser et analyser des films de classe*, journées d'études VISA (vidéo de situations d'enseignement et d'apprentissage), ENS, Lyon, 27 janvier 2011.
39. Avec Baurens M., *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 3, 19 mai 2010.
40. *Des images et des jeux vidéo : quel sort pour la littérature ?*, journée d'étude « Qui résiste à la littérature ? », séminaire Pralije, université Lyon 1, IUFM de Lyon, 5 mai 2010.
41. *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.
42. *Clive Barker's Jericho : the bright side of horror*, colloque international « Thinking After Dark/Penser après la tombée de la nuit », université de Montréal, Canada, 25 avril 2009.

43. *Gender, education and videogames*, colloque international « Regulation and Resistance », Gender and Education Association, Institute of Education, University of London, Royaume Uni, 25 mars 2009.
44. *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.
45. *Erich von Stroheim et le classicisme hollywoodien*, communication, laboratoire de recherche Arias (UMR 7172), séminaire « Le classicisme hollywoodien », ENS, Paris, 22 février 2007.
46. *Filmer les élèves et les maîtres, filmer l'acte d'apprendre*, communication, groupe de recherche École et Société, dir. Michelle Zancarini-Fournel, IUFM de Lyon, 15 novembre 2005.

4. RAPPORTS DE RECHERCHE, D'ÉTUDE ET D'EXPERTISE

1. Avec Derfoufi M., Représentations. Étude des programmes vidéoludiques fréquentés par les élèves » in Mercader P. et Lechenet A. (dir.), *Pratiques genrées et violences entre pairs*, rapport ANR, 2014, p. 199-265 et p. 507-510. [En ligne : <https://hal.archives-ouvertes.fr/halshs-00986142>].

5. PRODUITS DES ACTIVITÉS DIDACTIQUES

5.1 Films documentaires

1. *Exchange and Partnership* (3 films documentaires, 3 x 5 min, 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.
2. *Dire, lire, écrire* (documentaire vidéo, 12 min, 2008).
Outil de formation réalisé pour l'IUFM de Lyon.
3. *Le handicap à l'école : la scolarisation en questions* (documentaire vidéo, 26 min, 2005).
Outil de formation réalisé pour l'IUFM de Lyon.

5.2 Montages audiovisuels

1. *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).

5.3 Panneaux d'exposition

1. *Altair, Lara Croft et les autres* (2011).
Exposition « Corps en fête », Biennale égalité hommes femmes, université Lyon 1.
2. *Des sorcières animées* (2010).
Exposition « Parcours de sorcières en bibliothèques », université Lyon 1 (IUFM/ENS de Lyon).

6. PRODUITS DESTINÉS AU GRAND PUBLIC

6.1 Émissions radio

1. *Un personnage transgenre dans APEX Legends* (2 novembre 2022).
Émission : La Matinale, Radio Télévision Suisse Romande
Interview (3 min)

- En ligne sur [RTS]
<https://www.rts.ch/audio-podcast/2022/audio/le-journal-de-7h-presente-par-margaux-reguin-25870834.html>
2. *Jeux vidéo, le genre version bêta* (6 janvier 2021).
Podcast. Regache C., Binge Radio.
Interview (33 min).
En ligne sur [Binge Radio].
<https://binge.audio/podcast/camille/jeux-video-le-genre-version-beta>
 3. *Grand entretien - Fanny Lignon* (13 juillet 2020).
Émission « Couthures-sur-Radio », Radio Campus.
Interview (16 min).
En ligne sur [Radio Campus].
<https://soundcloud.com/radiocampus/fanny-lignon-ok-v2>
 4. *Les écrans sont-ils sexistes ?* (19 juillet 2017)
Émission : 7 milliards de voisins, Radio France Internationale
Invitée plateau.
En ligne sur [RFI]
<https://www.rfi.fr/fr/emission/20170719-ecrans-sont-ils-sexistes>
 5. *Numérique : encore trop de stéréotypes* (29 janvier 2016).
Émission « Pixel », France Culture.
Interview n° 5 : Quel constat ? (4 min).
Interview n° 6 : Quelles solutions ? (4 min).
En ligne sur [France Culture].
<https://www.franceculture.fr/emissions/pixel/numerique-encore-trop-de-stereotypes>
 6. *Les représentations genrées dans les jeux vidéo* (octobre 2012).
La Rotonde Science, Tramweb.fr.
Interview (20 min).
En ligne sur [La Rotonde Science].
<https://soundcloud.com/rotondesciences/fanny-lignon-les-representations-genrees-dans-les-jeux-video>
 7. *Le mythe von Stroheim* (28 juin 2008).
Émission « Projection privée », Ciment M., France Culture.
Invitée plateau.
 8. *La vie et l'œuvre d'Erich von Stroheim* (16 juin 1999).
Émission « Le Magazine Culturel », Rousseau K., Radio France internationale.
Invitée plateau.

6.2 Émissions TV

1. *Sexisme et jeux vidéo* (16 juillet 2020).
Émission « Forum », Radio Télévision Suisse.
Interview filmée (2 min).
2. *Fanny Lignon, le jeu vidéo son objet d'étude* (janvier 2018).
Émission « Grand angle », Game One.
Portrait (4 min).
En ligne sur [You Tube].
<https://www.youtube.com/watch?v=ow5DoxYJBD0>
3. *Réaliser un film d'animation en classe* (avril 2013).
Émission « Cap Info », Cap canal. (26 min).
Invitée plateau.

4. *Les films d'animation* (avril 2013).
Émission « Questions de parents », Cap Canal. (26 min).
Invitée plateau.
5. *Les jeux vidéo : pourquoi ça marche ?* (mars 2009).
Émission « Allée de l'Enfance », n° 67, Cap Canal. (26 min).
Invitée plateau.

6.3 Presse écrite

1. « Fanny Lignon, enseignante chercheuse, portrait », *JV le Mag*, mai 2017, n°41, p. 16-18.
Entretien réalisé par Yann François.
2. « 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. En ligne sur [HCE/fh]. <https://haut-conseil-egalite.gouv.fr/stereotypes-et-roles-sociaux/actualites/article/interview-de-fanny-lignon>
3. « Retour sur le colloque *Genre et Jeux vidéo/Gender and Video Games* », *Contretemps*, 26 mars 2013, 32 500 signes. Entretien réalisé par Fanny Gallot. En ligne sur [Contretemps]. <http://www.contretemps.eu/retour-sur-le-colloque-genre-et-jeux-video-gender-and-video-games/>

6.4 Produits de vulgarisation

1. *A propos de La Danse de mort*.
Film documentaire (30 mn).
Solaris Distribution.
Interview filmée.
(À paraître en 2024).
2. *Le virtuel est réel* (1^{er} février 2021).
Capsule vidéo (5,30 min).
Exposition « Sciences et mangas », université Lyon 1.
En ligne sur : <https://www.youtube.com/watch?v=w5uAy3-0A1I>
Interview filmée.
3. *Genre et Jeux vidéo* (février 2021).
Capsule introductive (7 min).
Module 8 « Atelier de spécialisation n° 1/option création », MOOC « Equality Academy pour une communication égalitaire », université Côte-d'Azur.
En ligne sur : <https://player.vimeo.com/video/512149401>
Interview filmée.
4. *Hollywood maudit - Les Rapaces* (2020).
Film documentaire (52 min).
Collao C., Lucien TV/OCS.
Interview filmée.
5. *Plus que des joueuses* (2018).
Film documentaire (36 min).
Boulay P., Game One/Galaxie Presse.
Interview filmée.
6. *Se travestir dans les jeux vidéo pour mieux déconstruire le genre* (2017).
Vidéo pédagogique (10 min).
Média Animation, Programme Alter Égales, Fédération Wallonie Bruxelles. En ligne : <https://vimeo.com/225569557>
Interview filmée.

7. *Représentations féminines et masculines dans les jeux vidéo* (2017).
Vidéo pédagogique (11 min).
En ligne sur [Matilda] : <https://matilda.education/app/course/view.php?id=124>
Cours filmé.
8. *Les filles aux manettes* (2016).
Websérie documentaire (6 x 5 min).
Gonzalez S., Arte France/Point du jour.
En ligne : https://www.youtube.com/results?search_query=Les+filles+aux+manettes+
Interviews filmées (épisodes 1 et 3).
9. *Les représentations sexuées dans les jeux vidéo* (2009). Vidéo (16 min).
Centre audiovisuel Simone de Beauvoir.
En ligne : <https://www.dailymotion.com/video/xb6lof>
Interview filmée.
10. *Le mystère von Stroheim* (2008).
Film documentaire (52 min).
Netakki R., CinéCinéma et Esperanza Productions.
Interview filmée.

6.5 Débats science et société

1. *Café numérique* (14 février 2024).
Rencontre débat. Le Rize, mémoires, cultures, échanges, Villeurbanne.
2. *Jeux vidéo et inclusivité : comment faire mieux ?* (7 décembre 2023).
Animation de la table ronde de lancement de la saison 3 du Mooc *Equality Academy*, alter égaux. En ligne. <https://vimeo.com/893277785>
3. *Journée du patrimoine* (17 septembre 2022).
Présentation de mes recherches, INHA (Institut National d'Histoire de l'Art).
4. *Communication inclusive et responsable* (14 avril 2022).
Participation à la table ronde de lancement de la saison 2 du Mooc *Equality Academy*, alter égaux, en ligne.
5. *MOOC HG8 : Jeux vidéo et esprit critique* (2 mars 2022).
Participation à la table ronde « Intégrer les jeux vidéo en classe d'histoire géographique », en ligne.
6. *# Super Demain* (28 novembre 2021).
Participation à la table ronde « Pourquoi discuter du jeu vidéo en famille ? », Hôtel de la Métropole, Lyon.
7. *Les violences symboliques* (25 novembre 2021).
Conférence. « Jeux vidéo et stéréotypes de sexe », Salle Berrier, Sarcelles Village.
8. *Communication inclusive et responsable* (24 mars 2020).
Participation à la table ronde de lancement de la saison 1 du Mooc *Equality Academy*, alter égaux, en ligne.
9. *Miroir, miroir sur l'écran* (26 novembre 2019)
Conférence. « Le motif du miroir dans les adaptations cinématographiques de *Blanche Neige* », Cinéma Le Fellini, Villefontaine.
10. *Festival international de journalisme - Le Monde* (12-14 juillet 2019).
Participation à trois table-rondes :
 - Table ronde. « L'école, première étape de la genrification », La Cale, Couthures-sur-Garonne.

- Table ronde. « Poupées roses et voitures bleues », La Cale, Couthures-sur-Garonne.
 - Table ronde. « Les jeux vidéo sont-ils sexistes ? », La Cale, Couthures-sur-Garonne.
11. *Computer Grrrls* (16 mars 2019).
Participation à la table ronde « Des computer girls aux computer boys », La Gaîté lyrique, Paris.
 12. *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.
 13. *Mission Sheroes* (5 mars 2019).
Participation à la table ronde « Quels imaginaires de genre dans les jeux vidéo ? », Bibliothèque de la Cité, Genève, Suisse.
 14. *Xamou* (Clio Fanouraki) (11 juin 2018)
Présentation du film et animation du débat. Cinéma Les 7 Parnassiens, Paris.
 15. *Geek and Game Festival 2018* (26 mai 2018).
Conférence. « Mourir comme un homme... », université Pierre et Marie Curie, Paris.
 16. *Printemps du numérique* (1^{er} avril 2017).
Conférence. « Les jeux vidéo sont-ils sexistes ? », Médiathèque la Passerelle, Bourg-lès-Valence.
 17. *Genre et Jeux vidéo* (7 mars 2017).
Conférence et débat. Université de Lille, Cité scientifique, Villeneuve-d'Ascq.
 18. *Présentation ouvrage Genre et Jeux vidéo* (5 novembre 2016).
Conférence et débat. OMNSH, Maison de la recherche, Paris.
 19. *Genre et Jeux vidéo : du contenu aux usages* (16 avril 2016).
Conférence et débat. Bibliothèque Václav Havel, Paris.
 20. *Les femmes et le cinéma* (12 mars 2016).
Rencontre débat. Maison des associations du 18^e arrondissement, Paris.
 21. *Présentation ouvrage Genre et Jeux vidéo* (3 novembre 2015).
Conférence et débat. Institut Émilie du Châtelet, Paris.
 22. *Présentation ouvrage Genre et Jeux vidéo* (27 octobre 2015).
Conférence et débat. Librairie Ombres Blanches, Toulouse.
 23. *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.
 24. *Agir pour l'égalité entre les filles et les garçons à l'école* (2 mars 2015).
Conférence. « Stéréotypes de sexes et images », Canopé, Grenoble.
 25. *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.
 26. *Hubertine est une geek* (19 juin 2013).
Conférence. « Les jeux vidéo ont-ils un genre ? », Centre Hubertine Auclert, Le lieu du design, Paris.
 27. *Games 4 Change Europe* (18 juin 2013).
Rencontre débat. « Gender Issues », CNAM, Paris.

28. *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.
29. *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 Éditions), Institut du genre et Columbia Global Center, Reid Hall, Paris.
30. *Les mercredis du jeu vidéo* (27 février 2013).
Rencontre débat. « Genre et jeux vidéo », université catholique de Louvain, auditoire Montesquieu 10, Louvain la Neuve, Belgique.
31. *Manuels scolaires, livres d'enfants : les stéréotypes ont-ils la vie dure ?* (11 octobre 2012).
Rencontre débat. « Mondo Minot », La Rotonde, École des mines, Saint Etienne.
32. *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.
33. *Du genre et des Sims* (15 décembre 2011).
Conférence. 9^e rencontres nationales passeurs d'images, éducation à l'image et action culturelle cinématographique, Théâtre Paris-Villette, Paris.
34. *Genre et Jeux vidéo* (8 avril 2010).
Rencontre débat. « La mixité sociale à travers les relations filles/garçons », Théâtre de la renaissance, Oullins.
35. *Pédagogie et jeux vidéo* (9 avril 2008).
Conférence. « Rencontres de l'éducation à l'image en Rhône-Alpes », Cinéma Le Lux, Scène nationale, Valence.
36. *Images féminines et masculines dans la publicité* (8 mars 2007).
Rencontre débat. Maison pour l'égalité femmes/hommes, Échirolles.
37. *Les jeux vidéo : images féminines, images masculines* (9 décembre 2003).
Conférence. Espace culturel La baie des singes, Cournon.
38. *Décrypter les images publicitaires* (16 octobre 2003).
Conférence. Association culturelle, Communay.

7. AUTRES PRODUITS PROPRES À UNE DISCIPLINE

7.1 Créations artistiques théorisées

Site internet

1. *Fanny Lignon. Photographies*. En ligne [<http://fannylignon.fr/>].
Sur ce site, que j'ai créé sous Wordpress, je présente, accompagnées de textes expliquant ma démarche, l'ensemble des photos que j'ai exposées.

Expositions photographiques

1. *Les Souffrances de l'amour*, triptyque photographique, « Salon d'automne », Paris, octobre 2020 (annulé en raison de la crise sanitaire du COVID 19) et « Salon de mars », galerie Thuillier, Paris, mars 2021.
2. *Ce que disent les murs* (18 photographies, galerie Desmos, Paris, juin 2019).
3. *Images en chantier* (18 photographies, université Lyon 1, 2009).
4. *Points de vue* (12 photographies, IUFM de Lyon, 2008).
5. *Murs et murmures* (exposition de 20 photographies, IUFM de Lyon, 2006).

Ouvrage de photographies

1. *L'IUFM de Lyon, images/propos* (18 photographies, 2007).

Ouvrage réalisé à la demande du conseil d'administration de l'IUFM de Lyon.