

**Universitatea Babeș-Bolyai**

**Facultatea de Științe Politice, Administrative și ale Comunicării  
Școala Doctorală de Științe Politice și Comunicare**

# **Rezumat**

## **Reprezentarea de gen și mitul cultural în jocurile video și comunitatea de gaming**

**Amanda Hamlin  
Coordonator: Ramona Hosu**

**Cluj-Napoca 2023**

## Cuprins

<b>Introducere</b>	<b>6.</b>
<b>Partea I Pregătirea studiului</b>	
<b>I-1 Contextul, relevanța socială și necesitatea studiilor de jocuri</b>	<b>12.</b>
<b>I-1.1 Introducere.</b>	<b>12.</b>
<b>I-1.2 Scopul și nevoia de jocuri și studii de gen</b>	<b>15.</b>
<b>I-1.3 Definirea genului și a jocurilor</b>	<b>18.</b>
<b>I-1.4 Elemente de gen în jocuri</b>	<b>22.</b>
<b>I-1.5 Genuri de joc</b>	<b>26.</b>
<b>I-1.6 Concluzii</b>	<b>31.</b>
<b>I-2 Istoria jocurilor și a genului</b>	<b>33.</b>
<b>I-2.1 Introducere</b>	<b>33.</b>
<b>I-2.2 1930-1969</b>	<b>34.</b>
<b>I-2.3 1970-1982</b>	<b>36.</b>
<b>I-2.4 1982-1988</b>	<b>41.</b>
<b>I-2.5 1989-1999</b>	<b>46.</b>
<b>I-2.6 2000-2009</b>	<b>64.</b>
<b>I-2.7 2010-2020</b>	<b>85.</b>
<b>I-2.8 Introducere în cazuri istorice</b>	<b>108.</b>
<b>I-2.9 Primul caz istoric: Ultima</b>	<b>109.</b>
<b>I-2.10 Cazul istoric doi: Toporul de aur</b>	<b>116.</b>
<b>I-2.11 Cazul istoric trei: Mortal Kombat</b>	<b>121.</b>
<b>I-2.12 Concluzii</b>	<b>128.</b>
<b>I-3 Revizuirea literaturii: moduri de gândire despre jocuri și gen</b>	<b>130.</b>
<b>I-3.1 Introducere</b>	<b>130.</b>
<b>I-3.2 Mituri culturale și ideologie</b>	<b>130.</b>
<b>I-3.3 Cultura media</b>	<b>138.</b>
<b>I-3.4 “Celălalt” și stereotipurile</b>	<b>143.</b>
<b>I-3.5 Genuri Mituri binare și culturale despre gen</b>	<b>147.</b>
<b>I-3.6 Mituri moderne de gen</b>	<b>150.</b>
<b>I-3.7 Nonconformitate</b>	<b>162.</b>
<b>I-3.8 Hegemonie</b>	<b>165.</b>
<b>I-3.9 Subculturi</b>	<b>167.</b>
<b>I-3.10 Hegemonie și gen în cadrul culturii jocurilor</b>	<b>170.</b>
<b>I-3.11 Aplicarea teoriei la jocuri</b>	<b>171.</b>
<b>I-3.12 Teoria Gaze</b>	<b>177.</b>
<b>I-3.13 Teoria performanței de gen</b>	<b>183.</b>
<b>Metodologie și plan de cercetare</b>	<b>190.</b>
<b>1. Ipoteză și ipoteze de susținere</b>	<b>190.</b>
<b>2. Grafic: defalcarea abordărilor metodologice pentru fiecare subipoteză</b>	<b>191.</b>
<b>3. Metodologie</b>	<b>192.</b>

4. Metodologii individuale de capitol	195.
5. Provocări privind metodologia și sursele alese	196.
<b>Partea II. Studiul</b>	<b>198.</b>
<b>II-1. Credul Geek, Credul Masculin: Jocuri, Identitate, and Obiectivizare</b>	
<b>II-1.1 Introducere</b>	<b>199.</b>
<b>II-1.2 Stereotipuri geek: percepții sociale ale jucătorului ca eșec masculin</b>	<b>200.</b>
<b>II-1.3 Stereotipuri geek în istorie și media</b>	<b>208.</b>
<b>II-1.4 Suprapunere și divergență între jocuri, sport și armată</b>	<b>225.</b>
<b>II-1.5 „Duritate”: Elitismul pentru jocuri ca masculinitate</b>	<b>230.</b>
<b>II-1.6 Identitate de gen și gen</b>	<b>234.</b>
<b>II-1.7 Filthy Casual: Jucătoarele feminine obișuiți</b>	<b>241.</b>
<b>II-1.8 Jucătoarele false</b>	<b>244.</b>
<b>II-1.9 “Celălalt” în identitatea de jucător</b>	<b>253.</b>
<b>II-1.10 Proiectarea personajelor feminine în jocuri ca obiective adecvate ale dorinței</b>	<b>257.</b>
<b>II-1.11 Homofobia în identitatea jucătorului</b>	<b>260.</b>
<b>II-1.12 Analiza conținutului tipului de corp și a armurii în MMO-uri</b>	<b>266.</b>
<b>II-1.13 Design rasial masculin și feminin în MMO-uri</b>	<b>271.</b>
<b>II-1.14 Date și interpretări ale armurii</b>	<b>275.</b>
<b>II-1.15 Excepții și factori atenuanți</b>	<b>283.</b>
<b>II-1.16 Semnificație pentru jucători</b>	<b>289.</b>
<b>II-1.17 Performanță masculină în spațiul de joc</b>	<b>292.</b>
<b>II-1.18 Concluzii</b>	<b>306.</b>
<b>II-2 Jocurile ca fantezie și abilitare:</b>	
<b>Ce ne este permis să ne imaginăm</b>	<b>307.</b>
<b>II-2.1 Introducere.</b>	<b>307.</b>
<b>II-2.2 Jocurile ca fantezie de putere masculină</b>	<b>311.</b>
<b>II-2.3 Rolul fanteziilor de putere în maturitate și riturile de trecere</b>	<b>314.</b>
<b>II-2.4 Rolul femeilor în fantezia jocurilor video</b>	<b>318.</b>
<b>II-2.5 Identificare cu protagoniștii de jocuri video.</b>	<b>324.</b>
<b>II-2.6 Perspective privind identificarea personajelor și îndeplinirea fanteziei în <i>Rust</i></b>	<b>331.</b>
<b>II-2.7 Femeile în jocuri</b>	<b>343.</b>
<b>II-2.8 Jocuri Feminine</b>	<b>347.</b>
<b>II-2.9 Fantezie de gen și putere.</b>	<b>351.</b>
<b>II-2.10 Problema agresiunii</b>	<b>355.</b>
<b>II-2.11 Contra dovezi pentru agresiunea feminină.</b>	<b>361.</b>
<b>II-2.12 Avantajele fanteziei de putere.</b>	<b>368.</b>
<b>II-2.13. Cerința de a fi atractiv: apel sexual și putere feminină</b>	<b>372.</b>
<b>II-2.14 Idealizare vs obiectivizare: diferențe de gen în reprezentarea de fantezie</b>	<b>381.</b>
<b>II-2.15 Studiul de caz Bayonetta.</b>	<b>386.</b>
<b>II-2.16 Împuternicire vs. Obligație: valorile culturale ale recursului sex appeal-ului feminin</b>	<b>389.</b>
<b>II-2.17 Subiect versus obiect: Agenție sexuală în Bayonetta.</b>	<b>395.</b>
<b>II-2.18 Întrebarea BDSM, fetiș și consimțământ în Bayonetta</b>	<b>399.</b>
<b>II-2.19 Concluzii ale studiului de caz și contra exemple</b>	<b>412.</b>
<b>II-2.20 Îndepărtarea de omogenitatea bazată pe gen</b>	<b>422.</b>
<b>II-2.21 Jocuri care oferă tipare de joc diverse în funcție de sex</b>	<b>426.</b>

II-2.22	Concluzii	429.
II-3	Un spațiu masculin sigur: evoluția de gen și jocuri	430.
II-3.1	Introducere	430.
II-3.2	Spații masculine sigure și performanța masculinității Performanța masculină și amenințarea pentru spațiul masculin sigur în	432.
II-3.3	răspuns la Mortal Kombat 11	436.
II-3.4	Femeile reale se impun pe spațiul de joc	443.
II-3.5	Pierderea privilegiului masculin	445.
II-3.6	Jocurile ca frontieră finală a masculinității	449.
II-3.7	Borderwork .	451.
II-3.8	Borderwork și dorință .	457.
II-3.9	Re-generare Forțată Categorii de hărțuire feminină: o analiză a comentariilor	460.
II-3.10	pe site-ul Fat, Ugly, or Slutty.	463.
II-3.11	Re-feminizarea în conținutul jocului	473.
II-3.12	Hărțuirea	493.
II-3.13	Argumente împotriva diversității de gen.	499.
II-3.14	Cazul BioWare— succes și ostilitate.	501.
II-3.15	Fantezii persistente și realități în schimbare ale publicului de jocuri	506.
II-3.16	Cercul magic: jocurile ca sferă separată.	508.
II-3.16	Implicații suplimentare	511.
Rezumat și concluzie		
1.	Revizuirea structurii lucrării	515.
2.	Confirmarea ipotezei.	516.
3.	Implicațiile descoperirilor pentru știința comunicațiilor	519.
4.	Sugestii de politici publice/exemple bune practici	520.
5.	Direcții pentru cercetări viitoare	527.
5.	Concluzii	530.
Bibliografie		533.
Surse primare		533.
Jocuri		533.
Videoclipuri, filme și emisiuni de televiziune		552.
Forum-uri		554.
Postări pe Forum-uri		559.
Alte surse primare		597.
Surse Secundare		599.

**Cuvinte cheie**

Jocuri pe calculator, cultura jucătorului, mit cultural, gen, hegemonie, masculinitate, feminitate, subcultură, ideologie, teoria cultivării, teoria queer, teoria privirii, teoria performanței, studii media

## **I-1 Contextul, relevanța socială și necesitatea studiilor de gaming**

Această lucrare explorează rolul ideologiei de gen în subcultura jocurilor video. Studiul analizează semnificații masculinității și feminității în comunitatea de gaming și modul în care comportamentele și practicile din comunitate își întăresc ideologia hegemonică de gen, precum și semnele de rezistență împotriva acestei hegemonii. De asemenea, lucrarea explorează modul în care este privită subcultura jocurilor vis-a-vis de ideologia de gen a culturii mai mari și modul în care aceasta are impact asupra ideologiei de gen în cultura jocurilor video. Mai exact, această lucrare propune ipoteza conform căreia cultura de masă consideră membri culturii jocurilor video ca încălcând normele de gen stabilite, existând stereotipul conform căruia jucătorii reprezintă eșecuri de masculinitate. Ca reacție la aceasta, cultura jocurilor video s-a dezvoltat și solicită aderarea la o ideologie de gen, subliniind divergența accentuată între masculinitate și feminitate, cu scopul de a împuternici jucătorii să-și demonstreze masculinitatea sau, cel puțin, să adopte o fantezie idealizată a acelei masculinități. Lucrarea se bazează pe teoria studiilor culturale pentru a investiga această afirmație și face referire la texte din mai multe fațete ale culturii jocurilor, și anume conținut de jocuri video, recenzii, știri despre jocuri și comentarii ale unor jucători individuali în spații publice online, cum ar fi forumuri și chat-uri de jocuri, acestea fiind legate de teorii ale studiilor culturale despre ideologie și hegemonie. Ipoteza este privită dintr-o varietate de puncte de vedere folosind o metodologie mixtă, inclusiv analiza statistică a conținutului jocului, conținutului forum-ului și conținutului public relevant.

Dacă un segment atât de mare al populației investește o cantitate atât de mare de timp, bani și efort, atunci este rezonabil să concluzionăm că jocurile joacă un rol important în viața culturală și socială de zi cu zi a americanilor și, prin urmare, studiul jocurilor este necesar pentru a înțelege pe deplin acea viață. Mai mult, faptul că jocurile video sunt private ca o activitate de divertisment, nu le invalidează ca obiect de studiu, întrucât divertismentul și petrecerea timpului liber joacă un rol major în condiția umană și în conturarea gândirii. Această lucrare susține argumentul conform

căruia jocurile video sunt importante nu în ciuda faptului că, ci tocmai pentru că acestea pot servi ca o formă de evadare, o întruchipare a speranțelor și viselor jucătorilor.

### **I-3 Revizuirea literaturii: moduri de gândire despre jocuri și gen**

Mulți academicieni au propus paradigme pentru modalități de gândire și abordare a valorilor de gen și culturale, precum și semnificația mass-media, deși, desigur, teoriile cu privire la jocurile video sunt mai rare. Prin examinarea modurilor în care aceste paradigme se suprapun și se influențează reciproc, este posibil să se construiască un model de gândire care să rezulte în analiza aprofundată a modului în care funcționează ideologiile de gen în subcultura jocurilor video, în timp ce, ca răspuns la presiunea din partea societății hegemonice din afara subculturii și-a creat propria hegemonie care privilegiază bărbații heterosexuali definindu-i împotriva celorlalți, respectiv femei, homosexuali și altor persoane care nu se conformează convențiilor de gen acceptate social și modul în care acest sistem este întărit prin utilizarea mass-media. Cu toate acestea, deoarece jocurile video sunt percepute de unii ca funcționând diferit față de alte forme de media, este de asemenea, necesar să ne uităm dacă aceste teorii sunt aplicabile sau nu jocurilor video, precum și modurile în care natura canalului media ar putea avea impact asupra aplicării lor.

Pentru a privi orice fenomen cultural este necesar să înțelegem principiile ideologiei și mitului cultural. Premisa de bază din spatele acestor linii de gândire este că toate convențiile societății umane, ale oricărei societăți umane, sunt rareori bazate pe principii universale, cum ar fi biologia. Mai degrabă, ele sunt specifice aceluși timp și loc, create și întreținute de oameni. Cu toate acestea, majoritatea oamenilor care trăiesc sub aceste structuri și credințe sociale nu sunt conștienți de acest fapt. Prin procesul de reprezentare, anumite valori, acțiuni sau chiar persoane, pot fi codificate ca fiind bune sau rele, corecte sau improprii. Prin urmare, este important să recunoaștem și să înțelegem codul reprezentativ. Acest lucru ne permite să recunoaștem de ce ni se arată o anumită imagine și ce vrea creatorul acelei imagini să transmită. Înarmat cu aceste cunoștințe privitorul poate face o alegere informată, dacă să accepte imaginea așa cum este ea prezentată sau a-i oferi un sens diferit, bazat pe propriile valori, care pot fi contrare ideologiei sociale. Din păcate, descoperirea construcției unei ideologii poate fi un proces complicat, datorită puterii de reprezentare descrise mai sus. Acest lucru este valabil mai ales în lumea modernă, unde comunicarea în masă a produs încrucișarea miturilor culturale.

Se poate argumenta că mass-media formează una dintre instituțiile preeminente din lumea modernă pentru transmiterea ideologiilor culturale sau subculturale și a standardelor de conduită.

Noile canale de mass-media îndeplinesc o funcție deosebit de importantă în ceea ce privește legitimarea acestor idei către generația următoare, având în vedere adoptarea tot mai mare a tehnologiei, așa cum se arată în capitolul anterior. Cultura media este o armă ideologică deosebit de puternică, deoarece se bazează pe plăcere. Oamenii consumă mass-media pentru a obține plăcerea, ceva deosebit de adevărat pentru jocurile video, care sunt adesea percepute ca fiind doar pentru plăcere și, de multe ori, plăcerea nu este foarte reputabilă. Prezentarea valorilor ideologice într-un pachet plăcut le face mai susceptibile de a fi adoptate, deoarece cel care consumă mass-media poate ajunge să asocieze plăcerea consumului cu ideologia. De asemenea, ușurează calea naturalizării deoarece plăcerea poate distra atenția de la faptul că mass-media prezintă valori specifice.

Mai mult, mass-media, în special formele de mass-media care sunt considerate a fi neintelectuale, cum ar fi jocurile video, sunt deosebit de insidioase ca instrumente ideologice, deoarece sunt adesea văzute ca fiind sub preocuparea arbitrilor de gust cultural și, uneori, chiar a moralei. Aceasta este o perspectivă importantă, deoarece subcultura jucătorilor video încearcă frecvent să meargă pe ambele părți ale acestei linii. După cum se va arăta, subcultura protestează împotriva opiniei populare că jocurile video nu au valoare de recompensare, nu pot fi niciodată considerate artă și servesc în primul rând ca o fantezie de evadare pentru adolescenții ciudați. Dar, în același timp, membri culturii jucătorilor video încearcă să înlăture orice fel de critică socială despre jocuri, cum ar fi afirmațiile că promovează violența sau sexismul, negând astfel faptul că jocurile video posedă orice relevanță în lumea reală, negându-le astfel relevanța socială care le-ar putea câștiga un respect mai larg. Această idee că procesul de joc este liber de idei de bine și rău poate fi văzută reflectată în argumentul că un joc plăcut este scutit de cenzură morală din cauza faptului că generează bucurie și distragă atenția de la alte preocupări. Această lipsă de control cu privire la mesajele ideologice din mass-media poate fi deosebit de problematică, dacă valorile ideologice promovează idei negative sau limitative despre anumite grupuri. În *Gaming at the Edge: Sexuality and Gender at the margins of gamer culture*, Adrienne Shaw exprimă puterea reprezentării de a reduce la tăcere sau de a modela percepțiile noastre asupra grupurilor marginalizate. Acest lucru arată că mass-media este mult mai mult decât divertisment. Are capacitatea de a influența valorile prin reprezentare. Este important să subliniem din nou că



ideologia funcționează frecvent făcându-i pe oameni să se simtă bine prin aderarea la ea, nu doar prin încorporarea ei în forme de divertisment, ci și prin stimularea respectului de sine și a sentimentului de corectitudine morală.

Pentru a înțelege pe deplin modul în care funcționează o societate, o ideologie sau un univers simbolic, este important să luăm în considerare modul în care o astfel de instituție gestionează amenințările la adresa construcției sale sociale a realității. După cum s-a discutat deja, un element important în procesul de formare și consolidare ideologică este sentimentul de confort și securitate pe care îl oferă membrilor societății. Face acest lucru definind anumite lucruri ca fiind definitiv rele, ca în afara limitelor acceptabilității sociale. Identificându-se ca nefăcând parte din acele categorii, receptorul este capabil să ajungă la concluzia că este bun. Aceasta este baza conceptului de “Celălalt”, în care o persoană sau un grup se definește prin caracteristicile pe care nu le are comparativ cu alte grupuri, iar grupurile la care se raportează sunt percepute ca având apecte negative. Prin urmare, deoarece nu sunt așa, sunt mai buni și se pot bucura de sentimentul lor de superioritate. Strâns legată de ideea “Celuilalt” este practica stereotipurilor. Ideea este de a-i face pe cei din afară, care nu se conformează ideologiei sociale, să fie percepuți ca fiind neamenințătoari, făcându-i să pară exagerat de ridicoli. În acest fel, receptorului i se acordă o dublă asigurare: că el însuși este în siguranță în interior și că forțele din exterior nu sunt în măsură să ridice o amenințare serioasă.

Cu toate acestea, pentru ca ideologia să funcționeze, este necesar ca receptorul să creadă cu certitudine că se află pe partea corectă a diviziunii binare. Deoarece receptorul este încurajat să se identifice cu latura normală, dominantă, superioară a binarului, ei au un interes personal în menținerea sistemului. Acest lucru revine, de asemenea, la principiul central al mitului cultural, ideea de naturalizare. Naturalizarea și consensul social servesc la întărirea reciprocă, promovând părerea că valorile ideologice sunt atât corecte, cât și benefice la nivel individual. Cu alte cuvinte, stereotipurile creează o diviziune între societatea normală și “Cealaltă”, dar această separare creează apoi un sentiment de unitate între membri individuali ai fiecăruia dintre grupurile divizate.

Acesta este, de asemenea, modul, așa cum am menționat mai devreme, prin care ideologiile pot juca un rol în formarea identității, deoarece sistemul celorlalți plasează frecvent oamenii în grupuri specifice, care pot fi apoi utilizate ca un tip de formare a identității.

Cu toate acestea, există un set binar care este deosebit de complicat și problematic pentru negocierea ideologiei: binarul masculin versus feminin. În multe privințe, această asociere pare să funcționeze ca un binar normal. Fiecare dintre categorii se definește în mare măsură față de cealaltă, deoarece are calitățile care îi lipsesc celeilalte, o categorie, masculină, este percepută de ideologie ca fiind superioară celeilalte și ambele au reguli clar definite cu privire la ceea ce constituie un comportament adecvat, toate acestea fiind explorate în detaliu mai târziu. Acum, totuși, este important să ne uităm la diferența dintre ideea masculină și cea feminină față de alte binare. Acest lucru se datorează faptului că, cel puțin istoric, ambele categorii erau necesare pentru ca orice societate dată să se perpetueze. Având în vedere că femeile sunt necesare pentru reproducere, ele nu pot fi considerate ca făcând parte în mod complet din categoria "Ceilalți", cu toate că în diferite momente ale istoriei, negrii și comuniștii au fost. Acest lucru se datorează faptului că, deși nici negrii, nici comuniștii nu sunt necesari pentru a exista o societate, și multe societăți istorice au existat fără ei, este foarte dificil să concepem o societate fără femei.

Acest lucru sugerează, de asemenea, câteva dintre modalitățile prin care sistemul dominant încearcă să păstreze controlul în fața acestei dificultăți. În esență, ea revine asupra componentei de bază a mitului cultural, naturalizarea. Prin perpetuarea mitului conform căruia bărbații și femeile sunt fundamental diferiți, creează o bază pentru separarea psihologică între cei doi, care apoi servește și ca justificare pentru separarea fizică. Atunci când se explorează modul în care funcționează binarul masculin / feminin este important să se țină cont de statutul special al acestei asocieri și de faptul că femeile reprezintă o amenințare specială pentru ideologia centrată pe bărbați, datorită faptului că ele nu pot fi niciodată complet eliminate din sistem. La fel ca toate miturile culturale, categoriile masculin și feminin sunt reglementate de valori ideologice de dragul unei societăți ordonate și stabile, dar, prin procesul de naturalizare, acest lucru devine inconștient, astfel

încât cei care respectă regulile culturale referitoare la masculin și feminin să nu fie conștienți că o fac. Dacă ideile noastre despre gen și sexualitate sunt pur și simplu o reflectare a ordinii naturale, mai degrabă decât ceva construit intern, atunci, chiar dacă acestea provoacă suferință sau conferă unui grup putere asupra altuia, nu are rost să le punem la îndoială sau să încercăm să le demontăm, pentru că sunt percepute a fi guvernate de o forță care nu poate fi controlată de om.

Este important de reținut că acest lucru este adevărat în ambele sensuri. O atenție deosebită a fost acordată punctelor de vedere ideologice și stereotipurilor cu privire la grupurile din „exteriorul” binar, deoarece aceste grupuri sunt dezavantajate în ceea ce privește relațiile de putere și anumite grupuri, precum grupurile feministe, doresc să le elibereze de opresiunea și dezavantajul lor. Cu toate acestea, ideologia prezintă reguli de conduită și standarde pentru un comportament adecvat și necorespunzător ambelor grupuri într-un sistem binar. De fapt, în anumite moduri, respectarea standardelor adecvate de conduită poate fi considerată și mai esențială pentru grupul din interior, întrucât eșecul ar putea duce la pierderea poziției individului în grupul privilegiat. În ciuda naturii lor construite, regulile de conduită masculină au o eficacitate reală, în sensul că bărbații trebuie să le urmeze sau să riște pierderea statutului lor de masculin. Mai mult, în ciuda statutului privilegiat al bărbaților ca și grup, este necesar să ne amintim că valorile ideologice ale masculinității pot fi la fel de restrictive și dăunătoare pentru bărbații individuali, precum cele ale feminității sunt pentru femei.

Pentru a înțelege modul în care aceste concepte se desfășoară într-un context real, precum și pentru a pune bazele examinării miturilor de gen în cultura jocurilor video, este util să ne uităm mai întâi la miturile de gen care funcționează în societatea americană principală. Unul dintre cele mai de bază mit de gen aici, cel pe care se bazează celelalte mituri, este că bărbații și femelele sunt „fundamental diferiți” la un nivel biologic profund. Bărbații și femeile pur și simplu gândesc diferit, se simt diferit, își doresc lucruri diferite de la relații, de la viață și, chiar, de la jocurile lor pe computer și că aceste diferențe sunt adânc întipărite și nu pot fi schimbate. La fel ca în majoritatea ideologiilor, acest lucru este asociat cu credința corespunzătoare că această stare de lucruri este

naturală și bună și, în consecință, se pune presiune asupra celor care nu se conformează diferențelor biologice prezentate în mit. Cu toate acestea, acest lucru ar putea însemna multe lucruri, de exemplu, că există diferențe semnificative între bărbatul mediu și femeia medie, dar, datorită temperamentului individual, nivelurilor hormonale etc., anumite persoane pot manifesta trăsături care aparțin de obicei celuilalt sex. Ar putea însemna, de asemenea, că diferențele biologice sunt minore spre inexistente, dar că diferențele sunt încă foarte reale datorită condiționării sociale. Chiar dacă multe dintre tendințele comportamentului masculin și feminin descrise mai jos se bazează pe observație efectivă sau studii științifice, acest lucru nu înseamnă că diferențele observate s-au datorat biologiei. Una dintre obiectivele prin care aceste idei vor fi explorate aici sunt presupunerile cu privire la modul în care bărbații și femeile răspund la jocurile video sau ce doresc de la acestea.

Cele de mai sus conduc la aspectul miturilor culturale de gen, probabil cel mai central în această lucrare, presupusa diviziune între agresivitatea și ambiția masculină și pasivitatea femeilor, mai exact că miturile culturale de gen acordă permisiunea pentru agresiune și ambiție bărbaților sau chiar le solicită aceste comportamente, dar le refuză aceleași comportamente femeilor (și invers solicită blândețe și pasivitate femeilor, dar refuză aceste comportamente bărbaților). Capitolele ulterioare vor explora în detaliu modul în care acest mit de gen contribuie la ideea că jocurile video sunt un mediu „masculin” și la generarea ulterioară a politicii de gen pe care aceasta o generează, precum și la necesitatea percepută a bărbaților de a-și apăra propria tabără în ceea ce privește conținutul jocurilor video. Aici vor fi acoperite doar efectele generale ale mitului cu privire la modul în care acestea afectează comportamentul feminin și percepțiile despre feminitate, chiar și într-o societate „post-eliberare a femeilor”. Deoarece o mare parte a activității de jocuri se concentrează pe câștig, acest lucru provoacă complicații în ceea ce privește interacțiunea femeilor cu mediul jocurilor video. Unii au încercat chiar să clasifice jocurile video ca un mediu masculin, în special datorită concentrării sale pe câștig, deoarece fetele sunt cunoscute ca nefiind interesate să câștige.

Cu toate acestea, dacă este adevărat că aceste idei despre bărbați și femei sunt produsul culturii, mai degrabă decât al naturii, atunci unii indivizi vor avea o înclinație personală de a acționa contrar binarului stabilit cultural. Acest lucru în sine pune în discuție ideologia și, prin urmare, ideologia trebuie să depună eforturi pentru a discredita aceste potențiale dovezi împotriva ei. În special, este important să analizăm modul în care sistemul ideologic se ocupă de situațiile în care bărbații și femeile nu acționează în conformitate cu miturile culturale despre gen, în special în cazul în care încearcă să rupă separarea genurilor prin preluarea caracteristicilor pe care le-a decretat cultura ca aparținând celuilalt gen.

Unul dintre aceste subiectele de anxietate culturală referitoare la diferențele de gen, așa cum am menționat în capitolul anterior, este subiectul orientării sexuale. Face parte din ideologia culturală occidentală modernă a comportamentului adecvat ca bărbații să angajeze în relații cu femeile și vice versa, nu cu membrii propriului lor sex, iar cei care nu se conformează acestei așteptări sunt desemnați ca fiind “Ceilalți”. Pe lângă eliminarea unui stimulent pentru a urma diferențele de gen, orientările sexuale alternative pot oferi, de asemenea, o încurajare activă pentru a le încălca din motivul exact pentru care relațiile heterosexuale pot servi la consolidarea diferențelor de gen. Acest lucru se întâmplă atunci când relațiile non-heterosexuale se desfășoară în același mod ca și relațiile heterosexuale. De exemplu, dacă într-o relație între doi bărbați un bărbat se comportă ca o femeie, atunci el se va comporta exact opus modului în care un bărbat este menit să se comporte. Dacă, pe de altă parte, niciunul dintre bărbați nu se comportă ca o femeie, atunci, într-un fel, ambii încalcă așteptările culturale de gen, deoarece, așa cum s-a explicat mai sus, bărbații ar trebui să exercite o poziție dominantă. Cu toate acestea, ambii nu pot exercita dominanță simultan.

Acest lucru este suficient de important dintr-o perspectivă ideologică atunci când este aplicat homosexualității, dar atunci când este aplicat altor permutări mai subtile și complexe ale identității de gen și ale orientării sexuale, devine și mai problematic pentru miturile culturale naturalizate. În cazul bisexualității, există o complicație suplimentară conform căreia persoana în

cauză se poate conforma uneori așteptărilor culturale și le poate încălca altele, încadrându-se direct în teama discutată anterior de devianță ascunsă. Apoi, există și îngrijorarea că, dacă oamenii cu orientări sexuale alternative pot încălca ideile societale despre gen, probabil heterosexualii aparent „normali” ar putea face de asemenea, acest lucru. Mai exact, Butler prezintă ideea că heterosexualitate servește ca o forță stabilizatoare pentru gen, deoarece servește ca bază pentru ca o persoană să își construiască identitatea în conformitate cu așteptările sociale. Mai exact, că dacă o persoană are un corp feminin, trebuie să acționeze în conformitate cu percepțiile sociale ale feminității și să fie atrasă de bărbați sau opusul, dacă o persoană are un corp masculin, ar trebui să se comporte conform regulilor sociale de masculinitate și să fie atrasă de femei.

Menținerea identității de gen uniforme este atât de importantă datorită relației asimetrice dintre bărbați și femei, menționată mai sus. Dacă devine clar că un număr semnificativ de indivizi nu sunt sută la sută bărbați sau femei, conform ideilor culturale pe această temă, atunci devine din ce în ce mai dificil să se determine cine primește poziția masculină privilegiată în binarul inegal. Aceasta creează o logică circulară care susține că bărbații adevărați vor fi atrași de femei, dar numai de femeile reale, adică femeile care se comportă într-un mod feminin, iar femeile reale se vor comporta într-un mod feminin, deoarece femeile reale sunt, de asemenea, heterosexuale și, prin urmare, își doresc să atragă bărbați adevărați, care sunt interesați doar de femei feminine etc. Mitul cultural este că femeile „adevărate” vor dori cel mai masculin dintre bărbați și invers. Prin urmare, un bărbat care acceptă o femeie cu calități masculine este văzut ca „mulțumindu-se”, recunoscând că nu este suficient de bun pentru a obține ceva „mai bun”, ceea ce ar duce la pierderea poziției sociale. Cu toate acestea, să admitem că preferăm femeile cu trăsături masculine ar fi și mai dăunător, deoarece să dorești o femeie masculină este văzută ca fiind doar marginal mai inacceptabil decât să dorești un bărbat și poate fi, de fapt, privită ca o acoperire, poate la un nivel subconștient.

Dacă ideologia reușește să naturalizeze pe deplin miturile culturale pe care dorește să le mențină, atunci, cel puțin într-o oarecare măsură, ele vor deveni auto-perpetuante datorită

sentimentului de rușine pe care oamenii îl vor simți pentru comportamentul lor „nefiresc”. Astfel, nu numai teama de violență fizică sau chiar de consecințe din lumea reală, cum ar fi pierderea unui loc de muncă, poate determina oamenii să încerce să ascundă sau să-și reprime identitățile de gen alternative și orientările sexuale, ci un sentiment intern de rușine sau de ură față de propria persoană. Acest lucru decurge din faptul că au interiorizat naturalizarea valorilor societății și astfel simt că trebuie să existe ceva „în neregulă” cu ei din cauza dorinței lor de a acționa contrar acestor valori.

Acest lucru se aplică direct jocurilor video care au început ca tărâmul unui mic grup marginalizat și, de-a lungul timpului, au fost cu siguranță folosite ca țap ispășitor pentru diferite probleme sociale, cum ar fi lipsa abilităților de comunicare la tineri sau rate crescute de violență. Este adevărat că acum, așa cum sa menționat deja, peste jumătate din populație joacă jocuri video. Cu toate acestea, în ciuda acestui fapt, își păstrează identitatea ca subkultură marginalizată. Având în vedere atracția sa în masă, jocurile nu mai sunt un element marginalizat în societate. Cu toate acestea, natura sa marginalizată este acum parte a bunului. Editorii de jocuri vând nu doar jocul fizic, ci ideea apartenenței la o subkultură, în special, la o subkultură furioasă, rebelă, marginalizată. În societatea obișnuită, subculturile devin “Celălalt”, lucru cu care să se compare și să se simtă bine că nu sunt la fel ca aceștia. Astfel, jocurile video sunt marcate ca divertisment „neintelectual” ca modalitate de a menține granițele dintre mesajele lor ne-hegemonice și restul societății.

În mod semnificativ, persoanele din interiorul unei subculturi pot fi, de asemenea, implicate în această menținere a granițelor dintre subkultură și societate în general. Acest lucru se datorează necesității ca universul simbolic mai mare să combine elemente deviate înapoi în construcția sa socială a realității. Din acest motiv, membrul unei subculturi se poate teme că eșecul de a consolida această graniță va duce la retragerea lor în cultura de masă. La un nivel mai imediat, faptul că societatea în ansamblu îi reprezintă pe membrii unor subculturi deviate cu statut mai scăzut ca modalitate de neutralizare a amenințării pe care o prezintă, îi determină pe membrii acestor subculturi să respingă în continuare societatea mai mare. Aceste două elemente împletite ale

resentimentului față de statutul social scăzut și sentimentul că spațiul de evadare aflat sub amenințare sunt componente cheie în conceptualizarea identității jucătorilor, după cum va explora capitolul II-1.

După ce am explorat modul în care societatea dominantă privește cultura jocurilor, este acum necesar să privim subcultura din interior, ținând cont de faptul că subculturile funcționează ca microcosmosuri proprii ale culturii cu propriile lor mituri, ideologii și hegemonii. La prima vedere, miturile culturale despre gen prezente în cultura jocurilor par destul de asemănătoare cu cele ale societății de masă, în ceea ce privește gradul relativ de agenție, agresivitate, sexualitate etc. permis bărbaților și femeilor. Totuși în anumite privințe, cultura jocurilor arată o diviziune și mai puternică între masculin și feminin, atât în ceea ce privește modul în care sunt prezentate fizic diferite sexe în jocuri, cât și în gama de comportamente considerate acceptabile atât pe computer, cât și în afara acestuia. Acest lucru este deosebit de surprinzător deoarece, așa cum se arată în capitolul anterior, cultura jocurilor rămâne în urma culturii obișnuite în ceea ce privește ceea ce este acceptabil pentru diferite sexe. De fapt, în anumite privințe, după cum arată evenimentele care au implicat Anita Sarkeesian și alte victime ale hărțuirii jocurilor, comunitatea de jocuri nu numai că rezistă activ schimbării, dar uneori pare chiar să treacă la impunerea diferențelor de gen mai strict, ca răspuns la o cultură mai largă care își relaxează restricțiile.

O posibilă teorie cu privire la motivul pentru care se datorează acest lucru este faptul că, așa cum se arată mai sus, cultura de masă definește jucătorii ca fiind bărbați și, prin urmare, nu în conformitate cu ideile acceptabile despre expresia de gen și, pentru a contracara acest lucru, comunitatea de jocuri îmbrățișează diviziuni de gen hiper-stricte și versiuni exagerate ale ideilor și esteticii tradiționale de gen. Din nou, este util să privim acest lucru ca pe o formă de hegemonie negociată. Aici, rolurile de gen exagerate fac parte din ideologia hegemonică în cultura jocurilor și, ca și în cazul tuturor hegemoniilor, există voci de protest și cultura dominantă trebuie să inducă consimțământul, dacă dorește să-și mențină controlul asupra culturii. Majoritatea acestei lucrări va explora procesul acestei lupte hegemonice, inclusiv tacticile pe care cultura de joc dominantă le



folosește pentru a-și menține poziția, inclusiv intimidarea, hărțuirea, rușinarea, prezentarea diferențelor stricte de gen ca o formă de împuternicire și o formă de negociere în care indivizilor li se permite să se abată de la așteptările de gen într-un mod controlat, dar li se cere să se conformeze în alte aspecte ale genului. Cu toate acestea, pentru a face acest lucru în mod eficient, este necesar să se stabilească un cadru teoretic pentru modul de examinare a genului în comunitatea jocurilor video, luând în considerare o mare varietate de elemente reprezentative și de luare a deciziilor. Teoria “Gaze” și teoria performanței de gen par ideale pentru acest scop, dar, deoarece nu au fost create inițial pentru a fi utilizate în contextul jocurilor video, este necesar să se ia în considerare mai întâi aplicabilitatea lor în acest context.

Multe voci din studiile despre jocuri video subliniază faptul că jocurile video nu sunt la fel ca filmele sau alte medii, menționând interactivitatea ca element cheie al diferenței. Ideea lecturii preferate este direct legată de nivelul de interactivitate din jocul video sau de nivelul de control pe care îl are jucătorul. Această idee de lectură preferată este importantă de reținut, deoarece unii teoreticieni, cum ar fi Kerzner, susțin că atâta timp cât elementele unui joc sunt opționale sau se oferă alternative, jocul nu poate fi considerat o formă de comentariu social sau influență socială. Cu toate acestea, această lucrare adoptă abordarea conform căreia, așa cum susține Shaw, dacă jocurile conțin lecturi preferate în care anumite opțiuni sau acțiuni sunt încurajate sau stimulate, atunci analizarea și criticarea jocurilor bazate pe acele elemente este o abordare validă și productivă.

Kerzner susține că teoria “gaze” nu este valabilă pentru a fi utilizată în analiza jocului video din cauza faptului că jucătorul are frecvent controlul camerei în joc și, prin urmare, comportamentele camerei asociate cu privirea masculină din filme nu există decât dacă jucătorul alege să le creeze. Cu toate acestea, acest raționament este greșit, deoarece personajele feminine din jocuri pot fi proiectate, îmbrăcate și animate special pentru a atrage privirea masculină, indiferent de locul în care este îndreptată camera și, în plus, jocurile video vor limita sau elimina frecvent controlul jucătorului asupra camerei în timpul sau pe parcursul întregului joc sau, dimpotrivă, oferă stimulente jucătorilor să folosească camera în anumite moduri. Cel mai evident exemplu în acest

sens este utilizarea scenelor tăiate, în care jucătorul își pierde tot controlul asupra camerei, precum și asupra personajului lor, iar o scenă se prezintă fără interacțiunea jucătorului, la fel ca într-un film. În plus, chiar și în situații obișnuite de joc, există frecvent limite în ceea ce privește controlul jucătorului asupra camerei, deoarece multe jocuri au încorporat o setare care permite camerei să mărească sau să micșoreze punctele prestabilite pe măsură ce jucătorul o direcționează spre panoramele din jurul ecranului sau, mai reprezentativ pentru acest subiect, într-un cerc în jurul personajului lor. În cele din urmă, chiar și atunci când un jucător controlează camera, jocul îi poate încuraja să folosească controlul într-un mod care creează o privire masculină.

Cealaltă teorie pe care o discută Krezner, teoria performanței de gen, provine din publicația lui Judith Butler din 1990 “Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity”. Ideea de bază a acestei teorii este că aceste categoriile de identități de gen nu sunt determinate de natură, ci sunt construite de societate, fapt care o leagă foarte strâns de teoria miturilor culturale a lui Hall. În plus, Butler susține că genul individual al unei persoane este determinat de alegerea sa de a prelua, acționa sau de a „demonstra” în orice fel aspectele unui anumit gen. Astfel, ceea ce face ca o persoană să fie bărbat este decizia sa, conștientă sau nu, de a se comporta într-un mod pe care societatea îl definește drept specific bărbaților. Totuși, acestea nu înseamnă că Butler intenționează să minimizeze influența foarte reală pe care o exercită genul, deoarece nu există un gen „real”, performanța de gen este realitatea și, în plus, faptul că deși idealurile culturale despre gen sunt construcții artificiale, ele au încă adevărate consecințe asupra lumii și, prin urmare, la fel au și deciziile oamenilor cu privire la modul de realizare a genului, fapt pe care Butler nu ezită să îl recunoască în scrierea sa. Astfel, de la începuturile sale, teoria performanței de gen a încorporat în ea ideea că, deși genul este o construcție culturală creată să fie performantă, chiar și atunci când societatea nu recunoaște acest fapt, performanța poate fi forțată și obligată să urmeze diferențele de gen prin presiune socială și consecințe.

În plus față de faptul că prezentarea teoriei performanței de gen ca fiind apolitică, nu numai că nu ține cont de intenția inițială a lui Butler și este literalmente imposibilă pe baza ideii ei că

simplul act de performanță subminează miturile culturale despre gen, există și întrebarea foarte relevantă a cât de mult este prezentă performanța de gen în jocurile video. Trebuie amintit ca și cele mai puțin restrictive jocuri din lumea deschisă sau jocurile *sandbox* sunt încă mult mai restrictive decât lumea reală sau chiar un RPG de masă, unde o persoană poate face literalmente orice alegere pe care o poate imagina despre modul în care vrea să concepă sau să îți prezinte genul. Chiar dacă alegerile cu privire la gen sunt limitate de presiunile sociale, este încă fizic posibil ca o persoană să facă alegeri în afara acestor constrângeri, chiar dacă ar exista consecințe grave pentru aceasta. Într-un joc video, pe de altă parte, unde anumite alegeri cu privire la gen sunt literalmente imposibile în contextul lumii jocului, este o întrebare corectă să ne întrebăm dacă acțiunile întreprinse în acea lume contează de fapt ca performanță de gen.

Chiar dacă, în ciuda limitelor puterii de decizie a jucătorilor în problemele legate de gen în jocuri video, privim în continuare jocurile ca pe un site de performanță de gen, afirmația că genul în jocuri este lipsit de semnificație politică, și nu o declarație cu privire la valoarea anumitor sexe, nu rezistă. Având în vedere că un număr covârșitor de jucători sunt bărbați heterosexuali care aderă la valorile culturale tradiționale despre masculinitate, pare clar că anumite iterații de gen sunt privilegiate față de altele din comunitatea jocurilor. Argumentul lui Krezner conform căruia este un fel de experiență artistică, mai degrabă decât o declarație politică de a juca rolul unui bărbat într-un joc video este subminat de faptul că, în timp ce femeilor și bărbaților homosexuali li se cere în mod obișnuit să joace un rol în joc contrar în funcție de sex și / sau orientarea lor sexuală, bărbaților heterosexuali li se cere foarte rar să o facă. Mai mult, nu este doar faptul că majoritatea personajelor jocului se întâmplă să fie bărbați heterosexuali. Aceasta este o alegere deliberată a editorilor de jocuri, care refuză să creeze protagoniști de orice alt tip. Editorii de jocuri depun eforturi mari pentru a nu cere jucătorilor să-și asume rolul unei femei sau a unui bărbat gay, deoarece consideră că cei care utilizează jocurile, mai degrabă decât să vadă acest lucru ca pe o oportunitate de performanță artistică, așa cum descrie Krezner, ar vedea ca într-un anumit fel că asta reduce identitatea lor din lumea reală și, prin urmare, se simt „incomizi”. Faptul că se fac eforturi pentru a

evita a se întreba bărbații heterosexuali să facă ceva care este cerut în mod obișnuit femeilor și homosexualilor arată că portretizarea genului în jocuri nu este cu siguranță lipsită de judecată de valoare.

### **Metodologie și plan de cercetare**

Restul lucrării explorează ipoteza conform căreia **reprezentările și atitudinile față de gen în comunitatea de jocuri video sunt modelate de faptul că jocurile sunt percepute social ca o subcultură externă, în special una în care participanții nu îndeplinesc standardele principale ale masculinității. Acest lucru face ca subcultura să împingă înapoi definindu-și propria marcă de masculinitate, rezultând că subcultura rezistă incursiunii forțelor externe care importă valori exterioare și pun în pericol cultura internă care a fost creată.** Deoarece această idee este atât de complexă și implică multe perspective, cuprinzând multe aspecte ale unei subculturi bogate, cea mai eficientă abordare pentru a încerca a se stabili valabilitatea unei astfel de ipoteze poate fi să o împărțim în părți mai mici și să privim fiecare parte în mod individual. Dacă există dovezi privind validitatea fiecărei părți mai mici, aceasta poate fi utilizată pentru a interpola validitatea ipotezei mai mari. Din acest motiv, a doua parte a lucrării va aborda subiectul prin intermediul a trei ipoteze suplimentare care vor analiza rolul genului în comunitatea jocurilor la nivel inter-jucător, la nivel intra-jucător și prin practici comunitare la scară largă, într-o încercare de a arăta modul în care fiecare dintre acestea servește la întărirea diferențelor de gen și permite întărirea masculinității tradiționale.

Capitolul II-1 prezintă ipoteza suplimentară conform căreia **jocurile video au fost, istoric și până în prezent, definite de cultura de masă în ansamblu, întrucât cultura non-masculină și de jocuri video încearcă să reziste acestui lucru prin definirea identității jucătorului într-un mod care implică performanța hiper-masculinității. În special, reprezentările de joc și practicile de joc facilitează performanța masculinității jucătorilor prin atracția către obiecte de dorință aprobate și respingerea obiectelor de dorință neacceptate, permițându-le să se definească mai eficient împotriva “Celuilalt”, respectiv al femeii și al homosexualilor. În**

capitolul II-2 sunt prezentate dovezi cu privire la ipoteza suplimentară că **jocurile video îndeplinesc un rol important ca instrumente de fantezie și împuternicire. Cu toate acestea, jocurile sunt deseori concepute astfel încât să permită jucătorului să îndeplinească doar fanteziile normativității de gen, să întărească diferențele de gen și să glorifice masculinitatea tradițională.** În cele din urmă, capitolul II-3 abordează ipoteza suplimentară conform căreia societatea se află în prezent în procesul de descompunere a diferențelor de gen, ceea ce a condus la percepția jucătorilor tradiționali că spațiul de joc trebuie protejat ca unul dintre puținele arene rămase în care cineva este liber să arate hiper-masculinitate. Cu toate acestea, această defalcare a diferențelor de gen a dus, de asemenea, la un aflux din ce în ce mai mare de indivizi în spațiul de joc care nu se identifică drept bărbați heterosexuali, cu rezultatul că jucătorii tradiționali au recurs la măsuri precum compartimentarea acestor noi veniți sau chiar supunându-i hărțuirii pentru a-i alunga, pentru a păstra spațiul de joc ca o arenă pentru promovarea și sărbătorirea hiper-masculinității tradiționale. Privind fiecare dintre aceste ipoteze suplimentare în mod individual, este posibil să dobândim o înțelegere mai completă a ipotezei principale referitoare la rolul genului în sub-culturajocurilor video. Demonstrarea faptului că această percepție de gen există în fanteziile disponibile jucătorilor, în comportamentul dintre sau între indivizi sau grupuri mici de jucători și în mișcările de la nivelul întregii comunități, este un pas important către confirmarea diferențelor de gen și a jocului masculinității în jocuri.

### **II-1 Credul Tocilatului - Geek, Credul Masculin: Jocuri, identitate și obiectivizare**

Ca subcultură, jocurile nu există în vid, ci trebuie să se lupte cu atitudinile și percepțiile referitoare la aceasta în cultura mai largă. Deși este adevărat că multe subculturi sunt marginalizate, cel puțin într-o oarecare măsură, jocurile au cu siguranță o lungă istorie de marginalizare. În plus, marginalizarea jocurilor de către cultura de masă este deosebit de relevantă pentru această lucrare, întrucât modul specific în care sunt marginalizați jucătorii este influențat în mod puternic de gen. Ideea socială principală a jucătorilor este strâns legată de stereotipul tocilarului. Aceasta rezumă multe dintre percepțiile sociale comune ale jucătorilor, obsesia lor față de mașini, în special

computerele, stângăcia lor socială, disocierea lor de sex și activitate fizică și genul lor masculin. Interesant este că niciuna dintre aceste calități, cu excepția poate a stângăciei sociale, nu este inerent negativă, dar este puternic codificată ca atare de societate. Deoarece tocilarii sunt definiți în mod specific ca bărbați, disprețul afișat față de ei poate fi văzut ca fiind direct legat de eșecul lor de a fi „în mod corespunzător” masculini, în special lipsa puterii fizice demonstrată de lipsa lor de interes sau de insuccesul în activitățile „bărbătești” precum sexul și atletismul, care este în continuare agravat de faptul că, în loc să încerce să se îmbunătățească aceste lucruri, își pierd timpul cu activități non-fizice, cum ar fi activitățile intelectuale sau jocurile video.

La fel de important pentru percepția tocilarilor ca eșec masculin este incapacitatea lor percepută de a atrage femei. Toate cele de mai sus servesc la stabilirea fermă a legăturii în imaginația populară dintre tocilar și identitățile conexe, inclusiv jucătorii de jocuri video, și a fi feminin sau gay, care este, de asemenea, ferm stabilit în imaginația populară ca nepotrivit pentru „bărbații adevărați”. Din moment ce se așteaptă ca cineva să „crească” din jocuri, acest lucru sugerează un alt mod prin care jucătorii nu sunt „bărbați adevărați” - pentru că sunt tineri, băieți, nu bărbați, o idee care a răsunat în confesiunile foștilor tocilari. Această ambiguitate pe care o simt jucătorii față de ei înșiși se manifestă și ca ambivalență sau chiar ostilitate directă față de alți jucători. Faptul că jucătorii înșiși se bazează pe aceste stereotipuri pentru a se ataca reciproc servește ca un testament puternic în măsura în care le-au interiorizat și cât de profund sunt efectuați de ele.

Poate din cauza percepției sociale a jucătorilor ca exemple de „masculinitate eșuată”, comunitatea de jocuri pare să simtă nevoia de a-și înscrie propriul set de standarde exigente care, în multe moduri, reflectă standardele tradiționale de masculinitate, ca pentru a-i liniști pe membrii comunității, dacă nu pe altcineva, că aceste stereotipuri sunt false. Una dintre modalitățile prin care încearcă să facă acest lucru este prin conectarea jocurilor cu activitățile tradiționale masculine de război și sport. Nu este surprinzător că acestea formează două teme foarte populare pentru conținutul jocurilor video. Statisticile pentru 2019 menționează sportul și jocurile cu lunetiști ca

fiind al cincilea și, respectiv, al patrulea cel mai popular gen de jocuri video. În plus, al treilea gen cel mai popular este Battle Royale, care conține frecvent și teme sportive și / sau militare (Jones, 2019). Dar conexiunea se extinde mult dincolo de materialul din jocuri, astfel încât sportul și războiul devin metafore pentru practicarea jocurilor în sine. Kocurek face legătura dintre sport și jocuri mai explicită prin prevalența competiției și a punctajului. Această rubrică pentru „succesul cuantificabil al jocurilor” oferă, de asemenea, o componentă importantă a identității jucătorilor, deoarece oferă o modalitate măsurabilă de a stabili dacă cineva este sau nu „suficient de înzestrat” pentru a se califica ca jucător.

Unul dintre modurile în care jucătorii rezistă marginalizării sociale pe care societatea le impune este prin crearea unei comunități elitiste exclusiviste, accesul căruia este strict controlat de cei din interior. Acest lucru oferă jucătorilor un sentiment de valoare, deoarece, în ciuda ostracismului lor social mai larg, primesc impulsul ego-ului de apartenență, în esență, considerat ca fiind un club exclusivist și primesc sentimentul de putere care vine din capacitatea de a nega accesul celorlalți în club. Acest lucru are, în mod firesc, repercusiuni profunde asupra conceptului de identitate a jucătorilor, deoarece membrii comunității de jocuri încearcă să controleze accesul în club și să stabilească motivele pentru care cineva poate fi acceptat sau refuzat. Aceste ultime calități s-au referit direct la aspectul performativ al identității pe care îl menționează Shaw și la ceea ce în comunitatea de jocuri este denumită în mod obișnuit „cred geek”. Pur și simplu, credul tocilarului este capacitatea cuiva de a demonstra altora seriozitatea cu privire la mediu și comunitate. Acest lucru poate lua forma afișării unor fapte reale de pricepere în timpul jocului într-un cadru public (fie personal, fie online), dar mai des este afișat prin afișări verbale sau scrise de cunoștințe de tipul pe care îl descriu intervievații Shaw. Ambele metode indică importanța aspectului social al jocurilor. Fără o audiență a membrilor comunității care să judece performanța cuiva, este imposibilă stabilirea credului tocilar și, prin urmare, validitatea apartenenței la comunitate.

Așa cum s-a exprimat deja în această lucrare, și va fi explorat mai în detaliu mai târziu, codificarea trăsăturilor precum entuziasmul pentru violență sau puterea de voință, ca aparținând

bărbaților poate genera un set de probleme. Cu toate acestea, este, de asemenea, cazul în care societatea codifică aceste trăsături ca fiind masculine și, ca atare, creează o prejudecată de gen în conceptele de identitate a jucătorilor și abilitatea de a realiza credul tocilarului. Un alt loc în care genul joacă un rol în identitatea jucătorilor este prin conceptul de duritate, care denotă seriozitate și intensitate. Cu toate acestea, acest lucru cuprinde mai mult decât să joci bine jocuri video sau să știi despre ele, implică, de asemenea, să joci jocurile potrivite și să le joci în modul corect. Așa cum jucătorii pot fi desemnați drept duri, jocurile și practicile de jocuri pot fi, de asemenea, dure sau nu. Un jucător care dedică o cantitate semnificativă de timp unui joc care nu este considerat dur nu este, prin extensie, nici dur, chiar dacă poate afișa un nivel ridicat de măiestrie în fiecare aspect al jocului respectiv. Deși nu toate jocurile de luptă includ vărsări de sânge și de decese grafice, pentru care sunt celebre jocurile *Mortal Kombat*, chiar și cele mai ușoare dintre aceste jocuri descriu personaje care se lovesc reciproc, ridicându-și adversarii și trântindu-i la pământ. Aceste tipuri de acțiuni sunt văzute ca mai viscerale și mai intense și, prin urmare, mai dure, decât manevrarea trupelor pe câmpul de luptă de la o distanță sigură.

Un alt aspect al faptului că jocurile sunt dure nu este de fapt legat de jocurile în sine, ci de comunitățile care cresc în jurul lor. Comunitățile care solicită un nivel mai înalt de stăpânire în joc sau care se angajează într-un nivel ridicat de violență verbală (deși cele două lucruri pot fi conectate) sunt percepute ca fiind mai puternice decât cele care nu solicită asta. Acest lucru are ca efect încurajarea comunităților de jocuri să se angajeze în hărțuire și violență verbală, deoarece acestea le oferă o modalitate de a-și spori statutul de persoane dure. Genul luetistului, frecvent văzut ca „cel mai dur” dintre genurile de joc, se bazează pe un amestec similar de violență grafică și interacțiuni verbale dure între jucători pentru a-și menține statutul. Unii au ajuns chiar să afirme că persoanele care nu joacă jocuri cu luetiști nu pot fi jucători adevărați (Kubik, 2010, p 58). Este demn de remarcat faptul că, în ciuda egalității numerice de gen mai mari în zilele noastre în rândul persoanelor care joacă jocuri, jucătorii de jocuri cu luetiști sunt, încă, în procent covârșitor bărbați, respectiv 93% (Yee, 2016).



Bineînțeles, jucarea unui joc cu un nivel de dificultate mai redus este văzută ca fiind mai puțin dură, fapt care este scris în jocuri în sine prin titlurile date diferitelor setări de dificultate. O perspectivă suplimentară poate fi obținută examinând genul MMO, care oferă în mod intenționat opțiuni pentru diferite stiluri de joc. În studiul său despre EverQuest, Taylor discută despre taxonomia Bartle a tipurilor de jucători, care prezintă moduri majore în care jucătorii se pot implica în jocuri: realizatori, exploratori, socializări și ucigași. Ucigașii se concentrează pe exercitarea stăpânirii, asupra lumii jocului și, respectiv, asupra altor jucători, în timp ce exploratorii sunt descriși în general ca dorind să afle despre lumea jocului, deși acest lucru poate include și un element de stăpânire, deoarece învățarea poate fi folosită pentru a se îndoii, a rupe, sau a exploata în alt mod limitările programate ale lumii jocului sau a structurilor prevăzute de joc (Taylor, 2006, p 69). Toate jocurile sunt concepute pentru a satisface una sau mai multe dintre aceste așteptări într-un grad mai mare sau mai mic. Ceea ce face MMO-urile deosebit de interesante este faptul că majoritatea încearcă să le utilizeze pe toate cele patru. Totuși, acest lucru nu înseamnă că toate sunt tratate în mod egal de jucători sau de designeri de jocuri. În mod obișnuit, ucigașii sunt văzuți ca fiind cei mai tari, în timp ce exploratorii primesc un anumit respect în sensul că descoperirile lor pot fi folosite pentru a spori stăpânirea jocului, așa cum s-a explicat mai sus, iar cei care joacă pentru a socializa sunt adesea priviți ca „obișnuiți” chiar dacă investesc un mult timp în joc.

Chiar dacă un jucător prezintă o investiție suficientă de timp și stăpânește abilitățile de joc, modul în care aleg să folosească acele resurse este un factor în cât de duri sunt. Dincolo de tipul de activități pe care le joacă un jucător, un alt factor care influențează stilul de joc în multe jocuri, dar mai ales în MMO-uri, este modul în care își proiectează personajul, la ce fac bun personajul și la ce rol îndeplinește personajul în lumea jocului. Clasa unui personaj (loc de muncă sau rol) se potrivește de obicei de-a lungul unui continuum în ceea ce privește gradul de luptă / agresivitate necesar, de la cei care se luptă încorp la corp, până la cei care provoacă daune de la distanță, cei care împiedică inamicul moduri nedăunătoare, celor care își sprijină colegii de echipă „înșelându-i” (îmbunătățindu-și abilitățile) și cei care vindecă daunele suferite de coechipierii lor. Pe baza

discuției din capitolul I-3 cu privire la miturile de gen despre agresivitatea bărbaților și grija femeilor, s-ar putea presupune că bărbații vor gravita mai mult spre locuri de muncă aproape de începutul listei, iar femeile către locuri de muncă mai aproape de sfârșit. Astfel, interpretarea unui vindecător este percepută ca necesitând mai puțină stăpânire și, prin urmare, este mai puțin dură, în timp ce este văzută și ca fiind potrivită pentru femei din cauza ideologiilor de gen. Combinarea acestor două idei arată cum femeile pot fi privite ca fiind în mod natural mai puțin dure și, prin urmare, merită mai puțin statut în cultura jocurilor.

Obișnuitul este opusul a ceea ce este dur în lexiconul jucătorilor, reprezentând o lipsă de seriozitate și intensitate în practicile de joc. Expresia are aproape întotdeauna conotații negative și este adesea o insultă. Într-adevăr, utilizarea termenului „murdar de obișnuit” în cultura jocurilor a devenit atât de omniprezentă încât a fost clasificată ca meme și a dat naștere unor parodii și alocări umoristice (Filthy Casual, Know your Meme, 2013). Acest lucru poate fi văzut în ceea ce privește alegerile stilului de joc în cadrul jocurilor individuale, cum ar fi diferențierea dintre soldații duri și cei obișnuiți în World of Warcraft. Cu toate acestea, este cel puțin la fel de obișnuit să clasificăm jocurile întregi sau chiar genurile de jocuri și, prin extensie, oamenii care le joacă, ca fiind „obișnuiți”. Faptul că jucătorii obișnuiți sunt disprețuiți în comunitatea jocurilor și faptul că mulți dintre ei sunt femei creează o problemă de tipul oul sau găina. Cu toate acestea, ambele aspecte sunt direct legate de masculinitatea fragilă a culturii jucătorilor care se străduiește să se definească împotriva stereotipurilor negative ale societății în general. Prezența mai mare a femeilor în jocuri ar face să pară o activitate mai puțin masculină, la fel ca reducerea abilităților și a timpului necesar pentru a juca jocuri, precum și a conținutului tematic legat de violență și agresivitate, toate acestea tinzând să fie trăsături ale jocurilor obișnuite. Într-un alt ciclu de tipul oul sau găina, unii susțin că aceste trăsături sunt prezente în jocurile obișnuite, deoarece acestea sunt concepute pentru a atrage femeile, deoarece le lipsește calitățile pentru a juca jocurile tradiționale, descrise mai sus.

Așa cum s-a arătat deja, este dificil pentru femei să stabilească credul tocilarului datorită faptului că multe dintre lucrurile asociate cu acesta sunt văzute ca stereotipuri de masculinitate, dar

cu atât mai mult cu cât, prin extensie, lucrurile direct opuse identității jucătorilor, cum ar fi jocurile obișnuite, sunt identificate ca fiind feminine. Din acest motiv, femeile din comunitatea de jocuri sunt frecvent privite ca fiind tipul de „tocilari falși”. Din acest motiv, femeile care pretind că sunt membre ale comunității jocurilor video sunt frecvent supuse unor teste exigente ale credului tociularului, respinse sau pur și simplu ignorate de jucătorii de sex masculin. O altă modalitate prin care ideii de jucătoare false îi este atribuită o trăsătură de gen este că acestea sunt uneori descrise ca prefăcându-se a fi jucători ca un truc pentru a trage atenția bărbaților. Argumentul susține că, deoarece jucătorii sunt percepuți ca bărbați lipsiți de sex, femeile care sunt considerate mai puțin de dorit, pot intra în spații de jocuri și pot primi un grad de atenție sexuală pe care nu le-ar fi acordat în societatea de masă unde mulți bărbați nu sunt considerați a fi eșecuri masculine. Conduita așteptată în subcultura de jocuri implică participanții să fie încrezători, agresivi, în fața ta și să vorbească în mod jignitor despre jocurile și oamenii pe care îi consideră inferiori. Aceste comportamente fac parte, de asemenea, din alte arene tradiționale masculine, precum sportul, și sunt considerate parte a performanței masculine de către cultura de masă. Cu toate acestea, așa cum se explică în capitolul I-3, acestea nu sunt considerate comportamente acceptabile din punct de vedere cultural pentru femei și prezintă astfel o situație de pierdere-pierdere pentru femeile care doresc să participe la cultura jocurilor. Dacă nu se angajează în astfel de comportamente, își vor pierde credibilitatea pentru că nu acționează suficient de tare ca jucători, dar, dacă o fac, vor fi private în mod negativ pentru că nu se comportă corespunzător femeilor.

Atribuirea trăsăturilor de gen acestui cred al tociularului, prezentat mai sus, se referă direct la conceptual de “Celuilalt”, așa cum s-a discutat în capitolul I-3, care este prezentat aici pentru a juca un rol cheie în identitatea jucătorului sub forma diferenței între obișnui versus dur, jucătorii duri fiind persoanele din interior acceptate și jucătorii obișnuiți sunt considerați „celilalți” raportat la care se definesc. În plus, această dihotomie este influențată diferențele de gen, marcând femeile ca fiind persoanele din afară, necalificate, neimplicate, chiar dacă diferența dintre obișnuit și dur nu are nicio legătură evidentă cu aspectele fizice ale genului. Acest lucru se datorează faptului că, la un

nivel mai fundamental, conceptul celuilalt joacă un rol central în construcția identității masculine și, prin extensie, a jucătorilor. Bărbatul este definit împotriva celuilalt, respectiv împotriva femeilor, heterosexualilor și împotriva homosexualilor, împotriva celor care sunt transgender, genului non-binar și neconformității de gen.

Astfel, un mod important prin care jucătorii stabilesc că se încadrează în identitatea masculină adecvată este să demonstreze că nu sunt celălalt, așa cum este definit aici. Ei trebuie să se conformeze aspectelor și comportamentelor masculine pentru a arăta că sunt bărbați și nu femei, dar, în plus, trebuie să stabilească faptul că doresc ca femeile și nu bărbații să arate că nu sunt femei și nu sunt homosexuali. Dincolo de aceasta, ei trebuie să arate că își doresc femei care se conformează modelelor de feminitate sancționate social din cauza ideii, explicată anterior, că cu cât este mai masculin, cu atât mai mult își dorește calități feminine într-un partener. Astfel, se poate susține că reprezentările feminine în jocurile video funcționează într-un mod foarte similar. Prin prezentarea lor hiper-sexualizată și hiper feminizată, jocurile video „devin falusul” pentru jucătorii de sex masculin cărora, potrivit stereotipului popular, li se refuză accesul la femeile vii și, provocând dorința acelor jucători, contribuie la consolidarea sentimentului de masculinitate, care se află sub amenințare din partea societății largi.

Femeile din jocurile video prezintă similarități cu femeia perfectă descrisă de Mulvey. În timp ce implicațiile pentru ideea unei priviri masculine față de aspectul interactiv al jocurilor video au fost deja explorate anterior, există și modalități, independente de unghiul camerei, prin care figurile feminine din jocurile video pot fi construite pentru a reprezenta idealul sancționat social de dezirabilitate feminină, inclusiv tipul de corp, îmbrăcămintea, posturile, comportamentele și limbajul. Acest argument potrivit căruia marea majoritate a personajelor feminine din jocurile video sunt concepute pentru a provoca dorința masculină se bazează pe intersecția a două puncte de considerație de bază. În primul rând, nu este necesar ca, corpul feminin, chiar și un corp feminin sumar îmbrăcat sau nud, să fie prezentat într-un mod dezirabil sexual. În al doilea rând, corpurile de multe forme și dimensiuni pot fi prezentate ca fiind dezirabile din punct de vedere sexual. Astfel,

nu este necesar ca fiecare femeie din mass-media care este subțire și / sau are sânii mari să fie prezentată ca fiind dezirabilă din punct de vedere sexual și nici nu este necesar ca femeile care nu posedă aceste trăsături să nu fie prezentate ca fiind dezirabile. Cu toate acestea, acest lucru se întâmplă în mod covârșitor în jocuri, indicând astfel că unul dintre rolurile principale ale reprezentării feminine în jocuri este de a susține dorința masculină aprobată social.

Kerzner apără cu tărie personajul lui Ivy Valentine din seria Soul Caliber și, într-o măsură mai mică, Lara Croft a lui Tomb Raider, cel puțin înainte de repadaptare, care va fi discutat în capitolele ulterioare, ca reprezentând mai mult decât „sâni uriași” (Kerzner , 2015). Dar această afirmație este adevărată în mai multe moduri, întrucât nu dimensiunea bustului este cea care face ca aceste personaje să fie hipersexualizate. Ambele personaje au și talie îngustă și picioare lungi, care combinate cu sânii lor mari le conferă silueta ideală din punct de vedere social. Amândouă posedă o piele impecabilă și trăsături faciale impecabile și par a fi machiate impecabil chiar și în mijlocul luptei și ambele poartă îmbrăcăminte minimă, care atrage atenția asupra siluetei lor ideale. Nu este faptul că un singur aspect al acestor personaje s-a întâmplat să fie atrăgător sexual în mod convențional sau chiar a fost conceput în mod intenționat. Multe aspecte ale designului lor se interconectează pentru a construi această imagine. Este, de asemenea, faptul că, dacă Ivy și Lara ar fi singurele două femei din jocuri care să se potrivească acestei imagini, este mai puțin probabil să primească atât de multă atenție pentru aceasta. Totuși, acestea sunt doar două dintre cele mai cunoscute dintr-o gamă incredibil de mare de personaje care descriu un ideal exagerat de atractivitate feminină sancționată social, spre deosebire de numărul foarte mic de personaje feminine pentru care atracția sexuală nu este un factor în designul personajului sau care sunt concepute pentru a atrage sexual într-un mod nesancționat social.

Deși a fi atras de obiectele corecte ale dorinței este esențial pentru a demonstra bărbăția, este la fel de important ca cineva să nu fie atras de obiectele greșite ale dorinței. Cu toate acestea, scopul principal în evitarea obiectelor neadecvate ale dorinței este dovedirea faptului că nu este homosexual. Într-adevăr, acest element special este atât de central în stabilirea masculinității

sanctionate social, încât C.J. Pascoe și-a intitulat studiul despre relațiile de gen în liceu “Tipule, ești homosexual” și lucrarea subliniază în mod repetat respingerea identității homosexuale ca fiind centrală pentru stabilirea masculinității. Astfel, adevărata amenințare la adresa masculinității nu este doar homosexualitatea, ci devianța de gen în general, deși, desigur, homosexualitatea este codificată social ca un aspect al devianței de gen. De asemenea, trebuie reținut faptul că femeile deviate de gen sunt, de asemenea, stigmatizate, deoarece amenință și masculinitatea prin faptul că nu sunt obiecte de dorință potrivite. Cu toate acestea, bărbatul homosexual este cu atât mai amenințător. Deoarece respingerea „identității homosexuale” este atât de importantă pentru constructele sociale ale masculinității, mass-media joacă un rol important în susținerea sentimentului masculinității bărbaților și în a-i ajuta să rămână pe partea corectă a binarului gay / non-gay. Din acest motiv, la fel cum mass-media ușurează calea dorinței acceptabile prin exagerarea caracteristicilor sexuale feminine aprobate și atragerea atenției asupra lor, de asemenea, îngreunează frecvent calea dorinței nepotrivite prin portretizarea bărbaților într-un mod non-sexual.

În anumite privințe, aceasta este o linie fină de demarcație, deoarece ceea ce este considerat idealul masculin este, de asemenea, ceea ce societatea a codificat ca fiind atractiv sexual în cazul bărbaților. Astfel, bărbații din jocurile video au fețe cizelate și mușchi extrem de dezvoltați, uneori fără cămașă, pentru a face acest lucru mai evident și se comportă într-un mod dur, care este considerat adecvat pentru bărbați. Acest lucru este necesar pentru ca aceste personaje să fie prezentate ca idealuri de masculinitate cu care jucătorul să se identifice, așa cum se va discuta mai detaliat în capitolul următor. Dar are efectul secundar de a-i face și atrăgători sexual pentru cei care sunt atrași de masculinitatea tradițională. Cu toate acestea, punctul important aici este că acesta este un efect secundar. În societatea contemporană, calitățile considerate atractive la un om au și funcții practice. A fi muscular înseamnă că poate efectua muncă fizică grea sau poate excela în atletism. A fi decisiv și poruncitor înseamnă că poate îndeplini roluri importante de conducere. Astfel, un om poate obține indicatorii atractivității fără a depune eforturi speciale deoarece aceștia îndeplinesc și alte funcții. Un bărbat să se antreneze și să-și dezvolte mușchii fără a fi un obiect sexual, deoarece

face acest lucru pentru a se face puternic, nu pentru a se face atractiv. Marcatorii sociali ai atractivității feminine, pe de altă parte, nu îndeplinesc această funcție. A avea sâni prea mari și a purta tocuri nu servește altui scop decât acela de a face o femeie atractivă. De fapt, pot chiar îngreuna alte activități. Astfel, marea majoritate a timpului, atunci când o femeie prezintă aceste caracteristici, este în mod specific să o facă atractivă sau astfel încât să poată profita de beneficiile sociale de a fi considerată atractivă. Majoritatea personajelor masculine sunt concepute pentru a fi puternice și dure, ceea ce le face, de asemenea, atractive, în timp ce personajele feminine care sunt menite să fie puternice, și dure, cum ar fi Ivy și Lara, au atractivitate grefată peste acest lucru, deoarece, conform miturilor culturale, cele două lucruri nu sunt echivalente pentru femei.

Dar important este că, în ciuda faptului că sunt exemple idealizate de masculinitate, personajelor masculine le lipsesc comportamentele, ipostazele și unghiurile camerei predominante în cazul personajelor feminine, care le-ar marca ca și obiecte ale dorinței. Totuși, există situații în care personajele masculine sunt reprezentate cu ipostaze, comportamente și din perspective similare cu cele utilizate pentru a înfățișa femeile, dar orice tensiune homosexuală este disipată prin lipsa de sinceritate în portretizare. Într-o manieră similară cu femeile neatractive menționate mai devreme, acești bărbați sunt descriși ca fiind grosolani sau plini de umor, marcându-i ca obiecte nedorite ale dorinței. Într-adevăr, impresia generală dată este că însăși ideea de a găsi bărbați de dorit sexual este complet ridicolă. Dante Douglas face acest pas mai departe în „Cele trei moduri ale sexualității masculine în jocurile video”, subliniind că însăși ideea unui obiect sexual masculin este un oximoron, deoarece societatea noastră a codificat simpla stare de a fi un obiect sexual ca fiind feminină. Prin urmare, bărbații care acționează sau sunt înfățișați în moduri sexuale sunt, prin definiție, „homosexuali” și ridicoli. Bărbații care își asumă rolul de obiect sexual trec pe cealaltă parte a binarului masculin / feminin și sunt acum “celălalt” împotriva căruia un bărbat „propriu-zis” se va identifica. Astfel, portretizarea standard a bărbaților și femeilor în jocuri servește la întărirea binelor de gen sancționate social, semnalând atât căile adecvate ale dorinței, cât și formele adecvate de exprimare a genului și prezentând violatorii acestor norme ca fiind grosolani și ridicoli.

Prin urmare, jucătorii de sex masculin trebuie să își prezinte masculinitatea într-un mod care este recunoscut de colegii lor. În ceea ce privește conceptele prezentate în acest capitol, aceasta implică să le arate clar celor din jurul lor că răspund corect la elementele de design ale jocului descrise anterior: dorința față de figurile feminine sexualizate și dezgustul sau amuzamentul față de ceilalți. Indiferența sau admirația non-sexuală este reacția așteptată la figurile masculine ne-sexualizate, dar acest concept va fi explorat în continuare în capitolul următor. Jucătorii adoptă aceste reacții adecvate prin diferite afișări publice, inclusiv alegeri pe care le fac despre cum să-și prezinte personajul, și prin comentariile pe care le fac în spațiul de joc / în timpul jocului, precum și comentariile pe care le fac în afara spațiului de joc, cum ar fi pe forum-urile online. Acest lucru devine deosebit de important în ceea ce privește identitatea jucătorului, din cauza stereotipului jucătorilor ca fiind lipsiți de sex. Din acest motiv, participanții din forum-urile de jocuri vor face uneori afirmații puternice care afirmă că au avut întâlniri sexuale cu femei sau, cel puțin, că sunt atrași de femei care se potrivesc idealului social de atractivitate.

Este demn de remarcat faptul că nevoia de a afișa masculinitate va crește atunci când un bărbat adoptă o acțiune care poate fi privită ca o transgresiune a normelor de gen. Una dintre cele mai frecvente astfel de acțiuni în comunitatea de jocuri este decizia de a juca un personaj feminin, mai ales în situații precum MMO-uri în care alegerea unui personaj feminin este fie un avantaj redus, fie este un dezavantaj. În astfel de situații, jucătorii justifică frecvent alegerea spunând că le place să privească personajul feminin, în special partea din spate, care este poziționată frecvent în centrul ecranului. Acest lucru codifică acțiunea lor ca fiind în mod corespunzător masculină, deoarece acționează pe dorința aprobată, mai degrabă decât pe un act transgresiv de identificare între sexe. Poate că cea mai obișnuită manifestare a acestei performanțe masculine de către bărbați care joacă (sau susțin că joacă) ca personaje feminine implică nu doar afișarea lor evidentă de plăcere de a privi femeile, ci accentul lor că scopul este, de asemenea, să evite alternativa de a privi un bărbat. Aceasta are întărirea în două direcții a faptului că nu numai că gravitează către obiecte de dorință acceptabile, dar evită obiecte de dorință inacceptabile.



Cealaltă modalitate prin care un bărbat poate repudia identitatea homosexuală este forțând identitatea acesta asupra celorlalți, ca în exemplele de mai sus care implică sau afirmă că bărbații cărora nu le place să privească personajele feminine sunt gay. Această dorință de a-i forța pe alți bărbați să ajungă în poziția favorabilă poate fi văzută în jocuri prin practici culturale care nu fac parte din conținutul jocului, dar care au devenit comportamente comune în multe genuri de jocuri. Acestea includ utilizarea violului ca termen pentru înfrângere și practica sacului de ceai - *teabagging*, care este o reprezentare vizuală a aceluiași lucru. Ceea ce face ca aceste practici să fie semnificative este motivul pentru care sunt considerate atât de umilitoare. În ambele cazuri, învingătorul își revendică rolul activ și, prin urmare, masculin din punct de vedere cultural. Actul sexual fictiv nu este ceva pe care îl fac cu celălalt jucător, ci ceva pe care îl îndeplinesc împotriva voinței lor, ceea ce înseamnă că celălalt nu este suficient de puternic și abil pentru a-i împiedica să facă acest lucru. Acest lucru face ca adversarul să fie slab și pasiv, feminizat cultural, forțându-i astfel pe partea greșită a binarului nu feminin și nu gay, permițându-i jucătorului să-și îndeplinească propria masculinitate negând-o adversarilor.

## **II-2 Jocurile ca fantezie și împuternicire: ce ni se permite să ne imaginăm?**

Elementul care este esențial pentru percepția jocurilor ca nefiind „grave” atât în interiorul, cât și în afara comunității de jocuri video, este că acestea sunt în primul rând fantezie. Această abilitate de a separa fantezia de realitate este adesea utilizată în apărarea conținutului jocului, cum ar fi sexualizarea femeilor, discutat în ultimul capitol, ceea ce înseamnă că oricine este supărat de reprezentările femeilor în jocuri este de vină pentru că nu este capabil să distingă cele două . Cu toate acestea, după cum arată clar comentariile lui Shaw, problema în joc nu este capacitatea de a distinge fantezia de realitate, ci semnificațiile și posibilitățile atașate fanteziilor din joc. Cu toate acestea, identitățile care nu sunt prezente în reprezentările media sau care sunt portretizate negativ sunt mai puțin susceptibile de a fi văzute ca modalități posibile sau de dorit de a fi pentru sine sau pentru alții, chiar și în imaginația cuiva, în timp ce acele identități care sunt reprezentate pozitiv, au

șanse mai mari de a fi adoptat ca un ideal fantastic pentru sine și / sau pentru alții. Astfel, afirmația că jocurile video sunt în mare parte o formă de fantezie de evadare poate fi corectă, dar aceasta nu le face în niciun caz improprii ca obiecte de studiu serios sau critică socială, mai degrabă invers. În schimb, o perspectivă a studiilor culturale ar pleda să analizăm ce fantezii sunt susținute de jocuri, care sunt descurajate și care sunt prezentate ca fiind pur și simplu de neconceput prin faptul că nu sunt menționate deloc.

Dacă jocurile video oferă doar o gamă restrânsă de moduri de a exprima masculinitatea și feminitatea, atunci procesul devine o repetiție a unui scenariu prestabilit, mai degrabă decât o explorare. După cum s-a discutat în capitolul I-3, jocurile video sunt văzute ca fiind pe o linie între jocul activ și consumul media pasiv, dar că această relație este mult mai complicată decât se recunoaște frecvent și aceasta are ramificații importante în jocuri ca instrument de explorare a identităților de gen. Pentru cei din afară, acest lucru este văzut frecvent ca o fantezie negativă a machismului violent juvenil, în timp ce mulți jucători îl văd ca o reafirmare a unei masculinități care li se refuză în lumea exterioară. Cu toate acestea, indiferent dacă o consideră bună sau rea, ambele grupuri sunt de acord în ceea ce privește ceea ce presupune fantezia, iar ipoteza de bază este că este în mod specific o fantezie masculină. Până în prezent, jocurile video au avut tendința de a atribui anumite roluri, trăsături de caracter și moduri de a fi unor personaje bazate pe gen și să facă acest lucru într-un mod care urmează o polaritate foarte tradițională între masculin și feminin. Cu toate acestea, astfel de prejudecăți tradiționale de gen joacă un rol și în critica jocurilor. De ce nu ar trebui o femeie să-și dorească să-și testeze priceperea, să obțină dominarea sau să învingă inamicul? De ce ar trebui un joc să fie interpretat ca fiind masculin, deoarece conține astfel de elemente? Răspunsul scurt este că aceste ipoteze fac parte din mitul cultural occidental al genului. Privind atât conținutul de jocuri video convențional, „orientat spre bărbați”, cât și propunerile feministelor și teoreticienilor *queer* pentru a face jocurile mai incluzive, este posibil să vedem că

ambele atitudini sunt adânc înrădăcinate în miturile culturale despre gen și din această cauză servesc la a reitara ce fantezii sunt posibile sau, cel puțin, social admisibile în spațiul de joc de-a lungul liniilor de gen convenționale.

Că jocurile video servesc frecvent ca fantezii de putere este rar pus la îndoială. Așa cum s-a discutat în capitolul anterior, cei etichetați ca toclari și *geeks* s-au confruntat cu ostracizarea socială și lipsirea puterii. Prin urmare, nu este surprinzător faptul că aceștia ar îmbrățișa activități care le-ar permite să se simtă acceptați, capabili să-și exercite capacitatea sau chiar să se simtă puternici, în limitele subculturii lor. Cu toate acestea, scenariul cultural care este scris în multe jocuri video și este frecvent asumat de jucători și observatori externi chiar și atunci când nu este prezent în mod explicit, este că această fantezie de putere nu este pur și simplu o formă de validare pentru cei ostracizați social în general, ci este, în special, validare pentru cei a căror masculinitate este pusă sub semnul întrebării. Trebuie reținut cum, în ciuda faptului că conținutul orașului *Sim City* original este aproape în întregime non-violent și complet neutru din punct de vedere al genului, Jenkins contextualizează puterea pe care o oferă în mod specific în termeni masculini. Desigur, în jocurile cu conținut violent și / sau de gen, această legătură este și mai puternică. Astfel, violența și furia devin, simultan, un mod de a demonstra (sau cel puțin a juca la a demonstra) masculinitatea cuiva și de a prelucra și respingere emoțiile cauzate de eșecul de a face acest lucru.

Face parte din mitul cultural occidental că femeile nu sunt îndemnate de o mânie justificată pentru a opri singură o invazie extraterestră. Nu tânjesc după puterea, literală sau simbolică, a unei arme de asalt care nu rămâne niciodată fără muniție. Fetele pot visa la răzbunare împotriva celor care le-au nedreptățit, doar că nu aruncând în aer lucrurile. Și totuși, femeile pot fi ostracizate social și lipsite de puteri pentru că nu respectă normele de gen, la fel cum pot bărbații. Se pot simți izolate, dezamăgite, de parcă „trebuie să îndure”. Acest lucru este deosebit de relevant în cultura jocurilor, deoarece este atât de puternic identificat ca fiind masculin. Un bărbat care joacă jocuri

video poate fi privit cu dezaprobare de societate, dar, la un nivel minim, există o măsură de recunoaștere că cel puțin încearcă să se ridice la nivelul scenariului său de gen cultural, deși într-un mod juvenil și greșit. Cu toate acestea, o femeie aflată în aceeași situație respinge în mod vădit scenariului ei de gen cultural, marcându-se ca fiind și mai deviantă și totuși fanteziile furiei, violenței și puterii, care ar trebui să ajute bărbații din cultura jocurilor să facă față marginalizării sociale li se refuză în mod oficial femeilor. În articolul său în care apără jocurile video, inclusiv a conținutului lor violent și sexual, Liana Kerzner spune „Frică, tristețe, neajutorare, dragoste, disperare ... și da, chiar și pofta ... în jocurile video, toate acestea sunt permise jucătorului fără a simți respingere. Poate că trebuie să încetăm să ne gândim la jocuri ca la fantezie masculină și să le vedem ca fantezie de acceptare masculină”(Kerzner, 2015). Cu toate acestea, aceasta este încă o fantezie care este în mod exclusiv despre bărbați. Jucătorul are voie să simtă aceste lucruri și să fie acceptat numai dacă este bărbat. O fată care îmbrățișează agresivitatea culturii jocurilor prea complet, sau care își neagă scenariul cultural ca obiect sexual, va experimenta în continuare respingerea. Nu există o fantezie de acceptare pentru femei. Spațiul de joc poate fi o cultură a împuternicirii, dar este o împuternicire care depinde de gen, în cazul în care o femeie are un spațiu mic de a „a-și arăta pumii pentru a se apăra” chiar și în fantezie

Cu siguranță, femeile nu lipsesc din lumea fantastică a jocurilor video. Cu toate acestea, rolul pe care îl îndeplinesc este cel mai adesea de a spori fantezia puterii jucătorilor bărbați heterosexuali, mai degrabă decât de a servi ca o fantezie de putere pentru femei în sine. După cum s-a discutat, practica de a „agăța fete” joacă un rol major în percepția masculinității și, prin urmare, locul cuiva în ierarhia dominanței masculine. Aici, la fel ca în societate în general, cucerirea sexuală de succes depinde de exercitarea priceperii masculine, iar umilința eșecului reprezintă lipsa priceperii. Cu toate acestea, în lumea fanteziei, măsura adecvată a priceperii masculine a fost

recodificată de la ceva care îi lipsește probabil jucătorului (forță, atractivitate etc.) la ceva la care poate excela, și anume abilitatea în jocurile video.

De-a lungul istoriei sale, cultura jocurilor a conținut multe astfel de încercări de a lega succesul sexual de abilitățile de joc, oferind jucătorilor de sex masculin o fantezie de masculinitate realizabilă. Înființarea acestei legături poate fi văzută încă din 1982, când a fost lansată o fotografie celebră în ediția „Anul în imagini” a revistei Life, care arată deținătorii de scoruri mari pe mai multe jocuri arcade populare înconjurați de majorete. Probabil cel mai faimos exemplu al acestui element de design este Samus Aran protagonistul seriei de jocuri Metroid, care a inclus în scenariu un moment, la sfârșitul jocului, în care jucătorului i s-ar arăta o imagine a lui Samus îmbrăcată sumar, în funcție de scorul final al jucătorului, iar cu cât scorul era mai mare, cu atât îmbrăcămintea era mai samara (Nintendo R&D 1, 1986). Acest lucru leagă în mod clar accesul la corpul feminin de abilitățile de joc și, prin urmare, poziționează jocul, cel puțin în fantezie, ca reprezentând un simbol al masculinității de succes.

Dacă jocurile video sunt menite să servească drept o împlinire a fanteziei, nu este nimic inerent în neregulă cu faptul că îi permite jucătorului să simtă ca are succes din punct de vedere sexual prin intermediul unui personaj de joc video important. Cu toate acestea, ceea ce este explorat aici este că, în majoritatea jocurilor, ca seria God of War descrisă mai sus, această fantezie depinde de gen. Un exercițiu de gândire pe această temă poate fi oferit luând în considerare credibilitatea sau acceptabilitatea socială a unor mini-jocuri God of War, dacă genurile ar fi inversate, de exemplu, o scenă în care opt bărbați se grăbesc să se urce în pat cu personajul feminin în același timp sau în cazul în care un bărbat cere același personaj feminin pentru sex și apoi cei doi servitori ai săi sunt atât de excitați de la privirea lor, încât încep să întrețină relații sexuale între ei. Aceasta înseamnă că jocurile video nu oferă mediul pentru ca femeile heterosexuale și nici bărbații homosexuali să fie agresorii sexuali, un subiect care va fi explorat mai pe larg în acest

capitol. Nici nu oferă spațiul pentru ca bărbații de orice orientare sexuală să acționeze pasiv sau de a juca rolul de obiect sexual. Prin urmare, jocurile video nu sunt pur și simplu un vehicul pentru împlinirea fanteziei, ci în schimb servesc doar ca vehicul pentru împlinire și, prin urmare, ca întăritor al fanteziilor specifice, sancționate cultural, despre sexualitate și rolurile de gen.

Materialul din ultima secțiune despre femeile care servesc drept suport pentru fanteziile masculine ale puterii sexuale face parte dintr-o considerație mai amplă, și anume faptul că majoritatea liniilor de poveste despre jocuri video sunt spuse din punctul de vedere sau centrat în jurul personajelor masculine heterosexuale. Astfel, atunci când jocurile oferă fantezii de putere, cel mai adesea o fac reprezentând bărbați heterosexuali în poziții de putere. Este adevărat că membrii grupurilor marginalizate ar putea încă să joace aceste jocuri și să aibă experiența de a se simți puternici, prin preluarea rolului de protagonist masculin. Este, de asemenea, adevărat că, în unele situații, în care genul sau orientarea sexuală a protagonistului sunt lăsate ambigue, jucătorul poate fi capabil să suspende neîncrederea și să-și imagineze că protagonistul îi împărtășește sexul sau sexualitatea, chiar și atunci când este clar că acest lucru nu este ceea ce a fost intenționat de creatorii jocului. Cu toate acestea, așa cum s-a explicat în capitolul I-2, acest lucru ar fi putut fi ușor de făcut cu jocurile vechi relativ simpliste, dar a devenit din ce în ce mai dificil pe măsură ce jocurile s-au îndreptat către o grafică tot mai detaliată și personaje bine definite.

Acest lucru este deosebit de relevant din cauza comentariilor lui Adrienne Shaw deja discutate despre modul în care fantezia reprezintă ceea ce ar putea fi posibil. O persoană care este capabilă să joace o fantezie de putere a jocului video ca protagonist al unui anumit gen sau sexualitate, primește un instrument care să le faciliteze capacitatea de a-și imagina persoane de acel gen sau sexualitate având, de fapt, capacitatea de a fi puternice în lumea reală. Când sunt capabili să facă acest lucru ca protagonist care se potrivește cu propriul lor sex sau sexualitate, sunt încurajați să-și imagineze posibilitatea propriei puteri. Acest lucru este deosebit de semnificativ

dacă identitatea persoanei o dezbracă de putere în viața reală, deoarece fanteziile puterii vor fi contrare ideologiilor culturale în funcțiune. La fel de importante pentru fanteziile pe care jocurile le descriu sunt acelea pe care le codifică cât mai puțin posibil prin faptul că nu le descriu. Această situație se referă direct la una dintre apărările obișnuite împotriva criticii conținutului de gen din jocuri, conform căreia jucătorii ar trebui să evite jocurile cu conținut care nu le place. Cu toate acestea, acest lucru ignoră posibilitatea ca jocurile care conțin conținutul pe care persoana în cauză îl caută să nu existe sau aproape să nu existe. În plus, discuția nu se referă cu adevărat la fantezie versus realitate, deoarece a fi o persoană eroică sau o femeie puternică nedefinită de sex-appeal-ul ei sunt fantezii care împuternicesc, la fel de mult ca a fi un soldat spațial capabil să nimicească cu mâinile goale hoarde de extraterestrii care atacă. Diferența este că aceasta din urmă este o fantezie care se conformează ideologiilor culturale de gen și, prin urmare, este permisă și încurajată, în timp ce primele nu sunt și, prin urmare, nu sunt incluse în narațiunile jocului.

Cu alte cuvinte, *deoarece* jocurile video sunt percepute ca și adesea servesc ca fantezii de putere, ele nu se potrivesc mitului cultural al feminității. Prin urmare, femeile care se bucură de agresivitate și violența din jocurile video sunt, nu sunt prin definiție, „femei adevărate” și, prin urmare, pot fi eliminate din studiile despre ceea ce își doresc femeile, lăsând intact mitul cultural al genului. Invizibilitatea și renunțarea la femeile din cultura jocurilor le face dificilă participarea la fanteziile de putere oferite de jocuri și, având în vedere acest lucru, merită explorate efectele potențiale ale acestei dificultăți. În timp ce mișcarea jocurilor video pentru fete ar putea părea un artefact istoric, o relictă învechită a secolului precedent, ideile pe care le-a generat sunt încă foarte vii în design-ul jocurilor contemporane și în opțiunile de marketing, așa cum se poate vedea în codificarea multor jocuri obișnuite, pentru „femei”. În plus, genul MMO-urilor are o bază de 36% jucătoare de sex feminin (Yee, 2016), în ciuda faptului că aceste jocuri conțin elemente de violență, măiestrie, fanatism și alte elemente codate în mod obișnuit ca „masculin”. Cu toate

acestea, acest lucru este adesea justificat prin menționarea faptului că aceste jocuri conțin, de asemenea, elemente considerate din punct de vedere cultural a fi „pentru femei”. Acest lucru se adaugă ideilor discutate în altă parte în această lucrare, despre femeile cărora le plac în primul rând MMO-urile pentru componenta socială. În multe privințe, miturile culturale despre gen exercită încă o puternică influență asupra ideilor despre ceea ce ar trebui să facă și să dorească bărbații și femeile referitor la jocurile video și, astfel, ce tip de conținut și fantezii sunt disponibile în mediul jocurilor.

Dintre toate controversele legate de gen în jurul jocurilor video, cel mai răspândit și diviziv este probabil subiectul agresiunii, care este, de asemenea, aspectul cel mai strâns legat de ideea jocurilor ca fantezie de putere. Acest subiect acoperă, de asemenea, concepte conexe, cum ar fi abordări și atitudini față de concurență și violență în jocuri. În ceea ce privește agresivitatea, ideile și atitudinile acoperite în secțiunea anterioară, acestea continuă să se aplice aici, unii designeri de jocuri și cercetători susținând că agresivitatea este deosebit de neinteresantă sau inadecvată pentru fete, iar alții o consideră universal negativă în ceea ce privește conținutul jocului, dar totuși omniprezent din cauza codificării atât a agresivității, cât și a jocurilor ca fiind masculine. În timp ce unii dintre susținătorii acestei mișcări s-ar putea să opună violenței din cauza a ceea ce reprezintă, principala preocupare a fost crearea de jocuri pentru fete, deși acest lucru a fost presupus că implică eliminarea elementelor agresive din astfel de jocuri. Presupunerea a fost că jocurile bazate pe agresivitate vor continua să fie vândute băieților, pur și simplu prin adăugarea de noi jocuri alternative disponibile pentru fete.

Din nou, acest lucru presupune o diferență fundamentală bazată pe gen, că atitudinile radical divergente față de agresivitate fac parte din această diferență și că, prin urmare, încercările de codificare a jocurilor cu componente agresive ca fiind potrivite și pentru fete (prin personaje feminine sau tancuri roz) este nu doar o abordare incorectă, dar cea mai incorectă abordare



posibilă. Ideile creatorilor timpurii din mișcarea de jocuri video pentru fete, cum ar fi Laurel, continuă să exercite o influență puternică asupra ideilor despre proiectarea de jocuri în funcție de gen. La începutul anilor 2010, la zece ani de la mișcarea inițială a jocurilor pentru fete, erau încă publicate articole care susțineau principii foarte similare în crearea de jocuri bazate pe gen.

Pe lângă faptul că sunt bazate pe gen, aceste considerații se leagă direct de ideea jocurilor ca putere de fantezie, prezentată aici în depășirea unei forțe ostile (împușcarea monstrului marin) și a unei acțiuni competitive pentru măiestrie (obținerea unui scor mai mare), presupunerea de bază a lui Heeter și Winn fiind acea fantezie de putere nu este ceva ce ar dori fetele. Cu toate acestea, unii cercetători și designeri vor merge mai departe, în timp ce continuând să codificăm agresiunea ca fiind pentru bărbați și susțin că însăși ideea de agresiune și fantezie de putere în jocurile sunt inutile sau chiar rele, indiferent de sexul jucătorului. Aici, valorile codificate cultural ca fiind feminine sunt văzute ca fiind superioare valorilor masculine și, prin urmare, nu este nevoie să lucreze pentru includerea femeilor în jocurile „masculine”, deși, inversul este posibil. Unii dintre acești gânditori, precum părinții și profesorii discutați în articolul lui Sims, pot accepta cu resentiment agresiunea masculină ca fiind necesară din cauza rolului acesteia în ideologiile de gen și văd jocurile video ca un mijloc relativ inofensiv pentru acesta expresie. Cu toate acestea, conform acestei linii de raționament, nu există nicio scuză pentru agresiunea feminină, deoarece se află în afara scenariului cultural care sancționează agresiunea masculină.

Abilitatea de a încălca normele sociale fără consecințe este o componentă esențială a fanteziei puterii și, ca atare, merită să ne uităm la modul în care jocurile se implică în acest aspect cu privire la demarcațiile de gen. Cu siguranță, a te putea comporta într-un mod agresiv și violent, fără consecințe, este o încălcare socială, indiferent de sex. Cu toate acestea, sexul individului în cauză determină amploarea acestei încălcări. Deși poate fi o încălcare socială pentru bărbați să îndeplinească pe deplin o astfel de fantezie, este cel puțin oarecum acceptabil pentru ei să încerce o

astfel de fantezie și există modalități sancționate social pentru ca aceștia să se răsfete în moduri mai puțin intense, cum ar fi unele forme de sport. Acceptarea însăși a jocurilor video violente, chiar dacă este o acceptare cu resentimente așa cum se observă în articolul lui Sims, arată că acest tip de fantezie de putere are un anumit grad de permisivitate pentru bărbați. Pe de altă parte, în multe feluri, chiar și distracția unei astfel de fantezii este o încălcare socială pentru femei.

Luată împreună, dovezile creează o afirmație puternică conform căreia agresivitatea feminină nu este doar nedorită, ci, în esență, de neconceput. Acesta este un aspect esențial al mitului cultural, ceea ce face ca ceea ce se află în afara sancțiunii mitului să fie atât de nefiresc încât să fie practic de neconceput. Acest lucru se leagă și de afirmațiile lui Shaw despre modul în care fantezia determină ce ar putea fi posibil. A refuza femeilor posibilitatea de a participa la fanteziile de putere oferite de jocuri, servește pentru a marca agresivitatea feminină ca un mod de a fi nici posibil, nici plauzibil. În ciuda discuției de mai sus despre modul în care agresivitatea și puterea feminină sunt concepute de ideologia culturală ca reprezentându-i pe “Ceilalți” și ca fiind inacceptabile, există anumite situații în care primesc o formă de acceptare socială, în special în scenarii în care o femeie nu își exercită puterea în sine, ci o face prin bărbați, influențându-i, cel mai frecvent folosindu-și atractivitatea sau sex-appealul. Deși este adevărat că acest lucru este încă perceput ca fiind negativ, mai ales dacă femeia o face prea deschis sau agresiv, totuși primește mai multă aprobare culturală decât o femeie care exercită dominanță prin putere fizică sau violență, așa cum este adeseori descris că fac bărbații. Pur și simplu, a servi ca obiect al dorinței masculine este un rol social acceptat și așteptat pentru femei și, prin urmare, acesta poate fi privită ca fiind o conformare la ideologiile de gen adecvate la cel puțin un anumit nivel, indiferent de ce altceva fac femeile.

Acest lucru este deosebit de relevant în ceea ce privește jocurile, deoarece, deoarece designerii de jocuri au inclus treptat mai multe personaje feminine care participă la agresivitatea și

puterea lumilor jocurilor, au conceput și aceste personaje cu atribute feminine și sexuale exagerate, așa cum am discutat în capitolul anterior. Acest lucru are ca rezultat, intenționat sau nu, încorporarea acestor femei înapoi în structura socială convențională de gen, deoarece devianța de gen a agresivității lor este echilibrată de conformitatea lor referitoare la rolul lor de obiecte ale dorinței masculine. În special, sex-appeal-ul poate fi văzut ca fiind bilutul de intrare pentru femei în sfera masculină a jocurilor și a mediilor conexe. Probabil cel mai faimos exemplu de femei puternice, dar sexualizate, ca protagonist al jocului este Lara Croft din jocurile Tomb Raider. Dezbaterile cu privire la faptul că ea reprezintă împuternicirea sau obiectivizarea femeilor au continuat de la lansarea originalului Tomb Raider în 1996. În primul rând, reproduce dihotomia tradițională femeie-corp bărbat-minte. Dar, dincolo de aceasta, prin ancorarea feminității Larei în corpul ei, această linie de gândire o reprezintă ca pe ceva inerent și de neevitat. Lara se poate comporta într-un mod agresiv și aventuros, conform teoriei lui Butler, ea poate îndeplini masculinitatea, dar realitatea ei fizică, datorită formei corpului său, rămâne incontestabil și inalterabil feminină. Această linie de raționament sugerează că performanța de gen nu este un gen „real”, care este, în schimb, înrădăcinat în biologia de bază conform mitului cultural.

Deși personajul lui Lara Croft a fost creat în anii 1990, întrebările și preocupările pe care le-a ridicat cu privire la interacțiunea și tensiunile dintre corpurile feminine, sexualitate, sex și putere, rămân extrem de relevante în dezbaterile privind portretizarea femeilor în jocuri. Practic, fiecare personaj feminin major din jocuri trebuie să se lupte cu această „întrebare Lara” într-un fel sau altul, un exemplu specific care va fi explorat în detaliu în următorul studiu de caz. Deosebit de semnificativă este înțelegerea faptului că sex-appeal-ul al Larei Croft face parte dintr-un compromis necesar, că acesta este, în mod specific, prețul pe care îl plătește pentru puterea sa.

O femeie care este sexy, dar puternică, încă mai are atracția fizică pentru a-și ancora feminitatea. Aceasta continuă să întărească faptul că, chiar și în ceea ce se presupune că este

fantezia cuiva, se așteaptă ca un semn al conformității de gen să facă parte din prezentarea aceasta. Acest lucru se leagă din nou de ideea mitului cultural în ipoteza că, deoarece rolurile de gen sunt naturale și bune, conform mitului, oamenii ar dori să le facă parte din identitatea lor cel puțin la un anumit nivel. Acest lucru se reflectă în declarațiile savanților și designerilor de jocuri conform cărora realizarea modelului de personaj cel mai atrăgător din punct de vedere sexual face parte din idealizarea femeilor cu privire la sinele lor cel mai bun, că a fi „sexy” face parte, de fapt, din fantezia puterii femeilor. Deși cele două sunt prezentate ca motive separate, acest comentariu arată clar că sunt concepute ca vizând același scop final în ceea ce privește aspectul feminin, cu alte cuvinte, ceea ce visează femeile să arate este, de asemenea, ceea ce vor bărbații să arate, legând astfel puternic fantezia feminină ideală de a fi atractivă sexual pentru bărbați.

Shaw menționează faptul că jucătorii doresc să creeze personaje care sunt versiuni atractive sau aspiraționale ale lor, indicând că aceste două lucruri nu sunt întotdeauna sinonime. Cu toate acestea, miturile culturale predominante de gen presupun că dorința de atractivitate este (sau ar trebui să fie) o parte inerentă a aspirației feminine și a idealului fanteziei idealizate ale femeilor și a comentariilor profesioniștilor din industrie, precum cele prezentate în această secțiune, precum și în opțiunile de joc pentru reprezentarea feminină reflectă acest lucru. Niciuna dintre cele de mai sus nu este menită să invalideze femeile a căror fantezie include dorința de a fi atractive, indiferent dacă este sau nu indusă cultural. Mai degrabă, intenția este de a arăta că opțiunile reprezentative în jocuri nu pot fi apărute pe baza argumentului că scopul lor este de a servi ca o formă de împlinire a fanteziei, deoarece îndeplinesc doar un set limitat de fantezii specifice, marea lor majoritate fiind conformă, la cel puțin la un anumit nivel, la scenariile culturale despre rolurile de gen. Când opțiunile femeilor pentru reprezentarea în jocuri sunt sexualizate în mod covârșitor, mai ales dacă această sexualizare urmează linii aprobate convențional, abilitatea de a alege astfel de reprezentări nu mai reprezintă libertate, împuternicire sau alegere, deoarece capacitatea de a nu-l selecta nu este

o opțiune viabilă. Mai degrabă, în astfel de situații, servește ca o reînsciere a valorilor culturale privind comportamentele feminine aprobate și modurile de a fi.

Cu toate acestea, deși este adevărat că majoritatea personajelor jocurilor video sunt importante în cel puțin unele aspecte, nu este cazul ca aceste aspecte să fie aceleași sau să semnifice același lucru în ceea ce privește valorile culturale. Modalitățile specifice în care personajele jocurilor video sunt exagerate sau, așa cum preferă unii, sunt idealizate, variază în mod regulat în funcție de sex, iar diferențele sunt direct legate de așteptările culturale, precum și de formele acceptabile de putere pentru bărbați și femei. Există o anumită valabilitate într-o astfel de afirmație și se leagă puternic de ideea explorată mai devreme în acest capitol că rolul femeilor în jocuri este în primul rând de a spori fanteziile de putere ale bărbaților, mai degrabă decât de a servi drept fantezii de putere pentru femei. Cu toate acestea, aceasta nu este întreaga poveste. În ciuda afirmațiilor lui Sterling și Goulet despre jocurile concepute pentru bărbați, comentariile de mai sus ale Cosgrove, Garner Ray și Kerzner arată că alegerile de design ale jocului nu sunt complet separate de relevanța pentru dorințele feminine. Acești scriitori susțin că femeile din jocuri sunt, de fapt, idealizate în modul în care Sterling descrie, că acestea servesc drept scopuri și aspirații ale ceea ce își doresc să fie jucătorii de sex feminin. Totuși, aici este dihotomia obiectivării și idealizării care se întoarce împotriva sa și se auto-distruge, deoarece ideologia culturală definește idealul și calea către putere pentru femei ca fiind de dorit, estompând linia dintre idealizare și obiectivare pentru femei.

Se poate argumenta că bărbații sunt, de asemenea, descriși în jocuri și în alte mijloace media ca fiind de dorit sexual, dar acest lucru nu duce la o reprezentare echivalentă între liniile de gen, deoarece codurile mitului cultural care semnifică dorința diferă semnificativ pentru bărbați și femei. Mai mult, deosebit de relevantă pentru jocuri ca fantezii de putere, această diferență este puternic legată de modul în care relația dintre dorință și putere este împărțită referitor la

demarcațiile de gen. Sterling subliniază că „idealizarea bărbaților implică trăsături care sunt considerate în general destul de bune de avut, forță fizică, nobilime, curaj” (Escapist, 2013 b). Această afirmație este un pic prea simplistă, întrucât trăsăturile care semnifică o femeie ideală din punct de vedere cultural ar fi, de asemenea, considerate bune de avut în contextul culturii respective. Astfel, a fi zvelt sau a avea sâni mari ar putea fi considerat o trăsătură bună, deoarece cultura le pune valoare pozitivă. Diferența ia în considerare ceea ce semnifică trăsăturile în cauză, în afară de reprezentarea unui idol de bărbat sau femeie.

Mai precis, trăsăturile menționate de Sterling semnifică puterea și capacitatea în timp ce, cele asociate cu femeia ideală nu sunt. Astfel, bărbații sunt capabili să-și exprime puterea independent de dorința lor, în timp ce femeile nu. La un nivel fundamental, în mitul cultural occidental al genului bărbații sunt de dorit pentru că sunt puternici, în timp ce femeile sunt puternice pentru că sunt de dorit, un concept care este profund codificat în proiectarea jocurilor ca fantezie de putere. Cu toate acestea, în timp ce Garner Ray afirmă că jucătorii doresc atât personajele masculine, cât și cele feminine să fie eroi, ea enumeră diferite trăsături care îi fac eroi. În timp ce descrie eroi de toate genurile cu talie subțire și păr lung (o afirmație îndoielnică, dat fiind faptul că mulți protagoniști de jocuri de sex masculin sunt militari cu tăieturi sau fără păr), ea face, de asemenea, distincția între umeri lați, brațele și picioarele bărbaților și sâni mari și fese la femei. Trăsăturile enumerate pentru bărbați îi fac puternici din punct de vedere fizic, capabili să îndeplinească definiția de erou „războinic ilustru”, în timp ce trăsăturile enumerate pentru femei nu le conferă abilitate. Mai degrabă, singurele funcții pe care le îndeplinesc aceste trăsături sunt de a face femeile dezirabile din punct de vedere sexual și de a indica capacitatea lor de a avea copii, funcții despre care s-ar putea argumenta că sunt strâns legate între ele în orice caz.

Acest lucru explică perfect reprezentările bărbaților în jocurile video, cu mușchi exagerați și alți indicatori de forță fizică. Cu toate acestea, nu este clar cum sâni uriași, taliile mici sau

spatele rotund al femeilor indică în vreun fel neînfricarea, agresivitatea sau înverșunarea primară sau o capacitate mai mare de a ucide sau de a se apăra. Multe dintre celebrele personaje de jocuri video „sexy” feminine sunt în mod evident lipsite de dezvoltare musculară, ceea ce ar indica o funcționalitate mai mare în luptă pentru o femeie, la fel ca și pentru un bărbat. Lara Croft și Bayonetta nu prezintă aproape nici o dezvoltare musculară, în timp ce Ivy Valentine și femeile din jocurile Mortal Kombat pot arăta ceva mai mult, în funcție de jocul specific în cauză, dar încă nimic aproape de nivelul celui arătat de multe personaje masculine, indicând că, pentru personajele feminine, alegerile de design se fac pe baza unui ideal estetic social definit, mai degrabă decât pentru adecvarea pentru luptă.

Dificultatea în ceea ce privește argumentul lui Alexander este că, pentru bărbați, idealul estetic și adecvarea pentru luptă se suprapun semnificativ, în timp ce pentru femei nu. Singurul tip de potrivire darwiniană indicat de caracteristicile sexuale secundare exagerate ale personajelor feminine din jocurile video este potrivirea pentru a avea copii, ceea ce pune argumentul lui Alexander înapoi pe același teren ca și Garner Ray de mai sus. Însăși Alexander dezvăluie această inconsistență logică atunci când spune „Se pare că nu vrem cu adevărat să spunem asta atunci când noi, ca jucători, spunem că vrem „realism”- ceea ce vrem cu adevărat este o fantezie atrăgătoare atât de vie încât să putem crede cu adevărat în ea. O lume în care femeile sunt palpitate și bărbații sunt feroce” (Alexander, 2008). Definind din nou rolurile fanteziste ale bărbaților și femeilor pe baza unor trăsături diferite în care doar trăsăturile masculine sunt legate de eroism și putere. Această afirmație încearcă mai departe să universalizeze această fantezie unică în ceea ce ne dorim „noi, ca jucători”, ceea ce implică faptul că niciun jucător nu ar putea concepe fiecare o fantezie a femeilor care nu sunt stimulante sau a bărbaților care sunt. Astfel, în cele din urmă, problema nu este aceea că un gen este obiectivizat, în timp ce altul este idealizat, ci că atât reprezentările care

obiectivizează, cât și reprezentările idealizante pentru toate genurile întăresc miturile culturale despre rolurile de gen.

Franciza Bayonetta este o serie de jocuri (două până în prezent), produse în Japonia, dar populare în Statele Unite, unde primul joc a atins cifre de vânzări de peste un milion în șase luni de la lansare (Sega Sammy Group, 2010, p. 5) iar al doilea de 700.000 (Reseigh-Lincoln, 2018). Această franciză este un obiect ideal pentru un caz aprofundat, deoarece servește ca punct de intersecție pentru multe dintre subiectele tratate în acest capitol. Mai exact, jocurile prezintă o protagonistă feminină foarte violentă și puternică, care este, de asemenea, puternic sexualizată, o combinație care, așa cum a arătat capitolul, nu este neobișnuită în jocuri, și nu este nici dezbateră rezultată dacă personajul în cauză este obiectivizat și constituie o reprezentare sexist sau dacă este un exemplu pozitiv de abilitare feminină. După cum a arătat materialul precedent, aceasta este o dezbateră care merge până la lansarea Tomb Raider în anii 1990. Cu toate acestea, franciza Bayonetta este un subiect deosebit de adecvat pentru o analiză aprofundată a problemelor legate de reprezentarea feminină în jocuri și modul în care acestea interacționează cu miturile culturale despre agresivitate, putere și sexualitate, atât datorită actualității sale, cât și datorită gradului și explicității conexiunilor pe care le exprimă. Nu numai că fac analiza conținutului jocului deosebit de fructuoasă, dar au generat și dezbateri pline de viață pe această temă în toate părțile comunității de jocuri, permițând aducerea tuturor nivelurilor metodologiei multidimensionale prezentate la începutul acestei lucrări. Astfel, acest studiu de caz se concentrează pe o analiză textuală aprofundată a conținutului celor două jocuri din serie, concentrându-se în special pe măsura în care personajul Bayonetta este reprezentat ca având sau fiind lipsit de agenție atât în ceea ce privește sexualitatea ei, cât și descrierea făcută către spectator, prin elemente precum linia de poveste, unghiurile camerei, mecanica jocului, estetica și dialogul și modul în care aceste elemente reîntăresc sau nu ideologiile culturale despre gen. Această analiză este completată de comentarii



din partea cercetătorilor și recenzorilor de jocuri, precum și a membrilor obișnuiți ai comunității de jocuri pentru a arăta cum aceste elemente diverse ale comunității contribuie și reacționează la semnificațiile culturale din conținutul jocurilor Bayonetta.

Pe lângă implicațiile referitoare la consolidarea miturilor culturale de gen, conținutul jocului respinge argumentul potrivit căruia personajul este mai degrabă un subiect sexual decât un obiect, că Bayonetta își „posedă” propria sexualitate. În timp ce, după cum se va discuta mai departe, Bayonetta nu oferă sex real, ea oferă o mare plăcere sexualizată altor personaje și, în special, jucătorului, în timp ce jocul oferă foarte puține dovezi pentru propria ei plăcere. Până în prezent, în niciunul dintre jocurile Bayonetta, personajul principal, nu este implicat într-o activitate sexuală reală și nici nu are nicio implicație că ea caută o astfel de activitate. De fapt, practic nu există descrieri ale lui Bayonetta bucurându-se de contact fizic. Astfel de evenimente sunt rare și cu siguranță în minoritate în comparație cu numărul de ori în care Bayonetta este descrisă ca fiind beneficiara dorinței, discutat mai detaliat mai jos. În niciunul dintre jocuri, Bayonetta nu împarte nici măcar un sărut cu Luka.

De asemenea, Bayonetta nu este singura protagonistă agresivă, de dorit în mod convențional, care nu este niciodată prezentată făcând sex. Acest set special de circumstanțe se aplică și unuia dintre cele mai iconice personaje de jocuri feminine, Lara Croft. Deși Sterling susține că protagonistele de sex feminin nu au voie să se angajeze în sex în jocuri pentru a preveni amenințarea masculinității jucătorului prin a-i face să joace rolul unui personaj care întreține relații sexuale cu un bărbat, spre deosebire de teoria lui Hurber că este o formă de a permite protagonistul feminin să rămână „disponibil” ca obiect al dorinței jucătorului, ambele explicații au același rezultat final de a nu avea personaje feminine prezentate ca agenți sexuali în jocuri pentru a permite jucătorului să își îndeplinească mai eficient masculinitatea în conformitate cu așteptările. Toate acestea sugerează în plus că sexualitatea, nu numai a Bayonettei, ci a multor personaje de

jocuri video feminine, există nu pentru propria lor plăcere sau pentru a îndeplini fanteziile jucătorilor de sex feminin (cu excepția cazului în care aceste fantezii respectă parametri culturali acceptabili), ci pentru oferi plăcere și putere jucătorilor de sex masculin, subminând puternic ideea acestor personaje ca reprezentări ale agenției și împuternicirii.

Majoritatea exemplelor în care Bayonetta „își asupra sexualitatea” pare să implice solicitarea privirii sexualizate de la alții, mai degrabă decât inițierea unor acțiuni pentru propria ei plăcere. Un alt exemplu major în acest sens este modul în care camera este utilizată în timpul scenelor tăiate. Presupunând că Bayonetta își obține satisfacția sexuală primară din exhibiționism și având în vedere că Bayonetta este protagonistul jocului, cel mai bun mod de a o transmite ca subiect sexual ar fi să-l pui pe jucător în poziția lui Bayonetta sau cel puțin să îi oferi o imagine de la nivelul umărului acesteia, pentru a permite jucătorului să fie martorul direct al persoanei care se uită la Bayonetta și să se identifice cu ea fiind, de asemenea, beneficiarul dorinței, admirației etc. de care se bucură prin a fi privit. Cu toate acestea, în realitate, jocul pune în mod constant jucătorul în poziția celui care privește, mai degrabă decât cel care este privit, determinându-i astfel să se identifice cu plăcerea de a o privi pe Bayonetta, mai degrabă decât cu plăcerea lui Bayonetta de a fi privită. Un bun exemplu în acest sens este scena în care Luka încearcă să cocheteze cu Bayonetta în timp ce zboară într-un elicopter. Aici camera trece la punctul de vedere al lui Luka, astfel încât jucătorul să devină partener cu el în privirea sânilor lui Bayonetta, mai degrabă decât cu Bayonetta și răspunsul ei. În mod semnificativ, în această scenă, Bayonetta nu pare să se bucure în mod deosebit de atenția lui Luka, fiind concentrată în mare parte pe misiune. Ea privește înainte, fără să se întoarcă pentru a-i întâlni privirea sau nu face altceva pentru a arăta că se bucură sau încurajează privirea lui și îl mustră pentru că a fost distras de încercările sale de flirt, mai degrabă decât pentru a răspunde cu căldură (Platinum Games, 2009).

În general, jocurile pot fi considerate hiper normative în ceea ce privește reprezentările de gen. Chiar și reprezentările femeilor puternice și agresive, care ar putea fi considerate non-normative, nu sunt amenințătoare pentru hegemonia de gen prin utilizarea semnificațiilor feminine exagerate în alte aspecte ale reprezentării lor, afirmând natura fundamentală a feminității și dorinței lor și conectând capacitatea lor de a exercita putere. Acest domeniu limitat de reprezentare are ca rezultat faptul că jocurile servesc doar ca împlinire a fanteziei pentru o gamă restrânsă de fantezii aprobate social, un subiect deosebit de semnificativ de studiu datorită materialului care documentează rolul important pe care îl pot juca fanteziile cu putere controlată, precum cele furnizate de jocurile video, în dezvoltarea identității, a agenției și a procesului de maturizare. Având în vedere acest lucru, unele elemente din jocuri au început să pledeze pentru o gamă mai largă de opțiuni în ceea ce privește reprezentările și stilurile de joc atât în interiorul, cât și peste granițele de gen, care ar permite jocurilor să servească drept instrumente de împuternicire și împlinire a fanteziilor pentru o gamă mai largă de indivizi. Cu toate acestea, această mișcare în comunitatea de jocuri nu a rămas necontestată, iar capitolul următor va explora modurile în care alte elemente ale comunității s-au împotrivit acestei slăbiri a rolurilor de gen, văzând-o ca o amenințare la adresa hegemoniei tradiționale a masculinității în spațiul de joc.

### **II-3 Un spațiu masculin sigur: evoluția de gen și jocuri**

Există unele dovezi că societatea în ansamblu face mișcări către un domeniu mai larg de expresii de gen, ceea ce pune întrebarea despre modul în care, dacă este cazul, acest lucru a afectat comunitatea de jocuri. Răspunsul la această întrebare este că, încă o dată, comunitatea de jocuri este o variație unică în forma microcosmică, a tendințelor similare din lumea mai mare, în special, în timp ce, așa cum se va vedea în exemplul BioWare, unele forțe împing pentru expresii de gen mai diverse, alte elemente din comunitate acționează pentru a opri acest avans sau chiar lucrează pentru a inversa expresia de gen înapoi spre moduri mai tradiționale. Și, așa cum se va arăta, atât în

comunitatea jocurilor, cât și în societate în ansamblu, această întoarcere este condusă de anxietățile că aceste schimbări inhibă capacitatea indivizilor de a prezenta masculinitatea tradițională sau chiar că fac masculinitatea tradițională invalidă sau mai puțin valoroasă. Așa cum se menționează în introducere, statisticile celor care joacă jocuri video nu mai susțin stereotipul jucătorului heterosexual alb, ceea ce ridică întrebarea despre modul în care industria jocurilor și cultura jocurilor au răspuns sau nu la această schimbare. Cultura tradițională a jocurilor este ostilă tendinței de extindere a rolurilor de gen, ceea ce este pe placul dezvoltatorii de jocuri și jurnaliștilor, într-o oarecare măsură, deoarece doresc să atragă afaceri din noul aflax de jucători, în timp ce, în același timp, nu își înstrăinează fanii existenți și au încercat diverse mijloace pentru a parcurge această linie cu succes limitat, după cum se va arăta.

Ca răspuns la tipurile de incursiuni descrise mai sus, anumite porțiuni ale comunității de jocuri au exprimat ideea că jocurile ar trebui marcate ca un „spațiu sigur pentru bărbați” (Reddit, 2013a, Reddit, 2013b, Reddit, 2014) unde „Ceilalți”, precum femeile, homosexualii și persoanele trans nu ar trebui să li se permit să intre sau cel puțin să nu li se permită să pledeze pentru modificări ale structurii existente sau culturii jocurilor. O investigație mai profundă a motivului pentru care unii consideră această posibilitate atât de amenințătoare indică scăderea rapidă a numărului de astfel de spații masculine sigure din societate în general. Unul dintre motivele pentru care pierderea spațiilor exclusiv masculine este văzută ca o problemă este că este văzută ca o inhibare a performanței masculinității, ceea ce are sens dacă masculinitatea este definită ca fiind opusul femeilor și homosexualilor, din moment ce vorbește împotriva și îi înjosește pe “Ceilalți”, este necesar să se definească prin opoziție față de “Ceilalți”.

Din toate motivele de mai sus, mulți jucători de sex masculin sunt profund interesați de păstrarea jocurilor ca spațiu masculin sau, cel puțin, de păstrarea rolurilor tradiționale de gen în spațiul de joc. Cu toate acestea, pe măsură ce femeile promovează din ce în ce mai mult accesul și

tratamentul egal în spațiul de joc, acest lucru devine din ce în ce mai dificil. Trei strategii principale pot fi observate pentru menținerea granițelor de gen în spațiul de joc, frontieră, re-gen și hărțuire, care încearcă fie să alunge femeile din spațiul de joc, fie să își codifice prezența și acțiunile acolo într-un binar de gen heteronormativ tradițional. O mai bună înțelegere a climatului cultural contemporan din spațiul de joc poate fi obținută examinând fiecare dintre aceste practici în detaliu, precum și reacțiile jucătorilor de sex feminin la acestea. Totuși, este important să rețineți că aceste practici nu sunt entități complet discrete. Se suprapun și se contopesc, dar fiecare oferă un unghi valoros pentru explorarea tensiunii asupra schimbării rolurilor de gen în jocuri, o tensiune care influențează și este influențată de tensiuni similare din societate în ansamblu.

În plus, anxietățile legate de gen și statutul social joacă un rol în ostilitatea față de jucătoarele de sex feminin și în alte moduri. Pentru bărbați, a fi perceput ca fiind masculini echivalează de obicei cu o poziție mai înaltă în ierarhia dominanței și, așa cum se explică în capitolul II-2, una dintre principalele modalități de stabilire a masculinității este de a fi atras de obiectele adecvate ale dorinței, evitând totodată cele neadecvate. Cu toate acestea, în cazul jucătorilor de sex feminin, acest lucru reprezintă o dilemă. După cum s-a discutat, există o presiune mare asupra bărbaților pentru a-și îndeplini dorința pentru femei, pentru a fi considerați diferinți de femei și homosexuali și din moment ce jucătorii de sex feminin sunt, conform stereotipului, practic singurele femei cu care jucătorii de sex masculin au contact, presiunea de a le poziționa ca obiecte ale dorinței este foarte mare. Cu toate acestea, potrivit jucătoarei false și a paradigmatelor cu privire la grase, urâte sau *slutty*, acest lucru are capcane serioase, deoarece femeile jucătoare sunt percepute fie ca fiind urâte în mod convențional și, prin urmare, nu se potrivesc obiectelor dorinței sau sunt suficient de atractive încât să poată obține un „bărbat mai bun” și așa vor submina masculinitatea jucătorului doritor, respingându-l. Mai mult, indiferent de aspectul jucătorului de sex feminin, deoarece jocul în sine este codificat ca fiind masculin, doar prin participarea la cultura

jocurilor, mai ales dacă prezintă tendințele agresive discutate în capitolul anterior, ea se face mai puțin feminină, cel puțin pe un anumit nivel și, prin urmare, mai puțin un obiect de dorință adecvat pentru cineva care este cu adevărat masculin. Prin urmare, jucătoarele de sex feminin reprezintă o dilemă incomodă pentru jucătorii de sex masculin, în ceea ce privește performanța adecvată a masculinității, unde sunt blestemați dacă o fac, dar blestemați dacă nu. Într-o anumită măsură, acest lucru se aplică și personajelor feminine din jocuri care sunt concepute pentru a fi atractive sexual, dar și puternice și agresive sau care sunt plasate în poziții de autoritate în lumea jocului. Din acest motiv, există o tendință tot mai mare spre re-feminizare în cultura jocurilor, atât de la jucători înșiși, cât și de la unii dezvoltatori de jocuri.

În comunitatea de jocuri, lucrurile care au fost odată codificate ca indicatori ai masculinității, cum ar fi jocul unui tip „corect” de jocuri sau atingerea unui anumit nivel de „duritate” sunt din ce în ce mai întreprinse de femei și de alții care nu subscriu la masculinitate heteronormativă, astfel făcându-i învechiți ca indicatori ai masculinității. Mai mult, atunci când femeile devin concurente în domenii considerate anterior ca fiind masculine, le răpesc bărbaților sprijinul (practic și emoțional) care susține masculinitatea. Condis descrie încercările de a relansa jucătorii de sex feminin în rolul de vindecător și de sprijin, astfel încât să devină ajutoare pentru jucătorii de sex masculin în loc de concurenți împotriva lor, în același timp, aducându-i mai mult în concordanță cu ideologia de gen a feminității ca hrănire și non-volență.

Cu toate acestea, acest lucru implică mai mult decât simpla dorință de a confirma genul colegilor jucători ca o imagine a feței lor sau, cel mult, întregul corp îmbrăcat complet, ar trebui să fie suficient pentru a demonstra acest lucru. Concentrarea persistentă asupra sânilor și nudității arată dorința nu numai de a dovedi feminitatea dincolo de umbra unei îndoială, ci, în același timp, de a canaliza femeia într-un rol de gen „adecvat”: cel al obiectului sexual. În plus, creează și o deschidere pentru a utiliza stigmele și presiunile sociale din jurul sexualității feminine ca

instrument de control, așa cum este descris în secțiunea de mai sus. Termenii „grăsime, urât sau curvă” sunt folosiți ca termeni generici pentru comportamentele ofensatoare față de femei în spațiul de joc, deoarece reprezintă trei dintre cele mai frecvente acuzații îndreptate împotriva lor și este demn de remarcat faptul că toți cei trei termeni indică faptul că femeia nu afișează un nivel adecvat de sexualizare. Ea arată fie prea mult, fie nu suficient. Fraza vine de la numele unui blog care a funcționat din ianuarie 2011 până în iunie 2015 în care trei jucătoare de sex feminin au colectat și postat capturi de ecran ale mesajelor scrise și mesajele vocale pe care femeile le primiseră în timp ce jucau jocuri online. O analiză a conținutului acestor mesaje arată o tendință consecventă de re-feminizare.

Această tendință de a feminiza femeile puternice sau masculine poate fi văzută și în unele exemple recente de design de jocuri, unde personaje feminine puternice, agresive sau capabile sunt reimaginate în moduri care sunt mai conforme cu standardele tradiționale de feminitate. Un exemplu destul de comun în acest sens poate fi văzut în utilizarea costumelor alternative în jocuri. Acestea sunt opțiuni grafice care permit unui jucător să schimbe aspectul unui personaj, spre deosebire de armură, care schimbă și mecanica jocului. Costumele alternative pot fi incluse în jocul de bază, ce pot fi deblocate dacă jucătorul îndeplinește anumite sarcini prestabilite, disponibile ca parte a unei promoții speciale, care poate fi achiziționat cu moneda specifică jocului sau care poate fi achiziționat în afara jocului cu bani reali. Faptul că aceste costume alternative pentru femei sunt sexualizate frecvent nu ar trebui, în sine, să fie surprinzător, având în vedere materialul deja acoperit în această lucrare. Cu toate acestea, este demn de remarcat faptul că acestea sunt adesea chiar mai sexualizate decât îmbrăcămintea implicită a personajului și, chiar mai semnificative pentru argumentul actual, sunt adesea sexualizate în moduri legate în mod specific de ideile tradiționale de feminitate. În ansamblu, diferitele elemente introduse sau accentuate în *Celălalt M*, servesc la codificarea lui Samus cu calități feminine aprobate social,

precum hrănirea, dorința și ascultarea. Faptul că alte personaje feminine au primit un tratament similar în jocurile lansate la începutul și mijlocul anilor 2010, inclusiv ceaaltă protagonistă extrem de celebră, Lara Croft, oferă un sprijin puternic teoriei conform căreia designerii de jocuri și jucătorii încearcă să susțină importanța calitățile tradiționale feminine ca o modalitate de a respinge prezența tot mai mare a femeilor în spațiul de joc, codificat ca masculin, și apelurile lor la reprezentări și opțiuni de joc mai puțin stereotipate, de obicei mai puțin sexualizate. Ca ultimă soluție, hărțuirea este utilizată pentru a alunga sau a induce tăcerea femeilor care nu pot fi induse să se conformeze și, astfel, să mențină controlul spațiului masculin perceput al jocurilor. Deși ar putea fi posibil să se respingă un singur incident de hărțuire bazată pe gen, apariția repetată a acestor incidente și asemănările dintre ele înseamnă că acestea au un impact puternic asupra ideologiilor de gen în cultura jocurilor și, după cum subliniază Consalvo, dovezile indică cu tărie că acesta este un scop deliberat de a rezista provocărilor la adresa hegemoniei jucătorilor ca bărbat heterosexual.

Înfățișarea femeilor în poziții de putere poate fi evitată pe baza realismului, deoarece au existat în mod istoric puține astfel de femei. Cu toate acestea, descrierea femeilor în moduri care exagerează în mod nereal caracteristicile sexuale este în regulă, deoarece face parte din fantezia pe care jocul o vinde. Utilizarea metodelor de vânzare se leagă direct de o altă metodă de apărare a ideologiei hegemonice din spatele reprezentării de gen în jocuri, în special că este ceea ce vinde. Premisa de bază a acestui argument este că nu se poate aștepta ca dezvoltatorii de jocuri să ofere reprezentări de gen mai diverse, deoarece acest lucru le-ar afecta baza. În plus față de faptul că o astfel de linie de raționament face din ideologia hegemonică un sistem închis din care este imposibil să se desprindă, nu ține cont de dovezile din lumea reală. După cum s-a arătat, în ultimii ani, femeile, homosexualii și alte grupuri marginalizate în mod tradițional au cunoscut o creștere a influenței economice, sociale și politice, precum și un interes tot mai mare pentru jocurile video.



Astfel, s-ar putea susține invers că crearea de jocuri care să atragă acest public în creștere ar crește, de fapt, veniturile creatorilor de jocuri, mai degrabă decât invers. Logica utilizată aici devine și mai tensionată atunci când se susține că jocurile cu reprezentări de gen diverse nu s-ar vinde atunci când se fac eforturi pentru a păstra jocurile ca un spațiu sigur pentru bărbați, excluzându-i pe cei care ar dori să cumpere astfel de jocuri.

Compania de jocuri BioWare se mândrește în mod regulat cu un număr mare de vânzări și primește laude strălucitoare pentru calitatea jocurilor sale. De exemplu, seria Mass Effect a lui BioWare a vândut peste paisprezece milioane de exemplare (Stonecipher, 2015), iar Dragon Age: Inquisition, cel mai inclus joc de gen al companiei până în prezent, este, de asemenea, cel mai bine vândut. Jocul este, de asemenea, extrem de popular în rândul fanilor, arată studiile, acestea au înregistrat peste 113 milioane de ore de joc, (Sun, 2014) și cu critici, după ce au câștigat jocul anului pentru premii de la numeroase organizații, inclusiv IGN, Game Informer, Polygon, EGM și Escapistul (Tassi, 2015). Cu toate acestea, compania este cunoscută și pentru includerea relațiilor de același sex în acele jocuri. Jocurile BioWare au făcut obiectul ostilității datorită opțiunilor lor de relații de același sex, chiar, sau mai ales, de la oameni care altfel se bucură și își laudă jocurile. În mod clar, motivul acestei ostilități nu este, așa cum sa menționat adesea, teama că includerea unui astfel de conținut va duce la diminuarea vânzărilor, așa cum arată înregistrările BioWare, care nu au fost afectate. Un exemplu puternic al acestei atitudini poate fi văzut în comentariile unei personalități online cunoscute de aliasul Bastel, care a postat de mai multe ori pe forumurile BioWare pentru a-și exprima opiniile negative asupra Dragon Age II. Plângerile lui Bastel se concentrează în mod special pe opțiunile romantice oferite de joc. Mai exact, el susține că cele două opțiuni de romantism masculin din joc au fost concepute special pentru a atrage homosexualii, lăsând astfel opțiuni insuficiente concepute pentru a atrage bărbații heterosexuali. Această afirmație ignoră faptul că aceste personaje pot fi, de asemenea, cucerite de personaje

feminine, ceea ce înseamnă că nu sunt exclusiv „pentru homosexuali”. Mai mult, din moment ce acestea sunt singurele opțiuni de romantism masculin din jocul de bază, dacă ar fi, ar însemna că nu există opțiuni de romantism concepute pentru femeile heterosexuale, o posibilitate deloc îngrijorătoare pentru Bastel. Ceea ce spune acest argument este, în primul rând, că jucătorul masculin heterosexual este sau ar trebui să fie în continuare considerat implicit, astfel încât jocul să fie presupus a fi comercializat publicului respectiv, cu excepția cazului în care specifică altfel și, în al doilea rând, că nu este posibil ca un joc să fie de fapt inclusiv. Dacă nu este conceput exclusiv sau cel puțin copleșitor pentru jucătorii de sex masculin heterosexuali, atunci este conceput astfel încât să nu fie pentru ei și trebuie să se marcheze ca atare.

*Alte argumente contrare împotriva jocurilor ca zonă liberă de politică pot fi găsite în modul în care unii membri ai comunității de jocuri răspund la încercările de extindere a diversității conținutului jocului, cum ar fi atribuțiile aleatoare de gen în Rust sau conținutul relației de același sex în jocurile BioWare. Deși mulți se grăbesc să susțină că ceea ce contează cu adevărat este calitatea jocului și a personajului pe care îl joacă, mai degrabă decât identitatea aceluia personaj și, prin urmare, nu este nevoie să modificeți conținutul jocului, atunci când creatorii de jocuri se îndepărtează prea mult de presupunerea jucătorului heterosexual, așa cum s-a arătat, se ridică obiecții pe baza faptului că astfel de schimbări împiedică acești jucători să își îndeplinească fantezia personală, indiferent de faptul că le permit celorlalți să-și îndeplinească a lor.*

### **Rezumat și concluzie**

Ipoteza conform căreia cultura jocurilor îmbrățișează o ideologie hegemonică a miturilor tradiționale de gen cu scopul de a susține și facilita performanța masculinității membrilor săi pentru a combate stereotipul jucătorilor ca „nebărbătesc” pare să fie consecvent în toate domeniile și fațetele culturii studiate aici. Acest lucru poate fi văzut în susținerea ipotezei unu, și anume

deciziile specifice de proiectare pe care le iau creatorii de jocuri cu privire la personajele masculine și feminine, inclusiv aspectul lor fizic, îmbrăcămintea, limbajul și comportamentele și rolurile de joc, precum și modul foarte limitat și adesea plin de umor în care sunt descrise personaje homosexuale și neconforme cu genul. Toate acestea servesc pentru a oferi bărbaților heterosexuali obiecte de dorință aprobate social și pentru a-și confirma masculinitatea stabilindu-se împotriva celuilalt ca nefiind feminin sau gay, precum și oferind o oportunitate de a se angaja în agresivitatea și stăpânirea care face parte din construcția culturală occidentală a masculinității. Poate fi văzut și în interacțiunile culturale dintre jucători, modul în care aceștia prezintă masculinitatea prin obiectivizarea femeilor și afișarea agresivității în spații publice de jocuri, cum ar fi forumuri și jocuri online, precum și în cultura insulară a „durității” prin care jucătorii trebuie să își dovedească valoarea pentru includerea în subcultură prin substituirea capacității de joc pentru măsuri mai convenționale ale priceperii masculine. În cele din urmă, poate fi văzut în limba și alegerea subiectelor afișate în mass-media create pentru jucători, cum ar fi recenzii despre jocuri și articole de știri.

Pornind de la conceptul că jocurile și cultura jocurilor sunt concepute special pentru a permite performanța masculinității, susținerea ipotezei doi explorează conceptul că, în timp ce jocurile sunt concepute special pentru a oferi fantezii de împuternicire jucătorilor lor și pentru a îndeplini un rol social important în acest sens, ele se adresează în mare măsură doar fanteziilor și idealurilor care susțin ideologiile tradiționale, puternic differentiate în funcție de gen, care servesc în primul rând la împuternicirea celor care se identifică ca bărbați heterosexuali. Acest lucru se poate observa în faptul că majoritatea protagoniștilor jocului sunt, de fapt, bărbați heterosexuali și că jucătorii care se identifică ca atare devin adesea supărați atunci când se așteaptă să joace personaje care nu se potrivesc cu demografia lor, ca în cazul lui *Rust*, respingând în același timp dorința celor care nu sunt bărbați heterosexuali de a avea personaje cu care se pot identifica. De asemenea, se

arată în faptul că, în multe jocuri, personajele feminine funcționează în primul rând pentru a îndeplini fanteziile masculinității servind ca majorete și obiecte de dorință pentru protagonist / jucător, în special tendința în multe jocuri de a avea NPC-uri feminine afișează dorința copleșitoare pentru jucătorul/ protagonistul la niveluri nerealiste și chiar ridicole. În schimb, protagoniștii de sex feminin nu sunt descriși ca agresori sexuali, care ar putea servi drept sine fantastic pentru jucătorii de sex feminin, ci ca obiecte pasive ale dorinței sexuale pentru jucătorii de sex masculin. Într-un domeniu mai larg, studiul arată, de asemenea, modul în care jocurile sunt concepute pentru a include dorința sexuală ca o componentă necesară a personajelor feminine împuternicite și idealizate, asigurându-se că aceste personaje se conformează așteptărilor culturale de gen la cel puțin un nivel. Studiul arată modul în care acești factori cu privire la portretizarea acceptabilă a femeilor în fantezia jocurilor se aplică multor personaje feminine celebre și populare, cum ar fi Lara Croft și Bayonetta. Dovezi suplimentare care susțin percepția de gen a fanteziei jocurilor în acțiunile umane, spre deosebire de conținutul jocului, includ statistici și comentarii care arată relația dintre clasa personajului și selecția de gen, miturile culturale despre rolurile de gen aprobate, precum și retorica, uneori inconștient, de gen utilizate de cercetătorii și designerii de jocuri cu privire la ceea ce ar trebui jucătorii să își dorească din jocurile lor, toate acestea servind pentru a demonstra cum, chiar și tărâmul fanteziei, nu este lipsit de ideologii de gen, ci mai degrabă invers.

Studiul a demonstrat în continuare, în sprijinul ipotezei trei, că, deși această percepție a demografiei jucătorilor a fost întotdeauna, într-o oarecare măsură, un stereotip, a devenit din ce în ce mai mare în ultimele două decenii, deoarece publicul pentru jocuri s-a extins împreună cu concepțiile despre gen în societatea în general. Acest lucru a dus la diversificarea conținutului și reprezentării jocului și solicită o diversificare și mai mare, precum și reacțiile ostile din unele segmente mai tradiționale ale culturii jocurilor, deoarece acest lucru poate împiedica utilizarea

jocurilor ca modalitate de a afișa masculinitate. Acest lucru poate fi văzut în ostilitatea față de femei, homosexuali și alte persoane neconforme cu genul, care încearcă să intre în spațiul de joc, în special în condiții egale cu bărbații heterosexuali. În plus, această ostilitate ia adesea o formă specifică de gen, cum ar fi vizarea sexualității unei femei sau spunându-i să se întoarcă la bucătărie. Tendințe similare pot fi observate și în designul jocurilor, unde jocurile din ultimii ani au crescut prevalența semnificațiilor de gen chiar și în ceea ce privește personajele și liniile de poveste unde anterior erau mult mai puțin frecvente. Exemplul suprem al acestei rezistențe este utilizarea hărțuirii și a amenințărilor de către mișcări precum Gamer Gate pentru a reduce la tăcere cerereapentru o reprezentare mai diversă în jocuri.

## **Bibliografie:**

### **Surse primare**

#### **Jocuri**

- 11 bit studios. 2014. This war of mine. Windows. 11 bit studios: Poland.
- 2K Boston. 2007. BioShock. Microsoft Windows. 2KGames: USA.
- 2K Marin. 2010. BioShock 2. Microsoft Windows. 2KGames: USA.
- 343 Industries. 2012. Halo 4. Xbox One. Microsoft Studios: USA.
- 343 Industries. 2013. Halo: Spartan assault. Microsoft Windows. Microsoft Studios: USA.
- 3909 LLC. 2013. Papers please. Microsoft Windows. 3909 LLC: Japan.
- 3D Realms. 1996. Duke Nukem 3D. MS-DOS. FormGen: USA.
- Activision. 1982. Pitfall! Atari 2600. Activision: USA.
- Action Software. 1987. Black magic. Apple II. Datasoft: USA.
- Adept Software. 1993. Jetpack. MS-DOS. Software Creations: USA.
- Advanced Microcomputer Systems. 1983. Dragon's lair. Arcade. Cinematronics: USA.
- Alexey Pajitnov. 1984. Tetris. Electronika 60. AcademySoft: USSR.
- Altus. 2011. Catherine. PlayStation3. Altus USA: USA.
- Antonio Antiochia. 1982. Transylvania. Apple II. Penguin Software: USA.

Antonio Antiochia. 1985. The crimson crown: further adventures in Transylvania. Apple II. Penguin Software: USA.

Ape. 1994. Earthbound. Super NES. Nintendo: Japan.

Arc System Works. 1998. Guilty gear. PlayStation. Atlus: Japan.

Arc System Works. 2002. Guilty Gear X2. PlayStation2. Sammy Studios: Japan.

Arc System Works. 2014. Guilty gear Xrd. PlayStation3. Aksys Games: Japan.

ArenaNet. 2012. GuildWars 2. Microsoft Windows. NCSOFT, Washington.

Arrowhead Game Studios. 2011. Magicka. Microsoft Windows. Paradox Interactive: Sweden.

Arkane Studios. 2012. Dishonored. Microsoft windows, Play Station 3, and Xbox360. Bethesda Softworks, USA.

Atari. 1972. Pong. Arcade. Atari: USA.

Atari. 1979. Asteroids. Arcade. Atari: USA.

Atari. 1980. Battlezone. Arcade. Atari: USA.

Atari. 1981. Tempest. Arcade. Atari: USA.

Atari Games. 1985. Paperboy. List. Atari Games: USA.

Atari Games. 1994. Primal rage. Arcade. Atari Games: USA.

Bally Midway. 1983. Spy hunter. Arcade. Bally Midway: USA.

Bandai Namco Studios. 2018. Soulcalibur VI. Bandai Namco Entertainment: Japan.

Bethesda Game Studios. 2006. Oblivion. Microsoft Windows. Bethesda Softworks: USA.

Bethesda Game Studios. 2011. Skyrim. Microsoft Windows. Bethesda Softworks: USA.

Bethesda Game Studios. 2015. Fallout 4. Microsoft Windows. Bethesda Softwords: USA.

Bethesda Softworks. 1994. Arena. MS-DOS. Bethesda Softworks: USA.

Bethesda Softworks. 1996. Daggerfall. MS-DOS. Bethesda Softworks: USA.

Bethesda Softworks. 2002. Marrowind. Microsoft Windows. Bethesda Softworks: USA.

BioWare. 1998. Baldur's gate. Microsoft Windows. Interplay Entertainment: Canada.

BioWare. 2000. Baldur's gate II. Microsoft Windows. Interplay Entertainment: Canada.

BioWare. 2002. Neverwinter nights. Microsoft Windows. Infogrames: Canada.

BioWare. 2003. Star wars: knights of the old republic. Xbox. LucasArts: Canada.

BioWare. 2005. Jade empire. Xbox. Microsoft Game Studios: Canada.

BioWare. 2007. Mass effect. Xbox 360, Microsoft Windows. Microsoft Game Studios: Canada.

BioWare. 2009. Dragon age: origins. Electronic Arts: Canada.

BioWare. 2010. Mass effect 2. Xbox 360, Microsoft Windows. Electronic Arts: Canada.

BioWare. 2011. Dragon age II. Electronic Arts: Canada.

BioWare. 2012. Mass effect 3. Xbox 360, Microsoft Windows. Electronic Arts: Canada.

BioWare. 2014. Dragon age: inquisition. Electronic Arts: Canada.

Black Isle Studios. 1998. Fallout 2. Microsoft Windows. Interplay Productions: USA.

Black Isle Studios. 1999. Planescape torment. Microsoft Windows. Interplay Entertainment: USA.

Black Isle Studios. 2000. Icewind dale. Microsoft Windows. Interplay Entertainment: USA.

Black Isle Studios. 2002. Icewind dale II. Microsoft Windows. Interplay Entertainment: USA.

Bethesda Game Studios. 2008. Fallout 3. Microsoft Windows. Bethesda Softworks: USA.

Bethesda Game Studios. 2015. Fallout 4. Microsoft Windows. Bethesda Softworks: USA.

Blizzard Entertainment. 2004. World of Warcraft. Microsoft Windows. Blizzard Entertainment, USA.

Bluehole Studio. 2011. Tera. Microsoft Windows. NHN Corporation: USA.

Blizzard Entertainment. 1994. Warcraft. MS-DOS. Blizzard Entertainment: USA.

Blizzard Entertainment. 1997. Warcraft II. MS-DOS. Blizzard Entertainment: USA.

Blizzard Entertainment. 1998. Starcraft. Microsoft Windows. Blizzard Entertainment: USA.

Blizzard Entertainment. 2002. Warcraft III. Microsoft Windows. Blizzard Entertainment: USA.

Blue Byte. 2016. Assassin's creed: identity. iOS. Ubisoft: Germany.

Brodebund. 1982. Star blazer. Apple II. Sony: USA.

Brodebund. 1983. Drol. Apple II. Brodebund: USA.

Bruce Maggs. 1979. Avatar. PLATO. Private development: USA.

Bullfrog Productions. 1989. Populous. Amiga, MS-DOS. Electronic Arts: United Kingdom.

Bullfrog Productions. 1991. Populous II. Amiga, MS-DOS. Electronic Arts: United Kingdom.

Bullfrog Productions. 1997. Dungeon keeper. MS-DOS. Electronic Arts: United Kingdom.

Bungie. 2001. Halo combat evolved. Xbox. Microsoft Game Studios: USA.

Bungie. 2010. Halo: reach. Xbox 360. Microsoft Game Studios: USA.

Capcom. 1985. Ghosts n' goblins. Arcade. Taito America: Japan.

Capcom. 1984. 1942. Arcade. Williams Electronics: Japan.

Capcom. 1987. Mega man. NES. Capcom: Japan. a

Capcom. 1987. Street fighter. Arcade. Capcom: Japan. b

Capcom. 1991. Street fighter II. Arcade. Capcom: Japan

Capcom. 1994. Darkstalkers: the night warriors. Arcade, Playstation. Capcom: Japan.

Capcom. 1995. Night warriors: darkstalkers' revenge. Arcade, Saturn. Capcom: Japan.

Capcom. 1989. Final fight. Arcade. Capcom: Japan.

Capcom. 1994. Dungeons and dragons: tower of doom. Arcade. Capcom: Japan.

Capcom. 1996. Dungeons and dragons: shadow of mysteria. Arcade. Capcom: Japan. a

Capcom. 1996. Resident evil. PlayStation. Capcom: Japan. b

Capcom. 1999. Resident evil 3: nemesis. PlayStation. Capcom: Japan.

Capcom. 2002. Resident evil zero. GameCube. Capcom: Japan

Capcom. 2009. Resident evil 5. PlayStation3. Capcom: Japan.

Capcom. 2012. Dragon's dogma. PlayStation3. Capcom: Japan. c

Capcom. 2012. Resident evil 6. PlayStation3. Capcom: Japan. a

Capcom. 2012. Resident evil revelations. PlayStation3, Microsoft Windows, Xbox 360. Capcom:  
Japan. b

Capcom. 2015. Resident evil revelations 2. PlayStation3, Microsoft Windows, Xbox 360. Capcom:  
Japan.

Capcom. 2016. Resident evil HD remaster. PlayStation3. Capcom: Japan.

Capcom Production Studio 4. 2002. Resident evil. GameCube. Capcom: Japan.

Capcom Production Studio 4. 2005. Resident evil 4. GameCube. Capcom, Japan.

Capybara Games. 2011. Sword and sworcery. iPad. Capybara Games: Canada.

Cavalier Computer. 1982. Bug attack. Atari-8 bit. Cavalier Computer: USA.

CD Projekt Red. 2007. The witcher. Microsoft Windows. Atari: Poland.

CD Projekt Red. 2015. The witcher 3: wild hunt. Microsoft Windows. CD Projekt, Poland.



Centuri. 1980. Pheonix. Arcade. Taito: Japan.

Climax Studios. 2009. Silent hill: shattered memories. Nintendo Wii. Konami Digital Entertainment, Japan.

Climax Studios. 2015. Assassin's creed: chronicles. Microsoft Windows. Ubisoft: United Kingdom.

Core Design. 1996. Tomb raider. MS-DOS. Eidos Interactive: United Kingdom.

Core Design. 1999. Tomb raider: The last revelation. Play Station. Eidos Interactive, England.

Coreland. 1982. Pengo. Arcade. Sega: Japan.

Cryptic Studios. 2013. Neverwinter. Microsoft Windows. Perfect World Entertainment: USA.

Crystal Dynamics. 2013. Tomb Raider. Microsoft Windows. Square Enix: Japan.

Cyan. 1993. Myst. Mac OS. Broderbund: USA.

Cyan Worlds. 2017. Obduction. Windows. Cyan Worlds: USA.

Cyan Worlds. Not yet released. Firmament. Cyan Worlds: USA.

CyberConnect2. 2012. Asura's wrath. Play Station 3 and Xbox360. Capcom: Japan.

Danger Close Games. 2010. Medal of honor. Microsoft Windows. Electronic Arts: USA.

Dan Gorlin. 1982. Choplifter. Apple II. Broderbund: USA.

Digital Eclipse. 2006. Sega Genesis collection. Playstation2. Sega: USA.

Digital Equipment Corporation. 1968. Hamurabi. PDP-8. Digital Equipment Corporation, USA.

Digital Extremes. 2012. The Darkness II. Microsoft windows, Play Station 3, and Xbox360. 2K games: USA.

Digital Pictures. 1992. Night trap. Sega CD. Sega: USA.

DMA Design. 1997. Grand theft auto. MS-DOS. ASC Games: United Kingdom.

DMA Design. 1999. Grand theft auto 2. Microsoft Windows. Rocstar Games: United Kingdom.

Don Daglow. 1975. The dungeon. PDP-10. Private development: USA.

Double Fine Productions. 2015. Broken age. Microsoft Windows. Double Fine Productions: USA.

Doug Smith. 1983. Lode runner. Apple II. Broderbund: USA.

DreamWorks Interactive. 2000. Medal of honor: underground. PlayStation. EA Games: USA.

EA DICE. 2018. Battlefield V. Microsoft Windows. Electronic Arts: Sweden.

EA Redwood Shores. 2009. The godfather II. Microsoft Windows. EA: USA.

Edmund McMillen. 2011. Binding of Isaac. Microsoft Windows. Edmund McMillen: USA.

Eek! Games, LLC. 2017. House party. Microsoft Windows. Eek! Games, LLC: USA.

Eighting. 2008. Castelvania judgment. Wii. Konami: Japan.

Eidos Montreal. 2011. Deus ex: human revolution. Microsoft Windows. Square Enix: Canada.

Eidos Montreal. 2014. Deus ex: the fall. iOS. Square Enix: Canada.

Eidos Montreal. 2016. Deus ex: mankind divided. Microsoft Windows. Square Enix: Canada.

Ensemble Studios. 1997. Age of empires. Microsoft Windows. Microsoft: USA.

Ensemble Studios. 1999. Age of empires II. Microsoft Windows. Microsoft: USA.

Epic Games. 1999. Unreal tournament. Microsoft Windows. GT Interactive Software: USA.

Epic Games. 2006. Gears of war. Microsoft Windows, Xbox 360. Microsoft Game Studios: USA.

Epic Games. 2008. Gears of war 2. Xbox 360. Microsoft Game Studios: USA.

Epic Games. 2011. Gears of war 3. Xbox 360. Microsoft Game Studios: USA.

Epic Games. 2017. Fortnite battle royale. Microsoft Windows, Xbox One, iOS. Epic Games: USA.

Epic MegaGames. 1998. Unreal. Microsoft Windows. GT Interactive: USA.

Eul, Steve Feak, IceFrog. 2003. Defense of the ancients. Microsoft Windows. Private development: USA.

Eurocom. 1999. Mortal kombat gold. Dreamcast. Midway: United Kingdom.

Feelplus. 2011. Mindjack. Play Station 3 and Xbox360. Square Enix, Japan.

Firaxis Games. 1999. Alpha centauri. Microsoft Windows. Electronic Arts: USA.

FTL Games. 1987. Dungeon master. Atari ST. FTL Games: USA.

Frictional Games. 2010. Amnesia: the dark descent. Linux, OS X, Windows. Frictional Games: Sweden.

FromSoftware. 2011. Dark souls. PlayStation 3. Namco Bandai Games: Japan.

FromSoftware. 2014. Dark souls II. PlayStation 3. Namco Bandai Games: Japan.

FromSoftware. 2016. Dark souls III. PlayStation 4. Namco Bandai Games: Japan.

Galactic Cafe. 2011. Stanley parable. Microsoft Windows. Galactic Cafe: USA.

Game Arts. 2008. Super smash bros. brawl. Wii. Nintendo: Japan.

Game Freak. 1998. Pokemon red and blue. Game Boy. Nintendo: Japan.

Gamelab. 2004. Diner dash. Microsoft Windows. PlayFirst: USA.

Gameloft. 2007. Prince of Persia Classic. iOS. Xbox360, Playstation3. Ubisoft: USA.

General Computer Corporation. 1982. Ms. Pac-Man. Arcade. Midway: USA.

Gonzo Games. 2014. Q\*bert rebooted. IOS and Android. Sideline amusements: USA.

Gottlieb. 1982. Qbert. Arcade. Gottlieb: USA.

Grasshopper Manufacture. 2012. Lolipop chainsaw. Play Station 3 and Xbox360. Warner Bros Interactive entertainment, USA.

Gray Matter Interactive. 2001. Return to castle Wolfenstein. Microsoft Windows. Activision: USA.

Gregory Yob. 1973. Hunt the wumpass. PC. People's Computer Company: USA.

Harmonix. 2005. Guitar hero. PlayStation2. RedOctane: USA.

Hijinks Studios. 2009. Frogger returns. PlayStation 3. Konami: Japan.

ICOM Simulations. 1993. Dracula unleashed. MS-DOS. Viacom New Media: USA.

id Software. 1992. Wolfenstein 3d. DOS. Apogee Software: USA.

id Software. 1993. Doom. MS-DOS. List: USA.

id Software. 1996. Quake. MS-DOS. GT Interactive: USA.

id Software. 1997. Quake II. MS-DOS. GT Interactive: USA.

id Software. 1999. Quake III arena. MS-DOS. GT Interactive: USA.

id Software. 2016. Doom. Windows. Bethesda Softworks: USA.

id Software. 2020. Doom eternal. Windows. Bethesda Softworks: USA.

Infinity Ward. 2013. Call of duty ghosts. Microsoft Windows. Activision: USA.

Infocom. 1986. Moonmist. Amiga. Infocom: USA.

Intelligent Systems. 2004. Paper Mario: the thousand year door. GameCube. Nintendo: Japan.

Intelligent Systems. 2007. Super paper mario. Wii. Nintendo: Japan.

Interceptor Entertainment. 2013. Rise of the triad. Microsoft Windows. Apogee Software: USA.

Interplay Production. 1985. Bard's tale. Apple II. Electronic Arts: USA.

Interplay Production. 1988. Bard's tale III: thief of fate. Apple II, Amiga. Electronic Arts: USA.

Interplay Productions. 1997. Fallout. MS-DOS. Interplay Productions: USA.

Ion Storm. 2000. Deus ex. Microsoft Windows. Eidos Interactive: USA.

Ion Storm. 2003. Deus ex: invisible war. Microsoft Windows. Eidos Interactive: USA.

Irem. 1982. Moon Patrol. Arcade. Irem: Japan.

Irem. 1987. R-type. Arcade. Nintendo: Japan.

Irrational Games. 1999. System shock 2. Microsoft Windows. Electronic Arts: USA.

Irrational Games. 2013. Bioshock infinite. Microsoft Windows. 2K Games: USA.

Jeff Sember & Don Mattrick. 1982. Evolution. Apple II. Sydney Development Corp: Australia.

Jordan Mechner. 1984. Karateka. Apple II. Brodebund: USA.

Jordan Mechner. 2012. Karateka. X-box 360. Liquid Entertainment: USA.

Jim Schwaiger. 1977. Oubliette. PLATO. Private development: USA.

King. 2012. Candy crush saga. IOS and Android. King: Malta.

Kojima Productions. 2008. Metal gear solid 4. PlayStation 3. Knoami: Japan.

Konami. 1981. Froggr. Arcade. Sega: Japan.

Konami. 1982. Pooyann. Arcade. Stern: Japan.

Konami. 1983. Gyruss. Arcade. Centuri: Japan.

Konami. 1985. Gadius. Arcade. Konami: Japan.

Konami. 1986. Castelvania. Family Computer Dist System. Konami: Japan.

Konami. 1987. Contra. Arcade. Konami: Japan. a

Konami. 1987. Metal gear. NES. Ultra Games: Japan. b

Konami. 1988. Castelvania II: Simon's quest. NES. Konami: Japan. a

Konami. 1988. Haunted castle. Arcade. Konami: Japan. b

Konami. 1989. Castelvania: the adventure. Game Boy. Konami: Japan. a

Konami. 1989. Castelvania III: Dracula's curse. NES. Konami: Japan. b

Konami. 1989. Teenage mutant ninja turtles. Arcade. Konami: Japan. c

Konami. 1991. Castelvania II: Belmont's revenge. Game Boy. Konami: Japan. a

Konami. 1991. Super castelvania IV. SNES. Konami: Japan. B

Konami. 1992. X-men. Arcade. Konami: Japan.

Konami. 1993. Castelvania: bloodlines. Sega Genesis. Konami: Japan.

Konami. 1995. Castelvania: Dracula X. SNES. Konami: Japan.

Konami. 1999. Dance dance revolution. Arcade. Konami: Japan.

Konami. 2007. Castelvania: rondo of blood. PlayStation Portable. Konami: Japan.

Konami. 2003. Castelvania: lament of innocence. PlayStation2. Konami: Japan.

Konami. 2005. Castelvania: dawn of sorrow. Nintendo DS. Konami: Japan. a

Konami. 2005. Castelvania: curse of darkness. PlayStation2. Konami: Japan. b

Konami. 2006. Castelvania: portrait of ruin. Nintendo DS. Konami: Japan.

Konami. 2007. Castelvania: the Dracula X chronicles. PlayStation Portable. Konami: Japan. B

Konami. 2008. Castelvania: order of ecclesia. Nintendo DS. Konami: Japan.

Konami Computer Entertainment Japan. 1998. Metal gear solid. PlayStation. Knoami: Japan.

Konami Computer Entertainment Japan. 2001. Metal gear solid 2. PlayStation 2. Knoami: Japan.

Konami Computer Entertainment Japan. 2004. Metal gear solid 3. PlayStation 2. Knoami: Japan.

Konami Computer Entertainment Kobe. 1999. Castelvania: legacy of darkness. Nintendo 64.  
Konami: Japan.

Konami Computer Entertainment Kobe. 2001. Castelvania: circle of the moon. Game Boy Advance.  
Konami: Japan.

Konami Computer Entertainment Nagoya. 1998. Castelvania legends. PlayStation. Konami: Japan.

Konami Computer Entertainment Tokyo. 1997. Castelvania: symphony of the night. PlayStation.  
Konami: Japan.

Konami Computer Entertainment Tokyo. 1999. Silent hill. PlayStation. Konami: Japan.

Konami Computer Entertainment Tokyo. 2002. Castelvania: harmony of dissonance. Game Boy  
Advance. Konami: Japan.

Konami Computer Entertainment Tokyo. 2003. Castelvania: aria of sorrow. Game Boy Advance.  
Konami: Japan.

Konami KCET. 2001. Castelvania chronicles. PlayStation. Konami: Japan.

Larian Studios. 2014. Divinity original sin. Windows. Larian Studios: Belgium.

Lionhead Studios. 2001. Black and white. Microsoft Windows. Electronic Arts: United Kingdom.

Lionhead Studios. 2005. Black and white 2. Microsoft Windows. Electronic Arts: United Kingdom.

Looking Glass Studios. 1998. Thief: the dark project. Microsoft Windows. Edios Interactive: United

Kingdom.

Looking Glass Technologies. 1994. System shock. MS-DOS. Origin Systems: USA.

MachineGames. 2014. Wolfenstein: the new order. Microsoft Windows. Bethesda Softworks:  
Sweden.

MachineGames. 2017. Wolfenstein: the new colossus. Microsoft Windows. Bethesda Softworks:  
Sweden.

MachineGames. 2019. Wolfenstein: youngblood. Microsoft Windows. Bethesda Softworks:  
Sweden.

Marvin Glass and Associates. 1983. Tapper. Arcade. Bally Midway: USA.

Maxis. 1989. Sim city. Amiga, PC. Maxis: USA.

Maxis. 2000. The sims. Microsoft Windows. Electronic Arts: USA.

MercuryStream. 2010. Castelvania: lords of shadow. PlayStation3. Konami: Japan.

MercuryStream. 2013. Castelvania: mirror of fate. Nintendo 3DS. Konami: Japan.

MercuryStream. 2014. Castelvania: lords of shadow 2. PlayStation3, Microsoft Windows. Konami:  
Japan.

Michael Abbot and Matthew Alexander. 1983. Hard Hat Mack. Apple II. Electronic Arts: USA.

Micro Fun. 1983. Dino eggs. Apple II. Micro Fun: USA.

MicroProse. 1991. Civilization. MS-DOS. MicroProse: USA.

MicroProse. 1996. Civilization II. MS-DOS. MicroProse: USA.

Midway. 1992. Mortal kombat. Arcade. Midway: USA.

Midway. 1993. Mortal kombat II. Arcade. Midway: USA.

Midway. 1995. Mortal kombat 3. Arcade. Midway: USA. a

Midway. 1995. Ultimate mortal kombat 3. Arcade. Midway: USA. b

Midway. 1997. Mortal kombat 4. Arcade. Midway: USA.

Midway, Avalanche Software. 1996. Mortal kombat trilogy. Nintendo 64, PlayStation. Williams  
Entertainment: USA.

Midway. 2002. Mortal kombat: deadly alliance. GameCube, PlayStation2. Midway: USA.

Midway. 2004. Mortal kombat: deception. PlayStation2, Xbox. Midway: USA.

Midway. 2006. Mortal kombat: unchained. PlayStation Portable. Midway: USA. a

Midway Studios Los Angeles. 2005. Mortal kombat: Shaolin monks. PlayStation2, Xbox.. Midway: USA.

Midway. 2006 Mortal kombat: armageddon. PlayStation2, Xbox. Midway: USA. b

Midway. 2008. Mortal kombat versus DC universe. PlayStation2, Xbox. Midway: USA.

Mike Bithell. 2010. Thomas was alone. Microsoft Windows. Mike Bithell: United Kingdom.

Mojang. 2011. Minecraft. Microsoft Windows. Mojang: Sweden.

Monolith Productions. 2017. Shadow of war. Microsoft Windows. Warner Bros. Interactive Entertainment.

Muse Software. 1981. Castle Wolfenstein. Apple II. Muse Software: USA.

Namco. 1980. Pac-Man. Arcade. Midway: Japan.

Namco. 1981. Galaga. Arcade. Midway: Japan. a

Namco. 1981. Rally-x. Arcade. Midway: Japan. b

Namco. 1982. Pole Position. Arcade. Atari: Japan.

Namco. 1983. Mappy. Arcade. Midway Games: Japan. a

Namco. 1983. Xevious. Arcade. Atari: Japan. b

Namco. 1985. Baraduke. Arcade. Namco: Japan.

Namco. 1994. Tekken. Arcade, Playstation. Namco: Japan.

Namco. 2004. Katamari damacy. PlayStation 2. Namco: Japan.

Naughty dog. 1996. Crash bandicoot. PlayStation. Sony Computer Entertainment: USA.

Naughty Dog. 2013. The last of us. PlayStation3. Sony Computer Entertainment: Japan.

Naughty Dog. 2017. Uncharted: the lost legacy. PlayStation4. Sony Interactive Entertainment: USA.

NetherRealm Studios. 2011. Mortal kombat. PlayStation3, Xbox 360. Warner Bros. Interactive Entertainment: USA.

NetherRealm Studios. 2015. Mortal kombat X. iOS, Microsoft Windows. Warner Bros. Interactive Entertainment: USA.

NetherRealm Studios. 2019. Mortal kombat 11. Microsoft Windows, PlayStation4, Xbox One.

Warner Bros. Interactive Entertainment: USA.

New World Computing. 1995. Heroes of might and magic. MS-DOS. New World Computing: USA.

New World Computing. 1996. Heroes of might and magic II. MS-DOS. The 3DO Company: USA.

New World Computing. 1999. Heroes of might and magic III. Microsoft Windows. The 3DO Company: USA.

Nexon. 2017. Lode Runner 1. Andriod. Tozai Games: Korea.

Niantic. 2016. Pokemon go. iOS. Niantic: USA.

Nintendo Creative Department. 1985. Super mario brothers. NES. Nintendo: Japan.

Nintendo EAD. 1986. The legend of Zelda. NES. Nintendo: Japan.

Nintendo EAD. 1988. Super Mario bros 2. NES. Nintendo: Japan.

Nintendo EAD. 1990. Super Mario bros 3. NES. Nintendo: Japan.

Nintendo EAD. 1996. Pilotwings 64. Nintendo 64. Nintendo, Japan. a

Nintendo EAD. 1996. Super Mario 64. Nintendo 64. Nintendo: Japan. b

Nintendo EAD. 1998. The legend of Zelda: ocarina of time. Nintendo 64. Nintendo: Japan.

Nintendo EAD. 2005. Nintendogs. Nintendo DS. Nintendo: Japan.

Nintendo EAD. 2006. Wii sports. Wii. Nintendo: Japan.

Nintendo EAD. 1993. Star fox. SNES. Nintendo: Japan.

Nintendo EAD. 1997. Star fox 64. Nintendo 64. Nintendo: Japan.

Nintendo EAD. 2001. Animal crossing. Game Cube. Nintendo: Japan. a

Nintendo EAD. 2001. Pikmen. Game Cube. Nintendo: Japan. b

Nintendo EAD. 2005. Animal crossing: wild world. Nintendo DS. Nintendo: Japan.

Nintendo EAD. 2013. Animal crossing: new leaf. Nintendo 3DS. Nintendo: Japan.

Nintendo EAD 2. 2006. Wii play. Wii. Nintendo: Japan.

Nintendo EAD 5. 2008. Wii fit. Wii. Nintendo: Japan.

Nintendo R&D1. 1981. Donkey kong. Arcade. Nintendo: Japan.

Nintendo R&D1. 1984. Excite bike. NES. Nintendo: Japan.

Nintendo R&D1. 1985. Duck hunt. NES. Nintendo: Japan.



Nintendo R&D1. 1987. Metriod. NES. Nintendo: Japan.

Nintendo R&D1. 2004. Metroid: zero mission. Game boy advance. Nintendo: Japan.

Nintendo R&D3. 1984. Punch-out!! Arcade. Nintendo: Japan.

Nintendo Software Technology. 2006. Metroid prime hunters. Nintendo DS. Nintendo: Japan.

Obsidian Entertainment. 2004. Star wars: knights of the old republic II. Xbox. LucasArts: USA

Obsidian Entertainment. 2006. Neverwinter nights 2. Microsoft Windows. Atari: USA.

Obsidian Entertainment. 2010. Fallout: New Vegas. Microsoft Windows. Bethesda Softworks, USA

O Interactive. 2007. Kane and Lynch. Microsoft windows, Play Station 3, and Xbox360. Eidos Interactive, UK.

On-Line Systems. 1980. Mystery house. Apple II. On-Line Systems: USA. a

On-Line Systems. 1980. The wizard and the princess. Apple II. On-Line Systems: USA. b

Origin Systems. 1981. Ultima I. Apple II. Origin Systems: USA.

Origin Systems. 1982. Ultima II. Apple II. Origin Systems: USA.

Origin Systems. 1983. Ultima III. Apple II. Origin Systems: USA.

Origin Systems. 1985. Ultima IV. Apple II. Origin Systems: USA.

Origin Systems. 1988. Ultima V. Apple II. Origin Systems: USA.

Origin Systems. 1990. Ultima VI. DOS. Origin Systems: USA.

Origin Systems. 1992. Ultima VII: the black gate. DOS. Origin Systems: USA.

Origin Systems. 1993. Ultima VII: serpent's isle. DOS. Origin Systems: USA.

Origin Systems. 1994. Ultima VIII. DOS. Origin Systems: USA.

Origin Systems. 1997. Ultima online. Microsoft Windows. Electronic Arts: USA.

Origin Systems. 1999. Ultima IX. Microsoft Windows. Electronic Arts: USA.

Paradox Development Studio. 2001. Europa Universalis. Microsoft Windows. Strategy First: Sweden.

Paradox Development Studio. 2002. Hearts of iron. Microsoft Windows. Strategy First: Sweden.

Paradox Entertainment. 2003. Victoria. Microsoft Windows. Strategy First: Sweden.

Paradox Development Studio. 2004. Crusader kings. Microsoft Windows. Strategy First: Sweden.

People can Fly. 2013. Gears of war judgment. Xbox 360. Microsoft Studios: Poland.

PlatinumGames. 2009. Bayonetta. Xbox 360. Sega, Japan.

PlatinumGames. 2012. Bayonetta 2. Xbox 360. Sega, Japan.

Project Soul. 1995. Soul edge. Arcade. Namco: Japan.

Project Soul. 1998. Soulcaliber. Arcade. Namco: Japan.

Project Soul. 2002. Soulcaliber II. Arcade. Namco: Japan.

Project Soul. 2005. Soulcaliber III. PlayStation2. Namco: Japan.

Project Soul. 2008. Soulcaliber IV. PlayStation3. Namco: Japan.

Project Soul. 2012. Soulcalibur V. PlayStation3. Namco Bandai Games: Japan.

Rare. 1991. Battle toads. NES. Tradewest: United Kingdom.

Rare. 1994. Killer instinct. Arcade. Midway: United Kingdom.

Rare. 1997. Goldeneye 007. Nintendo 64. Nintendo: United Kingdom.

Rare. 1998. Banjo kazooie. Nintendo 64. Nintendo: Japan.

Raven Software. 2009. Wolfenstein. Microsoft Windows. Activision: USA.

Ray Tobey. 1984. Sky fox. Apple II. Electronic Arts: USA.

Retro Studios. 2004. Metroid prime 2: echoes. Wii. Nintendo: USA.

Retro Studios. 2007. Metroid prime 3: corruption. Wii. Nintendo: USA.

Riot Games. 2009. League of legends. Microsoft Windows. Riot Games: USA.

Robert Koeneke. 1983. Moria. VAX-11. Private development: USA.

Rockstar North. 2004. Grand theft auto San Andres. Microsof Windows. Rocstar Games: United Kingdom.

Rockstar North. 2013. Grand theft auto V. PlayStation3. Rockstar Games: United Kingdom.

Rocksteady Studios. 2011. Batman: Arkham city. PlayStation3. Warner Bros Interactive Entertainment: United Kingdom.

Rogue Entertainment. 2000. American McGee's Alice. Microsoft Windows. Electronic Arts: USA.

Rovio Entertainment. 2009. Angry birds. iOS. Chillingo: Finland.

Sanctuary Woods. 1994. Hawaii high: the mystery of the tiki. Windows 3.x. Tyler McKenzie: USA.

SCE Santa Monica Studio. 2005. God of war. PlayStation 2. Sony Computer Entertainment, USA

SCE Santa Monica Studio. 2007. God of war II. Playstation 2. Sony Computer Entertainment, USA

SCE Santa Monica Studio. 2010. God of war III. Playstation 3. Sony Computer Entertainment, USA. a

SCE Santa Monica Studio. 2010. God of war: Ghost of Sparta. PlayStation Portable. Sony Computer Entertainment, USA. b

SCE Santa Monica Studio. 2013. God of war: Ascension. PlayStation 3. Sony Computer Entertainment, USA

SCE Santa Monica Studio. 2008. God of war: Chains of Olympus. PlayStation Portable. Sony Computer Entertainment, USA.

Scott Cawthon. 2014. Five nights at Freddy's. Microsoft Windows. Scott Cawthon: USA.

SE Software. 1984. Conan: hall of Volta. Apple II. Datasoft: USA.

Secret Level. 2008. Golden axe: beast rider. PlayStation 3. Sega: USA.

Sega. 1982. Zaxxon. Arcade. Sega: Japan.

Sega. 1989. Golden axe. Arcade. Sega: Japan.

Sega. 1992. Golden axe II. Sega Genesis. Sega: Japan.

Sega. 1995. Golden axe III. Sega Genesis. Sega: Japan.

Sega. 1991. Streets of rage. Sega Genesis. Sega: Japan.

Sega. 1992. Streets of rage 2. Sega Genesis. Sega: Japan.

Sega. 1994. Streets of rage 3. Sega Genesis. Sega: Japan.

Sega. 2003. Sega Ages 2500 Vol. 5: Golden Axe. Playstation2. Sega: Japan.

Sega. 2012. Binary domain. Xbox 360. Sega. Japan.

Sega AM1. 1992. Golden axe: death adder's revenge. Arcade. Sega: USA.

Sega AM1. 1996. Golden axe: the duel. Saturn. Sega: USA.

Sega-AM2. 1995. Virtua fighter. Arcade. Sega: Japan.

Sierra On-Line. 1983. Sammy Lightfoot. Apple II. Sierra On-Line: USA.

Sierra On-Line. 1984. King's quest. IBM. Sierra On-Line: USA.

Sierra On-Line. 1985. King's quest II: romancing the throne. MS-DOS. Sierra On-Line: USA.

Sierra On-Line. 1986. King's quest III: to heir is human. MS-DOS. Sierra On-Line: USA.

Sierra On-Line. 1988. King's quest IV: the perils of Rosella. MS-DOS. Sierra On-Line: USA.

Sierra On-Line. 1989. Space Quest III. DOS. Sierra On-Line: USA.

Sierra On-Line. 1995. The beast within: a Gabriel Knight mystery. MS-DOS. Sierra On-Line: USA.

Sierra On-Line. 1995. Phantasmagoria. MS-DOS. Sierra On-Line: USA. b

Sierra On-Line. 1995. Space Quest 6. DOS. Sierra On-Line: USA. c

Sierra On-Line. 1996. Phantasmagoria: a puzzle of flesh. MS-DOS. Sierra On-Line: USA.

SIE Santa Monica Studio. 2018. God of war. PlayStation4. Sony Interactive Entertainment: USA.

Simogo. 2013. Year walk. IOS. Simogo: Sweden.

Sirius Software. 1983. Plasmania. Apple II. Sirius Software: USA.

Spark Unlimited. 2004. Call of duty: finest hour. Game Cube, PlayStation2, Xbox. Activision: USA.

Square. 1987. Final fantasy. NES. Nintendo: Japan.

Square. 1991. Final fantasy IV. Super NES. Square: Japan.

Square. 1994. Final fantasy VI. Super NES. Square: Japan.

Square. 1995. Chrono trigger. Super NES. Square: Japan.

Square. 1997. Final fantasy VII. PlayStation. Sony Computer Entertainment: Japan.

Square. 1999. Final Fantasy VIII. PlayStation. Square: Japan.

Square. 2000. Final Fantasy IX. PlayStation. Square: Japan.

Square Enix. 2006. Final Fantasy XII. PlayStation2. Square Enix: Japan.

Square Enix 1st Production Department. 2009. Final Fantasy XIII. PlayStation3. Square Enix: Japan.

Square Enix 1st Production Department. 2011. Final fantasy XIII-2. PlayStation3. Square Enix:  
Japan.

Square Enix 1st Production Department. 2013. Lightning returns: final fantasy XIII. PlayStation3.

Square Enix: Japan.

Square Product. 2001. Final Fantasy X. PlayStation2. Square Electronic Arts: Japan.

Square Product. 2003. Final Fantasy X-2. PlayStation2. Square Enix: Japan.

Stormfront Studios. 1991. Neverwinter nights. MS-DOS. Strategic Simulations: USA.

Sun Electronics. 1982. Kangaroo. Arcade. Sun Electronics: Japan.

Syzygy Engineering. 1971. Computer space. Arcade. Nutting Associates: USA.

Taito. 1978. Space invaders. Arcade. Midway: Japan.

Taito. 1982. Front Line. Arcade. Taito: Japan. a

Taito. 1982. Jungle hunt. Arcade. Taito: Japan. b

Taito. 1986. Arkanoid. Arcade. Romstar: Japan. a

Taito. 1986. Bubble bobble. Arcade. Romstar: Japan. b

Team Ninja. 2001. Dead or alive 3. Xbox. Tecmo: Japan.

Team Ninja. 2003. Dead or alive xtreme beach volley ball. Xbox. Tecmo: Japan.

Team Ninja. 2010. Metroid: other M. Nintendo Wii. Nintendo, Japan.

Team Ninja. 2019. Dead or alive 6. Microsoft Windows. Koei Tecmo Games: USA.

Team Tachyon. 2010. Quantum theory. Play Station 3 and Xbox360. Tecmo, Japan.

Technos Japan. 1987. Double dragon. Arcade. Taito: Japan.

Telltale Games. 2009. Tales of Monkey Island. Windows. Telltale Games: USA.

Telltale Games. 2012. The walking dead. IOS and Android. Telltale Games: USA.

Terminal Reality. 2002. BloodRayne. Xbox. Majesco Entertainment: USA.

Terrible Toybox. 2017. Thimbleweed park. Microsoft Windows. Terrible Toybox: USA.

The Chinese Room. 2012. Dear ester. Microsoft Windows. The Chinese Room: United Kingdom.

The Chinese Room. 2013. Amnesia: a machine for pigs. Microsoft Windows. Frictional Games: Sweden.

The Coalition. 2016. Gears of war 4. Microsoft Windows. Microsoft Studios: Canada.

The Fullbright Company. 2013. Gone home. Microsoft Windows. The Fullbright Company: USA.

The Odd Gentlemen. 2015. King's Quest. Microsoft Windows. Activision: USA.

Titan Studios. 2009. Fat princess. PlayStation3. Sony computer Entertainment: USA.

Toys for Bob. 1992. Star control 2. OS X. Accolade, USA.

Tozai Games. 2012. Lode runner classic. Windows Phone 7, Android. Tozai Games: USA.

Treyarch. 2015. Call of duty black ops III. Microsoft Windows. Activision: USA.

Treyarch. 2018. Call of duty black ops 4. Microsoft Windows. Activision: USA.

Twisted Pixel Games. 2009. 'Splosion man. Xbox 360. Microsoft Game Studios: USA.

Ubisoft pictures. 2003. Beyond good and evil. PlayStation2. Microsoft Windows. Ubisoft: France.

Ubisoft Montreal. 2010. Assassin's creed: brotherhood. PlayStation3. Ubisoft: Canada.

Ubisoft Montreal. 2012. Assassin's creed: brotherhood III. PlayStation3. Ubisoft: Canada. a

Ubisoft Montreal. 2012. Assassin's creed: liberation. PlayStation4, Nintendo Switch, Xbox One.  
Ubisoft: Canada. b

Ubisoft Montreal. 2014. Assassin's creed: unity. Microsoft Windows. Ubisoft: Canada.

Ubisoft Quebec. 2015. Assassin's creed: syndicate. Microsoft Windows, PlayStation4, Xbox One.  
Ubisoft: Canada.

Ubisoft Montreal. 2017. Assassin's creed: origins. Microsoft Windows, PlayStation4, Xbox One.  
Ubisoft: Canada.

Ubisoft Quebec. 2018. Assassin's creed: odyssey. Microsoft Windows, PlayStation4, Xbox One.  
Ubisoft: Canada.

Valve. 1998. Half-life. Windows. Sierra Studios: USA.

Valve. 2000. Counter-strike. Windows, Xbox. Sierra Studios: USA.

Valve. 2004. Half-life 2. Windows. Valve: USA.

Valve. 2009. Left 4 dead 2. Microsoft Windows. Valve: USA.

Valve. 2020. Half-life Alyx. Microsoft Windows. Valve: USA.

Verant Interactive. 1999. Everquest. Microsoft Windows. Sony Online: USA.

Victor Interactive Software. 2007. Harvest moon boy and girl. PlayStation3. Natsume: Japan. a

Victor Interactive Software. 2007. Harvest moon DS cute. Nintendo DS. Natsume: Japan. b

Vid Kidz. 1982. Robotron 2084. Arcade. Williams Electronics: USA.

Visceral Games. 2010. Dante's inferno. Xbox 360. Electronic Arts: USA.

Volition. 2011. Red Faction Armageddon. Microsoft windows, Play Station 3, and Xbox360. THQ,  
USA.

Warm Lamp Games. 2016. Beholder. Linux. Alawar Entertainment: Russia.

WayForward Technologies. 2012. Double dragon neon. PlayStation 3. Majesco Entertainment: USA

Westwood Studios. 1995. Command and conquer. MS-DOS. Virgin Interactive Entertainment:  
USA.

William Crowther. 1976. Colossal cave adventures. PDP-10. Private development: USA.

Williams Electronics. 1982. Joust. Arcade. Williams Electronics: USA.

Yacht Club Games. 2014. Shovel knight. Microsoft Windows, Xbox One, OS X. Yacht Club Games:

USA.

Zynga. 2009. FarmVille. Facebook. Zynga: USA.

## **Videos, Movies, and Television Shows**

BabyZone. 2017. Wolfenstein: the New Colossus—you hate Sigrun? This is her story. [Online].

Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=Mk7O8miq0sY>. [Accessed: 10, April, 2020].

BasedVidya. 2015. Bayonetta and the defense of male sexuality [Online]. Available at:

<https://www.youtube.com/watch?v=DqEG0BH2nXw&t=174> [Accessed: 12 October 2017].

Beauty and the geek: season 1, episode 1. 2005. [Televisions broadcast] The CW television network:

A. Kutchner, N. Santora, J.D. Roth, J. Goldberg, T. Nelson, and J. Foy.

Beauty and the geek: season 1, episode 2. 2005. [Televisions broadcast] The CW television network:

A. Kutchner, N. Santora, J.D. Roth, J. Goldberg, T. Nelson, and J. Foy.

Beauty and the geek: season 1, episode 4. 2005. [Televisions broadcast] The CW television network:

A. Kutchner, N. Santora, J.D. Roth, J. Goldberg, T. Nelson, and J. Foy.

Beauty and the geek: season 1, episode 6. 2005. [Televisions broadcast] The CW television network:

A. Kutchner, N. Santora, J.D. Roth, J. Goldberg, T. Nelson, and J. Foy.

Beauty and the geek: season 1, episode 7. 2005. [Televisions broadcast] The CW television network:

A. Kutchner, N. Santora, J.D. Roth, J. Goldberg, T. Nelson, and J. Foy.

Beauty and the geek: season 2, episode 6. 2006. [Televisions broadcast] The CW television network:

A. Kutchner, N. Santora, J.D. Roth, J. Goldberg, T. Nelson, and J. Foy.

Beauty and the geek: season 2, episode 8. 2006. [Televisions broadcast] The CW television network:

A. Kutchner, N. Santora, J.D. Roth, J. Goldberg, T. Nelson, and J. Foy.

Beauty and the geek: season 3, episode 1. 2007. [Televisions broadcast] The CW television network:

A. Kutchner, N. Santora, J.D. Roth, J. Goldberg, T. Nelson, and J. Foy.

Beauty and the geek: season 4, episode 1. 2007. [Televisions broadcast] The CW television network:

A. Kutchner, N. Santora, J.D. Roth, J. Goldberg, T. Nelson, and J. Foy.

Beauty and the geek: season 4, episode 5. 2007. [Televisions broadcast] The CW television network:

A. Kutchner, N. Santora, J.D. Roth, J. Goldberg, T. Nelson, and J. Foy.

Big Bang Theory: the change constant. 2019. [Television Broadcast]. CBS. C. Lorre, B. Prady, and S. Molaro.

Big Bang Theory: the procreation calculation. 2018. [Television Broadcast]. CBS. C. Lorre, B. Prady, and S. Molaro.

Big Bang Theory: the stockholm syndrom. 2019. [Television Broadcast]. CBS. C. Lorre, B. Prady, and S. Molaro.

Chibihime. 2019. TERA shop updates. [Online]. Available at: <https://www.youtube.com/playlist?list=PL6YteijYQo0AdAn9GMNnaTjbbqryW2DHo>. [Accessed: 10, April, 2020].

crossassaulttharass. 2012. Day 1: sexual harassment on Cross Assault. [Online]. Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=0SLDgPbjp0M> [Accessed 22, March, 2018].

Duo Maxwell. 2014. Castanics are gay. [Online]. Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=gUtTOckaLXg>. [Accessed: 19 April 2020].

ERB. 2012. Master Chief vs. Leonidas epic rap battles of history. [Online]. Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=mgVwv0ZuPhM>. [Accessed: 25 November 2018].

GamingBolt. 2019. Wolfenstein: the New Order full story-before you play Wolfenstein: Youngblood. [Online]. Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=EFZOpJQkYyM>. [Accessed: 10, April, 2020].

Imperial Games. 2016. My thought on gender assignment in Rust. [online] Available at: [https://www.youtube.com/watch?v=anm-an\\_i\\_Ec](https://www.youtube.com/watch?v=anm-an_i_Ec) [Accessed 30 November 2017].

The forty year old virgin. 2005. [Film] USA: Apatow Productions.

pete1038699. 2012. Cross Assault-day -elimination and interview. [Online]. Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=X6Ii-5KknyY> [Accessed 22, March, 2018].

Philibooster. 2017. Wolfenstein: the New Order-story summary. [Online]. Available at: [https://www.youtube.com/watch?v=\\_6UEiep\\_-mI](https://www.youtube.com/watch?v=_6UEiep_-mI). [Accessed: 10, April, 2020].

Piers Nivans. 2018. TERA Online. [Online]. Available at: [https://www.youtube.com/playlist?list=PLeUk6eJrS5Yy2nYkkzEEKJmzSBS1\\_9h6U](https://www.youtube.com/playlist?list=PLeUk6eJrS5Yy2nYkkzEEKJmzSBS1_9h6U). [Accessed: 10, April, 2020].

PoporiGaming. 2019. TERA online costumes all races 2018. [Online]. Available at: <https://www.youtube.com/playlist?list=PLVgJs44ZwjeX6HCoha5QUzqHrDt6pDJv2>. [Accessed: 10, April, 2020].



Prince of Persia: sands of time. 2010. [Film] USA: Walt Disney Pictures.

Rampage. 2018. [Film] USA: New Line Cinema.

The Simpsons: das bus. 1998. [Televisions broadcast] Fox Network: D. Cohen.

The Simpsons: husbands and knives. 2007. [Televisions broadcast] Fox Network: M. Selman.

The Simpsons: married to the blob. 2014. [Televisions broadcast] Fox Network: T. Long.

The Simpsons: mayored to the mob. 1998. [Televisions broadcast] Fox Network: R. Hauge.

The Simpsons: treehouse of horror X. 1999. [Televisions broadcast] Fox Network: D. Cary, T. Long, and R. Hauge.

The Simpsons: worst episode ever. 2001. [Televisions broadcast] Fox Network: L. Doyle

Tron. 1982. [Film] USA: Walt Disney and Lisberger-Kushner Productions.

Weird science. 1985. [Film] USA: Silver Pictures Hughes Entertainment.

Wreck-it Ralph. 2012. [Film] USA: Walt Disney Pictures.

#### Forums

ArcheAge. 2014. Why do guys play as female characters? Girls play as male characters? [Online]. Available at: <http://forums.archeagegame.com/showthread.php?12636-Why-do-guys-play-asfemale-characters-girls-play-as-male-characters&s=79e3662ef06234d1d4957d415ef504c8>. [Accessed: January 21 2019].

Battle Net. 2018. Males playing female characters. [Online]. Available at: <https://us.battle.net/forums/en/wow/topic/20760837805?page=3>. [Accessed: 10 March 2019].

Battle Net. 2011. Most commonly played class by women? [Online]. Battle Net. Available at: <https://us.battle.net/forums/en/wow/topic/3595347069?page=1>. [Accessed: 10 March 2019].

Battle Net. 2018. Why play female characters? [Online]. Available at: <https://us.battle.net/forums/en/wow/topic/20762317677?page=1>. [Accessed: 10 March 2019].

Birth, movies, death. 2012. On fake geek girls. [Online]. Available at: <https://birthmoviesdeath.com/2012/11/13/on-fake-geek-girls>. [Accessed: 5 June 2019].

BrietBart. 2016. Developer responds to controversy over “Rust” assigning permanent random race and gender to players. [Online]. Available at: <http://www.breitbart.com/tech/2016/04/14/developer-responds-to-controversy-over-rust-assigning-permanent-random-raceand->

gender-to-players/ [Accessed: 28 November 2017].

Fandom. 2014. Is anyone a little sad on the choices of women a male can be with? [Online].

Fandom. Available at: [https://dragonage.fandom.com/wiki/Forum:Is\\_anyone\\_a\\_little\\_sad\\_on\\_the\\_choices\\_of\\_women\\_that\\_a\\_male\\_can\\_be\\_with%3F...](https://dragonage.fandom.com/wiki/Forum:Is_anyone_a_little_sad_on_the_choices_of_women_that_a_male_can_be_with%3F...) . [Accessed: 21, January, 2019].

Fat, Ugly or Slutty (unauthored comment forum). 2020. You play video games so you are fat, ugly, or slutty. [Online]. Fat, Ugly, or Slutty. Available at: <http://fatuglyorslutty.com/>. [Accessed: 9 April 2020].

GameFAQs. 2010. Granted B is a male fantasy...but is she a bad one? Are women offended? [Online]. Available at: <https://www.gamefaqs.com/boards/946346-bayonetta/53111952?Page=2>. [Accessed: 1 December 2017].

GameFAQs. 2015. Has anyone noticed Bayonetta has garnered unintentionally large gay fanbase? [Online]. Available at: <https://gamefaqs.gamespot.com/boards/683293-bayonetta-2/70544545>. [Accessed: 11 August, 2018].

GameFAQs. 2015. Why straight male romance options suck. [Online]. GameFAQs. Available at: <https://gamefaqs.gamespot.com/boards/718650-dragon-age-inquisition/70683140?page=1>. [Accessed: 21 January 2019].b

GameFAQs. 2015. Why there is a lack of romance options for straight males. [Online]. GameFAQs. Available at: <https://gamefaqs.gamespot.com/boards/718650-dragon-ageinquisition/70636758>. [Accessed: January 21 2019]. a

Giant Bomb. 2012. How many hours a week do you play video games on average? [Online]. Available at: <https://www.giantbomb.com/forums/general-discussion-30/how-many-hours-a-week-do-you-play-video-games-on-a-562132/> [Accessed: 16 August 2018].

Giant Bomb. 2015. There's an elephant the bombcrew can't ignore. [Online]. Available at: <https://www.giantbomb.com/forums/bayonetta-2-8756/there-s-an-elephant-the-bombcrew-cant-ignore-1501198/> [Accessed: 12 October 2017].

Go Make me a Sandwich. 2011. Bayonetta and the Male gaze. [Online]. Available at: <https://gomakemeasandwich.wordpress.com/2011/06/03/bayonetta-and-the-malegaze/#>

comments [Accessed: 11 October 2017].

Guild Wars 2. 2015. Female Charr gets male armour. [Online]. Guild Wars 2. Available at: <https://en-forum.guildwars2.com/forum/archive/charr/Female-Charr-gets-Male-Armour>.

[Accessed 10, September, 2017]. a

Guild Wars 2. 2015. Lack of skimpy male clothing. [Online]. Guild Wars 2. Available at: <https://en-forum.guildwars2.com/forum/game/gw2/Lack-of-skimpy-male-clothing>. [Accessed

10, September, 2017]. b

Guild Wars 2. 2015. The Charr and the other 'cute' races. [Online]. Guild Wars 2. Available at: <https://forum-en.gw2archive.eu/forum/game/gw2/The-Charr-and-the-other-cute-races/page/1>.

[Accessed 10, September, 2017]. c

Kotaku. 2016. 50% of Rust characters are now women weather players want it or not. [Online]. Available at: <https://kotaku.com/rust-turns-50-of-its-players-into-women-1770379368>

[Accessed: 28 November 2017].

Kotaku. 2014. I'm a man who plays as a woman in games and I'm definitely not alone. [Online]. Available at: [https://kotaku.com/im-a-man-who-plays-as-a-woman-in-games-and-im-definite-](https://kotaku.com/im-a-man-who-plays-as-a-woman-in-games-and-im-definite-1576592743)

1576592743. [Accessed: January 21 2019].

Kotaku. 2012. Aisha Tyler rants "I've been a gamer since before you could read." [Online].

Available at: <https://kotaku.com/5918084/aisha-tyler-rants-ive-been-a-gamer-since-before-youcould-read>. [Accessed: 5 June 2019].

Kotaku. 2012. The fake threat of fake geek girls. [Online]. 2012. Available at: <https://kotaku.com/the-fake-threat-of-fake-geek-girls-5896920>. [Accessed: 10 June 2019].

Kotaku. 2012. Tomb Raider creators say rape is not a word in their vocabulary. [Online]. Available at: <https://kotaku.com/5922228/tomb-raider-creators-say-rape-is-not-a-word-in-theirvocabulary>.

[Accessed: 16 July 2018].

Kotaku. 2012. Tomb Raider's creators are no longer referring to game's attempted 'rape' scene as an attempted rape scene . In: Kotaku [online] 2012. Available at: <https://kotaku.com/5918193/tomb-raider-creators-are-no-longer-referring-to-games-attempted-rape-scene-as-anattempted-rape-scene>.

[Accessed: 17 July 2018].

Kotaku. 2012. You'll want to protect the new less curvy Lara Croft. [Online]. Available at: <https://kotaku.com/5917400/youll-want-to-protect-the-new-less-curvy-lara-croft> [Accessed: 16 July 2018].

NeoGaf. 2012. You'll want to protect the new Lara Croft. [Online] NeoGaf. Available at: <https://www.neogaf.com/threads/youll-want-to-protect-the-new-lara-croft.478013/> [Accessed: 16 July 2018].

NeoGaf. 2012. You'll want to protect the new Lara Croft. [Online]. Available at: <https://www.neogaf.com/threads/youll-want-to-protect-the-new-lara-croft.478013/> [Accessed: 16 July 2018].

Neoseeker. 2015. A straight male gamer meets dragon age inquisition romance options. [Online]. Neoseeker. Available at: <https://www.neoseeker.com/forums/59359/t2096676-straight-malegamer-meets-dragon-age-inquisition-romance-options/>. [Accessed: January 21 2019].

One Angry Gamer. 2019. Youtubers, gamers locking in debate over Mortal Kombat 11's desexualized females. [Online]. One Angry Gamer.. Available at: <https://www.oneangrygamer.net/2019/02/youtubers-gamers-locked-in-debate-over-mortal-kombat-11sdesexualized-females/77618/>. [Accessed: 6 July 2019].

ONTD Political. 2010 Bayonetta: empowering or exploitive? [Online] Available at: <https://ontdpolitical.livejournal.com/5083070.html> [Accessed: 11 August, 2018].

Reddit. 2017. How common are the 'pretty' Charr? [Online]. Reddit. Available at: [https://www.reddit.com/r/Guildwars2/comments/64u8jd/how\\_common\\_are\\_the\\_pretty\\_charr/](https://www.reddit.com/r/Guildwars2/comments/64u8jd/how_common_are_the_pretty_charr/). [Accessed 10, September, 2017].

Reddit. 2013. I want to talk about “fake geek girls” [Online]. Reddit. Available at: [https://www.reddit.com/r/MensRights/comments/1k4frx/i\\_want\\_to\\_talk\\_about\\_fake\\_geek\\_girls/](https://www.reddit.com/r/MensRights/comments/1k4frx/i_want_to_talk_about_fake_geek_girls/). [Accessed 18 July 2018]. b

Reddit. 2016. New Rust update includes female models—genders are assigned randomly based on Steam ID. [Online]. Available at: [https://www.reddit.com/r/Games/comments/4e2urq/new\\_rust\\_update\\_includes\\_female\\_models\\_gender\\_s/](https://www.reddit.com/r/Games/comments/4e2urq/new_rust_update_includes_female_models_gender_s/) [Accessed: 25 November 2017].

Reddit. 2013. Should feminism and gaming mix? ALL OF MY NO!!! [Online] Reddit. Available at:

[https://np.reddit.com/r/MensRights/comments/1ljk8/should\\_feminism\\_and\\_gaming\\_mix\\_all\\_of\\_my\\_no/cbzw5ty/](https://np.reddit.com/r/MensRights/comments/1ljk8/should_feminism_and_gaming_mix_all_of_my_no/cbzw5ty/) [Accessed 18 July 2018]. a

Reddit. 2013. I want to roll a Castanic or High-Elf male but... [Online]. Reddit. Available at: [https://www.reddit.com/r/TeraOnline/comments/tainh/i\\_want\\_to\\_roll\\_a\\_castanic\\_or\\_high\\_elf\\_male\\_but/](https://www.reddit.com/r/TeraOnline/comments/tainh/i_want_to_roll_a_castanic_or_high_elf_male_but/). [Accessed: 19 April 2020]. c

Reddit. 2014. The safe spaces of nerdy men, feminist migration, and alienation [Online]. Reddit. Available at: [https://www.reddit.com/r/MensRights/comments/2e5xbb/the\\_safe\\_spaces\\_of\\_nerdy\\_men\\_feminist\\_migration/](https://www.reddit.com/r/MensRights/comments/2e5xbb/the_safe_spaces_of_nerdy_men_feminist_migration/). [Accessed 18 July 2018].

Reddit girl gamers. 2014. Implied rape sequence in Bayonetta 2 boss fight. [Online]. Available at: [https://www.reddit.com/r/GirlGamers/comments/2kvbyt/implied\\_rape\\_sequence\\_in\\_bayonetta\\_2\\_boss\\_fight/?sort=old](https://www.reddit.com/r/GirlGamers/comments/2kvbyt/implied_rape_sequence_in_bayonetta_2_boss_fight/?sort=old) [Accessed: 1 December 2017].

Reddit. 2016. Amazing chest ahead! [Online]. Available at: [https://www.reddit.com/r/darksouls/comments/4hkvvy/amazing\\_chest\\_ahead/](https://www.reddit.com/r/darksouls/comments/4hkvvy/amazing_chest_ahead/). [Accessed: 6 July 2019].

Steam. 2016. Dev's can you change my gender in Rust? [Online]. Available at: <http://steamcommunity.com/app/252490/discussions/0/343787920135640337/?ctp=1>. [Accessed: 25 November 2017].

Steam. 2014. Dragon Age: Inquisition romances. [Online]. Steam. Available at: <https://steamcommunity.com/app/47810/discussions/0/46476691587481718/?l=greek>. [Accessed: January 21 2019].

Steam. 2017. Anya is a pregnant woman who fights heavily armed soldiers. [Online]. Steam. Available at: <https://steamcommunity.com/app/612880/discussions/0/1479856439039605036/>. [Accessed: 10, April, 2020]. a

Steam. 2017. Best RPG ever made! [Online]. Steam. Available at: <https://steamcommunity.com/app/466300/discussions/0/135512931349374660/>. [Accessed: 28 January 2019]. b

Steam. 2017. Gender locked classes are bad. [Online]. Available at: <https://steamcommunity.com/app/323370/discussions/0/1471967615882328104/> [Accessed: 21 January 2019]. c

Steam. 2017. Male brawler...soon??? What about male gunners???? [Online]. Available at:

<https://forums.enmasse.com/tera/discussion/17262/male-brawler-soon-what-about-malegunners>.

[Accessed: 21 January 2019]. d

Steam. 2017. Planescape Torment: is the best video game ever made. [Online]. Steam. Available at:

<https://steamcommunity.com/app/272270/discussions/0/133258092250365424/>. [Accessed: 28

January 2019]. e

Steam. 2017. So there still not gonna be a male class? In: Steam. [Online]. Available at:

<https://steamcommunity.com/app/323370/discussions/0/135508292189397019/>. [Accessed:

21 January 2019]. f

The Guardian. 2016. Why my video game chooses your character's race and gender for you.

[Online]. 2016. Available at: <https://www.theguardian.com/commentisfree/2016/apr/13/>

[videogame-chooses-character-race-gender-rust?CMP=fb\\_gu](https://www.theguardian.com/commentisfree/2016/apr/13/videogame-chooses-character-race-gender-rust?CMP=fb_gu) [Accessed: 17 November 2017].

The Mary Sue. 2012. On the “fake” geek girl. [Online]. Available at: <https://www.themarysue.com/on-the-fake-geek-girl/>.

[Accessed: 6 June 2019].

## **Forum Posts**

1800youlose. 2010. Anyone else bored of the sexism? (I'm a man). In: Wowhead. [Online]. 2010.

Available at: <https://www.wowhead.com/forums&topic=163722.3>. [Accessed: February 18

2019].

666. 2012. You'll want to protect the new Lara Croft. In: NeoGaf. [Online]. 2012. Available at:

<https://www.neogaf.com/threads/youll-want-to-protect-the-new-lara-croft.478013/> [Accessed:

16 July 2018].

abecela. 2015. Poll-would you like to have the option of choosing gender in rust. In: Rust. [Online].

2015. Available at: [https://rust.facepunch.com/f/rust/eyvx/Poll-Would-you-like-to-have-anoption-](https://rust.facepunch.com/f/rust/eyvx/Poll-Would-you-like-to-have-anoption-choosing-gender-in-Rust/1/#posttpwq)

[choosing-gender-in-Rust/1/#posttpwq](https://rust.facepunch.com/f/rust/eyvx/Poll-Would-you-like-to-have-anoption-choosing-gender-in-Rust/1/#posttpwq) [Accessed: 21 November 2017].

Abiathar. 2014. Why do guys play as female characters? Girls play as male characters? In:

ArcheAge. [Online] 2014. Available at: <http://forums.archeagegame.com/showthread.php?>

[12636-Why-do-guys-play-as-female-characters-girls-play-as-male characters&s=](http://forums.archeagegame.com/showthread.php?)

[79e3662ef06234d1d4957d415ef504c8](http://forums.archeagegame.com/showthread.php?). [Accessed: January 21 2019].

Actionfigure. 2018. Males playing female characters. In Battle Net. [Online]. 2018. Available at:

<https://us.battle.net/forums/en/wow/topic/20760837805?page=3>. [Accessed: 10 March 2019].

Aeana. 2012. You'll want to protect the new Lara Croft. In: NeoGaf . [Online]. 2012. Available at: <https://www.neogaf.com/threads/youll-want-to-protect-the-new-lara-croft.478013/> [Accessed: 16 July 2018].

Aion. 2016. Developer responds to controversy over “Rust” assigning permanent random race and gender to players. In: BrietBart. [Online]. 2016. Available at: <http://www.breitbart.com/tech/2016/04/14/developer-responds-to-controversy-over-rust-assigning-permanent-random-raceand-gender-to-players/> [Accessed: 28 November 2017].

Akara. 2018. Males playing female characters. In Battle Net. [Online]. 2018. Available at: <https://us.battle.net/forums/en/wow/topic/20760837805?page=3>. [Accessed: 10 March 2019].

Akllikuja. 2016. New Rust update includes female models—genders are assigned randomly based on Steam ID. In: Reddit. [Online]. 2016. Available at: [https://www.reddit.com/r/Games/comments/4e2urq/new\\_rust\\_update\\_includes\\_female\\_models\\_gender\\_s/](https://www.reddit.com/r/Games/comments/4e2urq/new_rust_update_includes_female_models_gender_s/). [Accessed: 25 November 2017].

Albert Ubermacht. 2017. Devblog 185. In: Rust. [Online]. 2017. Available at: <https://rust.facepunch.com/f/rust/cwzk/1/> [Accessed: 15 November 2017].

AlebastarSage. 2014. Implied rape sequence in Bayonetta 2 boss fight .In: reddit girl gamers [online] 2014. Available at: [https://www.reddit.com/r/GirlGamers/comments/2kvbyt/implied\\_rape\\_sequence\\_in\\_bayonetta\\_2\\_boss\\_fight/?sort=old](https://www.reddit.com/r/GirlGamers/comments/2kvbyt/implied_rape_sequence_in_bayonetta_2_boss_fight/?sort=old) [Accessed: 1 December 2017].

Aleric. 2016. Developer responds to controversy over “Rust” assigning permanent random race and gender to players. In: BrietBart. [Online]. 2016. Available at: <http://www.breitbart.com/tech/2016/04/14/developer-responds-to-controversy-over-rust-assigning-permanent-random-raceand-gender-to-players/> [Accessed: 28 November 2017].

Aliandrin. 2018. Males playing female characters. In Battle Net. [Online]. 2018. Available at: <https://us.battle.net/forums/en/wow/topic/20760837805?page=3>. [Accessed: 10 March 2019].

Alinosburns. 2016. New Rust update includes female models—genders are assigned randomly based on Steam ID. In: Reddit. [Online]. 2016. Available at: [https://www.reddit.com/r/Games/comments/4e2urq/new\\_rust\\_update\\_includes\\_female\\_models\\_genders/](https://www.reddit.com/r/Games/comments/4e2urq/new_rust_update_includes_female_models_genders/) [Accessed: 25

November 2017].

AllanJH. 2012. The fake threat of fake geek girls. In: Kotaku. [Online]. 2012. Available at: <https://kotaku.com/the-fake-threat-of-fake-geek-girls-5896920>. [Accessed: 10 June 2019].

allom8. 2016. Why my video game chooses your character's race and gender for you. In: The Guardian [Online] April 13 2016. Available at: [https://www.theguardian.com/commentisfree/2016/apr/13/video-game-chooses-character-race-gender-rust?CMP=fb\\_gu](https://www.theguardian.com/commentisfree/2016/apr/13/video-game-chooses-character-race-gender-rust?CMP=fb_gu) [Accessed: 17 November 2017].

Alphons. 2018. Why play female characters? In Battle Net. [Online]. 2018. Available at: <https://us.battle.net/forums/en/wow/topic/20762317677?page=1>. [Accessed: 10 March 2019].

ama8o8. 2014. Why do guys play as female characters? Girls play as male characters? In: ArcheAge. [Online] 2014. Available at: <http://forums.archeagegame.com/showthread.php?12636-Why-doguys-play-as-female-characters-girls-play-as-male-characters&s=79e3662ef06234d1d4957d415ef504c8>. [Accessed: January 21 2019].

angry\_chick. 2010 Bayonetta: empowering or exploitive? In: ONTD Political. [Online]. 2010. Available at: <https://ontd-political.livejournal.com/5083070.html>. [Accessed: 11 August, 2018].

Anna B. 2012. On the “fake” geek girl. In: The Mary Sue. [Online]. 2012. Available at: <https://www.themarysue.com/on-the-fake-geek-girl/>. [Accessed: 6 June 2019].

AnnieMac. 2012. On the “fake” geek girl. In: The Mary Sue. [Online]. 2012. Available at: <https://www.themarysue.com/on-the-fake-geek-girl/>. [Accessed: 6 June 2019].

anon id: ead82af0. 2015. Do it for her. In: Funnyjunk. [Online]. 2015. Available at: <https://funnyjunk.com/Do+it+for+her/movies/5563022/>. [Accessed: January 8 2019].

Arix. 2014. Why do guys play as female characters? Girls play as male characters? In: ArcheAge. [Online] 2014. Available at: <http://forums.archeagegame.com/showthread.php?12636-Why-doguys-play-as-female-characters-girls-play-as-male-characters&s=79e3662ef06234d1d4957d415ef504c8>. [Accessed: January 21 2019].

Arjan N. 2012. You'll want to protect the new Lara Croft. In: NeoGaf . [Online]. 2012. Available at: <https://www.neogaf.com/threads/youll-want-to-protect-the-new-lara-croft.478013/> [Accessed: 16 July 2018].



Autofire2. 2010. Granted B is a male fantasy...but is she a bad one? Are women offended? .In: GameFAQs [online] 2010. Available at: <https://www.gamefaqs.com/boards/946346-bayonetta/53111952?page=2> [Accessed: 1 December 2017].

Autri. 2018. Why play female characters? In Battle Net. [Online]. 2018. Available at: <https://us.battle.net/forums/en/wow/topic/20762317677?page=1>. [Accessed: 10 March 2019].

Avihindra. 2018. Males playing female characters. In Battle Net. [Online]. 2018. Available at: <https://us.battle.net/forums/en/wow/topic/20760837805?page=3>. [Accessed: 10 March 2019].

Avion. 2016. 50% of Rust characters are now women weather players want it or not. In: Kotaku. [Online]. 11 April 2016. Available at: <https://kotaku.com/rust-turns-50-of-its-players-into-women-1770379368> [Accessed: 28 November 2017].

Avre. 2018. Males playing female characters. In Battle Net. [Online]. 2018. Available at: <https://us.battle.net/forums/en/wow/topic/20760837805?page=3>. [Accessed: 10 March 2019].

Ayla2016. 2016. Why my video game chooses your character's race and gender for you. In: The Guardian. [Online]. 2016. Available at: [https://www.theguardian.com/commentisfree/2016/apr/13/videogame-chooses-character-race-gender-rust?CMP=fb\\_gu](https://www.theguardian.com/commentisfree/2016/apr/13/videogame-chooses-character-race-gender-rust?CMP=fb_gu) [Accessed: 17 November 2017].

Aysha. 2018. Males playing female characters. In Battle Net. [Online]. 2018. Available at: <https://us.battle.net/forums/en/wow/topic/20760837805?page=3>. [Accessed: 10 March 2019].

Baby. 2014. Why do guys play as female characters? Girls play as male characters? In: ArcheAge. [Online] 2014. Available at: <http://forums.archeagegame.com/showthread.php?12636-Why-doguys-play-as-female-characters-girls-play-as-male-characters&s=79e3662ef06234d1d4957d415ef504c8>. [Accessed: January 21 2019].

Balduf. 2016. New Rust update includes female models—genders are assigned randomly based on Steam ID. In: Reddit. [Online] 2016. Available at: [https://www.reddit.com/r/Games/comments/4e2urq/new\\_rust\\_update\\_includes\\_female\\_models\\_genders/](https://www.reddit.com/r/Games/comments/4e2urq/new_rust_update_includes_female_models_genders/) [Accessed: 25 November 2017].

BanditGryphon. 2015. Poll-would you like to have the option of choosing gender in rust. In: Rust . [Online]. 2015. Available at: <https://rust.facepunch.com/f/rust/eyvx/Poll-Would-you-like-to-have-an-option-choosing-gender-in-Rust/1/#posttpwq> [Accessed: 21 November 2017].

Bastel. 2011. BioWare neglected their core audience: the straight male gamer. In: BioWare social network. [Online]. 2011. Available at: <http://social.bioware.com/forum/1/topic/304/index/6661775&lf=8>. [Accessed: 1 June 2017].

beefartist989. 2016. 50% of Rust characters are now women weather players want it or not. In: Kotaku [Online]. 2016. Available at: <https://kotaku.com/rust-turns-50-of-its-players-intowomen-1770379368> [Accessed: 28 November 2017].

Bel. 2012. On the “fake” geek girl. In: The Mary Sue. [Online]. 2012. Available at: <https://www.themarysue.com/on-the-fake-geek-girl/>. [Accessed: 6 June 2019].

Ben Zvan. 2012. You'll want to protect the new less curvy Lara Croft. In: Kotaku. [Online]. Available at: <https://kotaku.com/5917400/youll-want-to-protect-the-new-less-curvy-lara-croft> [Accessed: 16 July 2018].

Beowulfe. 2014. Why do guys play as female characters? Girls play as male characters? In: ArcheAge. [Online] 2014. Available at: <http://forums.archeagegame.com/showthread.php?12636-Why-do-guys-play-as-female-characters-girls-play-as-male-characters&s=79e3662ef06234d1d4957d415ef504c8>. [Accessed: January 21 2019].

Bethan Holland. 2012. On fake geek girls. In: Birth, movies, death. [Online]. 2012. Available at: <https://birthmoviesdeath.com/2012/11/13/on-fake-geek-girls>. [Accessed: 5 June 2019].

Billysan. 2010. Granted B is a male fantasy...but is she a bad one? Are women offended? .In: GameFAQs. [Online]. 2010. Available at: <https://www.gamefaqs.com/boards/946346-bayonetta/53111952?page=2> [Accessed: 1 December 2017].

Billyumm. 2018. Males playing female characters. In Battle Net. [Online]. 2018. Available at: <https://us.battle.net/forums/en/wow/topic/20760837805?page=3>. [Accessed: 10 March 2019].

blacktara. 2014. Implied rape sequence in Bayonetta 2 boss fight. In: reddit girl gamers. [Online]. 2014. Available at: [https://www.reddit.com/r/GirlGamers/comments/2kvbyt/implied\\_rape\\_sequence\\_in\\_bayonetta\\_2\\_boss\\_fight/?sort=old](https://www.reddit.com/r/GirlGamers/comments/2kvbyt/implied_rape_sequence_in_bayonetta_2_boss_fight/?sort=old). [Accessed: 1 December 2017].

-bled\_out-color. 2015. Has anyone noticed Bayonetta has garnered unintentionally large gay fanbase? In: GameFAQS. [Online]. 2015. Available at: <https://gamefaqs.gamespot.com/boards/683293-bayonetta-2/70544545> [Accessed: 11 August, 2018].

bob. 2019. Youtubers, gamers locking in debate over Mortal Kombat 11's de-sexualized females. In: One Angry Gamer. [Online]. 2019. Available at: <https://www.oneangrygamer.net/2019/02/youtubers-gamers-locked-in-debate-over-mortal-kombat-11s-de-sexualized-females/77618/>.

[Accessed: 6 July 2019].

bobslump. 2016. Why my video game chooses your character's race and gender for you. In: The Guardian. [Online] April 14 2016. Available at: [https://www.theguardian.com/commentisfree/2016/apr/13/videogame-chooses-character-race-gender-rust?CMP=fb\\_gu](https://www.theguardian.com/commentisfree/2016/apr/13/videogame-chooses-character-race-gender-rust?CMP=fb_gu) [Accessed: 17

November 2017].

BocoDragon. 2012. You'll want to protect the new Lara Croft. In: NeoGaf . [Online]. 2012. Available at: <https://www.neogaf.com/threads/youll-want-to-protect-the-new-lara-croft.478013/>

[Accessed: 16 July 2018].

bodhi. 2014. Why do guys play as female characters? Girls play as male characters? In: ArcheAge. [Online]. 2014. Available at: [http://forums.archeagegame.com/showthread.php?12636-Whydo-guys-play-as-female-characters-girls-play-as-male-characters&s=79e3662ef06234d1d4](http://forums.archeagegame.com/showthread.php?12636-Whydo-guys-play-as-female-characters-girls-play-as-male-characters&s=79e3662ef06234d1d4957d415ef504c8)

957d415ef504c8. [Accessed: January 21 2019].

brandodryrock. 2015. There's an elephant the bombcrew can't ignore. In: Giant Bomb. [Online]. 2015. Available at: <https://www.giantbomb.com/forums/bayonetta-2-8756/there-s-an-elephantthe-bombcrew-can-t-ignore-1501198/>. [Accessed: 12 October 2017].

Brennan, M. 2011. Bayonetta and the Male gaze In: Go Make me a Sandwich. [Online]. 2011.

Available at: [https://gomakemeasandwich.wordpress.com/2011/06/03/bayonetta-and-the-malegaze/#](https://gomakemeasandwich.wordpress.com/2011/06/03/bayonetta-and-the-malegaze/#comments) comments. [Accessed: 11 October 2017].

Bret Hart. 2019. Youtubers, gamers locking in debate over Mortal Kombat 11's de-sexualized females. In: One Angry Gamer. [Online]. 2019. Available at: <https://www.oneangrygamer.net/2019/02/youtubers-gamers-locked-in-debate-over-mortal-kombat-11s-de-sexualizedfemales/77618/>.

[Accessed: 6 July 2019].

btkadams. 2012. You'll want to protect the new Lara Croft. In: NeoGaf . [Online]. 2012. Available at: <https://www.neogaf.com/threads/youll-want-to-protect-the-new-lara-croft.478013/> [Accessed:

16 July 2018].

BuleMule. 2014. Why do guys play as female characters? Girls play as male characters? In: ArcheAge. [Online] 2014. Available at: <http://forums.archeagegame.com/showthread.php?12636-Why-do-guys-play-as-female-characters-girls-play-as-male-characters&s=79e3662ef06234d1d4957d415ef504c8>. [Accessed: January 21 2019].

bustedchain. 2014. I'm a man who plays as a woman in games and I'm definitely not alone. In Kotaku. [Online] 2014. Available at: <https://kotaku.com/im-a-man-who-plays-as-a-woman-ingames-and-im-definite-1576592743>. [Accessed: January 21 2019].

Bwleon7. 2014. I'm a man who plays as a woman in games and I'm definitely not alone. In Kotaku. [Online] 2014. Available at: <https://kotaku.com/im-a-man-who-plays-as-a-woman-in-gamesand-im-definite-1576592743>. [Accessed: January 21 2019].

bystander007. 2018. It's not sexist that Female armor is skimpy and revealing. It's sexist that there's no male armor equally skimpy and revealing. Come on Capcom, let me show off those abs. In: Reddit. [Online]. 2018. Available at: [https://www.reddit.com/r/MonsterHunter/comments/7umbci/its\\_not\\_sexist\\_that\\_female\\_armor\\_is\\_skimpy\\_and/](https://www.reddit.com/r/MonsterHunter/comments/7umbci/its_not_sexist_that_female_armor_is_skimpy_and/). [Accessed: 10 March 2019].

bytrex. 2015. F... you Facepunch I won't play without my d... In: Rust. [Online]. 2015. Available at <https://rust.facepunch.com/f/rust/evdg/F-you-Facepunch-I-wont-play-without-my/d/1/#postsnwp> [Accessed: 21 November 2017].

C77PH4J5EM. 2017. Male brawler...soon??? What about male gunners???? In Steam. [Online]. 2017. Available at: <https://forums.enmasse.com/tera/discussion/17262/male-brawler-soonwhat-about-male-gunners>. [Accessed: January 21 2019].

Candykane. 2011. Most commonly played class by women? In: Battle Net. [Online]. 2011. Available at: <https://us.battle.net/forums/en/wow/topic/3595347069?page=1>. [Accessed: 10 March 2019].

CannedToast. 2014. Implied rape sequence in Bayonetta 2 boss fight. In: reddit girl gamers [online] 2014. Available at: [https://www.reddit.com/r/GirlGamers/comments/2kvbyt/implied\\_rape\\_sequence\\_in\\_bayonetta\\_2\\_boss\\_fight/?sort=old](https://www.reddit.com/r/GirlGamers/comments/2kvbyt/implied_rape_sequence_in_bayonetta_2_boss_fight/?sort=old). [Accessed: 1 December 2017].

Chad\_Sexington. 2012. The fake threat of fake geek girls. In: Kotaku. [Online]. 2012. Available at: <https://kotaku.com/the-fake-threat-of-fake-geek-girls-5896920>. [Accessed: 10 June 2019]. a

Chad\_Sexington. 2012. Tomb Raider creators say rape is not a word in their vocabulary. In: Kotaku. [Online]. 2012. Available at <https://kotaku.com/5922228/tomb-raider-creators-say-rape-is-not-a-word-in-their-vocabulary> [Accessed: 16 July 2018]. b

Chaka ♥. 2012. On the “fake” geek girl. In: The Mary Sue. [Online]. 2012. Available at: <https://www.themarysue.com/on-the-fake-geek-girl/>. [Accessed: 6 June 2019].

Chambertlo. 2012. Aisha Tyler rants “I’ve been a gamer since before you could read.” In: Kotaku. [Online]. 2012. Available at: <https://kotaku.com/5918084/aisha-tyler-rants-ive-been-a-gamersince-before-you-could-read>. [Accessed: 5 June 2019].

Chongolongo. 2018. Males playing female characters. In Battle Net. [Online]. 2018. Available at: <https://us.battle.net/forums/en/wow/topic/20760837805?page=3>. [Accessed: 10 March 2019].

Church. N. 2016. Developer responds to controversy over “Rust” assigning permanent random race and gender to players. BrietBart. [Online] 14 April 2010. Available at: <http://www.breitbart.com/tech/2016/04/14/developer-responds-to-controversy-over-rust-assigning-permanent-random-race-and-gender-to-players/>. [Accessed: 28 November 2017].

Choops. 2014. Why do guys play as female characters? Girls play as male characters? In: ArcheAge. [Online] 2014. Available at: <http://forums.archeagegame.com/showthread.php?12636-Why-doguys-play-as-female-characters-girls-play-as-male-characters&s=79e3662ef06234d1d4957d415ef504c8>. [Accessed: January 21 2019].

Christopher. 2012. On fake geek girls. In: Birth, movies, death. [Online]. 2012. Available at: <https://birthmoviesdeath.com/2012/11/13/on-fake-geek-girls>. [Accessed: 5 June 2019].

Cik. 2013. What do you think they are fixing/adding? In: Rust. [Online]. 2013. Available at: <https://rust.facepunch.com/f/rust/dbss/What-do-you-think-they-are-fixing-adding/2/> [Accessed: 17 November 2017].

cinderstar. 2015. Better female models. In: Rust. [Online]. 2015. Available at: <https://rust.facepunch.com/f/rust/fkfb/Better-Female-Models/0/#postxdtx> [Accessed: 25 November 2017].

cinderstar. 2015. Please give us the option to change our sex. In: Rust. [Online]. 2015. Available at: <https://rust.facepunch.com/f/rust/fknr/Please-give-us-the-option-to-change-oursex/1/#postbeuol> [Accessed: 25 November 2017].

commonsenselife. 2016. Why my video game chooses your character's race and gender for you. In: The Guardian [Online] April 13 2016. Available at: [https://www.theguardian.com/commentisfree/2016/apr/13/videogame-chooses-character-race-gender-rust?CMP=fb\\_gu](https://www.theguardian.com/commentisfree/2016/apr/13/videogame-chooses-character-race-gender-rust?CMP=fb_gu) [Accessed: 17 November 2017].

Corpranis. 2014. Why do guys play as female characters? Girls play as male characters? In: ArcheAge. [Online] 2014. Available at: <http://forums.archeagegame.com/showthread.php?12636-Why-do-guys-play-as-female-characters-girls-play-as-male-characters&s=79e3662ef06234d1d4957d415ef504c8>. [Accessed: 21 January 2019].

Cook while naked. 2016. Dev's can you change my gender in Rust? In: Steam. [Online]. 2016. Available at: <http://steamcommunity.com/app/252490/discussions/0/343787920135640337/?ctp=1> [Accessed: 25 November 2017].

CorrinaLawson. 2012. On the “fake” geek girl. In: The Mary Sue. [Online]. 2012. Available at: <https://www.themarysue.com/on-the-fake-geek-girl/>. [Accessed: 6 June 2019].

Couch Potato. 2016. Developer responds to controversy over “Rust” assigning permanent random race and gender to players. In: BrietBart. [Online]. 2016. Available at: <http://www.breitbart.com/tech/2016/04/14/developer-responds-to-controversy-over-rust-assigning-permanent-random-race-and-gender-to-players/> [Accessed: 28 November 2017].

CraftLifeGaming. 2017. Devblog 182. In: Rust. [Online]. 2017. Available at: <https://rust.facepunch.com/f/rust/cvzx/1/#postcwcb>. [Accessed: 16 November 2017].

critfist. 2016. New Rust update includes female models—genders are assigned randomly based on Steam ID. In: Reddit. [Online]. 2016. Available at: [https://www.reddit.com/r/Games/comments/4e2urq/new\\_rust\\_update\\_includes\\_female\\_models\\_gender\\_s/](https://www.reddit.com/r/Games/comments/4e2urq/new_rust_update_includes_female_models_gender_s/) [Accessed: 25 November 2017].

Cthulusbaby. 2016. Should feminism and gaming mix? ALL OF MY NO!!!. In: Reddit. [Online]. 2016. Available at: [https://np.reddit.com/r/MensRights/comments/1ljk8/should\\_feminism\\_and\\_gaming\\_mix\\_all\\_of\\_my\\_no/](https://np.reddit.com/r/MensRights/comments/1ljk8/should_feminism_and_gaming_mix_all_of_my_no/). [Accessed: 13 January, 2020].

Curthbert87. 2015. What if you will be ugly fat woman, with small breast and big nipples? In: Rust. [Online]. 2015. Available at: <https://rust.facepunch.com/f/rust/evdd/What-if-you-will-be-uglyfat->

woman-with-small-breasts-and-big-nipples/1/#postsnue. [Accessed: 21 November 2017].

CyberLife/Vman. 2018 10 January. Available at: <https://twitter.com/vman95100/status/1072244962429992960>. [Accessed: 20 March 2019].

cynicalsaint. 2010. Granted B is a male fantasy...but is she a bad one? Are women offended? In: GameFAQs. [Online]. 2010. Available at: <https://www.gamefaqs.com/boards/946346-bayonetta/53111952?page=2> [Accessed: 1 December 2017].

Damaged7. 2010. Granted B is a male fantasy...but is she a bad one? Are women offended? In: GameFAQs. [Online]. 2010. Available at: <https://www.gamefaqs.com/boards/946346-bayonetta/53111952?page=2> [Accessed: 1 December 2017].

Daniarra. 2018. Why play female characters? In Battle Net. [Online]. 2018. Available at: <https://us.battle.net/forums/en/wow/topic/20762317677?page=1>. [Accessed: 10 March 2019].

DarkLeoDude. 2016. New Rust update includes female models—genders are assigned randomly based on Steam ID. In: Reddit. [Online] 2016. Available at: [https://www.reddit.com/r/Games/comments/4e2urq/new\\_rust\\_update\\_includes\\_female\\_models\\_genders/](https://www.reddit.com/r/Games/comments/4e2urq/new_rust_update_includes_female_models_genders/) [Accessed: 25 November 2017].

Darklord. 2012. You'll want to protect the new Lara Croft. In: NeoGaf . [Online]. 2012. Available at: <https://www.neogaf.com/threads/youll-want-to-protect-the-new-lara-croft.478013/> [Accessed: 16 July 2018].

Darkstar\_Sinada. 2010. Granted B is a male fantasy...but is she a bad one? Are women offended? In: GameFAQs. [Online]. 2010. Available at: <https://www.gamefaqs.com/boards/946346-bayonetta/53111952?page=2> [Accessed: 1 December 2017].

DaveMerkin. 2016. Why my video game chooses your character's race and gender for you. In: The Guardian. [Online]. 2016. Available at: [https://www.theguardian.com/commentisfree/2016/apr/13/videogame-chooses-character-race-gender-rust?CMP=fb\\_gu](https://www.theguardian.com/commentisfree/2016/apr/13/videogame-chooses-character-race-gender-rust?CMP=fb_gu) [Accessed: 17 November 2017].

DavidCoppafeel. 2014. Why do guys play as female characters? Girls play as male characters? In: ArcheAge. [Online]. 2014. Available at: <http://forums. ArcheAge.com/showthread.php?12636-Why-do-guys-play-as-female-characters-girls-play-as-male-characters&s=79e3662ef>

06234d1d4957d415ef504c8. [Accessed: 21 January 2019].

Davidab. 2015. Gender reassignment in Rust doesn't make sense. In: Rust. [Online]. 2015. Available at: <https://rust.facepunch.com/f/rust/eygp/Gender-reassignment-in-Rust-doesn-t-make-sense/1/> [Accessed: 21 November 2017].

DazedDay. 2014. Why do guys play as female characters? Girls play as male characters? In: ArcheAge. [Online]. 2014. Available at: <http://forums. ArcheAge.com/showthread.php?12636-Why-do-guys-play-as-female-characters-girls-play-as-male-characters&s=79e3662ef06234d1d4957d415ef504c8>. [Accessed: January 21 2019].

Dazee. 2012. On the “fake” geek girl. In: The Mary Sue. [Online]. 2012. Available at: <https://www.themarysue.com/on-the-fake-geek-girl/>. [Accessed: 6 June 2019].

denelian. 2010 Bayonetta: empowering or exploitive? In: ONTD Political. [Online]. 2010. Available at: <https://ontd-political.livejournal.com/5083070.html>. [Accessed: 11 August, 2018].

Dennen. 2012. You'll want to protect the new less curvy Lara Croft. In: Kotaku. [Online]. Available at: <https://kotaku.com/5917400/youll-want-to-protect-the-new-less-curvy-lara-croft>. [Accessed: 16 July 2018].

deviousdragons. 2014. Implied rape sequence in Bayonetta 2 boss fight. In: Reddit girl gamers. [Online]. 2014. Available at: [https://www.reddit.com/r/GirlGamers/comments/2kvbyt/implied\\_rape\\_sequence\\_in\\_bayonetta\\_2\\_boss\\_fight/?sort=old](https://www.reddit.com/r/GirlGamers/comments/2kvbyt/implied_rape_sequence_in_bayonetta_2_boss_fight/?sort=old). [Accessed: 1 December 2017].

DimaRyba. 2017. Skin Character. In: Rust. [Online]. 2017. Available at: <https://rust.facepunch.com/f/rustskin/cxaa/0/#postdawy>. [Accessed: 17 November 2017].

discworldian. 2014. Implied rape sequence in Bayonetta 2 boss fight. In: Reddit girl gamers. [Online] 2014. Available at: [https://www.reddit.com/r/GirlGamers/comments/2kvbyt/implied\\_rape\\_sequence\\_in\\_bayonetta\\_2\\_boss\\_fight/?sort=old](https://www.reddit.com/r/GirlGamers/comments/2kvbyt/implied_rape_sequence_in_bayonetta_2_boss_fight/?sort=old) [Accessed: 1 December 2017].

Disqus Hates Its Users. 2012. On the “fake” geek girl. In: The Mary Sue. [Online]. 2012. Available at: <https://www.themarysue.com/on-the-fake-geek-girl/>. [Accessed: 6 June 2019].

DogBoy The Cat. 2016. Developer responds to controversy over “Rust” assigning permanent random race and gender to players. In: BrietBart. [Online]. 2016. Available at: <http://www.brietbart>



.com/tech/2016/04/14/developer-responds-to-controversy-over-rust-assigning-permanentrandom-race-and-gender-to-players/. [Accessed: 28 November 2017].

draconi48. 2014. Why do guys play as female characters? Girls play as male characters? In: ArcheAge. [Online]. 2014. Available at: <http://forums.archeagegame.com/showthread.php?12636-Why-do-guys-play-as-female-characters-girls-play-as-male-characters&s=79e3662ef06234d1d4957d415ef504c8>. [Accessed: January 21 2019].

Draczeq. 2014. Why do guys play as female characters? Girls play as male characters? In: ArcheAge. [Online]. 2014. Available at: <http://forums.archeagegame.com/showthread.php?12636-Why-do-guys-play-as-female-characters-girls-play-as-male-characters&s=79e3662ef06234d1d4957d415ef504c8>. [Accessed: January 21 2019].

Drj. 2018. Males playing female characters. In Battle Net. [Online]. 2018. Available at: <https://us.battle.net/forums/en/wow/topic/20760837805?page=3>. [Accessed: 10 March 2019].

Duddy. 2014. Why do guys play as female characters? Girls play as male characters? In: ArcheAge. [Online] 2014. Available at: <http://forums.archeagegame.com/showthread.php?12636-Why-doguys-play-as-female-characters-girls-play-as-male-characters&s=79e3662ef06234d1d4957d415ef504c8>. [Accessed: January 21 2019].

dudeglove. 2015. There's an elephant the bombcrew can't ignore. In: Giant Bomb. [Online]. 2015. Available at: <https://www.giantbomb.com/forums/bayonetta-2-8756/there-s-an-elephant-thebombcrew-can-t-ignore-1501198/> [Accessed: 12 October 2017].

Duke Poo. 2014. Why do guys play as female characters? Girls play as male characters? In: ArcheAge. [Online] 2014. Available at: <http://forums.archeagegame.com/showthread.php?12636-Why-do-guys-play-as-female-characters-girls-play-as-male-characters&s=79e3662ef06234d1d4957d415ef504c8>. [Accessed: January 21 2019].

Dusk Golem. 2012. You'll want to protect the new Lara Croft. In: NeoGaf. [Online]. 2012. Available at: <https://www.neogaf.com/threads/youll-want-to-protect-the-new-lara-croft.478013/> [Accessed: 16 July 2018].

EIDanielfire. 2016. Why my video game chooses your character's race and gender for you. In: The Guardian. [Online]. 2016. Available at: <https://www.theguardian.com/commentisfree/>

2016/apr/13/videogame-chooses-character-race-gender-rust? CMP=fb\_gu [Accessed: 17 November 2017].

Eildari. 2018. Males playing female characters. In Battle Net. [Online]. 2018. Available at: <https://us.battle.net/forums/en/wow/topic/20760837805?page=3>. [Accessed: 10 March 2019].

Einzelhaft. 2015. What's wrong with making the female model sexy? In: Rust. [Online]. 2015. Available at: <https://rust.facepunch.com/f/rust/dbrx/Whats-wrong-with-making-the-femalemodel-quot-sexy-quot/1/#posteran>. [Accessed: 17 November 2017].

eliseobeltran. 2012. You'll want to protect the new less curvy Lara Croft. In: Kotaku [online] Available at: <https://kotaku.com/5917400/youll-want-to-protect-the-new-less-curvy-lara-croft> [Accessed: 16 July 2018].

Elrodeus. 2014. Why do guys play as female characters? Girls play as male characters? In: ArcheAge. [Online]. 2014. Available at: <http://forums.archeagegame.com/showthread.php?12636-Why-do-guys-play-as-female-characters-girls-play-as-male-characters&s=79e3662ef06234d1d4957d415ef504c8>. [Accessed: 21 January 2019].

Equilibruman. 2015. F... you Facepunch I won't play without my d... In: Rust. [Online]. 2015. Available at: <https://rust.facepunch.com/f/rust/evdg/F-you-Facepunch-I-wont-play-without-my/d/1/#postsnwp>. [Accessed: 21 November 2017].

Equilibiruman. 2015. Poll-would you like to have the option of choosing gender in rust. In: Rust [online] 2015. Available at: <https://rust.facepunch.com/f/rust/eyvx/Poll-Would-you-like-tohave-an-option-choosing-gender-in- Rust/1/#posttpwq> [Accessed: 21 November 2017].

EraChanZ. 2014. Why do guys play as female characters? Girls play as male characters? In: ArcheAge. [Online] 2014. Available at: <http://forums.archeagegame.com/showthread.php?12636-Why-do-guys-play-as-female-characters-girls-play-as-male-characters&s=79e3662ef06234d1d4957d415ef504c8>. [Accessed: 21 January 2019].

Erpg. 2012. You'll want to protect the new Lara Croft. In: NeoGaf. [Online]. 2012. Available at: <https://www.neogaf.com/threads/youll-want-to-protect-the-new-lara-croft.478013/>. [Accessed: 16 July 2018].

Espada. 2018. Males playing female characters. In Battle Net. [Online]. 2018. Available at:

<https://us.battle.net/forums/en/wow/topic/20760837805?page=3>. [Accessed: 10 March 2019].

Eugene Solop. 2019, 14 February. Available at: [https://twitter.com/Galaxis\\_Mel/status/1096173177464598528](https://twitter.com/Galaxis_Mel/status/1096173177464598528). [Accessed: 6 July 2019].

evil\_ash\_xero. 2015. Has anyone noticed Bayonetta has garnered unintentionally large gay fanbase? In: GameFAQS. [Online]. 2015. Available at: <https://gamefaqs.gamespot.com/boards/683293-bayonetta-2/70544545> [Accessed: 11 August, 2018].

Ewan Mac Mahon. 2016. Why my video game chooses your character's race and gender for you. In: The Guardian [Online] April 13 2016. Available at: [https://www.theguardian.com/commentisfree/2016/apr/13/videogame-chooses-character-race-gender-rust?CMP=fb\\_gu](https://www.theguardian.com/commentisfree/2016/apr/13/videogame-chooses-character-race-gender-rust?CMP=fb_gu) [Accessed: 17 November 2017].

Exhile. 2014. Why do guys play as female characters? Girls play as male characters? In: ArcheAge. [Online]. 2014. Available at: <http://forums.archeagegame.com/showthread.php?12636-Whydo-guys-play-as-female-characters-girls-play-as-male-characters&s=79e3662ef06234d1d4957d415ef504c8>. [Accessed: 21 January 2019].

Expendable. 2014. Why do guys play as female characters? Girls play as male characters? In: ArcheAge. [Online] 2014. Available at: <http://forums.archeagegame.com/showthread.php?12636-Why-do-guys-play-as-femalecharacters-girls-play-as-male-characters&s=79e3662ef06234d1d4957d415ef504c8>. [Accessed: 21 January 2019].

Exploderguy. 2015. Poll-would you like to have the option of choosing gender in rust. In: Rust. [Online]. 2015. Available at: <https://rust.facepunch.com/f/rust/eyvx/Poll-Would-you-like-to-have-an-option-choosing-gender-in-Rust/1/#posttpwq>. [Accessed: 21 November 2017].

Facade. 2017. Anya is a pregnant woman who fights heavily armed soldiers. In: Steam. [Online]. 2017. Available at: <https://steamcommunity.com/app/612880/discussions/0/1479856439039605036/>. [Accessed: 10, April, 2020].

Fan Service Avenger. 2019, 15 February. Available at: <https://twitter.com/AvengeTheTidds>. [Accessed: 6 July 2019]. a

Fan Service Avenger. 2019, 18 April. Available at: <https://twitter.com/AvengeTheTidds>. [Accessed: 6

July 2019]. b

Felix79. 2010. Anyone else bored of the sexism? (I'm a man). In: Wowhead. [Online]. 2010. Available at: <https://www.wowhead.com/forums&topic=163722.3>. [Accessed: February 18 2019].

Fenris23. 2013. On fake geek girls. In: Birth, movies, death. [Online]. 2013. Available at: <https://birthmoviesdeath.com/2012/11/13/on-fake-geek-girls>. [Accessed: 5 June 2019].

Fernando Jorge. 2012. You'll want to protect the new less curvy Lara Croft. In: Kotaku. [Online]. Available at: <https://kotaku.com/5917400/youll-want-to-protect-the-new-less-curvy-lara-croft> [Accessed: 16 July 2018].

Figboy79. 2012. You'll "want to protect" the new Lara Croft. In: Neogaf. [Online]. 2012. Available at: <https://www.neogaf.com/threads/youll-want-to-protect-the-new-lara-croft.478013/>. [Accessed: 6 June 2019].

figloads. 2017. Gender locked classes are bad. In: Steam. [Online] 2017. Available at: <https://steamcommunity.com/app/323370/discussions/0/1471967615882328104/> [Accessed: January 21 2019].

Flammable. 2017. Devblog 185. In: Rust. [Online]. 2017. Available at: <https://rust.facepunch.com/f/rust/cwzk/1/> [Accessed: 15 November 2017].

Flashy. 2015. [Suggestion] Give first time users SOME control over their appearance. In: Rust. [Online]. 2015. Available at: <https://rust.facepunch.com/f/rust/dcgh/Suggestion-Give-firsttime-users-SOME-control-over-their-appearance/1/#postexds>. [Accessed: 17 November 2017].

Fililocks. 2018. Males playing female characters. In Battle Net. [Online]. 2018. Available at: <https://us.battle.net/forums/en/wow/topic/20760837805?page=3>. [Accessed: 10 March 2019].

FishPockets. 2012. The fake threat of fake geek girls. In: Kotaku. [Online]. 2012. Available at: <https://kotaku.com/the-fake-threat-of-fake-geek-girls-5896920>. [Accessed: 10 June 2019].

Flinze. 2014. Why do guys play as female characters? Girls play as male characters? In: ArcheAge. [Online] 2014. Available at: <http://forums.archeagegame.com/showthread.php?12636-Why-doguys-play-as-female-characters-girls-play-as-male-characters&s=79e3662ef06234d1d4957d415ef504c8>. [Accessed: 21 January 2019].

FrostFire20. 2015. What's wrong with making the female model sexy? In: Rust. [Online]. 2015. Available at: <https://rust.facepunch.com/f/rust/dbrx/Whats-wrong-with-making-the-femalemodel-quot-sexy-quot/1/#posteran>. [Accessed: 17 November 2017].

Frellac. 2014. I'm a man who plays as a woman in games and I'm definitely not alone. In Kotaku. [Online] 2014. Available at: <https://kotaku.com/im-a-man-who-plays-as-a-woman-in-gamesand-im-definite-1576592743>. [Accessed: 21 January 2019].

FrostyRyan. 2015. There's an Elephant the bombcrew can't Ignore. In: Giant Bomb [Online] 2015. Available at: <https://www.giantbomb.com/forums/bayonetta-2-8756/there-s-an-elephant-thebombcrew-can-t-ignore-1501198/> [Accessed: 12 October 2017].

Fuppy02. 2014. Why do guys play as female characters? Girls play as male characters? In: ArcheAge. [Online] 2014. Available at: <http://forums. ArcheAge.com/showthread.php?12636-Why-do-guys-play-as-female-characters-girls-play-as-male-characters&s=79e3662ef06234d1d4957d415ef504c8>. [Accessed: 21 January 2019].

GBousley. 2014. Why do guys play as female characters? Girls play as male characters? In: ArcheAge. [Online]. 2014. Available at: <http://forums. ArcheAge.com/showthread.php?12636-Why-do-guys-play-as-female-characters-girls-play-as-male-characters&s=79e3662ef06234d1d4957d415ef504c8>. [Accessed: 21 January 2019].

Gabie Martin. 2012. On the “fake” geek girl. In: The Mary Sue. [Online]. 2012. Available at: <https://www.themarysue.com/on-the-fake-geek-girl/>. [Accessed: 6 June 2019].

GabovAko. 2017. Devblog 185. In: Rust. [Online]. 2017. Available at: <https://rust.facepunch.com/f/rust/cwzk/1/>. [Accessed: 15 November 2017].

GaspowR. 2015. There's an elephant the bombcrew can't ignore. In: Giant Bomb. [Online]. 2015. Available at: <https://www.giantbomb.com/forums/bayonetta-2-8756/there-s-an-elephant-thebombcrew-can-t-ignore-1501198/> [Accessed: 12 October 2017].

Gaider. 2011. BioWare neglected their core audience: the straight male gamer. In: BioWare social network. [Online]. 2011. Available at: <http://social.bioware.com/forum/1/topic/304/index/6661775&lf=8>. [Accessed: 1 June 2017].

geirr. 2015. In: There's an elephant the bombcrew can't ignore. In: Giant Bomb. [Online]. 2015.

Available at: <https://www.giantbomb.com/forums/bayonetta-2-8756/there-s-an-elephant-the-bombcrew-can-t-ignore-1501198/>. [Accessed: 12 October 2017].

Gecko. 1996. 10 reasons not to buy nintendo 64 – buy PlayStation instead. [Online]. Google Groups. 1996. Available at: <https://groups.google.com/forum/topic/rec.games.video.nintendo/6cXaqHbZtmo%5B1-25%5D>. [Accessed: 9 April 2020]

GeorgeOfEarth. 2012. The fake threat of fake geek girls. In: Kotaku. [Online]. 2012. Available at: <https://kotaku.com/the-fake-threat-of-fake-geek-girls-5896920>. [Accessed: 10 June 2019].

ghost\_of\_tarsus. 2012. Tomb Raider’s creators are no longer referring to game’s attempted ‘rape’ scene as an attempted rape scene. In: Kotaku. [Online]. 2012. Available at: <https://kotaku.com/5918193/tomb-raider-creators-are-no-longer-referring-to-games-attempted-rape-scene-as-anattempted-rape-scene>. [Accessed: 17 July 2018].

GiantLizardKing. 2015. There's an elephant the bombcrew can't ignore. In: Giant Bomb [Online] January 2015. Available at: <https://www.giantbomb.com/forums/bayonetta-2-8756/there-s-anelephant-the-bombcrew-can-t-ignore-1501198/> [Accessed: 12 October 2017].

Glazed. 2014. Why do guys play as female characters? Girls play as male characters? In: ArcheAge. [Online] 2014. Available at: <http://forums.archeagegame.com/showthread.php?12636-Why-doguys-play-as-female-characters-girls-play-as-male-characters&s=79e3662ef06234d1d4957d415ef504c8>. [Accessed: 21 January 2019].

Glove. 2014. Why do guys play as female characters? Girls play as male characters? In: ArcheAge. [Online] 2014. Available at: <http://forums.archeagegame.com/showthread.php?12636-Why-doguys-play-as-female-characters-girls-play-as-male-characters&s=79e3662ef06234d1d4957d415ef504c8>. [Accessed: 21 January 2019].

GoldScooter. 2019. Mortal Kombat 11 abandons female sex appeal—radically changes Jade, Skarlet, `Sonja character designs. In: Bounding into Comics. [Online]. 2019. Available at: <https://boundingintocomics.com/2019/02/15/mortal-kombat-11-abandons-female-sex-appealradically-changes-jade-skarlet-and-sonya-character-designs/>. [Accessed: 6 July 2019].

gommerthusnegitoro. 2013. The fake threat of fake geek girls. In: Kotaku. [Online]. 2013. Available at: <https://kotaku.com/the-fake-threat-of-fake-geek-girls-5896920>. [Accessed: 10 June 2019].

GrammarCommie. 2015. Poll-would you like to have the option of choosing gender in rust. In: Rust [Online]. 2015. Available at: <https://rust.facepunch.com/f/rust/eyvx/Poll-Would-you-like-to-have-an-option-choosing-gender-in-Rust/1/#posttpwq> [Accessed: 21 November 2017].

Grampy\_Bone. 2019. Mortal Kombat 11 leaks for Sheeva makes her look like Charles Barkley in bad cosplay. In: One Angry Gamer. [Online]. 2019. Available at: <https://www.oneangrygamer.net/2019/04/mortal-kombat-11-leaks-for-sheeva-makes-her-look-like-charles-barkley-inbad-cosplay/82452/>. [Accessed: 6 July 2019].

Gray Harvest. 2012. Competitive gamer's inflammatory comments spark sexual harassment debate. In: Kotaku. [Online]. 2012. Available at: <https://kotaku.com/5889066/competitive-gamersinflammatory-comments-spark-sexual-harassment-debate> [Accessed: 12 December 2017].

Greydog. 2015. Why do guys play as female characters? Girls play as male characters? In: ArcheAge. [Online] 2015. Available at: <http://forums.archeagegame.com/showthread.php?12636-Why-do-guys-play-as-female-characters-girls-play-as-male-characters&s=79e3662ef06234d1d4957d415ef504c8>. [Accessed: 21 January 2019].

guru80. 2015. Skin color in: Rust. In: Rust. [Online]. 2015. Available at: <https://rust.facepunch.com/f/rust/embh/Skin-Color/1/#postpvwg>. [Accessed: 21 November 2017].

Guest. 2016. Developer responds to controversy over “Rust” assigning permanent random race and gender to players. In: BrietBart. [Online]. 2016. Available at: <http://www.breitbart.com/tech/2016/04/14/developer-responds-to-controversy-over-rust-assigning-permanent-random-raceand-gender-to-players/> [Accessed: 28 November 2017].

Hafebeef. 2018. Males playing female characters. In Battle Net. [Online]. 2018. Available at: <https://us.battle.net/forums/en/wow/topic/20760837805?page=3>. [Accessed: 10 March 2019].

hadri. 2015. Gender reassignment in Rust doesn't make sense. In: Rust. [Online]. 2015. Available at: <https://rust.facepunch.com/f/rust/eygp/Gender-reassignment-in-Rust-doesn-t-make-sense/1/> [Accessed: 21 November 2017].

Hahaphingazz. 2015. Gender reassignment in Rust doesn't make sense. In: Rust. [Online]. 2015. Available at: <https://rust.facepunch.com/f/rust/eygp/Gender-reassignment-in-Rust-doesn-tmake-sense/1/> [Accessed: 21 November 2017].

Happena. 2011. Panty Problems. In: Battle Net. [Online]. 2011. Available at: <https://us.battle.net/forums/en/wow/topic/2549108072>. [Accessed: 10 October 2017].

Hawk. 2012. Tomb Raider creators say rape is not a word in their vocabulary. In: Kotaku. [Online]. Available at: <https://kotaku.com/5922228/tomb-raider-creators-say-rape-is-not-a-word-in-theirvocabulary> [Accessed: 16 July 2018].

Heriburto Juarez. 2017. Devblog 185. In: Rust. [Online]. 2017. Available at: <https://rust.facepunch.com/f/rust/cwzk/1/>. [Accessed: 15 November 2017].

Heruler. 2014. Why do guys play as female characters? Girls play as male characters? In: ArcheAge. [Online]. 2014. Available at: <http://forums.archeagegame.com/showthread.php?12636-Whydo-guys-play-as-female-characters-girls-play-as-male-characters&s=79e3662ef06234d1d4957d415ef504c8>. [Accessed: 21 January 2019].

HEYaNVII. 2017. Ability to Reset the Character. In: Rust. [Online]. 2017. Available at: <https://rust.facepunch.com/f/rust/cxat/1/#postdbej>. [Accessed: 17 November 2017].

HEYaNVII. 2017. My rust character. In: Rust. [Online]. 2017. Available at: <https://rust.facepunch.com/f/rust/cxie/1/#postddfww>. [Accessed: 16 November 2017].

hinsy45. 2014. Why do guys play as female characters? Girls play as male characters? In: ArcheAge. [Online] 2014. Available at: <http://forums.archeagegame.com/showthread.php?12636-Why-doguys-play-as-female-characters-girls-play-as-male-characters&s=79e3662ef06234d1d4957d415ef504c8>. [Accessed: 21 January 2019].

Hirai. 2018. Males playing female characters. In Battle Net. [Online]. 2018. Available at: <https://us.battle.net/forums/en/wow/topic/20760837805?page=3>. [Accessed: 10 March 2019].

I am Consumer. 2019, 18 April Available at: <https://twitter.com/Imaconsumer>. [Accessed: 6 July 2019].

iammeiam. 2012. You'll want to protect the new Lara Croft. In: NeoGaf . [Online]. 2012. Available at: <https://www.neogaf.com/threads/youll-want-to-protect-the-new-lara-croft.478013/> [Accessed: 16 July 2018].

Ianareyn. 2019. Mortal Kombat 11 leaks for Sheeva makes her look like Charles Barkley in bad cosplay. In: One Angry Gamer. [Online]. 2019. Available at: <https://www.oneangrygamer>



.net/2019/04/mortal-kombat-11-leaks-for-sheeva-makes-her-look-like-charles-barkley-in-badcosplay/82452/. [Accessed: 6 July 2019].

ibanez87. 2015. Muscular men, flabby women. In: Rust. [Online]. 2015. Available at: <https://rust.facepunch.com/f/rust/fkxn/Muscular-men-flabby-women/0/#postxibj> [Accessed: 25 November 2017].

icefrogpls. 2016. New Rust update includes female models—genders are assigned randomly based on Steam ID. In: Reddit. [Online]. 2016. Available at: [https://www.reddit.com/r/Games/comments/4e2urq/new\\_rust\\_update\\_includes\\_female\\_models\\_genders/](https://www.reddit.com/r/Games/comments/4e2urq/new_rust_update_includes_female_models_genders/) [Accessed: 25 November 2017].

Ihavedeath. 2018. Males playing female characters. In Battle Net. [Online]. 2018. Available at: <https://us.battle.net/forums/en/wow/topic/20760837805?page=3>. [Accessed: 10 March 2019].

IJustWantedtoSay. 2016. Why my video game chooses your character's race and gender for you. In: The Guardian. [Online]. April 14 2016. Available at: [https://www.theguardian.com/commentisfree/2016/apr/13/videogame-chooses-character-race-gender-rust?CMP=fb\\_gu](https://www.theguardian.com/commentisfree/2016/apr/13/videogame-chooses-character-race-gender-rust?CMP=fb_gu) [Accessed: 17 November 2017].

Ikkin. 2011. Bayonetta and the male gaze In: Go Make me a Sandwich. [Online]. 2011 Available at: <https://gomakemeasandwich.wordpress.com/2011/06/03/bayonetta-and-the-malegaze/#comments> [Accessed: 11 October 2017].

Incendiary. 2012. You'll want to protect the new Lara Croft. In: NeoGaf. [Online]. 2012. Available at: <https://www.neogaf.com/threads/youll-want-to-protect-the-new-lara-croft.478013/> [Accessed: 16 July 2018]

IndigoHawk. 2012. You'll want to protect the new less curvy Lara Croft. In: Kotaku. [Online]. Available at: <https://kotaku.com/5917400/youll-want-to-protect-the-new-less-curved-lara-croft> [Accessed: 16 July 2018].

Ironfungus. 2010. Anyone else bored of the sexism? (I'm a man). In: Wowhead. [Online]. 2010. Available at: <https://www.wowhead.com/forums&topic=163722.3>. [Accessed: February 18 2019].

Iron Sails. 2014. Why do guys play as female characters? Girls play as male characters? In:

ArcheAge. [Online] 2014. Available at: <http://forums.archeagegame.com/showthread.php?12636-Why-do-guys-play-as-female-characters-girls-play-as-male-characters&s=79e3662ef06234d1d4957d415ef504c8>. [Accessed: 21 January 2019].

Jackslaps. 2012. The fake threat of fake geek girls. In: Kotaku. [Online]. 2012. Available at: <https://kotaku.com/the-fake-threat-of-fake-geek-girls-5896920>. [Accessed: 10 June 2019].

Jack\_of\_Spades. 2016. New Rust update includes female models—genders are assigned randomly based on Steam ID. In: Reddit. [Online]. 2016. Available at: [https://www.reddit.com/r/Games/comments/4e2urq/new\\_rust\\_update\\_includes\\_female\\_models\\_genders/](https://www.reddit.com/r/Games/comments/4e2urq/new_rust_update_includes_female_models_genders/) [Accessed: 25 November 2017].

Jacksouth. 2018. Males playing female characters. In Battle Net. [Online]. 2018. Available at: <https://us.battle.net/forums/en/wow/topic/20760837805?page=3>. [Accessed: 10 March 2019].

JayT. 2014. I'm a man who plays as a woman in games and I'm definitely not alone. In Kotaku. [Online] 2014. Available at: <https://kotaku.com/im-a-man-who-plays-as-a-woman-in-gamesand-im-definite-1576592743>. [Accessed: January 21 2019].

jeezloxy. 2015. Do it for her. In: Funyjunk. [Online]. 2015. Available at: <https://funnyjunk.com/Do+it+for+her/movies/5563022/125>. [Accessed: 10, April, 2020].

Jeff Haskell. 2013. On fake geek girls. In: Birth, movies, death. [Online]. 2013. Available at: <https://birthmoviesdeath.com/2012/11/13/on-fake-geek-girls>. [Accessed: 5 June 2019].

Jessica Padkin. 2012. You'll want to protect the new Lara Croft. In: NeoGaf. [Online]. 2012. Available at: <https://www.neogaf.com/threads/youll-want-to-protect-the-new-lara-croft.478013/> [Accessed: 16 July 2018].

jkaste06. 2012. The fake threat of fake geek girls. In: Kotaku. [Online]. 2012. Available at: <https://kotaku.com/the-fake-threat-of-fake-geek-girls-5896920>. [Accessed: 10 June 2019].

Jerzo. 2017. My rust character. In: Rust. [Online]. 2017. Available at: <https://rust.facepunch.com/f/rust/cxie/1/#postddfww>. [Accessed: 16 November 2017].

John Harker. 2012. You'll want to protect the new Lara Croft. In: NeoGaf . [Online]. 2012. Available at: <https://www.neogaf.com/threads/youll-want-to-protect-the-new-lara-croft.478013/> [Accessed: 16 July 2018].

Jojo Michael Lapinou. 2012. On fake geek girls. In: Birth, movies, death. [Online]. 2012. Available at: <https://birthmoviesdeath.com/2012/11/13/on-fake-geek-girls>. [Accessed: 5 June 2019].

Josch. 2017. Devblog 182. In: Rust. [Online]. 2017. Available at: <https://rust.facepunch.com/f/rust/cvzx/1/#postcwcb>. [Accessed: 16 November 2017].

josefoDp. 2006. Game commercial—Nintendo 64—Ocarina of Time. [Online]. Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=evI5pF5h8Ck>. [Accessed: January 28 2019].

Just a brazilian right winger. 2019. Youtubers, gamers locking in debate over Mortal Kombat 11's desexualized

females. In: One Angry Gamer. [Online]. 2019. Available at: <https://www.oneangrygamer.net/2019/02/youtubers-gamers-locked-in-debate-over-mortal-kombat-11s-desexualized-females/77618/>. [Accessed: 6 July 2019].

JusticeJanitor. 2015. There's an elephant the bombcrew can't ignore. In: Giant Bomb. [Online]. 2015. Available at: <https://www.giantbomb.com/forums/bayonetta-2-8756/there-s-an-elephant-thebombcrew-can-t-ignore-1501198/> [Accessed: 12 October 2017].

Kaneda. 2019. Mortal Kombat 11 leaks for Sheeva makes her look like Charles Barkley in bad cosplay. In: One Angry Gamer. [Online]. 2019. Available at: <https://www.oneangrygamer.net/2019/04/mortal-kombat-11-leaks-for-sheeva-makes-her-look-like-charles-barkley-in-badcosplay/82452/>. [Accessed: 6 July 2019].

KanSer. 2012. The fake threat of fake geek girls. In: Kotaku. [Online]. 2012. Available at: <https://kotaku.com/the-fake-threat-of-fake-geek-girls-5896920>. [Accessed: 10 June 2019].

Kasel. 2015. Why we cant change our skin and characters? Why not to be randomly for every reborn? In: Rust. [Online]. 2015. Available at: <https://rust.facepunch.com/f/rust/degp/Why-We-Cant-Change-Our-Skin-And-Characters-Why-not-to-be-Randomly-for-every-Reborn/1/> [Accessed: 21 November 2017].

kashelgladio. 2014. Implied rape sequence in Bayonetta 2 boss fight .In: Reddit girl gamers. [Online]. 2014. Available at: [https://www.reddit.com/r/GirlGamers/comments/2kvbyt/implied\\_rape\\_sequence\\_in\\_bayonetta\\_2\\_boss\\_fight/?sort=old](https://www.reddit.com/r/GirlGamers/comments/2kvbyt/implied_rape_sequence_in_bayonetta_2_boss_fight/?sort=old). [Accessed: 1 December 2017].

Katastrophie. 2014. Why do guys play as female characters? Girls play as male characters? In:

ArcheAge. [Online] 2014. Available at: <http://forums.archeagegame.com/showthread.php?12636-Why-do-guys-play-as-female-characters-girls-play-as-male-characters&s=79e3662ef06234d1d4957d415ef504c8>. [Accessed: 21 January 2019].

Kegstand. 2014. Why do guys play as female characters? Girls play as male characters? In: ArcheAge. [Online] 2014. Available at: <http://forums.archeagegame.com/showthread.php?12636-Why-do-guys-play-as-female-characters-girls-play-as-male-characters&s=79e3662ef06234d1d4957d415ef504c8>. [Accessed: 21 January 2019].

KennyO07. 2014. I'm a man who plays as a woman in games and I'm definitely not alone. In Kotaku. [Online] 2014. Available at: <https://kotaku.com/im-a-man-who-plays-as-a-woman-in-gamesDOCTORAL-and-im-definite-1576592743>. [Accessed: January 21 2019].

keona. 2014. Why do guys play as female characters? Girls play as male characters? In: ArcheAge. [Online] 2014. Available at: <http://forums.archeagegame.com/showthread.php?12636-Why-doguys-play-as-female-characters-girls-play-as-male-characters&s=79e3662ef06234d1d4957d415ef504c8>. [Accessed: 21 January 2019].

KimRomik. 2017. Devblog 182. In: Rust. [Online]. October 2017. Available at: <https://rust.facepunch.com/f/rust/cvzx/1/#postcwcb>. [Accessed: 16 November 2017].

Kinyou. 2012. You'll want to protect the new Lara Croft. In: NeoGaf . [Online]. 2012. Available at: <https://www.neogaf.com/threads/youll-want-to-protect-the-new-lara-croft.478013/>. [Accessed: 16 July 2018].

kizz. 2014. Why do guys play as female characters? Girls play as male characters? In: ArcheAge. [Online] 2014. Available at: <http://forums.archeagegame.com/showthread.php?12636-Why-doguys-play-as-female-characters-girls-play-as-male-characters&s=79e3662ef06234d1d4957d415ef504c8>. [Accessed: 21 January 2019].

Kloppholz. 2014. Why do guys play as female characters? Girls play as male characters? In: ArcheAge. [Online] 2014. Available at: <http://forums.archeagegame.com/showthread.php?12636-Why-do-guys-play-as-female-characters-girls-play-as-male-characters&s=79e3662ef06234d1d4957d415ef504c8>. [Accessed: 21 January 2019].

Korissa. 2018. Why play female characters? In Battle Net. [Online]. 2018. Available at:

<https://us.battle.net/forums/en/wow/topic/20762317677?page=1>. [Accessed: 10 March 2019].

Kraun. 2014. Why do guys play as female characters? Girls play as male characters? In: ArcheAge. [Online] 2014. Available at: <http://forums.archeagegame.com/showthread.php?12636-Why-doguys-play-as-female-characters-girls-play-as-male-characters&s=79e3662ef06234d1d4957d415ef504c8>. [Accessed: 21 January 2019].

Kraythe. 2016. Developer responds to controversy over “Rust” assigning permanent random race and gender to players. In: BrietBart. [Online]. 2016. Available at: <http://www.breitbart.com/tech/2016/04/14/developer-responds-to-controversy-over-rust-assigning-permanent-random-raceand-gender-to-players/>. [Accessed: 28 November 2017].

kreeztoff. 2015. There's an elephant the bombcrew can't ignore. In: Giant Bomb. [Online] 2015. Available at: <https://www.giantbomb.com/forums/bayonetta-2-8756/there-s-an-elephant-thebombcrew-can-t-ignore-1501198/>. [Accessed: 12 October 2017].

Kunaskev. 2017. Devblog 182. In: Rust. [Online]. 2017. Available at: <https://rust.facepunch.com/f/rust/cvzx/1/#postcwcb>. [Accessed: 16 November 2017].

Kurogo. 2015. [Suggestion] Give first time users SOME control over their appearance. In: Rust. [Online]. 2015. Available at: <https://rust.facepunch.com/f/rust/dcgh/Suggestion-Give-firsttime-users-SOME-control-over-their-appearance/1/#postexds> [Accessed: 17 November 2017].

Lara Emily. 2012. Tomb Raider’s creators are no longer referring to game’s attempted ‘rape’ scene as an attempted rape scene. In: Kotaku. [Online]. 2012. Available at: <https://kotaku.com/5918193/tomb-raider-creators-are-no-longer-referring-to-games-attempted-rape-scene-as-an-attemptedrape-scene>. [Accessed: 17 July 2018].

latjolajban. 2014. Why do guys play as female characters? Girls play as male characters? In: ArcheAge. [Online] 2014. Available at: <http://forums.archeagegame.com/showthread.php?12636-Why-do-guys-play-as-female-characters-girls-play-as-male-characters&s=79e3662ef06234d1d4957d415ef504c8>. [Accessed: 21 January 2019].

Lauren. 2012. On the “fake” geek girl. In: The Mary Sue. [Online]. 2012. Available at: <https://www.themarysue.com/on-the-fake-geek-girl/>. [Accessed: 6 June 2019].

Layn. 2012. You'll want to protect the new less curvy Lara Croft. In: Kotaku. [Online]. Available at:

<https://kotaku.com/5917400/youll-want-to-protect-the-new-less-curvy-lara-croft> [Accessed: 16 July 2018].

L\_E\_Hairstylist. 2012. On the “fake” geek girl. In: The Mary Sue. [Online]. 2012. Available at: <https://www.themarysue.com/on-the-fake-geek-girl/>. [Accessed: 6 June 2019].

Ledsen. 2012. You'll want to protect the new Lara Croft. In: NeoGaf. [Online]. 2012. Available at: <https://www.neogaf.com/threads/youll-want-to-protect-the-new-lara-croft.478013/> [Accessed: 16 July 2018].

Léon Vacher. 2012. On fake geek girls. In: Birth, movies, death. [Online]. 2012. Available at: <https://birthmoviesdeath.com/2012/11/13/on-fake-geek-girls>. [Accessed: 5 June 2019].

Lightelf1337. 2013. I'm a furry and proud. Why can't Pandaren be red pandas/have long tails? In: Game FAQs. [Online]. 2013. Available at: <https://gamefaqs.gamespot.com/boards/534914-world-of-warcraft/62332248>. [Accessed: 10, February, 2020].

LIMITL3SS. 2010. Granted B is a male fantasy...but is she a bad one? Are women offended? In: GameFAQs. [Online]. 2010. Available at: <https://www.gamefaqs.com/boards/946346-bayonetta/53111952?page=2>. [Accessed: 1 December 2017].

Lineoutt. 2015. Women in: Rust In: Rust. [Online]. 2015. Available at: <https://rust.facepunch.com/f/rust/ekyk/Women/1/#postpnum> [Accessed: 21 November 2017].

Liquidprince. 2015. There's an elephant the bombcrew can't ignore. In: Giant Bomb. [Online]. 2015. Available at: <https://www.giantbomb.com/forums/bayonetta-2-8756/there-s-an-elephant-thebombcrew-can-t-ignore-1501198/> [Accessed: 12 October 2017].

Liquid-Xgreater. Tomb Raider’s creators are no longer referring to game’s attempted ‘rape’ scene as an attempted rape scene. In: Kotaku. [Online]. 2012. Available at: <https://kotaku.com/5918193/tomb-raider-creators-are-no-longer-referring-to-games-attempted-rape-scene-as-anattempted-rape-scene>. [Accessed: 17 July 2018].

LLUERker. 2012. On the “fake” geek girl. In: The Mary Sue. [Online]. 2012. Available at: <https://www.themarysue.com/on-the-fake-geek-girl/>. [Accessed: 6 June 2019].

LookinSlim. 2017. Devblog 185. In: Rust. [Online]. 2017. Available at: <https://rust.facepunch.com/f/rust/cwzk/1/>. [Accessed: 15 November 2017].

Longos. 2018. Males playing female characters. In Battle Net. [Online]. 2018. Available at: <https://us.battle.net/forums/en/wow/topic/20760837805?page=3>. [Accessed: 10 March 2019].

Lord Jorge. 2012. You'll want to protect the new less curvy Lara Croft. In: Kotaku. [Online]. Available at: <https://kotaku.com/5917400/youll-want-to-protect-the-new-less-curvy-lara-croft> [Accessed: 16 July 2018].

Louchka88. 2016. Why my video game chooses your character's race and gender for you. In: The Guardian. [Online] April 13 2016. Available at: [https://www.theguardian.com/commentisfree/2016/apr/13/videogame-chooses-character-race-gender-rust?CMP=fb\\_gu](https://www.theguardian.com/commentisfree/2016/apr/13/videogame-chooses-character-race-gender-rust?CMP=fb_gu) [Accessed: 17 November 2017].

Loud\_Stick. 2016. New Rust update includes female models—genders are assigned randomly based on Steam ID. In: Reddit. [Online]. 2016. Available at: [https://www.reddit.com/r/Games/comments/4e2urq/new\\_rust\\_update\\_includes\\_female\\_models\\_genders/](https://www.reddit.com/r/Games/comments/4e2urq/new_rust_update_includes_female_models_genders/) [Accessed: 25 November 2017].

Lunchmeat. 2014. Why do guys play as female characters? Girls play as male characters? In: ArcheAge. [Online] 2014. Available at: <http://forums. ArcheAge.com/showthread.php?12636-Why-do-guys-play-as-female-characters-girls-play-as-male-characters&s=79e3662ef06234d1d4957d415ef504c8>. [Accessed: 21 January 2019].

Lyneia. 2014. Most commonly played class by women? In: Battle Net. [Online]. 2014. Available at: <https://us.battle.net/forums/en/wow/topic/3595347069?page=1>. [Accessed: 10 March 2019].

Magicoonbeam2. 2016. Why my video game chooses your character's race and gender for you. In: The Guardian [Online] April 13 2016. Available at: [https://www.theguardian.com/commentisfree/2016/apr/13/videogame-chooses-character-race-gender-rust?CMP=fb\\_gu](https://www.theguardian.com/commentisfree/2016/apr/13/videogame-chooses-character-race-gender-rust?CMP=fb_gu). [Accessed: 17 November 2017].

Mahapa. 2011. Most commonly played class by women? In: Battle Net. [Online]. 2011. Available at: <https://us.battle.net/forums/en/wow/topic/3595347069?page=1>. [Accessed: 10 March 2019].

MakeSenze. 2017. Devblog 185. In: Rust. [Online]. 2017. Available at: <https://rust.facepunch.com/f/rust/cwzk/1/>. [Accessed: 15 November 2017].

Malware. 2014. Why do guys play as female characters? Girls play as male characters? In: ArcheAge. [Online]. 2014. Available at: <http://forums.archeagegame.com/showthread.php?12636-Why-do-guys-play-as-female-characters-girls-play-as-male-characters&s=79e3662ef06234d1d4957d415ef504c8>. [Accessed: 21 January 2019].

manof parody. 2015. Do it for her. In: Funyjunk. [Online]. 2015. Available at: <https://funnyjunk.com/Do+it+for+her/movies/5563022/125>. [Accessed: 10, April, 2020].

MarcosVin. 2017. Devblog 182. In: Rust. [Online]. 2017. Available at: <https://rust.facepunch.com/f/rust/cvzx/1/#postcwb>. [Accessed: 16 November 2017].

MareCrisium. 2012. The fake threat of fake geek girls. In: Kotaku. [Online]. 2012. Available at: <https://kotaku.com/the-fake-threat-of-fake-geek-girls-5896920>. [Accessed: 10 June 2019].

matains. 2015. What's wrong with making the female model sexy? In: Rust. [Online]. 2015. Available at: <https://rust.facepunch.com/f/rust/dbrx/Whats-wrong-with-making-the-female-model-quotsexy-quot/1/#posteran>. [Accessed: 17 November 2017].

mattlohkamp. 2014. Implied rape sequence in Bayonetta 2 boss fight. In: Reddit girl gamers. [Online] 2014. Available at: [https://www.reddit.com/r/GirlGamers/comments/2kvbyt/implied\\_rape\\_sequence\\_in\\_bayonetta\\_2\\_boss\\_fight/?sort=old](https://www.reddit.com/r/GirlGamers/comments/2kvbyt/implied_rape_sequence_in_bayonetta_2_boss_fight/?sort=old). [Accessed: 1 December 2017].

Matthew Montgomery2012. On fake geek girls. In: Birth, movies, death. [Online]. 2012. Available at: <https://birthmoviesdeath.com/2012/11/13/on-fake-geek-girls>. [Accessed: 5 June 2019].

Maximo. 2017. Devblog 182. In: Rust. [Online]. 2017. Available at: <https://rust.facepunch.com/f/rust/cvzx/1/#postcwb>. [Accessed: 16 November 2017].

mcIronny. 2016. Why my video game chooses your character's race and gender for you. In: The Guardian. [Online]. 2016. Available at: [https://www.theguardian.com/commentisfree/2016/apr/13/videogame-chooses-character-race-gender-rust?CMP=fb\\_gu](https://www.theguardian.com/commentisfree/2016/apr/13/videogame-chooses-character-race-gender-rust?CMP=fb_gu) [Accessed: 17 November 2017].

Mcwill. 2014. Why do guys play as female characters? Girls play as male characters? In: ArcheAge. [Online] 2014. Available at: <http://forums.archeagegame.com/showthread.php?12636-Why-doguys-play-as-female-characters-girls-play-as-male-characters&s=79e3662ef06234d1d497d415ef504c8>. [Accessed: 21 January 2019].



Megid83. 2013. I'm a furry and proud. Why can't male Pandaren be red pandas/have long tails? In: Game FAQs. [Online]. 2013. Available at: <https://gamefaqs.gamespot.com/boards/534914-world-of-warcraft/62332248>. [Accessed: 10, February, 2020].

Meiyonga. 2018. Males playing female characters. In Battle Net. [Online]. 2018. Available at: <https://us.battle.net/forums/en/wow/topic/20760837805?page=3>. [Accessed: 10 March 2019].

Melantha. 2018. Males playing female characters. In Battle Net. [Online]. 2018. Available at: <https://us.battle.net/forums/en/wow/topic/20760837805?page=3>. [Accessed: 10 March 2019].

MelDRaGZ. 2012. The fake threat of fake geek girls. In: Kotaku. [Online]. 2012. Available at: <https://kotaku.com/the-fake-threat-of-fake-geek-girls-5896920>. [Accessed: 10 June 2019].

Mezamorphis. 2015. Public chat. In: Rust [online] 2015. Available at: <https://rust.facepunch.com/f/rust/czpt/Public-Chat/2/>. [Accessed: 17 November 2017].

MichaelRWorthington. 2013. On fake geek girls. In: Birth, movies, death. [Online]. 2013. Available at: <https://birthmoviesdeath.com/2012/11/13/on-fake-geek-girls>. [Accessed: 5 June 2019].

Michelle Fitzgerald. 2012. On the “fake” geek girl. In: The Mary Sue. [Online]. 2012. Available at: <https://www.themarysue.com/on-the-fake-geek-girl/>. [Accessed: 6 June 2019].

Mickz. 2014. I'm a man who plays as a woman in games and I'm definitely not alone. In Kotaku. [Online] 2014. Available at: <https://kotaku.com/im-a-man-who-plays-as-a-woman-in-gamesand-im-definite-1576592743>. [Accessed: January 21 2019].

Mike Hawk. 2013. On fake geek girls. In: Birth, movies, death. [Online]. 2013. Available at: <https://birthmoviesdeath.com/2012/11/13/on-fake-geek-girls>. [Accessed: 5 June 2019].

Mink. 2014. Why do guys play as female characters? Girls play as male characters? In: ArcheAge. [Online] 2014. Available at: <http://forums. ArcheAge.com/showthread.php?12636-Why-doguys-play-as-female-characters-girls-play-as-male-characters&s=79e3662ef06234d1d4957d415ef504c8>. [Accessed: 21 January 2019].

Miss elizabth. 2012. On the “fake” geek girl. In: The Mary Sue. [Online]. 2012. Available at: <https://www.themarysue.com/on-the-fake-geek-girl/>. [Accessed: 6 June 2019].

MisterCoffee. 2014. Why do guys play as female characters? Girls play as male characters? In: ArcheAge. [Online] 2014. Available at: <http://forums. ArcheAge.com/showthread.php>

12636-Why-do-guys-play-as-female-characters-girls-play-as-male-characters&s=79e3662ef06234d1d4957d415ef504c8. [Accessed: 21 January 2019].

MK11 Kompetitor. 2018 10 January. Available at: <https://twitter.com/vman95100/status/1072244962429992960>. [Accessed: 20 March 2019].

Mortal Dictata. 2016. 50% of Rust characters are now women weather players want it or not. In: Kotaku. [Online]. 2016. Available at: <https://kotaku.com/rust-turns-50-of-its-players-intowomen-1770379368>. [Accessed: 28 November 2017].

mrknifey. 2015. Please give us the option to change our sex. In: Rust. [Online]. 2015. Available at: <https://rust.facepunch.com/f/rust/fknr/Please-give-us-the-option-to-change-oursex/1/#postbeuol>. [Accessed: 25 November 2017].

Mr Allspark. 2012. You'll want to protect the new less curvy Lara Croft. In: Kotaku. [Online] Available at: <https://kotaku.com/5917400/youll-want-to-protect-the-new-less-curvy-lara-croft>. [Accessed: 16 July 2018].

Mrs. Winter. 2016. Dev's can you change my gender in Rust? In: Steam. [Online] 2016. Available at: <http://steamcommunity.com/app/252490/discussions/0/343787920135640337/? Ctp=>. [Accessed: 25 November 2017].

murphymcbean. 2015. Please give us the option to change our sex. In: Rust. [Online]. 2015. Available at: <https://rust.facepunch.com/f/rust/fknr/Please-give-us-the-option-to-change-oursex/1/#postbeuol>. [Accessed: 25 November 2017].

much. 2015. What if you will be ugly fat woman, with small breast and big nipples? In: Rust. [Online] 2015. Available at: <https://rust.facepunch.com/f/rust/evdd/What-if-you-will-be-ugly-fatwoman-with-small-breasts-and-big-nipples/1/#postsnue>. [Accessed: 21 November 2017].

Mysword. 2018. Males playing female characters. In Battle Net. [Online]. 2018. Available at: <https://us.battle.net/forums/en/wow/topic/20760837805?page=3>. [Accessed: 10 March 2019].

Naleid. 2016. New Rust update includes female models—genders are assigned randomly based on Steam ID. In: Reddit. [Online]. 2016. Available at: [https://www.reddit.com/r/Games/comments/4e2urq/new\\_rust\\_update\\_includes\\_female\\_models\\_genders/](https://www.reddit.com/r/Games/comments/4e2urq/new_rust_update_includes_female_models_genders/). [Accessed: 25 November 2017].

Natsu Dageel. 2014. Why do guys play as female characters? Girls play as male characters? In: ArcheAge. [Online] 2014. Available at: <http://forums.archeagegame.com/showthread.php?12636-Why-do-guys-play-as-female-characters-girls-play-as-male-characters&s=79e3662ef06234d1d4957d415ef504c8>. [Accessed: 21 January 2019].

Navas Michael. 2013. On fake geek girls. In: Birth, movies, death. [Online]. 2013. Available at: <https://birthmoviesdeath.com/2012/11/13/on-fake-geek-girls>. [Accessed: 5 June 2019].

neil.hillman. 2015. Muscular men, flabby women. In: Rust. [Online]. 2015. Available at: <https://rust.facepunch.com/f/rust/fkxn/Muscular-men-flabby-women/0/#postxibj>. [Accessed: 25 November 2017].

NemoSD. 2014. Why do guys play as female characters? Girls play as male characters? In: ArcheAge. [Online] 2014. Available at: <http://forums.archeagegame.com/showthread.php?12636-Why-do-guys-play-as-female-characters-girls-play-as-male-characters&s=79e3662ef06234d1d4957d415ef504c8>. [Accessed: January 21 2019].

Newman, G. 2016. Player models added. Devblog. [Online]. 2016. Available at: <https://rust.facepunch.com/blog/devblog-105/>. [Accessed: 14 November 2017]. a

Newman G. 2016. Why my video game chooses your character's race and gender for you. [Online]. The Guardian. Available at: [https://www.theguardian.com/commentisfree/2016/apr/13/videogame-chooses-character-race-gender-rust?CMP=fb\\_gu](https://www.theguardian.com/commentisfree/2016/apr/13/videogame-chooses-character-race-gender-rust?CMP=fb_gu) [Accessed: 17 November 2017]. b

ngcsu. 2016. Developer responds to controversy over “Rust” assigning permanent random race and gender to players. In: BrietBart. [Online]. 2016. Available at: <http://www.breitbart.com/tech/2016/04/14/developer-responds-to-controversy-over-rust-assigning-permanent-random-race-and-gender-to-players/>. [Accessed: 28 November 2017].

Nicholas Payne. 2012. Tomb Raider creators say rape is not a word in their vocabulary. In: Kotaku [online] Available at <https://kotaku.com/5922228/tomb-raider-creators-say-rape-is-not-a-word-in-their-vocabulary> [Accessed: 16 July 2018].

Nightshade. 2012. On the “fake” geek girl. In: The Mary Sue. [Online]. 2012. Available at: <https://www.themarysue.com/on-the-fake-geek-girl/>. [Accessed: 6 June 2019].

Niminion. 2014. Why do guys play as female characters? Girls play as male characters? In: ArcheAge. [Online] 2014. Available at: <http://forums.archeagegame.com/showthread.php?12636-Why-do-guys-play-as-female-characters-girls-play-as-male-characters&s=79e3662ef06234d1d4957d415ef504c8>. [Accessed: 21 January 2019].

nnnddnndd. 2010. Granted B is a male fantasy...but is she a bad one? Are women offended? In: GameFAQs. [Online]. 2010. Available at: <https://www.gamefaqs.com/boards/946346-bayonetta/53111952?page=2> [Accessed: 1 December 2017].

NobleVices. 2014. I'm a man who plays as a woman in games and I'm definitely not alone. In Kotaku. [Online] 2014. Available at: <https://kotaku.com/im-a-man-who-plays-as-a-woman-in-gamesand-im-definite-1576592743>. [Accessed: January 21 2019].

Northwoods\_Hunter. 2016. Developer responds to controversy over “Rust” assigning permanent random race and gender to players. In: BrietBart. [Online]. 2016. Available at: <http://www.breitbart.com/tech/2016/04/14/developer-responds-to-controversy-over-rust-assigningpermanent-random-race-and-gender-to-players/>. [Accessed: 28 November 2017].

NotAPie. 2016. New Rust update includes female models—genders are assigned randomly based on Steam ID. In: Reddit. [Online]. 2016. Available at: [https://www.reddit.com/r/Games/comments/4e2urq/new\\_rust\\_update\\_includes\\_female\\_models\\_gender\\_s/](https://www.reddit.com/r/Games/comments/4e2urq/new_rust_update_includes_female_models_gender_s/) [Accessed: 25 November 2017].

notnert427. 2015. There's an Elephant the bombcrew can't Ignore. In: Giant Bomb. [Online]. 2015. Available at: <https://www.giantbomb.com/forums/bayonetta-2-8756/there-s-an-elephant-thebombcrew-can-t-ignore-1501198/>. [Accessed: 12 October 2017].

NotoriousPAT. 2012. On fake geek girls. In: Birth, movies, death. [Online]. 2012. Available at: <https://birthmoviesdeath.com/2012/11/13/on-fake-geek-girls>. [Accessed: 5 June 2019].

nulspace. 2016. New Rust update includes female models—genders are assigned randomly based on Steam ID. In: Reddit [online] 2016. Available at: [https://www.reddit.com/r/Games/comments/4e2urq/new\\_rust\\_update\\_includes\\_female\\_models\\_gender\\_s/](https://www.reddit.com/r/Games/comments/4e2urq/new_rust_update_includes_female_models_gender_s/) [Accessed: 25 November 2017].

Numbuhfour. 2018. Why play female characters? In Battle Net. [Online]. 2018. Available at: <https://us.battle.net/forums/en/wow/topic/20762317677?page=1>. [Accessed: 10 March 2019].

Nutcase. 2014. Why do guys play as female characters? Girls play as male characters? In: ArcheAge.

[Online] 2014. Available at: <http://forums.archeagegame.com/showthread.php?12636-Why-doguys-play-as-female-characters-girls-play-as-male-characters&s=79e3662ef06234d1d4957d15ef504c8>. [Accessed: 21 January 2019].

nycgangsta. 2010. Anyone else bored of the sexism? (I'm a man). In: Wowhead. [Online]. 2010. Available at: <https://www.wowhead.com/forums&topic=163722.3>. [Accessed: February 18 2019].

Nymph. 2014. Most commonly played class by women? In: Battle Net. [Online]. 2014. Available at: <https://us.battle.net/forums/en/wow/topic/3595347069?page=1>. [Accessed: 10 March 2019].

Octopussoup. 2012. You'll "want to protect" the new, less curvy Lara Croft. In: Kotaku. [Online]. 2012. Available at: <https://kotaku.com/5917400/youll-want-to-protect-the-new-less-curved-laracroft>. [Accessed: 6 June 2019].

OmbraVide. 2018. Males playing female characters. In Battle Net. [Online]. 2018. Available at: <https://us.battle.net/forums/en/wow/topic/20760837805?page=3>. [Accessed: 10 March 2019].

Omegashadow. 2016. New Rust update includes female models—genders are assigned randomly based on Steam ID. In: Reddit. [Online] 2016. Available at: [https://www.reddit.com/r/Games/comments/4e2urq/new\\_rust\\_update\\_includes\\_female\\_models\\_genders/](https://www.reddit.com/r/Games/comments/4e2urq/new_rust_update_includes_female_models_genders/) [Accessed: 25 November 2017].

Omikron. 2016. Why my videogame chooses your character's race and gender for you. In: The Guardian. [Online]. 2016. Available at: [https://www.theguardian.com/commentisfree/2016/apr/13/videogame-chooses-character-race-gender-rust?CMP=fb\\_gu](https://www.theguardian.com/commentisfree/2016/apr/13/videogame-chooses-character-race-gender-rust?CMP=fb_gu) [Accessed: 17 November 2017].

One Angry Gamer. 2019, 18 February. Available at: <https://twitter.com/OneAngryGamerHD/status/1097525286558670853>. [Accessed: 6 July 2019]. a

onemic. 2012. You'll want to protect the new Lara Croft. In: NeoGaf. [Online]. 2012. Available at: <https://www.neogaf.com/threads/youll-want-to-protect-the-new-lara-croft.478013/> [Accessed: 16 July 2018].

onetruth. 2016. Developer responds to controversy over "Rust" assigning permanent random race and

gender to players. In: BrietBart. [Online]. 2016. Available at: <http://www.breitbart.com/tech/2016/04/14/developer-responds-to-controversy-over-rust-assigning-permanent-randomrace-and-gender-to-players/>. [Accessed: 28 November 2017].

Oni. 2015. Gender reassignment in Rust doesn't make sense. In: Rust. [Online]. 2015. Available at: <https://rust.facepunch.com/f/rust/eygp/Gender-reassignment-in-Rust-doesn-t-make-sense/1/> [Accessed: 21 November 2017].

Oogway. 2017. Devblog 185. In: Rust. [Online]. 2017. Available at: <https://rust.facepunch.com/f/rust/cwzk/1/>. [Accessed: 15 November 2017].

Orhato. 2018. Males playing female characters. In Battle Net. [Online]. 2018. Available at: <https://us.battle.net/forums/en/wow/topic/20760837805?page=3>. [Accessed: 10 March 2019].

Oyn. 2012. Aisha Tyler rants “I've been a gamer since before you could read.” In: Kotaku. [Online]. 2012. Available at: <https://kotaku.com/5918084/aisha-tyler-rants-ive-been-a-gamer-since-before-you-could-read>. [Accessed: 5 June 2019].

Panstrudal. 2018. Males playing female characters. In Battle Net. [Online]. 2018. Available at: <https://us.battle.net/forums/en/wow/topic/20760837805?page=3>. [Accessed: 10 March 2019].

pantsfish. 2016. New Rust update includes female models—genders are assigned randomly based on Steam ID. In: Reddit. [Online]. 2016. Available at: [https://www.reddit.com/r/Games/comments/4e2urq/new\\_rust\\_update\\_includes\\_female\\_models\\_genders/](https://www.reddit.com/r/Games/comments/4e2urq/new_rust_update_includes_female_models_genders/). [Accessed: 25 November 2017].

PapaVinny. 2015. [Suggestion] Give first time users SOME control over their appearance. In: Rust [Online]. 2015. Available at: <https://rust.facepunch.com/f/rust/dcgh/Suggestion-Give-first-timeusers-SOME-control-over-their-appearance/1/#postexds> [Accessed: 17 November 2017].

Peter Vervloet. 2012. On the “fake” geek girl. In: The Mary Sue. [Online]. 2012. Available at: <https://www.themarysue.com/on-the-fake-geek-girl/>. [Accessed: 6 June 2019].

Petty Crow. 2019. Youtubers, gamers locking in debate over Mortal Kombat 11's de-sexualized females. In: One Angry Gamer. [Online]. 2019. Available at: <https://www.oneangrygamer.net/2019/02/youtubers-gamers-locked-in-debate-over-mortal-kombat-11s-de-sexualizedfemales/77618/>. [Accessed: 6 July 2019].

PibPob. 2015. Poll-would you like to have the option of choosing gender in rust. In: Rust. [Online]

2015. Available at: <https://rust.facepunch.com/f/rust/eyvx/Poll-Would-you-like-to-have-anoption-choosing-gender-in-Rust/1/#posttpwq>. [Accessed: 21 November 2017].

pisshhead\_. 2016. New Rust update includes female models—genders are assigned randomly based on Steam ID. In: Reddit. [Online]. 2016. Available at: [https://www.reddit.com/r/Games/comments/4e2urq/new\\_rust\\_update\\_includes\\_female\\_models\\_genders/](https://www.reddit.com/r/Games/comments/4e2urq/new_rust_update_includes_female_models_genders/) [Accessed: 25 November 2017].

PKrockin. 2012. You'll want to protect the new Lara Croft. In: NeoGaf. [Online]. 2012. Available at: <https://www.neogaf.com/threads/youll-want-to-protect-the-new-lara-croft.478013/>. [Accessed: 16 July 2018].

plagueart. 2010. Granted B is a male fantasy...but is she a bad one? Are women offended? .In: GameFAQs. [Online]. 2010. Available at: <https://www.gamefaqs.com/boards/946346-bayonetta/53111952?page=2>. [Accessed: 1 December 2017].

plat0nic. 2015. Muscular men, flabby women. In: Rust. [Online] 2015. Available at: <https://rust.facepunch.com/f/rust/fkxn/Muscular-men-flabby-women/0/#postxibj> [Accessed: 25 November 2017].

Punihsr\_1. 2015. Rust vehicles, work horses and traps + other silly stuff. In: Rust. [Online]. 2015. Available at: <https://rust.facepunch.com/f/rust/fkoy/Rust-vehicles-work-horses-and-traps-othersilly-stuff/1/#postxfjv>. [Accessed: 21 November 2017].

Procell. 2010. Anyone else bored of the sexism? (I'm a man). In: Wowhead. [Online]. 2010. Available at: <https://www.wowhead.com/forums&topic=163722.3>. [Accessed: 18 February 2019].

Purple Cherries. 2019. Mortal Kombat 11 abandons female sex appeal—radically changes Jade, Skarlet, Sonja character designs. In: Bounding into Comics. [Online]. 2019. Available at: <https://boundingintocomics.com/2019/02/15/mortal-kombat-11-abandons-female-sex-appealDOCTORAL-radically-changes-jade-skarlet-and-sonya-character-designs/>. [Accessed: 6 July 2019].

Quickshooter. 2019. Youtubers, gamers locking in debate over Mortal Kombat 11's de-sexualized females. In: One Angry Gamer. [Online]. 2019. Available at: <https://www.oneangrygamer.net/2019/02/youtubers-gamers-locked-in-debate-over-mortal-kombat-11s-de-sexualizedfemales/77618/>. [Accessed: 6 July 2019].

Raa. 2014. Why do guys play as female characters? Girls play as male characters? In: ArcheAge. [Online] 2014. Available at: <http://forums.archeagegame.com/showthread.php?12636-Why-doguys-play-as-female-characters-girls-play-as-male-characters&s=79e3662ef06234d1d4957d415ef504c8>. [Accessed: 21 January 2019].

RabeccaSparks. 2012. On the “fake” geek girl. In: The Mary Sue. [Online]. 2012. Available at: <https://www.themarysue.com/on-the-fake-geek-girl/>. [Accessed: 6 June 2019].

Ralphinator456. 2016. New Rust update includes female models—genders are assigned randomly based on Steam ID. In: Reddit. [Online]. 2016. Available at: [https://www.reddit.com/r/Games/comments/4e2urq/new\\_rust\\_update\\_includes\\_female\\_models\\_genders/](https://www.reddit.com/r/Games/comments/4e2urq/new_rust_update_includes_female_models_genders/). [Accessed: 25 November 2017].

Rashen. 2014. Why do guys play as female characters? Girls play as male characters? In: ArcheAge. [Online] 2014. Available at: <http://forums.archeagegame.com/showthread.php?12636-Why-doguys-play-as-female-characters-girls-play-as-male-characters&s=79e3662ef06234d1d4957d415ef504c8>. [Accessed: January 21 2019].

Raso719. 2012. You'll want to protect the new less curvy Lara Croft. In: Kotaku [online] Available at: <https://kotaku.com/5917400/youll-want-to-protect-the-new-less-curvy-lara-croft> [Accessed: 16 July 2018].

Raspir. 2018. Males playing female characters. In Battle Net. [Online]. 2018. Available at: <https://us.battle.net/forums/en/wow/topic/20760837805?page=3>. [Accessed: 10 March 2019].

Raxu Rangerking. 2014. Why do guys play as female characters? Girls play as male characters? In: ArcheAge. [Online] 2014. Available at: <http://forums.archeagegame.com/showthread.php?12636-Why-do-guys-play-as-female-characters-girls-play-as-male-characters&s=79e3662ef06234d1d4957d415ef504c8>. [Accessed: 21 January 2019].

RealDeadOne. 2012. You'll want to protect the new Lara Croft. In: NeoGaf . [Online]. 2012. Available at: <https://www.neogaf.com/threads/youll-want-to-protect-the-new-lara-croft.478013/> [Accessed: 16 July 2018].

Red\_White\_and\_Blond. 2014. Implied rape sequence in Bayonetta 2 boss fight . In: Reddit girl gamers. [Online]. 2014. Available at: <https://www.reddit.com/r/GirlGamers/comments/2kvbyt/>



implied\_rape\_sequence\_in\_bayonetta\_2\_boss\_fight/?sort=old. [Accessed: 1 December 2017].

Reuenthal. 2012. You'll want to protect the new Lara Croft. In: NeoGaf . [Online]. 2012. Available at: <https://www.neogaf.com/threads/youll-want-to-protect-the-new-lara-croft.478013/> [Accessed: 16 July 2018].

Reverend Recoil. 2017. Anya is a pregnant woman who fights heavily armed soldiers. In: Steam. [Online]. 2017. Available at: <https://steamcommunity.com/app/612880/discussions/0/1479856439039605036/>. [Accessed: 10, April, 2020].

Revolance. 2015. Why we cant change our skin and characters? Why not to be randomly for every reborn? In: Rust. [Online]. 2015. Available at: <https://rust.facepunch.com/f/rust/degp/Why-We-Cant-Change-Our-Skin-And-Characters-Why-not-to-be-Randomly-for-every-Reborn/1/> [Accessed: 21 November 2017].

Rexhunter99. 2015. Why we cant change our skin and characters? Why not to be randomly for every reborn? In: Rust. [Online]. 2015. Available at: <https://rust.facepunch.com/f/rust/degp/Why-We-Cant-Change-Our-Skin-And-Characters-Why-not-to-be-Randomly-for-every-Reborn/1/> [Accessed: 21 November 2017].

Rexpane. 2012. Tomb Raider's creators are no longer referring to game's attempted 'rape' scene as an attempted rape scene. In: Kotaku. [Online]. 2012. Available at: <https://kotaku.com/5918193/tomb-raider-creators-are-no-longer-referring-to-games-attempted-rape-scene-as-an-attemptedrape-scene.> [Accessed: 17 July 2018].

RFCconnector 2016. 50% of Rust characters are now women weather players want it or not. In: Kotaku [Online]. 12 April 2016. Available at: <https://kotaku.com/rust-turns-50-of-its-players-intowomen-1770379368.> [Accessed: 28 November 2017].

RichardGristle. 2019. Mortal Kombat 11 leaks for Sheeva makes her look like Charles Barkley in bad cosplay. In: One Angry Gamer. [Online]. 2019. Available at: <https://www.oneangrygamer.net/2019/04/mortal-kombat-11-leaks-for-sheeva-makes-her-look-like-charles-barkley-in-badcosplay/82452/>. [Accessed: 6 July 2019].

RikiWilkins. 2017. Devblog 185. In: Rust. [Online]. 2017. Available at: <https://rust.facepunch.com/f/rust/cwzk/1/>. [Accessed: 15 November 2017].

RlyehBuffet. 2014. Implied rape sequence in Bayonetta 2 boss fight. In: Reddit girl gamers. [Online] 2014. Available at: [https://www.reddit.com/r/GirlGamers/comments/2kvbyt/IMPLIED Rape \\_sequence\\_in\\_bayonetta\\_2\\_boss\\_fight/?sort=old](https://www.reddit.com/r/GirlGamers/comments/2kvbyt/IMPLIED Rape _sequence_in_bayonetta_2_boss_fight/?sort=old) [Accessed: 1 December 2017].

RodneyM72. 2016. Why my video game chooses your character's race and gender for you. In: The Guardian. [Online]. 2016. Available at: [https://www.theguardian.com/commentisfree/2016/apr/13/videogame-chooses-character-race-gender-rust?CMP=fb\\_gu](https://www.theguardian.com/commentisfree/2016/apr/13/videogame-chooses-character-race-gender-rust?CMP=fb_gu) [Accessed: 17 November 2017].

rpg inferno. 2015. Why my video game chooses your character's race and gender for you: Garry Newman. In: Rust. [Online] 2015. Available at: <https://rust.facepunch.com/f/rust/eyxs/Whymy-video-game-chooses-your-character-s-race-and-gender-for-you-Garry-Newman/0/#posttpoc> [Accessed: 17 November 2017].

rubydynamite. 2012. Tomb Raider creators say rape is not a word in their vocabulary. In: Kotaku [Online]. 2012. Available at <https://kotaku.com/5922228/tomb-raider-creators-say-rape-is-notDOCTORAL a-word-in-their-vocabulary>. [Accessed: 16 July 2018].

Runeblade. 2018. Why play female characters? In Battle Net. [Online]. 2018. Available at: <https://us.battle.net/forums/en/wow/topic/20762317677?page=1>. [Accessed: 10 March 2019].

Russ. 2016. Developer responds to controversy over “Rust” assigning permanent random race and gender to players. In: BrietBart. [Online]. 2016. Available at: <http://www.breitbart.com/tech/2016/04/14/developer-responds-to-controversy-over-rust-assigning-permanent-randomrace-and-gender-to-players/> [Accessed: 28 November 2017].

RYAN. 2014. Why do guys play as female characters? Girls play as male characters? In: ArcheAge. [Online] 2014. Available at: <http://forums. ArcheAgegame.com/showthread.php?12636-Why-doguy-s-play-as-female-characters-girls-play-as-male-characters&s=79e3662ef06234d1d4957d415ef504c8>. [Accessed: 21 January 2019].

Ryan Williams. 2014. I'm a man who plays as a woman in games and I'm definitely not alone. In Kotaku. [Online] 2014. Available at: <https://kotaku.com/im-a-man-who-plays-as-a-woman-ingames-and-im-definite-1576592743>. [Accessed: 21 January 2019].

Salhezar. 2018. Males playing female characters. In Battle Net. [Online]. 2018. Available at:

<https://us.battle.net/forums/en/wow/topic/20760837805?page=3>. [Accessed: 10 March 2019].

salvodaze. 2014. Implied rape sequence in Bayonetta 2 boss fight .In: Reddit girl gamers. [Online] 2014. Available at: [https://www.reddit.com/r/GirlGamers/comments/2kvbyt/implied\\_rape\\_sequence\\_in\\_bayonetta\\_2\\_boss\\_fight/?sort=old](https://www.reddit.com/r/GirlGamers/comments/2kvbyt/implied_rape_sequence_in_bayonetta_2_boss_fight/?sort=old). [Accessed: 1 December 2017].

Samson. 2015. My personal, not particularly well developed idea about player appearance and ' customization'. In: Rust. [Online] 2015. Available at: <https://rust.facepunch.com/f/rust/eici/My-personal-not-particularly-well-developed-idea-about-player-appearance-andcustomization/1/#postqoj>. [Accessed: 21 November 2017].

SammiiDoogles. 2012. You'll want to protect the new less curvy Lara Croft. In: Kotaku [online] Available at: <https://kotaku.com/5917400/youll-want-to-protect-the-new-less-curved-lara-croft> [Accessed: 16 July 2018].

Sanji Vinesmoke. 2019, 18 April. Available at: [https://twitter.com/Maj\\_Ocelot](https://twitter.com/Maj_Ocelot). [Accessed: 6 July 2019].

Sappho. 2018. Males playing female characters. In Battle Net. [Online]. 2018. Available at: <https://us.battle.net/forums/en/wow/topic/20760837805?page=3>. [Accessed: 10 March 2019].

Sarah. 2012. On the “fake” geek girl. In: The Mary Sue. [Online]. 2012. Available at: <https://www.themarysue.com/on-the-fake-geek-girl/>. [Accessed: 6 June 2019].

Sarasaraus. 2012. The fake threat of fake geek girls. In: Kotaku. [Online]. 2012. Available at: <https://kotaku.com/the-fake-threat-of-fake-geek-girls-5896920>. [Accessed: 10 June 2019].

ScoobyDieu. 2016. Developer responds to controversy over “Rust” assigning permanent random race and gender to players. In: BrietBart. [Online]. 2016. Available at: <http://www.breitbart.com/tech/2016/04/14/developer-responds-to-controversy-over-rust-assigning-permanent-random-race-and-gender-to-players/> [Accessed: 28 November 2017].

Ser Folsom. 2017. Devblog 185. In: Rust. [Online]. 2017. Available at: <https://rust.facepunch.com/f/rust/cwzk/1/>. [Accessed: 15 November 2017].

SeriouslyCereal. 2016. 50% of Rust characters are now women whether players want it or not. In: Kotaku. [Online]. 2016. Available at: <https://kotaku.com/rust-turns-50-of-its-players-into-women-1770379368> [Accessed: 28 November 2017].

SexyMrSkeltal. 2016. New Rust update includes female models—genders are assigned randomly based on Steam ID. In: Reddit. [Online]. 2016. Available at: [https://www.reddit.com/r/Games/comments/4e2urq/new\\_rust\\_update\\_includes\\_female\\_models\\_genders/](https://www.reddit.com/r/Games/comments/4e2urq/new_rust_update_includes_female_models_genders/) [Accessed: 25

November 2017].

Shaddar. 2014. Why do guys play as female characters? Girls play as male characters? In: ArcheAge. [Online] 2014. Available at: [http://forums.archeagegame.com/showthread.php?12636-Why-doguys-play-as-female-characters-girls-play-as-male-characters&s=79e3662ef06234d1d495](http://forums.archeagegame.com/showthread.php?12636-Why-doguys-play-as-female-characters-girls-play-as-male-characters&s=79e3662ef06234d1d4957d415ef504c8)

7d415ef504c8. [Accessed: 21 January 2019].

Shannon Stewart. 2012. On fake geek girls. In: Birth, movies, death. [Online]. 2012. Available at: <https://birthmoviesdeath.com/2012/11/13/on-fake-geek-girls>. [Accessed: 5 June 2019].

Shea. 2013. You'll want to protect the new Lara Croft. In: Exploring Belivability. [Online]. 2013.. Available at:<http://exploringbelievability.blogspot.com/2013/03/youll-want-to-protect-new-laracroft.html>. [Accessed: 6 June 2019].

Sherimoon. 2018. Males playing female characters. In Battle Net. [Online]. 2018. Available at: <https://us.battle.net/forums/en/wow/topic/20760837805?page=3>. [Accessed: 10 March 2019].

Shinobi602. 2012. You'll want to protect the new Lara Croft. In: NeoGaf. [Online]. 2012. Available at: <https://www.neogaf.com/threads/youll-want-to-protect-the-new-lara-croft.478013/> [Accessed: 16 July 2018].

ScantHP. 2014. Why do guys play as female characters? Girls play as male characters? In: ArcheAge. [Online] 2014. Available at: <http://forums.archeagegame.com/showthread.php?12636-Why-do-guys-play-as-female-characters-girls-play-as-male-characters&s=79e3662ef06234d1d4957d415ef504c8>. [Accessed: 21 January 2019].

Sectumsempra. 2011. Most commonly played class by women? In: Battle Net. [Online]. 2011. Available at: <https://us.battle.net/forums/en/wow/topic/3595347069?page=1>. [Accessed: 10 March 2019].

Selle. 2011. Most commonly played class by women? In: Battle Net. [Online]. 2011. Available at: <https://us.battle.net/forums/en/wow/topic/3595347069?page=1>. [Accessed: 10 March 2019].

Shadewolf. 2016. New Rust update includes female models—genders are assigned randomly based on

Steam ID. In: Reddit. [Online] 2016. Available at: [https://www.reddit.com/r/Games/comments/4e2urq/new\\_rust\\_update\\_includes\\_female\\_models\\_genders/](https://www.reddit.com/r/Games/comments/4e2urq/new_rust_update_includes_female_models_genders/) [Accessed: 25 November 2017].

Shadina. 2018. Males playing female characters. In Battle Net. [Online]. 2018. Available at: <https://us.battle.net/forums/en/wow/topic/20760837805?page=3>. [Accessed: 10 March 2019].

Shardik The Man Bear. 2012. The fake threat of fake geek girls. In: Kotaku. [Online]. 2012. Available at: <https://kotaku.com/the-fake-threat-of-fake-geek-girls-5896920>. [Accessed: 10 June 2019].

Shippoyasha. 2016. New Rust update includes female models—genders are assigned randomly based on Steam ID. In: Reddit. [Online] 2016. Available at: [https://www.reddit.com/r/Games/comments/4e2urq/new\\_rust\\_update\\_includes\\_female\\_models\\_genders/](https://www.reddit.com/r/Games/comments/4e2urq/new_rust_update_includes_female_models_genders/) [Accessed: 25 November 2017].

Shultz. 2013. What do you think they are fixing/adding? In: Rust. [Online]. 2013. Available at: <https://rust.facepunch.com/f/rust/dbss/What-do-you-think-they-are-fixing-adding/2/> [Accessed: 17 November 2017].

sighclone. 2014. Implied rape sequence in Bayonetta 2 boss fight. In: Reddit girl gamers. [Online]. 2014. Available at: [https://www.reddit.com/r/GirlGamers/comments/2kvbyt/implied\\_rape\\_sequence\\_in\\_bayonetta\\_2\\_boss\\_fight/?sort=old](https://www.reddit.com/r/GirlGamers/comments/2kvbyt/implied_rape_sequence_in_bayonetta_2_boss_fight/?sort=old) [Accessed: 1 December 2017].

Simplemac3. 2015. [Suggestion] Give first time users SOME control over their appearance. In: Rust. [Online]. 2015. Available at: <https://rust.facepunch.com/f/rust/dcgh/Suggestion-Give-first-time-users-SOME-control-over-their-appearance/1/#postexds>. [Accessed: 17 November 2017].

Simpson9087. 2016. Why my videogame chooses your character's race and gender for you. In: The Guardian. [Online]. 2016. Available at: [https://www.theguardian.com/commentisfree/2016/apr/13/videogame-chooses-character-race-gender-rust?CMP=fb\\_gu](https://www.theguardian.com/commentisfree/2016/apr/13/videogame-chooses-character-race-gender-rust?CMP=fb_gu) [Accessed: 17 November 2017].

Sivnea. 2018. Males playing female characters. In Battle Net. [Online]. 2018. Available at: <https://us.battle.net/forums/en/wow/topic/20760837805?page=3>. [Accessed: 10 March 2019].

Skorpio. 2014. Why do guys play as female characters? Girls play as male characters? In: ArcheAge. [Online] 2014. Available at: <http://forums.archeagegame.com/showthread.php?12636-Why-doguy-s>

play-as-female-characters-girls-play-as-male-characters&s=79e3662ef06234d1d4957d415ef504c8. [Accessed: 21 January 2019].

Slayhugus. 2018. Males playing female characters. In Battle Net. [Online]. 2018. Available at: <https://us.battle.net/forums/en/wow/topic/20760837805?page=3>. [Accessed: 10 March 2019].

Sleeper99999. 2012. On fake geek girls. In: Birth, movies, death. [Online]. 2012. Available at: <https://birthmoviesdeath.com/2012/11/13/on-fake-geek-girls>. [Accessed: 5 June 2019].

slidey. 2015. Please give us the option to change our sex. In: Rust. [Online]. 2015. Available at: <https://rust.facepunch.com/f/rust/fknr/Please-give-us-the-option-to-change-ourDOCTORAL-sex/1/#postbeuol> [Accessed: 25 November 2017].

Slime. 2012. You'll want to protect the new Lara Croft. In: NeoGaf. [Online]. 2012. Available at: <https://www.neogaf.com/threads/youll-want-to-protect-the-new-lara-croft.478013/> [Accessed: 16 July 2018].

smilingjacksmyth. 2015. Do it for her. In: Funyjunk. [Online]. 2015. Available at: <https://funnyjunk.com/Do+it+for+her/movies/5563022/125>. [Accessed: 10, April, 2020].

Sneak2. 2015. Gender reassignment in Rust doesn't make sense. In: Rust. [Online]. 2015. Available at: <https://rust.facepunch.com/f/rust/eygp/Gender-reassignment-in-Rust-doesn-t-make-sense/1/> [Accessed: 21 November 2017].

Snoody. 2018. Males playing female characters. In Battle Net. [Online]. 2018. Available at: <https://us.battle.net/forums/en/wow/topic/20760837805?page=3>. [Accessed: 10 March 2019].

SnowyJohn. 2016. Why my video game chooses your character's race and gender for you. In: The Guardian. [Online]. 2016. Available at: [https://www.theguardian.com/commentisfree/2016/apr/13/videogame-chooses-character-race-gender-rust?CMP=fb\\_gu](https://www.theguardian.com/commentisfree/2016/apr/13/videogame-chooses-character-race-gender-rust?CMP=fb_gu) [Accessed: 17 November 2017].

Someone223. 2015. Gender reassignment in Rust doesn't make sense. In: Rust. [Online]. 2015. Available at: <https://rust.facepunch.com/f/rust/eygp/Gender-reassignment-in-Rust-doesn-tmake-sense/1/> [Accessed: 21 November 2017].

Sonicmj1. 2012. You'll want to protect the new Lara Croft. In: NeoGaf. [Online]. 2012. Available at: <https://www.neogaf.com/threads/youll-want-to-protect-the-new-lara-croft.478013/>. [Accessed:

16 July 2018].

Soul. 2011. Most commonly played class by women? In: Battle Net. [Online]. 2011. Available at: <https://us.battle.net/forums/en/wow/topic/3595347069?page=1>. [Accessed: 10 March 2019].

sourpatchkid. 2014. Why do guys play as female characters? Girls play as male characters? In: ArcheAge. [Online] 2014. Available at: <http://forums.archeagegame.com/showthread.php?12636-Why-do-guys-play-as-female-characters-girls-play-as-male-characters&s=79e3662ef06234d1d4957d415ef504c8>. [Accessed: 21 January 2019].

spectermaster14. 2010. Granted B is a male fantasy...but is she a bad one? Are women offended? In: GameFAQs. [Online]. 2010. Available at: <https://www.gamefaqs.com/boards/946346-bayonetta/53111952?page=2> [Accessed: 1 December 2017].

Splodge. 2015. There's an elephant the bombcrew can't ignore. In: Giant Bomb. [Online]. 2015. Available at: <https://www.giantbomb.com/forums/bayonetta-2-8756/there-s-an-elephant-the-bombcrew-can-t-ignore-1501198/> [Accessed: 12 October 2017].

splotinAA. 2014. Why do guys play as female characters? Girls play as male characters? In: ArcheAge. [Online] 2014. Available at: <http://forums.archeagegame.com/showthread.php?12636-Why-do-guys-play-as-female-characters-girls-play-as-male-characters&s=79e3662ef06234d1d4957d415ef504c8>. [Accessed: 21 January 2019].

Spujka. 2016. New Rust update includes female models—genders are assigned randomly based on Steam ID. In: Reddit. [Online]. 2016. Available at: [https://www.reddit.com/r/Games/comments/4e2urq/new\\_rust\\_update\\_includes\\_female\\_models\\_genders/](https://www.reddit.com/r/Games/comments/4e2urq/new_rust_update_includes_female_models_genders/) [Accessed: 25 November 2017].

squidyj. 2012. You'll want to protect the new Lara Croft. In: NeoGaf . [Online]. 2012. Available at: <https://www.neogaf.com/threads/youll-want-to-protect-the-new-lara-croft.478013/> [Accessed: 16 July 2018].

Steve007uk. 2015. idea for putting on clothes. In: Rust [online] 2015. Available at: <https://rust.facepunch.com/f/rust/evdd/What-if-you-will-be-ugly-fat-woman-with-small-breasts-and-big-nipples/1/#postsnue> [Accessed: 21 November 2017].

Stevie Wonder. 2017. So there still not gonna be a male class? In: Steam. [Online] 2017. Available at: <https://steamcommunity.com/app/323370/discussions/0/135508292189397019/>. [Accessed:

21 January 2019].

Stillplaying. 2018. Males playing female characters. In Battle Net. [Online]. 2018. Available at: <https://us.battle.net/forums/en/wow/topic/20760837805?page=3>. [Accessed: 10 March 2019].

Stinkleberry. 2018. Males playing female characters. In Battle Net. [Online]. 2018. Available at: <https://us.battle.net/forums/en/wow/topic/20760837805?page=3>. [Accessed: 10 March 2019].

stupei. 2012. You'll want to protect the new Lara Croft. In: NeoGaf. [Online]. 2012. Available at: <https://www.neogaf.com/threads/youll-want-to-protect-the-new-lara-croft.478013/> [Accessed: 16 July 2018].

Sugarpuff. 2018. Why play female characters? In Battle Net. [Online]. 2018. Available at: <https://us.battle.net/forums/en/wow/topic/20762317677?page=1>. [Accessed: 10 March 2019].

SulliG99. 2015. Player character options. In: Rust. [Online]. 2015. Available at: <https://rust.facepunch.com/f/rust/dywe/Player-Character-options/0/#postlvtt/> [Accessed: 21 November 2017].

Sunrise. 2017. The reality of not being allowed to change race and gender..Gary? In: Rust. [Online]. 2017. Available at: <https://rust.facepunch.com/f/rust/cxfs/1/#postdchx> [Accessed: 16 November 2017].

Superninjaalex. 2012. The fake threat of fake geek girls. In: Kotaku. [Online]. 2012. Available at: <https://kotaku.com/the-fake-threat-of-fake-geek-girls-5896920>. [Accessed: 10 June 2019].

supersaucenoodle. 2014. Implied rape sequence in Bayonetta 2 boss fight. In: Reddit girl gamers [Online]. 2014. Available at: <https://www.reddit.com/r/GirlGamers/comments/2kvbyt/IMPLIED Rape Sequence in Bayonetta 2 Boss Fight/?sort=old> [Accessed: 1 December 2017].

Surasonic. 2017. Devblog 182. In: Rust. [Online]. 2017. Available at: <https://rust.facepunch.com/f/rust/cvzx/1/#postcwcb>. [Accessed: 16 November 2017].

SweetGwendoline. 2014. Why do guys play as female characters? Girls play as male characters? In: ArcheAge. [Online] 2014. Available at: <http://forums. ArcheAge.com/showthread.php?12636-Why-do-guys-play-as-female-characters-girls-play-as-male-characters&s=79e3662ef06234d1d4957d415ef504c8>. [Accessed: 21 January 2019].

Syphen. 2014. Why do guys play as female characters? Girls play as male characters? In: ArcheAge.



[Online] 2014. Available at: <http://forums.archeagegame.com/showthread.php?12636-Why-doguys-play-as-female-characters-girls-play-as-male-characters&s=79e3662ef06234d1d4957d415ef504c8>. [Accessed: 21 January 2019].

TacticalNerD. 2015. Gender reassignment in Rust doesn't make sense. In: Rust [online] 2015. Available at: <https://rust.facepunch.com/f/rust/eygp/Gender-reassignment-in-Rust-doesn-tmake-sense/1/> [Accessed: 21 November 2017].

Tazdrago. 2014. Why do guys play as female characters? Girls play as male characters? In: ArcheAge. [Online] 2014. Available at: <http://forums.archeagegame.com/showthread.php?12636-Why-do-guys-play-as-female-characters-girls-play-as-male-characters&s=79e3662ef06234d1d4957d415ef504c8>. [Accessed: 21 January 2019].

talkstoheadlines. 2016. Why my video game chooses your character's race and gender for you. In: The Guardian. [Online]. 2015. Available at: [https://www.theguardian.com/commentisfree/2016/apr/13/videogame-chooses-character-race-gender-rust?CMP=fb\\_gu](https://www.theguardian.com/commentisfree/2016/apr/13/videogame-chooses-character-race-gender-rust?CMP=fb_gu) [Accessed: 17 November 2017].

Tay120n64. 2012. You'll want to protect the new less curvy Lara Croft. In: Kotaku. [Online]. 2012. Available at: <https://kotaku.com/5917400/youll-want-to-protect-the-new-less-curved-lara-croft> [Accessed: 16 July 2018].

Teddy Slaughter. 2012. You'll want to protect the new less curvy Lara Croft. In: Kotaku. [Online]. 2012. Available at: <https://kotaku.com/5917400/youll-want-to-protect-the-new-less-curved-laracroft>. [Accessed: 16 July 2018].

Terry. 2016. Developer responds to controversy over “Rust” assigning permanent random race and gender to players. In: BrietBart. [Online]. 2016. Available at: <http://www.breitbart.com/tech/2016/04/14/developer-responds-to-controversy-over-rust-assigning-permanent-random-race-and-gender-to-players/>. [Accessed: 28 November 2017].

thatwordgrrl. 2012. On the “fake” geek girl. In: The Mary Sue. [Online]. 2012. Available at: <https://www.themarysue.com/on-the-fake-geek-girl/>. [Accessed: 6 June 2019].

Tessombra. 2012. On the “fake” geek girl. In: The Mary Sue. [Online]. 2012. Available at: <https://www.themarysue.com/on-the-fake-geek-girl/>. [Accessed: 6 June 2019].

TheAdmiral23. 2016. In: Steam. [Online]. 2016. Available at: <http://steamcommunity.com/app/252490/discussions/0/343787920135640337/?ctp=1>. [Accessed: 25 November 2017].

The Anti-Monitor. 2012. You'll want to protect the new Lara Croft. In: NeoGaf. [Online]. 2012. Available at: <https://www.neogaf.com/threads/youll-want-to-protect-the-new-lara-croft.478013/> [Accessed: 16 July 2018].

TheDarkSessio. 2015. What's wrong with making the female model sexy? In: Rust [online] 2015. Available at: <https://rust.facepunch.com/f/rust/dbrx/Whats-wrong-with-making-the-female-model-quot-sexy-quot/1/#posteran>. [Accessed: 17 November 2017].

The\_Elite. 2016. Why my video game chooses your character's race and gender for you. In: The Guardian. [Online]. 2016. Available at: [https://www.theguardian.com/commentisfree/2016/apr/13/videogame-chooses-character-race-gender-rust?CMP=fb\\_gu](https://www.theguardian.com/commentisfree/2016/apr/13/videogame-chooses-character-race-gender-rust?CMP=fb_gu) [Accessed: 17 November 2017].

The\_Evil\_Nerd. 2010. Granted B is a male fantasy...but is she a bad one? Are women offended? In: GameFAQs. [Online]. 2010. Available at: <https://www.gamefaqs.com/boards/946346-bayonetta/53111952?page=2> [Accessed: 1 December 2017].

The\_Hyphenator. 2012. Tomb Raider creators say rape is not a word in their vocabulary. In: Kotaku [Online]. 2012. Available at <https://kotaku.com/5922228/tomb-raider-creators-say-rape-is-not-a-word-in-their-vocabulary>. [Accessed: 16 July 2018].

therealjew. 2016. New Rust update includes female models—genders are assigned randomly based on Steam ID. In: Reddit. [Online]. 2016. Available at: [https://www.reddit.com/r/Games/comments/4e2urq/new\\_rust\\_update\\_includes\\_female\\_models\\_genders/](https://www.reddit.com/r/Games/comments/4e2urq/new_rust_update_includes_female_models_genders/). [Accessed: 25 November 2017].

Therelearuzo. 2017. Ability to Reset the Character. In: Rust. [Online]. 2017. Available at: <https://rust.facepunch.com/f/rust/cxat/1/#postdbej> [Accessed: 17 November 2017].

The Themysciran. 2012. On the “fake” geek girl. In: The Mary Sue. [Online]. 2012. Available at: <https://www.themarysue.com/on-the-fake-geek-girl/>. [Accessed: 6 June 2019].

ThreeBeastSmile. 2014. Why do guys play as female characters? Girls play as male characters? In: ArcheAge. [Online] 2014. Available at: <http://forums.archeagegame.com/showthread.php?>

12636-Why-do-guys-play-as-female-characters-girls-play-as-male-characters&s=79e3662ef06234d1d4957d415ef504c8. [Accessed: 21 January 2019].

thriveofficial. 2014. Implied rape sequence in Bayonetta 2 boss fight. In: Reddit girl gamers. [Online] 2014. Available at: [https://www.reddit.com/r/GirlGamers/comments/2kvbyt/implied\\_rape\\_sequence\\_in\\_bayonetta\\_2\\_boss\\_fight/?sort=old](https://www.reddit.com/r/GirlGamers/comments/2kvbyt/implied_rape_sequence_in_bayonetta_2_boss_fight/?sort=old). [Accessed: 1 December 2017].

Timewarp. 2012. On fake geek girls. In: Birth, movies, death. [Online]. 2012. Available at: <https://birthmoviesdeath.com/2012/11/13/on-fake-geek-girls>. [Accessed: 5 June 2019].

Tom. 2015. Devblog 65 In: Rust. [Online]. 2015. Available at: <https://rust.facepunch.com/blog/devblog-65/#2-devblog-652>. [Accessed: 17 November 2017].

Topeka. 2014. Why do guys play as female characters? Girls play as male characters? In: ArcheAge. [Online] 2014. Available at: <http://forums.archeagegame.com/showthread.php?12636-Why-doDOCTORAL-guys-play-as-female-characters-girls-play-as-male-characters&s=79e3662ef06234d1d4957d415ef504c8>. [Accessed: 21 January 2019].

TruthTellah. 2015. There's an elephant the bombcrew can't ignore. In: Giant Bomb. [Online]. 2015. Available at: <https://www.giantbomb.com/forums/bayonetta-2-8756/there-s-an-elephant-thebombcrew-can-t-ignore-1501198/>. [Accessed: 12 October 2017].

TLX. 2017. Male brawler...soon??? What about male gunners???? In: Steam. [Online]. 2017. Available at: <https://forums.enmasse.com/tera/discussion/17262/male-brawler-soon-what-about-malegunners>. [Accessed: January 21 2019].

Tyralone. 2018. Why play female characters? In Battle Net. [Online]. 2018. Available at: <https://us.battle.net/forums/en/wow/topic/20762317677?page=1>. [Accessed: 10 March 2019].

Tyrannybuster. 2016. Developer responds to controversy over “Rust” assigning permanent random race and gender to players. In: BrietBart. [Online]. 2016. Available at: <http://www.breitbart.com/tech/2016/04/14/developer-responds-to-controversy-over-rust-assigning-permanent-randomrace-and-gender-to-players/>. [Accessed: 28 November 2017].

Tyrien. 2014. Implied rape sequence in Bayonetta 2 boss fight. In: Reddit girl gamers. [Online] 2014. Available at: [https://www.reddit.com/r/GirlGamers/comments/2kvbyt/implied\\_rape\\_sequence\\_in\\_bayonetta\\_2\\_boss\\_fight/?sort=old](https://www.reddit.com/r/GirlGamers/comments/2kvbyt/implied_rape_sequence_in_bayonetta_2_boss_fight/?sort=old). [Accessed: 1 December 2017].

ugogurl. 2014. Implied rape sequence in Bayonetta 2 boss fight. In: Reddit girl gamers. [Online] 2014.

Available at: [https://www.reddit.com/r/GirlGamers/comments/2kvbyt/implied\\_rape\\_sequence\\_in\\_bayonetta\\_2\\_boss\\_fight/?sort=old](https://www.reddit.com/r/GirlGamers/comments/2kvbyt/implied_rape_sequence_in_bayonetta_2_boss_fight/?sort=old) [Accessed: 1 December 2017].

UhihaSasuke52. 2010. Granted B is a male fantasy...but is she a bad one? Are women offended? In: GameFAQs. [Online]. 2010. Available at: <https://www.gamefaqs.com/boards/946346-bayonetta/53111952?page=2>. [Accessed: 1 December 2017].

Union of Smog Techs of CA. 2014. I'm a man who plays as a woman in games and I'm definitely not alone. In Kotaku. [Online]. 2014. Available at: <https://kotaku.com/im-a-man-who-plays-as-a-woman-in-games-and-im-definite-1576592743>. [Accessed: 21 January 2019].

Unmanaged. 2014. Why do guys play as female characters? Girls play as male characters? In: ArcheAge. [Online] 2014. Available at: <http://forums.archeagegame.com/showthread.php?12636-Why-do-guys-play-as-female-characters-girls-play-as-male-characters&s=79e3662ef06234d1d4957d415ef504c8>. [Accessed: 21 January 2019].

\_Uwye\_. 2010. Granted B is a male fantasy...but is she a bad one? Are women offended? In: GameFAQs. [Online]. 2010. Available at: <https://www.gamefaqs.com/boards/946346-bayonetta/53111952?page=2>. [Accessed: 1 December 2017].

Vaeindrel. 2018. Why play female characters? In Battle Net. [Online]. 2018. Available at: <https://us.battle.net/forums/en/wow/topic/20762317677?page=1>. [Accessed: 10 March 2019].

Vagabundo. 2012. You'll want to protect the new Lara Croft. In: NeoGaf. [Online]. 2012. Available at: <https://www.neogaf.com/threads/youll-want-to-protect-the-new-lara-croft.478013/> [Accessed: 16 July 2018].

valtyr. 2010 Bayonetta: empowering or exploitive? In: ONTD Political. [Online]. 2010. Available at: <https://ontd-political.livejournal.com/5083070.html>. [Accessed: 11 August, 2018].

Veerdin. 2014. Why do guys play as female characters? Girls play as male characters? In: ArcheAge. [Online] 2014. Available at: <http://forums.archeagegame.com/showthread.php?12636-Why-do-guys-play-as-female-characters-girls-play-as-male-characters&s=79e3662ef06234d1d4957d415ef504c8>. [Accessed: 21 January 2019].

VladvonHeldrake. 2010. Granted B is a male fantasy...but is she a bad one? Are women offended? In:

GameFAQs. [Online]. 2010. Available at: <https://www.gamefaqs.com/boards/946346-bayonetta/53111952?page=2>. [Accessed: 1 December 2017].

VenoMask. 2019. NetherRealm Studios shares new Shao Khan image. In: Mortal Kombat Online [Online]. 2019. Available at: <https://www.mortalkombatonline.com/t/mk11/netherrealmstudios-shares-updated-shao-kahn-image/ZZQDEcr3L0ja>. [Accessed: 20 March 2019].

Ventral. 2017. Devblog 185-post mortum. In: Rust. [Online]. 2017. Available at: <https://rust.facepunch.com/f/rust/cxbm/2/>. [Accessed: 15 November 2017].

vidiotking. 2014. Why do guys play as female characters? Girls play as male characters? In: ArcheAge. [Online] 2014. Available at: <http://forums. ArcheAge.com/showthread.php?12636-Why-do-guys-play-as-female-characters-girls-play-as-male-characters&s=79e3662ef06234d1d4957d415ef504c8>. [Accessed: 21 January 2019].

Vocalcannibal. 2015. There's an elephant the bombcrew can't ignore. In: Giant Bomb. [Online]. 2015. Available at: <https://www.giantbomb.com/forums/bayonetta-2-8756/there-s-an-elephant-thebombcrew-can-t-ignore-1501198/>. [Accessed: 12 October 2017].

Vod Crack. 2013. Easy mode for story? In: Giant Bomb. [Online]. 2013. Available at: <https://www.giantbomb.com/spec-ops-the-line/3030-29445/forums/easy-mode-for-story-572407/>. [Accessed: 22 November 2018].

VyMajoris. 2014. Why do guys play as female characters? Girls play as male characters? In: ArcheAge. [Online] 2014. Available at: <http://forums. ArcheAge.com/showthread.php?12636-Why-do-guys-play-as-female-characters-girls-play-as-male-characters&s=79e3662ef06234d1d4957d415ef504c8>. [Accessed: 21 January 2019].

Wariya. 2018. Why play female characters? In Battle Net. [Online]. 2018. Available at: <https://us.battle.net/forums/en/wow/topic/20762317677?page=1>. [Accessed: 10 March 2019].

WhiteGuitarBoy. 2019. Mortal Kombat 11 leaks for Sheeva makes her look like Charles Barkley in bad cosplay. In: One Angry Gamer. [Online]. 2019. Available at: <https://www.oneangrygamer.net/2019/04/mortal-kombat-11-leaks-for-sheeva-makes-her-look-like-charles-barkley-inbad-cosplay/82452/>. [Accessed: 6 July 2019].

Wildfire. 2012. You'll want to protect the new Lara Croft. In: NeoGaf. [Online]. 2012. Available at:

<https://www.neogaf.com/threads/youll-want-to-protect-the-new-lara-croft.478013/> [Accessed: 16 July 2018].

Willywonka. 2012. You'll want to protect the new less curvy Lara Croft. In: Kotaku. [Online]. Available at: <https://kotaku.com/5917400/youll-want-to-protect-the-new-less-curvy-lara-croft> [Accessed: 16 July 2018].

withnail. 2015. What's wrong with making the female model sexy? In: Rust. [Online]. 2015. Available at: <https://rust.facepunch.com/f/rust/dbrx/Whats-wrong-with-making-the-female-model-quot-sexy-quot/1/#posteran>. [Accessed: 17 November 2017].

w1zard\_one. 2015. What if you will be ugly fat woman, with small breast and big nipples? In: Rust [Online]. 2015. Available at: <https://rust.facepunch.com/f/rust/evdd/What-if-you-will-be-uglyfat-woman-with-small-breasts-and-big-nipples/1/#postsnue> [Accessed: 21 November 2017].

Xander Cage. 2012. You'll want to protect the new Lara Croft. In: NeoGaf. [Online]. 2012. Available at: <https://www.neogaf.com/threads/youll-want-to-protect-the-new-lara-croft.478013/> [Accessed: 16 July 2018].

Xelphina. 2018. Males playing female characters. In Battle Net. [Online]. 2018. Available at: <https://us.battle.net/forums/en/wow/topic/20760837805?page=3>. [Accessed: 10 March 2019].

Xerin. 2012. You'll want to protect the new less curvy Lara Croft. In: Kotaku [Online]. Available at: <https://kotaku.com/5917400/youll-want-to-protect-the-new-less-curvy-lara-croft> [Accessed: 16 July 2018].

Xxforza11. 2012. Aisha Tyler rants "I've been a gamer since before you could read." In: Kotaku. [Online]. 2012. Available at: <https://kotaku.com/5918084/aisha-tyler-rants-ive-been-a-gamersince-before-you-could-read>. [Accessed: 5 June 2019].

You-Know-Who. 2018. MK11 Shao Khan render image reveals new look. In: Mortal Kombat Online [Online]. 2018. Available at: <https://www.mortalkombatonline.com/t/mk11/mk11-shao-kahnrender-image-reveals-new-look/YZAvAfrW8lBg>. [Accessed: 20 March 2019].

Zach Despain. 2012. You'll want to protect the new less curvy Lara Croft. In: Kotaku [Online]. Available at: <https://kotaku.com/5917400/youll-want-to-protect-the-new-less-curvy-lara-croft> [Accessed: 16 July 2018].

Zavenrai. 2018. Males playing female characters. In Battle Net. [Online]. 2018. Available at: <https://us.battle.net/forums/en/wow/topic/20760837805?page=3>. [Accessed: 10 March 2019].

zdub. 2014. Why do guys play as female characters? Girls play as male characters? In: ArcheAge. [Online] 2014. Available at: <http://forums.archeagegame.com/showthread.php?12636-Why-doguys-play-as-female-characters-girls-play-as-male-characters&s=79e3662ef06234d1d4957d415ef504c8>. [Accessed: 21 January 2019].

Zellkyplant. 2010. Granted B is a male fantasy...but is she a bad one? Are women offended? In: GameFAQs. [Online]. 2010. Available at: <https://www.gamefaqs.com/boards/946346-bayonetta/53111952?page=2>. [Accessed: 1 December 2017].

Zerran. 2016. New Rust update includes female models—genders are assigned randomly based on Steam ID. In: Reddit [Online]. 2016. Available at: [https://www.reddit.com/r/Games/comments/4e2urq/new\\_rust\\_update\\_includes\\_female\\_models\\_genders/](https://www.reddit.com/r/Games/comments/4e2urq/new_rust_update_includes_female_models_genders/). [Accessed: 25 November 2017].

Zhangy. 2014. Why do guys play as female characters? Girls play as male characters? In: ArcheAge. [Online] 2014. Available at: <http://forums.archeagegame.com/showthread.php?12636-Why-doguys-play-as-female-characters-girls-play-as-male-characters&s=79e3662ef06234d1d4957d415ef504c8>. [Accessed: 21 January 2019].

Zitrex. 2017. Devblog 182. In: Rust. [Online]. 2017. Available at: <https://rust.facepunch.com/f/rust/cvzx/1/#postwcb> [Accessed: 16 November 2017].

Zowie\_Bowie. 2016. Why my video game chooses your character's race and gender for you. In: The Guardian. [Online]. 2016. Available at: [https://www.theguardian.com/commentisfree/2016/apr/13/videogame-chooses-character-race-gender-rust?CMP=fb\\_gu](https://www.theguardian.com/commentisfree/2016/apr/13/videogame-chooses-character-race-gender-rust?CMP=fb_gu) [Accessed: 17 November 2017].

Zushakon. 2015. Why we cant change our skin and characters? Why not to be randomly for every reborn? In: Rust. [Online]. 2015. Available at: <https://rust.facepunch.com/f/rust/degp/Why-We-Cant-Change-Our-Skin-And-Characters-Why-not-to-be-Randomly-for-every-Reborn/1/> [Accessed: 21 November 2017].

zYnthetic. 2017. Devblog 182. In: Rust. [Online]. 2017. Available at: <https://rust.facepunch.com/f/rust/cvzx/1/#postwcb>. [Accessed: 16 November 2017].

## Other Primary Sources

Club FU. 2003. Club FU recruitment. [Online]. Popmatters. Available at: <http://www.clubfu.com>.

[Accessed: 10 October 2017].

e-peen. 2007. Urban Dictionary. [Online]. Available at: <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=e-peen>. [Accessed: 20 March 2019].

Filthy casual: part of a series on internet slang. 2013. Know your meme. [Online]. Available at: <http://knowyourmeme.com/memes/filthy-casual>. [Accessed: 18 June 2018].

Hughes, B. 2019. Bring the MK9 style to female characters in Mortal Kombat 11. [Online].

Change.org. Available at: [https://www.change.org/p/netherrealm-studios-bring-the-mk9-style-to-female-characters-in-mortal-kombat-11?fbclid=IwAR2r9NdCB0YzZ1IBNIIZ61XEGgQC74uFNqSEpFZkwDsXatRqOm83\\_MHwk&use\\_react=false](https://www.change.org/p/netherrealm-studios-bring-the-mk9-style-to-female-characters-in-mortal-kombat-11?fbclid=IwAR2r9NdCB0YzZ1IBNIIZ61XEGgQC74uFNqSEpFZkwDsXatRqOm83_MHwk&use_react=false). [Accessed: 10, March, 2020].

“Jesse.” 2017. The codex of editable wisdom. Fandom [Online]. Available at: <http://ultima.wikia.com/wiki/Jesse>. [Accessed: 22, December, 2017].

Marinka18. 2013. Warriors? Line drawing. [Online] Available at: <https://marinka18.deviantart.com/art/Warriors-381539829> [Accessed: 22 March 2018].

National Lampoon. 1975. The gentleman's bathroom companion. National Lampoon: Cambridge.

Nintendo. 2017. Bayonetta steam game manual. [Online]. steamcdn-a.akamaihd.net. Available at: [https://steamcdn-a.akamaihd.net/steam/apps/460790/manuals/BAYO\\_STEAM\\_MANUAL\\_HR.pdf?t=1532531188](https://steamcdn-a.akamaihd.net/steam/apps/460790/manuals/BAYO_STEAM_MANUAL_HR.pdf?t=1532531188). [Accessed: 28 February 2019].

Nintendo. 2020. Technical data: game boy, game boy color, game boy pocket. [Online]. Nintendo. <https://www.nintendo.co.uk/Support/Game-Boy-Pocket-Color/Product-information/Technicaldata/Technical-data-619585.html>. [Accessed: 15 January, 2020].

Oglaf. 2016. Dimorphism. [Online]. Oglaf. <http://oglaf.dreamhosters.com/dimorphism/> [Accessed: 10, February, 2020].

Oswalt, P. 2010. Wake up geek culture, time to die. [Online] Wired. Available at: <https://archive.is/7zdMb>. [Accessed: 21, May, 2018].

Ramsay, R. 2009. Q&A: Hideki Kamiya on Bayonetta. [Online]. Gamespot. Available at: <https://>



[www.gamespot.com/articles/qanda-hideki-kamiya-on-bayonetta/1100-6207621/](http://www.gamespot.com/articles/qanda-hideki-kamiya-on-bayonetta/1100-6207621/). [Accessed: 28 february 2019].

Sega Sammy Holdings. 2010. Appendix of consolidated financial statements. [Online]. Available at: [https://www.segasammy.co.jp/english/pdf/release/20100514\\_hosoku\\_e\\_final.pdf#page=5](https://www.segasammy.co.jp/english/pdf/release/20100514_hosoku_e_final.pdf#page=5) [Accessed: 10, February, 2020].

Sony press release. 2007. Sony computer entertainment announces ground breaking, next-generation 3D online-user community for PlayStation Home. PlayStation.com. Available at: <https://web.archive.org/web/20080317063653/http://www.us.playstation.com/News/PressReleases/382>. [Accessed: 11 February 2019].

The Hawkeye Initiative. 2012. Available at: <https://thehawkeyeinitiative.tumblr.com/>. [Accessed: 21 January 2019].

Vanderbeck, J. 2009. Mod release: free love! [Online]. Beyond Fereldan. Available at: <https://dragonagemodding.wordpress.com/2009/11/22/mod-release-free-love/>. [Accessed: 21 January 2019].

White knight. 2012. Urban Dictionary. [Online]. Available at: <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=White%20Knight>. [Accessed: 5 June 2019].

wife aggro. 2018. Definithing. [Online] Available at: <https://definithing.com/wife-aggro/> [Accessed 23 July 2018].

Wife Aggro. 2006. Urban Dictionary. [Online]. Available at: <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=wife%20aggro>. [Accessed 23 July 2018].

Wolfenstein Wiki. 2020. Irene Engle. [Online]. Fandom. Available at: [https://wolfenstein.fandom.com/wiki/Irene\\_Engel](https://wolfenstein.fandom.com/wiki/Irene_Engel). [Accessed: 10, April, 2020].

Wowhead. 2020. Cosmetic Armor. [Online]. Wowhead. Available at: <https://www.wowhead.com/cosmetic-armor>. [Accessed: 19 April 2020].

#### Secondary Sources

Aarseth, E. 1997. Cybertext: perspectives on ergodic literature. Baltimore: Johns Hopkins University press.

ABC News. 2010. Amanda Simpson, first transgender presidential appointee, begins work at

commerce department. [Online]. Abcnews.go.com. Available at: <https://preview.abcnews.go.com/Politics/amanda-simpson-transgender-presidential-appointee-begins-workcommerce/story?id=9477161>. [Accessed: 25 November 2019].

Adorno, T. 2009. Culture industry reconsidered. In: S. Thornham, C. Bassett, and P. Marris, ed., *Media studies: a reader*, 3rd ed. New York: New York University Press, pp 15-21.

Aerox. 2011. Guild Wars 2 Charr plushie now on sale. [Online]. Destructoid. Available at: <https://www.destructoid.com/guild-wars-2-charr-plushie-now-on-sale-210880.phtml>. [Accessed: 10, September, 2017].

Alen, K. and Zimmerman, E. 2004. *Rules of play: game design fundamentals*. Cambridge: MIT Press.

Alexander, L. 2010 "Bayonetta: empowering or exploitive?" [online] ONTD Political. Available at: <https://ontd-political.livejournal.com/5083070.html> [Accessed: 11 August, 2018].

Alexander, L. 2008. Body types: why Ivy's boobs are such a big deal. [Online]. Kotaku. Available at: <https://kotaku.com/5024241/body-types-why-ivys-boobs-are-such-a-big-big-deal>. [Accessed: 21 October 2018].

Alexander, L. 2017. "Playing outside." In: Ruberg, B. and Shaw, A. *Queer game studies*. Minneapolis: University of Minnesota Press, pp 55-62.

Althusser, L. 1971. "Ideology and Ideological State Apparatuses." *Lenin and Philosophy and Other Essays*. New York: Monthly Review Press, pp. 127-243.

American Psychological Association. 2015. APA Adopts Guidelines for Working With Transgender, Gender Nonconforming People. [Online]. American Psychological Association. Available at: <https://www.apa.org/news/press/releases/2015/08/working-transgender.aspx>. [Accessed: 25 November 2018].

American Psychological Association. 2020. Sexual orientation and homosexuality. [Online]. American Psychological Association. Available at: <https://www.apa.org/topics/lgbt/orientation.aspx>. [Accessed: 15 January, 2020].

Anable, A. 2013. Causal Games and the Work of Affect. *Ada: a journal of gender, new media, and technology*. [online] Volume 2. Available at: <https://adanewmedia.org/category/issue-no-2/> [Accessed: 1, April, 2018].

Anthropy, A. 2012. Rise of the videogame zinesters: how freaks, normals, amateurs, artists, dreamers, drop-outs, queers, housewives, and people like you are taking back and art form. New York: Seven Stories Press.

Arenas, J. 2019. Mortal Kombat 11 abandons female sex appeal—radically changes Jade, Skarlet, Sonja character designs. [Online]. Bounding into Comics. Available at: <https://boundingintocomics.com/2019/02/15/mortal-kombat-11-abandons-female-sex-appealradically-changes-jade-skarlet-and-sonya-character-designs/>. [Accessed: 6 July 2019].

Arnold, C. 2017. How do you feel about rubber banding in games? [online] Destructoid. Available at: <https://www.destructoid.com/how-do-you-feel-about-rubber-banding-in-games--416616.phtml> [Accessed: 31 July 2018].

Ashcraft, B. 2008. Life with PlayStation out now. [Online]. Kotaku. Available at: <https://kotaku.com/life-with-playstation-out-now-5051551>. [Accessed: 11 February 2019].

Associated Press. 2004. Nintendo DS targets teens, young adults. [Online]. NBC News. Available at: [http://www.nbcnews.com/id/6471849/ns/technology\\_and\\_science-games/t/nintendo-ds-targetsteens-young-adults/#.XHB5BOhKiK9](http://www.nbcnews.com/id/6471849/ns/technology_and_science-games/t/nintendo-ds-targetsteens-young-adults/#.XHB5BOhKiK9). [Accessed: 18, February, 2019].

Austin, S. 2005. Women's aggressive fantasies: a post-Jungian exploration of self-hatred, love and agency. New York: Routledge.

Baehr v. Miike. 1996. Volume 910 P. 2d 112, 80 Haw. 341

Barbara. 2017. Yenn, Triss and complicated sexism of Witcher 3. [Online]. The Fandomentals. Available at: <https://www.thefandomentals.com/yenn-triss-sexism-witcher-3/>. [Accessed: 8, January, 2019].

Barthes, R. 2006. Myth today. In: M. Durham and D. Kellner, ed. Media and cultural studies: keywords, Revised ed. Malden: Blackwell Publishing, pp 99-106.

Barnes, R. 2015. "Supreme Court rules gay couples nationwide have a right to marry". [Online]. The Washington Post. Available at: [https://www.washingtonpost.com/politics/gay-marriage-and-other-major-rulings-at-the-supreme-court/2015/06/25/ef75a120-1b6d-11e5-bd7f-4611a60dd8e5\\_story.html?noredirect=on&utm\\_term=.d28736764da5](https://www.washingtonpost.com/politics/gay-marriage-and-other-major-rulings-at-the-supreme-court/2015/06/25/ef75a120-1b6d-11e5-bd7f-4611a60dd8e5_story.html?noredirect=on&utm_term=.d28736764da5). [Accessed: 18 December 2018].

Bellis, M. 2017. The history of Spacewar. [Online]. ThoughtCo. Available at: <https://www.thoughtco.com/history-of-spacewar-1992412>. [Accessed: 6 December 2018].

Belluck, P. 2004. Massachusetts Arrives at Moment for Same-Sex Marriage. [Online]. New York Times. Available at: <https://www.nytimes.com/2004/05/17/us/massachusetts-arrives-atmoment-for-same-sex-marriage.html> [Accessed : 18 December 2018].

Bendery, J. 2014."Obama Signs Executive Order On LGBT Job Discrimination". [Online]. Huff Post. Available at: [https://www.huffingtonpost.com/2014/07/21/obama-gay-rights\\_n\\_5605482.html](https://www.huffingtonpost.com/2014/07/21/obama-gay-rights_n_5605482.html) [Accessed : 18 December 2018].

Bendixen, S. 2011. Games 4 girlz? [online] ABC technology and games. Available at: <http://www.abc.net.au/technology/articles/2011/02/16/3140624.htm> [Accessed: 21, May, 2018].

Beck, S. 2014. A survey of League of Legends champions from a gendered perspective. [Online]. Women in game studies. Available at: <https://womeningamestudies.com/a-survey-of-leagueof-legends-champions-from-a-gendered-perspective/>. [Accessed: 12, March, 2020].

Berger, P. and Lcukman, T. 1966. The social construction of reality: a treatise in the sociology of knowledge. Garden City: Doubleday.

Bergmen, S. 1998. "But...girls don't do THAT!" In: Cassell, J. and Jenkins, H. eds. From Barbie to Mortal Kombat: gender and computer games. Cambridge: MIT Press, pp 329-331.

Bettcher, T. 2014. Feminist perspectives on trans issues. [Online]. Stanford Encyclopedia of Philosophy Archive. Available at: <https://plato.stanford.edu/archives/spr2014/entries/feminism-trans/#TraEmp>. [Accessed: 19, March, 2020].

Billy D. 2019. Mortal Kombat 11 leaks for Sheeva makes her look like Charles Barkley in bad cosplay. [Online]. One Angry Gamer. Available at: <https://www.oneangrygamer.net/2019/04/mortal-kombat-11-leaks-for-sheeva-makes-her-look-like-charles-barkley-in-badcosplay/82452/>. [Accessed: 6 July 2019]. a

Billy D. 2019. Youtubers, gamers locking in debate over Mortal Kombat 11's de-sexualized females. [Online]. One Angry Gamer.. Available at: <https://www.oneangrygamer.net/2019/02/youtubers-gamers-locked-in-debate-over-mortal-kombat-11s-de-sexualized-females/77618/>. [Accessed: 6 July 2019]. b

BMIGaming. 2013. The history of pinball machines and pintables. [Online] BMIGaming. Available at: <https://www.bmigaming.com/pinballhistory.htm>. [Accessed : 18 December 2018].

Breckon, N. 2009. Nielsen estimates 400,000+ female World of Warcraft player in US. [Online]. Shack News. Available at: <https://www.shacknews.com/article/58076/nielsen-estimates-400000-female-world>. [Accessed: 18, February, 2019].

Brett. 2013. Why do we still have gender-morphic armor? [Online]. Dreamforest. Available at: <http://www.dreamforest.org/2013/01/why-do-we-still-have-gender-morphic-armour/>. [Accessed 10, September, 2017].

Brice, M. 2011. Men's sexualization in video games. [online]. Popmatters. Available at: <https://www.popmatters.com/151713-on-mens-sexualization-in-video-games-2495914185.html> [Accessed 22, March, 2018].

Brice, M. 2017. "Play and be real about it: what games could learn from kink." In: Ruberg, B. and Shaw, A. eds. *Queer game studies*. Minneapolis: University of Minnesota Press, pp 77-82.

Brookhaven. 2018. The first video game? [Online]. Brookhaven: national laboratory. Available at: <https://www.bnl.gov/about/history/firstvideo.php>. [Accessed: 6 December 2018].

Brunner, C. 2008. "Games and technological desire: another decade." In: Kafai, Y., Heeter, C., Denner, J., and Sun, J. eds. *Beyond Barbie & Mortal Kombat: new perspectives on gender and gaming*. Cambridge: MIT Press, pp 33-46.

Brunner, C., Bennet, D., and Honey, M. 1998. "Girl games and technological desire." In: Cassell, J. and Jenkins, H. eds. *From Barbie to Mortal Kombat: gender and computer games*. Cambridge: MIT Press, pp 72-88.

Burch, A. 2009. String theory: the illusion of videogame interactivity. [Online]. The Escapist. Available at: [http://www.escapistmagazine.com/articles/view/video-games/issues/issue\\_195/5910-String-Theory-The-Illusion-of-Videogame-Interactivity](http://www.escapistmagazine.com/articles/view/video-games/issues/issue_195/5910-String-Theory-The-Illusion-of-Videogame-Interactivity). [Accessed: 22 July, 2018].

Burlingame, R. 2017. The Big Bang Theory controversy: girls in a comic shop. [Online]. Comicbook. Available at: . [Accessed: 28 May 2019].

Burrill, D. 2008. *Die tryin': videogames, masculinity, culture*. New York: Peter Lang Publishing.

Burrill, D. 2017. Queer theory, the body, and video games. In: Ruberg, B. and Shaw, A. *Queer game*

studies. Minneapolis: University of Minnesota Press, pp 25-33.

Butler, J. 1990. *Gender trouble: feminism and the subversion of identity*. London: Routledge.

butmyopinionisright. 2012. The problem with The Big Bang Theory. Shouting into the void. [Online].

September 7 2012. Available at: <https://butmyopinionisright.tumblr.com/post/31079561065/>

the-problem-with-the-big-bang-theory. [Accessed: 28 May 2019].

Campbell, A. 1993. *Men, women, and aggression*. New York: Basic Books.

Caraher, L. 1998. "An interview with Lee McEnany Caraher (Sega)." In: Cassell, J. and Jenkins, H.

eds. *From Barbie to Mortal Kombat: gender and computer games*. Cambridge: MIT Press, pp

192-212.

Cassell, J. 1998. "Storytelling as a nexus of Change in the relationship between gender and technology:

a feminist approach to software design." In: Cassell, J. and Jenkins, H. eds. *From Barbie to*

*Mortal Kombat: gender and computer games*. Cambridge: MIT Press, pp 299-326.

Cassell, J. and Jenkins, H. 1998 "Chess for girls? Feminism and computer games." In: Cassell, J. and

Jenkins, H. eds. *From Barbie to Mortal Kombat: gender and computer games*. Cambridge: MIT

Press, pp 2-45.

Castell, S. and Bryson, M. 1998. Retooling play: dystopia, dysphoria, and difference." In: Cassell, J.

and Jenkins, H. eds. *From Barbie to Mortal Kombat: gender and computer games*. Cambridge:

MIT Press, pp 233-261.

Chandler, A. 2019. Game of Thrones has betrayed the women who made it great. [Online]. The

Guardian. Available at: [https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2019/may/08/game-ofthrones-](https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2019/may/08/game-ofthrones-has-betrayed-the-women-who-made-it-great)

[has-betrayed-the-women-who-made-it-great](https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2019/may/08/game-ofthrones-has-betrayed-the-women-who-made-it-great). [Accessed: 15 January, 2020].

Chang, E. 2017. "Queergaming." In: Ruberg, B. and Shaw, A. *Queer game studies*. Minneapolis:

University of Minnesota Press, pp 15-23.

Chatel, A. 2016. How many Americans actually engage in BDSM play? [Online]. Bustle. Available

at: <https://www.bustle.com/articles/136802-how-many-americans-actually-engage-in-bdsmplay>.

[Accessed: 11 February 2019].

Chow, T. 2010. Bayonetta-sexuality as decoration vs. celebration. [Online]. .tiff. Available at:

<http://tiffchow.typepad.com/tiff/2010/01/bayonetta-sexuality-as-decoration-vs-celebration.html>.

[Accessed: 29 December 2018].

Chung, E. 2011. PlayStation data breach deemed in 'top 5 ever'. [Online]. CBC. Available at: <https://www.cbc.ca/news/technology/playstation-data-breach-deemed-in-top-5-ever-1.1059548>.

[Accessed: 13 January, 2020].

Clark, N. 2017. "What is queerness in games, anyway?" In: Ruberg, B. and Shaw, A. eds. Queer game studies. Minneapolis: University of Minnesota Press, pp 3-14.

Clough, M. 218. Grand Theft Auto V is the third bestselling game of all time. [Online]. Console Deals. Available at: <https://www.console-deals.com/blog/gta-v-third-best-selling-game-6287/>.

[Accessed: 20 March 2019].

College Equality Index. 2018. List of colleges with a LGBT center. [Online]. College Equality Index. Available at: <http://www.collegeequalityindex.org/list-colleges-lgbt-center>. [Accessed: 12 December 2018].

Computer Gaming World. 2005. Feature: Hall of Fame. [Online]. 1up.com. Available at: <https://web.archive.org/web/20121106055153/http://www.1up.com/features/hall-of-fame?pager.offset=0> [Accessed: 6 July 2019].

Condis, M. 2018. Gaming masculinity: trolls, fake geeks and the gendered battle for online culture. Iowa city: University of Iowa Press.

Conditt, J. 2019. Epic Games has 250 million 'Fortnite' player and a lot of plans. [Online]. Engadget. Available at: <https://www.engadget.com/2019/03/20/fortnite-250-million-epic-games-sweeneyinterview-gdc/>. [Accessed: 15 January, 2020].

Connolly, D. 2014. Ubisoft addresses the absence of female protagonists in 'Assassin's Creed Unity.' [Online]. Game Rant. Available at: <https://gamerant.com/ubisoft-excuses-for-no-females-inassassins-creed-unity/>. [Accessed: 6 July 2019].

Conham, F. 1992. Homosexuals in the armed forces: United States GAO. [Online]. Fordham University. Available at: [https://sourcebooks.fordham.edu/pwh/gao\\_report.asp](https://sourcebooks.fordham.edu/pwh/gao_report.asp). [Accessed: 19, March, 2020].

Consalvo, M. 2012. Confronting toxic gamer culture: a challenge for feminist game studies scholars. Ada: a journal of gender. [online] volume 1. Available at: <http://adanewmedia>

.org/2012/11/miaconsalvo/150/ [Accessed 22, March, 2018].

Covert, T. 2011. *Manipulating Images: World War II Mobilization of Women through Magazine Advertising*. Lawnham: Lexington books.

Crecente, B. 2009. EA provides “girls,” asks gamers to sin to win. [Online]. Kotaku. Available at: <https://kotaku.com/ea-provides-girls-asks-gamers-to-sin-to-win-5322216> [Accessed: 6 July 2019].

Crecente, B. 2016. From Dragon Age to games that foster behavioral changes. [online]. Polygon Available at: <https://www.polygon.com/2016/6/27/12039582/dragon-age-hepler-talk-bullying> [Accessed 18 June 2018].

Craddock, D. 2005. The rouges gallery: controversial video games. [Online]. Shack News. Available at: <https://www.shacknews.com/article/38876/the-rogues-gallery-controversialvideo>. [Accessed: February 18 2019].

Cross, K. 2016. Changes in game: why gaming culture allows abuse...and how we can stop it. [Online]. Bitchmedia. Available at: <https://www.bitchmedia.org/article/game-changer-0>. [Accessed: 29 December 2018].

Cross, K. 2017. “The nightmare is over.” In: Ruberg, B. and Shaw, A. eds. *Queer game studies*. Minneapolis: University of Minnesota Press, pp 179-186.

Cunningham, H. 2000. “Mortal Kombat and computer game girls.” In *Electronic media and technoculture*. ed. John Caldwell. New Brunswick: Rutgers. pp. 213-226

Dalbey, A. and Valens, A. 2019. Gamers are blaming socialism for making the women in Mortal Kombat 'ugly.' [Online]. The Daily Dot. Available at: <https://www.dailydot.com/irl/mortalkombat-11-socialism-women/>. [Accessed: 6 July 2019].

D'Anastasio, C. 2018. Inside the culture of sexism at riot games. [Online]. Kotaku. Available at: <https://kotaku.com/inside-the-culture-of-sexism-at-riot-games-1828165483>. [Accessed: 13 January, 2020].

Deber-Mankowsky, A. 2005. *Lara Croft: Cyber Heroin 2005* Minneapolis: University of Minnesota Press.

Denner, J. and Campe, S. 2008. “What games made by girls can tell us.” In: Kafai, Y., Heeter, C.,



Denner, J., and Sun, J. eds. *Beyond Barbie & Mortal Kombat: new perspectives on gender and gaming*. Cambridge: MIT Press, pp 129-144.

Didi Games. 2018. 1990s the rise of video games. [Online]. Didi Games. Available at: <http://alldidigames.com/1990s-the-rise-of-video-games/>. [Accessed: 25 November 2018].

DiGuissepe, N. and Nardi B. 2007. Real genders choose fantasy characters: class choice in World of Warcraft. *First Monday*, [online] volume 12 (5). Available at: <https://firstmonday.org/article/view/1831/1715>. [Accessed: 10 March 2019].

Doe v. Alexander. 1981. Volume 510 F. Supp. 900 - Dist. Court, Minnesota.

Douglas, D. 2016. The three modes of male sexuality in videogames. [Online]. Paste. Available at: <https://www.pastemagazine.com/articles/2016/04/the-three-modes-of-male-sexuality-invideogames.html> [Accessed 22 March, 2018].

Douglas, N. 1998. "Grrls & gaming on ABC news." In: Cassell, J. and Jenkins, H. eds. *From Barbie to Mortal Kombat: gender and computer games*. Cambridge: MIT Press, pp 331-355.

Douglas, S. 2010. *Enlightened sexism: the seductive message that feminism's work is done*. New York: Times Books.

Dredge, S. 2014. Why is Candy Crush Saga so popular? [Online]. The Guardian. Available at: <https://www.theguardian.com/technology/2014/mar/26/candy-crush-saga-king-why-popular> [Accessed: 6 July 2019].

Duncan, T. and Gesue, M. 1998. "An interview with Theresa Duncan and Monica Gesue (Chop Suey)." In: Cassell, J. and Jenkins, H. eds. *From Barbie to Mortal Kombat: gender and computer games*. Cambridge: MIT Press, pp 173-191.

Durham and D. Kellner, ed., 2006. *Media and cultural studies: keywords*, Revised ed. Malden: Blackwell Publishing.

Dyer, Richard. 2009. The role of stereotypes. In: S. Thornham, C. Bassett, and P. Marris, ed., *Media studies: a reader*, 3rd ed. New York: New York University Press, pp 206-212.

Edwards, B. 2009. Happy 20th b-day, Game Boy: here are 6 reasons why you're #1. [Online]. Ars Technica. Available at: <https://arstechnica.com/gaming/2009/04/game-boy-20th-anniversary/>. [Accessed: 11 August, 2018].

Eglash, R. 2002. Race, Sex and Nerds: from Black Geeks to Asian-American Hipsters. *Social Text*, volume 20 (2), pp. 49-64. Available at: <http://homepages.rpi.edu/~eglash/eglash.dir/ethnic.dir/nerds.dir/nerd.htm>. [Accessed: 8 January 2019].

Emanuella G. 2016. White House issues guidance on transgender bathrooms. CNN. [Online]. Available at: <https://www.cnn.com/2016/05/12/politics/transgender-bathrooms-obamaadministration/index.html?adkey=bn>. [Accessed: 25 November 2019].

Entertainment Software association. 2018. Essential facts about the computer and video game industry. [Online]. ESA. Available at: [www.theesa.com/facts/](http://www.theesa.com/facts/) [Accessed: 22 October 2017].

Erhardt, V. 2007. *Head over heels: wives who stay with cross-dressers and transsexuals*. Philadelphia: Haworth Press.

Escapist. 2013. The creepy cull of female protagonists (Jimquisition). [Online]. Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=7wnTunPrQJo&t=166s>. [Accessed: 6 December 2018]. a

Escapist. 2012. Not okay (the big picture). [Online]. Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=o8UU2SWdIBI&t=93s>[Accessed: 14 October 2017]. b

Escapist. 2013. Objectification and...men? (Jimquisition) [Online]. Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=hR9UMgOFELw>. [Accessed: 8 October 2018]. c

Eisler, C. 2012. Starting February 1 2012: use the power of Kinect for windows to change the world. [Online]. Microsoft Developer. Available at: <https://blogs.msdn.microsoft.com/kinectforwindows/2012/01/09/starting-february-1-2012-use-the-power-of-kinect-for-windows-tochange-the-world/> [Accessed: 5 July 2019].

Evans, E. 2015. *The politics of third wave feminisms: neoliberalism, intersectionality, and the state in Britain and the US*. London: Palgrave Macmillan.

Extra Credits. 2013. Community management - the unsung heroes of the game industry - Extra Credits [Online]. Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=q9sHIQaFVC8>. [Accessed: 28 February 2019].

Extra Credits. 2012. Harassment - why gaming struggles to escape toxicity- Extra Credits [Online]. Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=Dt9GwmOWoqo> . [Accessed: 28 February 2019].

Extra Credits. 2015. Romantic dilemmas - How Witcher 3 builds character through choice - Extra Credits. [Online]. Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=A6PUREOuHVw>.

[Accessed: 11 August, 2018].

Fahey, M. 2012. Red Pandaren males don't get fluffy tails? World of Warcraft is dead to me. [Online]. Kotaku. Available at: <https://kotaku.com/red-pandaren-males-dont-get-fluffy-tails-world-of-warc-5902611>. [Accessed: 10, February, 2020].

Faludi, S. 1991. Backlash: the undeclared war against American Women. New York: Crown.

Feminist Frequency. 2016. Lingerie is not armor - Tropes vs Women in Video Games [Online].

Available at: [https://www.youtube.com/watch?v=jko06dA\\_x88&t=155s](https://www.youtube.com/watch?v=jko06dA_x88&t=155s) [Accessed: 14 October 2017]. a

Feminist Frequency. 2016. Strategic butt covering—tropes versus women in video games. [Online].

Available at: [https://www.youtube.com/watch?v=ujTufg1GvR4&list=PLn4ob\\_5\\_ttEaZWiyCx7VKiFheMSEp1gbq&index=10&t=0s](https://www.youtube.com/watch?v=ujTufg1GvR4&list=PLn4ob_5_ttEaZWiyCx7VKiFheMSEp1gbq&index=10&t=0s). [Accessed: 10, February, 2020]. b

Feminist Frequency. 2015. Woman as reward--tropes versus women in video games. [Online].

Available at: [https://www.youtube.com/watch?v=QC6oxBLXtkU&list=PLn4ob\\_5\\_tEaA\\_vc8F3fjzE62esf9yP61&index=9&t=0s](https://www.youtube.com/watch?v=QC6oxBLXtkU&list=PLn4ob_5_tEaA_vc8F3fjzE62esf9yP61&index=9&t=0s) [Accessed: 10, February, 2020]. a

Feminist Frequency. 2015. Women as reward—special DLC mini-episode. Available at:

[https://www.youtube.com/watch?v=WcqEZqBoGdM&list=PLn4ob\\_5\\_ttEaA\\_vc8F3fjzE62esf9yP61&index=10&t=0s](https://www.youtube.com/watch?v=WcqEZqBoGdM&list=PLn4ob_5_ttEaA_vc8F3fjzE62esf9yP61&index=10&t=0s). [Accessed: 19 April 2020]. b

Feminist Frequency. 2017. The lady sidekick—tropes versus women in video games. Available at:

[https://www.youtube.com/watch?v=4BrKqEtG2w&list=PLn4ob\\_5\\_ttEaZWiyCx7VKiFheMSEp1gbq&index=2&t=440s](https://www.youtube.com/watch?v=4BrKqEtG2w&list=PLn4ob_5_ttEaZWiyCx7VKiFheMSEp1gbq&index=2&t=440s). [Accessed: 19 April 2020].

Fink B. 2011. Researcher reveals how “computer geeks” replaced “computer girls. [Online]. Gender

News. Available at: <http://gender.stanford.edu/news/2011/researcher-reveals-how-%E2%80%9Ccomputer-geeks%E2%80%9D-replaced-%E2%80%9Ccomputer-girls%E2%80%9D> [Accessed 1 February 2018].

Fiske, J. (1992). The cultural economy of fandom. In: Lewis, L, ed., The adoring audience: fan culture and popular media. London: Routledge, 30-46.

Flanagan, M. and Nissenbaum, H. 2008. "Design heuristics for activist games." In: Kafai, Y., Heeter, C., Denner, J., and Sun, J. eds. *Beyond Barbie & Mortal Kombat: new perspectives on gender and gaming*. Cambridge: MIT Press, pp 265-279.

Flahive, E.F. 2017, 36 Mind Blowing YouTube Facts, Figures and Statistics – 2017. [Online]. Videonitch. Available at: <http://videonitch.com/2017/12/13/36-mind-blowing-youtube-factsfigures-statistics-2017-re-post/>. [Accessed: July 31 2018].

Flower, Z. 2007. Getting the girl: the myths, misconceptions, and misdemeanors of females in games. [Online]. 1up.com. Available at: <https://web.archive.org/web/20121017222639/http://www.1up.com/do/feature?pager.offset=0&cId=3137700>. [Accessed: 14 February 2019].

Friedan, B. 1963. *The feminine mystique*. New York: Norton.

Fullerton, T., Fron, J., Pearce, C. and Morie, J. 2008. "Getting girls into the game: towards a 'virtuous cycle.'" In: Kafai, Y., Heeter, C., Denner, J., and Sun, J. eds. *Beyond Barbie & Mortal Kombat: new perspectives on gender and gaming*. Cambridge: MIT Press, pp 161-176.

Funk, J. 2001. *Girls just want to have fun*. University of Chicago. Playing by the rules: the cultural policy challenges of video games conference. Chicago, IL, October, 26–27.

Gabbiadini, A., Diva, P., Andrighetto, L., Volpato, C., Bushman, B. 2016. Acting like a tough guy: violent-Sexist Video Games, Identification with Game Characters, Masculine Beliefs, & Empathy for Female Violence Victims. *PloS ONE*, [online] Volume 11(4), 1-14. Available at: [oaktonlibrary.oakton.edu:3070/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=20&sid=35169303-62b1-4e6aa2a1-96d918083d4c%40sessionmgr4010](http://oaktonlibrary.oakton.edu:3070/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=20&sid=35169303-62b1-4e6aa2a1-96d918083d4c%40sessionmgr4010) [Accessed 10, September, 2017].

Gallagher, R. 2015. "Intergenerational tensions: of sex and the hardware cycle." In: Wysocki, M. and Laureria, E. eds. *Rated M for mature: sex and sexuality in video games*. New York: Bloomsbury, pp 13-27.

Garner Ray, S. 2004. *Gender inclusive game design: expanding the market*. Hingham: Charles River Media.

Garner Ray, S. 2008. "Interview with Sheri Garner Ray, longtime game designer." In: Kafai, Y., Heeter, C., Denner, J., and Sun, J. eds. *Beyond Barbie & Mortal Kombat: new perspectives on gender and gaming*. Cambridge: MIT Press, pp 319-328.

- Geidner, C. 2012. New Hampshire Elects Nation's First Out Trans Lawmaker. [Online]. BuzzFeed. Available at: <https://www.buzzfeednews.com/article/chrisgeidner/new-hampshire-electsnations-first-trans-lawmaker>. [Accessed: 25 November 2018].
- Ghaziani, A. 2008. *The Dividends of Dissent: How Conflict and Culture Work in Lesbian and Gay Marches on Washington*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Giaccardi, S., Ward, L., Seabrook, R., Manago, A., and Lippman, J. 2016. Media and Modern Manhood: Testing Associations Between Media Consumption and Young Men's Acceptance of Traditional Gender Ideologies. *Sex Roles*, [online] Volume 75(I3), 151-163. Available at: <http://oaktonlibrary.oakton.edu:3070/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=17&sid=35169303-62b1-4e6a-a2a1-96d918083d4c%40sessionmgr4010> [Accessed 10, September, 2017].
- Gibson, E. 2007. Blu-ray will help ensure PS3's success, says Harrison. [Online]. *Gameindustry.biz*. Available at: <https://www.gamesindustry.biz/articles/blu-ray-will-help-ensure-ps3s-successsays-harrison>. [Accessed: 11 February 2019].
- Gilbert, B. 2013. PlayStation 4 supports the PlayStation Move controller. [Online]. *Engadget*. Available at: <https://web.archive.org/web/20130221005755/http://www.engadget.com/2013/02/20/playstation-4-move-support/>. [Accessed: 6 July 2019].
- Gillis, S.; Howie, G.; Munford, R. 2004. *Third Wave Feminism: A Critical Exploration*. New York: Palgrave Macmillan.
- Gill, P., Grant, C., Miller, R., and Alexander, J. 2018. Drake sets records with his Fortnite: Battle Royale twitch stream. [Online]. *Polygon*. Available at: <https://www.polygon.com/2018/3/15/17123162/drake-ninja-fortnite-stream>. [Accessed: 15 January, 2020].
- Glassie, S. 2015. "Embraced eternity lately?": mislabeling and subversion of sexuality labels through the Asari in the Mass Effect trilogy." In: Wysocki, M. and Laureria, E. eds. *Rated M for mature: sex and sexuality in video games*. New York: Bloomsbury, pp 161-173.
- Gledhill, C. 1997. "Genre and gender: the case of soap opera." In: S. Hall, ed., *Representation: cultural representations and signifying practices*. London: Sage Publications, pp 337-386.
- Goetz, C. 2017. "Queer growth in video games." In: Ruberg, B. and Shaw, A. eds. *Queer game studies*. Minneapolis: University of Minnesota Press, pp 239-248.

Good, O. 2013. Cool dad hacks Donkey Kong so his daughter can play it as Pauline. [Online]. Kotaku. Available at: <https://kotaku.com/5989753/cool-dad-hacks-donkey-kong-so-hisdaughter-can-play-it-as-pauline>. [Accessed: 11, August, 2018].

Goulet, M. 1998. Where do girls fit in the gaming scene? In: Cassell, J. and Jenkins, H. eds. *From Barbie to Mortal Kombat: gender and computer games*. Cambridge: MIT Press, pp 339-341.

Graham, P. 2003. Why nerds are unpopular. [Online]. Paulgraham.com. Available at: <http://www.paulgraham.com/nerds.html>. [Accessed: 8 January 2019].

Grande Jensen, P. 1996. *Finding a New Feminism: Rethinking the Woman Question for Liberal Democracy*. Lanham: Rowman & Littlefield Publishers.

Gray, K. 2013 *Collective Organizing, Individual Resistance, or Asshole Griefers? An Ethnographic Analysis of Women of Color in Xbox Live*. *Ada: A Journal of Gender, New Media, and Technology*,

Grayson, N. 2012. The two deaths that defined Tomb Raider. *Rock Paper Shotgun*. [Online]. Available at: <https://www.rockpapershotgun.com/2012/06/12/the-two-deaths-that-definedtomb-raider/> [Accessed: 12 July 2018].

Grayson, N. 2014. I'm a man who plays as a woman in games and I'm definitely not alone. [Online]. Kotaku. Available at: <https://kotaku.com/im-a-man-who-plays-as-a-woman-in-games-and-imdefinite-1576592743>. [Accessed: January 21 2019].

Griem, K. 2007. Crossroads of culture: studies look at the roots of the “down low,” LGBT focused television shows. *American sexuality magazine*. Available at: <http://nsrc.sfsu.edu/MagArticle.cfm?Article=394>. [Accessed: 23 December 2017].

Grundberg, S. 2014. Women now make up almost half of gamers. [Online]. *The Wall Street Journal*. Available at: <https://www.wsj.com/articles/gaming-no-longer-a-mans-world-1408464249> [Accessed July 18 2018].

Hall, S. 2006. Encoding/decoding. In: M. Durham and D. Kellner, ed., *Media and cultural studies: keywords*, Revised ed. Malden: Blackwell Publishing, pp 163-173.

Hall, S. 1997. “The spectacle of the ‘other’.” In: S. Hall, ed., *Representation: cultural representations and signifying practices*. London: Sage Publications, pp 223-290. a

Hall, S. 1997. "The work of representation." In: S. Hall, ed., *Representation: cultural representations and signifying practices*. London: Sage Publications, pp 13-74. b

Hall, S. Ed. 1997. *Representation: cultural representations and signifying practices*. London: Sage Publications. c

Halberstam, J. 2017. "Queer gaming: gaming, hacking, and going turbo." In: Ruberg, B. and Shaw, A. eds. *Queer game studies*. Minneapolis: University of Minnesota Press, pp 187-199.

Hamill, J. 2017. House Party sex simulator game banned for a good reason. News Mail. [Online]. Available at: <https://www.news-mail.com.au/news/house-party-sex-simulator-game-banned-good-reason/3208755/#more-replies>. [Accessed: 13 January, 2020].

Hart, C. 2015. "Sexual favors: using casual sex as currency within video games." In: Wysocki, M. and Laureria, E. eds. *Rated M for mature: sex and sexuality in video games*. New York: Bloomsbury, pp 147-160.

Hart, D. (2002). *Life and Works of Antoine Louis Claude, Comte Destutt de Tracy*. [Online]. Library of Economics and Liberty. Available at: <https://www.econlib.org/library/Tracy/DestuttdeTracyBio.html>. Accessed: [8, January, 2019].

Haug, F. ed. 1987. *Female sexualities: a collective work of memory*. London: Verso.

Hayes, E. 2008. "Girls, gaming, and trajectories of IT expertise." In: Kafai, Y., Heeter, C., Denner, J., and Sun, J. eds. *Beyond Barbie & Mortal Kombat: new perspectives on gender and gaming*. Cambridge: MIT Press, pp 217-230.

HBO. 2020. *Sex and the city*. [Online]. HBO. Available at: <https://www.hbo.com/sex-and-the-city> [Accessed: 9 April 2020].

Hebdige, D. 2006. From culture to hegemony and subculture: the unnatural break. In: M. Durham and D. Kellner, ed. *Media and cultural studies: keywords*, Revised ed. Malden: Blackwell Publishing, pp 144-162.

Heeter, C. and Winn, B. 2008. Gender identity, play style, and the design of games for classroom and learning. In: Kafai, Y., Heeter, C., Denner, J., and Sun, J. eds. *Beyond Barbie & Mortal Kombat: new perspectives on gender and gaming*. Cambridge: MIT Press, pp 281-300.

Herold, C. 2001. *Game theory; Console shootout: the sequel*. [Online]. The New York Times.

Available at: <https://www.nytimes.com/2001/11/08/technology/game-theory-console-shootoutthe-sequel.html>. [Accessed: 11 February 2019].

Hicks, J. 2013. How the Xbox 360 won the console war. [Online]. Techradar. Available at: <https://www.techradar.com/news/gaming/consoles/how-the-xbox-360-won-the-console-war-1196990>. [Accessed: 18, February, 2019].

Higgin, T. 2010. Making men uncomfortable: what Bayonetta should learn from Gaga. [Online]. Tanner Higgin. Available at: <https://www.tannerhiggin.com/2010/12/making-menuncomfortable-what-bayonetta-should-learn-from-gaga/>. [Accessed: 29 December 2018].

Holmes, J. 2011. Bayonetta deve: to one woman, all other women are enemies. [Online]. Destructoid. Available at: <https://www.destructoid.com/bayonetta-dev-to-one-woman-allother-women-are-enemies-191213.phtml>. [Accessed: 10, February, 2020].

Howe, J. 2016. Governor Signs California "All-Gender" Restroom Bill. [Online]. Equality California. Available at: <https://www.eqca.org/gov-1732/>. [Accessed : 18 December 2018].

Huber, W. 2010. Sexy videogameland: if you run out of ammo, you can have mine. [Online]. Zang.org. Available at: <https://zang.org/2010/01/13/sexy-videogameland-if-you-run-out-ofammo-you-can-have-mine/>. [Accessed: 29 December 2018].

Hugenin, P. 2008. Women really click with the Sims. [Online]. Daily News. Available at: <https://www.nydailynews.com/life-style/women-click-sims-article-1.283191>. [Accessed: 13 January, 2020].

Huizinga, J. 1970. *Homo ludens*. London: Maurice Temple Smith.

Human Rights Campaign. 2010. Statewide marriage prohibitions. [Online]. Human Rights Campaign. Available from: [http://www.hrc.org/documents/marriage\\_prohibitions\\_2009.pdf](http://www.hrc.org/documents/marriage_prohibitions_2009.pdf). [Accessed: 9 April 2020].

Huntemann, N. 2013. Introduction: feminist discourses in games/game studies. *Ada: a journal of gender, new media, and technology*. [online] Volume 2. Available at: <https://adanewmedia.org/category/issue-no-2/> [Accessed 1, April, 2018].

Huyssen, A. 2009. Mass culture as woman: modernism's other. In: S. Thornham, C. Bassett, and P. Marris, ed., *Media studies: a reader*, 3rd ed. New York: New York University Press, pp 124-



137.

IGN. 2005. The real reason why people hate Raiden. [Online]. IGN. Available at: <https://www.ign.com/boards/threads/the-real-reason-why-people-hate-raiden.100954133/>. [Accessed: 9 August 2019].

IMDbPro. 2020. Brokeback Mountain daily box office. [Online]. Box office mojo. Available at: <https://www.boxofficemojo.com/release/r11833534977/>. [Accessed: 15 January, 2020].

Ito, M. 2008. "Gender dynamics in the Japanese media mix." In: Kafai, Y., Heeter, C., Denner, J., and Sun, J. eds. *Beyond Barbie & Mortal Kombat: new perspectives on gender and gaming*. Cambridge: MIT Press, pp 97-110.

Jenkins, H. 1998. 'Complete freedom of movement': video games as gendered play spaces. In: Cassell, J. and Jenkins, H. eds. *From Barbie to Mortal Kombat: gender and computer games*. Cambridge: MIT Press, pp 263-297. a

Jenkins, H. 1998. Voices from the combat zone: game grrls talk back. In: Cassell, J. and Jenkins, H. eds. *From Barbie to Mortal Kombat: gender and computer games*. Cambridge: MIT Press, pp 328-334. b

Jenkins, H. and Cassell, J. 2008. "From Quake Grrls to Desperate Housewives: a decade of gender and computer games." In: Kafai, Y., Heeter, C., Denner, J., and Sun, J. eds. *Beyond Barbie & Mortal Kombat: new perspectives on gender and gaming*. Cambridge: MIT Press, pp 5-20.

Jennings, S. 2005. *Massively multiplayer games for dummies*. Wiley Publishing: Hoboken.

Jilani, Z. 2014. "I want a straight, white, male gaming convention": inside the culture war raging in the video gaming world. [Online]. Salon. Available at: [https://www.salon.com/2014/09/08/i\\_want\\_a\\_straight\\_white\\_male\\_gaming\\_convention\\_how\\_a\\_culture\\_war\\_exploded\\_in\\_the\\_video\\_gaming\\_world/](https://www.salon.com/2014/09/08/i_want_a_straight_white_male_gaming_convention_how_a_culture_war_exploded_in_the_video_gaming_world/) [Accessed: 28, January, 2019].

Jim Sterling. 2014. Regarding my inquisitor and vaginas (Jimquisition). [Online]. Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=SGeXzM13TY0>. [Accessed: 10 March 2019].

Joho, J. 2017. Controversial 'House Pary' sex game removed from Steam for being too steamy. [Online]. Mashable. Available at: <https://mashable.com/2017/07/28/house-partypornography-steam/>. [Accessed: 13 January, 2020].

Jones, A. 2019. The most popular game genres in 2019. [Online]. Invision Game Community. Available at: <https://invisioncommunity.co.uk/the-most-popular-video-game-genres-in-2019/>. [Accessed: 6 July 2019].

Jones, C. 1998. "Lara Croft, female enemy number one?" In: Cassell, J. and Jenkins, H. eds. *From Barbie to Mortal Kombat: gender and computer games*. Cambridge: MIT Press, pp 338-341.

Kafai, Y. 2008. "Gender play in a tween gaming club." In: Kafai, Y., Heeter, C., Denner, J., and Sun, J. eds. *Beyond Barbie & Mortal Kombat: new perspectives on gender and gaming*. Cambridge: MIT Press, pp 111-124.

Kafai, Y., Heeter, C., Denner, J., and Sun, J. eds. 2008. *Beyond Barbie & Mortal Kombat: new perspectives on gender and gaming*. Cambridge: MIT Press.

Kafai, Y., Heeter, C., Denner, J., and Sun, J. 2008 "Preface: pink purple, casual, or mainstream games: moving beyond the gender divide." In: Kafai, Y., Heeter, C., Denner, J., and Sun, J. eds. *Beyond Barbie & Mortal Kombat: new perspectives on gender and gaming*. Cambridge: MIT Press, pp xi-xxv.

Kasumovic, M. and Kuznekoff, J. 2015. Insights into sexism: male status and performance moderates female-directed hostile and amicable behavior. *PloS One*, [online] Volume 10 (7). Available at: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC4503401/> [Accessed 19, February, 2018].

Kaufman, M. 1887. The construction of masculinity and triad of men's violence. [Online]. Michaelkaufman.com. Available at: <http://www.michaelkaufman.com/wpcontent/uploads/2016/03/Kaufman-1987-The-Construction-of-Masculinity-and-the-Triad-of-Mens-Violence-in-Michael-Kaufman-ed.-Beyond-Patriarchy-Essays-by-Men-on-Pleasure-Power-and-%E2%80%A6.pdf>. [Accessed: 13 January, 2020].

Kaye, D. 2015. It's Riot Grrrl Day in Boston: 13 songs to rock out to at work. [Online]. Sheknows. Available at: <https://www.sheknows.com/entertainment/articles/1080646/its-riot-grrrl-day-inboston-here-are-songs-to-rock-out-to-at-work/> [Accessed : 12 December 2018].

Kelion, L. 2015. Sega v Nintendo: Sonic, Mario, and the 1990s console war. [Online]. BBC News. Available at: <https://www.bbc.com/news/technology-27373587>. [Accessed: January 8 2019].

Kelley, H. 1998 "An interview with Heather Kelley (Girl Games)." In: Cassell, J. and Jenkins, H. eds.

From Barbie to Mortal Kombat: gender and computer games. Cambridge: MIT Press, pp 153-170.

Kellner, D. 1995. Media culture: cultural studies, identity and politics between the modern and the postmodern. London: Routledge.

Kendall, L. 2011. "White and Nerdy": computers, race, and the nerd stereotype. *Journal of popular culture*, volume 3, pp. 505-524. Available at: <https://www.ideals.illinois.edu/bitstream/handle/2142/1792/whiteandnerdyfinal.rtf.pdf>. [Accessed: 8 January 2019].

Kennedy, M. 2013, July 6. Top 10 best selling games of the 1980's. [Online]. Game Gavel. Available at: <http://www.gamegavel.com/reviews/2013/07/06/top-10-best-selling-games-of-the-1980s/> [Accessed: 8 October 2018].

Kerzner, L. 2015. Why Feminist Frequency almost made me quit writing about games.[Online]. Metaleater. Available at: <http://metaleater.com/video-games/feature/why-feminist-frequencyalmost-made-me-quit-writing-about-video-games-part-1> [Accessed: 1 December 2017].

Kholer, C. 2008. Cliffy B: Gears of War 2 more 'girlfriend-friendly'. [Online]. Wired. Available at: <https://www.wired.com/2008/05/cliffy-b-gears/>. [Accessed: 11 August, 2018].

Kies, B. 2015. "Death by scissors: Gay Fighter Supreme and the sexuality that isn't sexual." In: Wysocki, M. and Laureria, E. eds. *Rated M for mature: sex and sexuality in video games*. New York: Bloomsbury, pp 211-224.

Kimmel, M. 2017. *Angry white men: American masculinity at the end of an era*. New York: Nation Books.

Kimmel, M. (2008). *Guyland: the perilous world where boys become men*. New York: Harper.

Kinder, M. 1998. "An interview with Marsha Kinder (Intertexts Multimedia)." In: Cassell, J. and Jenkins, H. eds. *From Barbie to Mortal Kombat: gender and computer games*. Cambridge: MIT Press, pp 214-228.

Kirk, M. and Pill, E. 1987. The overhauling of straight America. [Online]. Gayhomeland.org. Available at: [http://library.gayhomeland.org/0018/EN/EN\\_Overhauling\\_Straight.htm](http://library.gayhomeland.org/0018/EN/EN_Overhauling_Straight.htm). [Accessed: 19, March, 2020].

Kline, S., Dyer-Witheford, N., and de Peuter, G. 2003. *Digital Play: the interaction of technology, culture, and marketing*. Montreal: McGill-Queen's University Press.

- Knight, R. 2012. The 10 most ridiculous uses of jiggle physics in games. [Online]. Complex. Available at: <https://www.complex.com/pop-culture/2012/02/the-10-most-ridiculous-uses-of-jiggle-physics-in-games/>. [Accessed: 12, March, 2020].
- Kocurek, C. 2015. Coin-operated Americans: rebooting boyhood at the video game arcade. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Kreider, A. 2011. Bayonetta and the male gaze. Go make me a sandwich [Online] 3 June 2011. Available at: <https://gomakemeasandwich.wordpress.com/2011/06/03/bayonetta-and-the-malegaze/> [Accessed: 11 October 2017].
- Krzywinska, T. 2015. The Strange Case of the Misappearance of Sex in Videogames. In: Wysocki, M. and Laureria, E. eds. Rated M for mature: sex and sexuality in video games. New York: Bloomsbury, pp 105-118.
- Kubik, E. 2010. From girlfriend to gamer: negotiating place in the hardcore/casual divide of online video game communities. PhD. Bowling Green State University.
- Kuchera, B. 2012. Games with exclusively female heroes don't sell well (because publishers don't want them to). [Online]. The Penny Arcade Report. Available at: <http://archive.is/0ahcN>. [Accessed: 11, August, 2018].
- Kuchera, B. 2016. The complete guide to virtual reality in 2016 (so far). [Online]. Polygon. Available at: <https://www.polygon.com/2016/1/15/10772026/virtual-reality-guide-oculusgoogle-cardboard-gear-vr>. [Accessed: 6 July 2019].
- Kuhn, A. 2009. The power of the image. In: S. Thornham, C. Bassett, and P. Marris, ed., Media studies: a reader, 3rd ed. New York: New York University Press, pp 39-44.
- Laurel, B. 1998 "An interview with Brenda Laurel (Purple Moon)." In: Cassell, J. and Jenkins, H. eds. From Barbie to Mortal Kombat: gender and computer games. Cambridge: MIT Press, pp 118-135.
- Laurel, B. 2008. "Notes from the urban entrepreneur." In: Kafai, Y., Heeter, C., Denner, J., and Sun, J. eds. Beyond Barbie & Mortal Kombat: new perspectives on gender and gaming. Cambridge: MIT Press, pp 21-31.
- Lauteria, E. 2015. "Assuring quality: early 1990s Nintendo censorship and the regulation of queer

sexuality and gender.” In: Wysocki, M. and Laureria, E. eds. *Rated M for mature: sex and sexuality in video games*. New York: Bloomsbury, pp 42-59.

Lavers, M. 2008. "HRC Applauds Naming of Diego Sanchez to Key Legislative Staff Position for Chairman Barney Frank". [Online]. EDGE Boston. Available at: <https://www.edgemedianetwork.com/news/national//84890>. [Accessed : 22 December 2018].

Lavigne, C. 2015. I'm Batman (and you can be too): gender and constrictive play in the Arkham game series. *Cinema journal*, [online] Volume 55 (1), 133-141. Available at: <http://oaktonlibrary.oakton.edu:3070/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=14&sid=35169303-62b1-4e6a-a2a1-96d918083d4c%40sessionmgr4010> [Accessed September, 10, 2017].

Layne, A. and Blackmon, S. 2013. Self-saving princess: feminism and post-play narrative modding. *Ada: a journal of gender, new media, and technology*. [online] Volume 2. Available at: <https://adanewmedia.org/category/issue-no-2/> [Accessed 4, April, 2018].

Lazzaro, N. 2008. “Are boy games even necessary?” In: Kafai, Y., Heeter, C., Denner, J., and Sun, J. eds. *Beyond Barbie & Mortal Kombat: new perspectives on gender and gaming*. Cambridge: MIT Press, pp 199-215.

Lewis, P. 2003. Hold on my taco is ringing Nokia says it has the phone for gen Y. [Online]. *CNN Money*. Available at: [https://money.cnn.com/magazines/fortune/fortune\\_archive/2003/12/08/355130/index.htm](https://money.cnn.com/magazines/fortune/fortune_archive/2003/12/08/355130/index.htm). [Accessed: 18, February, 2019].

Levin, S. 2017. "Huge validation': Oregon becomes first state to allow official third gender option". [Online]. *The Guardian*. Available at: <https://www.theguardian.com/usnews/2017/jun/15/oregon-third-gender-option-identity-law>. [Accessed : 22 December 2018].

Levy. 2018. Equal rights amendment, left for dead in 1982, gets new life in the #metoo era. [Online]. *US News*. Available at: <https://www.usnews.com/news/national-news/articles/2018-06-04/equal-rights-amendment-left-for-dead-in-1982-gets-new-life-in-the-metoo-era>. [Accessed: 8 October 2018].

Lewis, L. (1992). *The adoring audience: fan culture and popular media*. London: Routledge.

Lichtman, A. 2009. *White Protestant nation: the rise of the American conservative movement*. New York: Grove Press.

Lin, H. 2008. "Body, space, and gendered gaming experiences: a cultural geography of homes, cybercafes, and dormitories. In: Kafai, Y., Heeter, C., Denner, J., and Sun, J. eds. *Beyond Barbie & Mortal Kombat: new perspectives on gender and gaming*. Cambridge: MIT Press, pp 67-81.

Lovett, T. 2008. The 15 most annoying video game character (from otherwise great games). [Online]. Cracked. Available at: [http://www.cracked.com/article\\_15902\\_the-15-most-annoying-videogame-characters-from-otherwise-great-games.html](http://www.cracked.com/article_15902_the-15-most-annoying-videogame-characters-from-otherwise-great-games.html). [Accessed: January 28 2019].

Macklin, C. 2017. Finding the queerness in games. Ruberg, B. and Shaw, A. eds. *Queer game studies*. Minneapolis: University of Minnesota Press, pp 249-258.

Makuch, E. 2017. Fortnite: Battle Royale has hit 10 million players in two weeks. [Online]. Gamespot. Available at: <https://www.gamespot.com/articles/fortnite-battle-royale-has-hit-10-million-players-/1100-6454008/>. [Accessed: 15 January, 2020].

Makuch, E. 2015. Halo series reaches 65 million units sold. [Online]. Gamespot. Available at: <https://www.gamespot.com/articles/halo-series-reaches-65-million-units-sold/1100-6428844/>. [Accessed: 6 July 2019].

Mariott, M. 2003. Fighting women enter the arena no holds barred. [Online]. New York Times. Available at: <https://www.nytimes.com/2003/05/15/technology/fighting-women-enter-thearena-no-holds-barred.html?pagewanted=2>. [Accessed: 14 February 2019].

Martin, D. 2011. Arthur Evans, Leader in Gay Rights Fight, Dies at 68. [Online]. New York Times. Available at: <https://www.nytimes.com/2011/09/15/us/arthur-evans-68-leader-in-gay-rightsfight-is-dead.html>. [Accessed : 22 December 2018].

Martin, N. 1998. "An interview with Nancie S. Martin (Mattel)." In: Cassell, J. and Jenkins, H. eds. *From Barbie to Mortal Kombat: gender and computer games*. Cambridge: MIT Press, pp 137-150.

Martindale, J. 2018. Oculus Quest vs. Oculus Go. [Online]. Digital Trends. Available at: <https://www.digitaltrends.com/virtual-reality/oculus-quest-vs-oculus-go/>. [Accessed: 6 July 2019].

Martinez, I. 2019. Yes, Tifa's breasts are smaller in Final Fantasy 7 remake. Here's why. [Online]. The Daily Dot. Available at: <https://www.dailydot.com/parsec/final-fantasy-7-tifa-breast-size/>. [Accessed: 6 July 2019].

Marriott, M. 2003. Fighting women enter the arena, no holds barred. [Online]. The New York Times. Available at: <https://www.nytimes.com/2003/05/15/technology/fighting-women-enter-thearena-no-holds-barred.html?pagewanted=2>. [Accessed: 10, February, 2020].

Marx, K. 1932. *The German Ideology*. Moscow: Marx-Engles Institute.

Mazza, E. 2001. Review: Nintendo's Gameboy Advance. [Online]. ABC News. Available at: <https://abcnews.go.com/Technology/story?id=98508&page=1>. [Accessed: 18, February, 2019].

McBee, T. 2013. Americans Who Changed The Way We Think About Transgender Rights". [Online]. BuzzFeed. Available at: <https://www.buzzfeed.com/thomaspagemcbee/25-important-trans-andgender-nonconforming-ameri-9bf1>. [Accessed: 25 November 2018].

Mcgonigal, J. 2010. Gaming can make a better world. TED2010, Long Beach.

McIntosh. 2017. Complicit geek masculinity and The Big Bang Theory. [Online]. The pop culture detective agency. Available at: <http://popculturedetective.agency/2017/complicit-geekmasculinity>. [Accessed: 28 May 2019]. a

McIntosh. 2017. The adorkable misogyny of The Big Bang Theory. [Online]. The pop culture detective agency. Available at: <http://popculturedetective.agency/2017/the-adorkablemisogyny-of-the-big-bang-theory> . [Accessed: 28 May 2019]. b

Mcquiston, J. 1989. "Christine Jorgensen, 62, is dead; was first to have a sex change". [Online]. New York Times. Available at: <https://www.nytimes.com/1989/05/04/obituaries/christine-jorgensen-62-is-dead-was-first-to-have-a-sex-change.html?mtrref=www.google.com&gwh=0C3980C7AE58BBFC9991B6D44E362BB7&gwt=pay> . [Accessed: 25 November 2018].

McRobbie, A. and Nava, M. eds. 1984. *Gender and generation*. London: Macmillan.

McRobbie, A. 2009. Post-feminism and popular culture. In: M. Durham and D. Kellner, ed., *Media and cultural studies: keywords*, Revised ed. Malden: Blackwell Publishing, pp 350-361.

2017 Tera celebrates five years of true action combat with new content and more [Online]. MCV. Available at: <https://www.mcvuk.com/press-releases/tera-celebrates-five-years-of-trueaction-combat-with-new-content-and-more/0232344> [Accessed 2 January 2018].

MerchDope. 2018. 37 mind-blowing Youtube facts, figures, and statistics—2018. [Online].

MerchDope. Available at: <https://merchdope.com/youtube-stats/>. [Accessed: January 8 2019].

- Miller, A. 2019. Big Bang Theory axes Anu ahead of final and fans are livid by Raj twist: 'I'm so angry.' [Online]. Metro. Available at: <https://metro.co.uk/2019/05/10/big-bang-theory-axes-anu-ahead-finale-fans-livid-raj-twist-im-angry-9482356/>. [Accessed: 28 May 2019].
- Mills, D. 2015. "Explicit sexual content in early console video games." In: Wysocki, M. and Laureria, E. eds. *Rated M for mature: sex and sexuality in video games*. New York: Bloomsbury, pp 75-101.
- Mills, K. 2015. APA adopts guidelines for working with transgender, gender nonconforming people. [Online]. American Psychological Association. Available at: <https://www.apa.org/news/press/releases/2015/08/working-transgender.aspx>. [Accessed: January 21 2019].
- Mitovitch, M. 2009. Chastity Bono undergoing gender change. [Online]. TV guide. Available at: <https://www.tvguide.com/news/chastity-bono-gender-1006849/>. [Accessed: 15 January, 2020].
- Moravec, O. Krobava, T., Svelch, J. 2015. Dressing Commander Shepard in pink: queer playing in a heteronormative game culture. *Cyberpsychology: journal of psychosocial research on cyberspace*, [online] Volume 9(3), 38-51. Available at: <http://oaktonlibrary.oakton.edu:3070/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=10&sid=35169303-62b1-4e6a-a2a196d918083d4%40sessionmgr4010> [Accessed 10, September, 2017].
- Mulvey, L. 2006. Visual pleasure and narrative cinema. In: M. Durham and D. Kellner, ed., *Media and cultural studies: keywords*, Revised ed. Malden: Blackwell Publishing, pp 342-352.
- Nascimento-Lajoie, A. 2015. Dead or Alive Xtreme 3 not coming west due to cultural differences, says Sony boss. [Online]. Niche Gamer. Available at: <https://nichegamer.com/2015/12/14/dead-or-alive-xtreme-3-not-coming-west-due-to-cultural-differences-says-sony-boss/>. [Accessed: 6 August 2019].
- Nakamura, L. 2012. Queer female of color: the highest difficulty setting there is? Gaming rhetoric as gender capital. *Ada: a journal of gender, new media, and technology*. [online] Volume 1. Available at: <https://adanewmedia.org/issues/issue-archives/issue1/> [Accessed 4, April, 2018].
- Nava, M. 1984. "Youth service provision, social order, and the questions of girls." In: McRobbie, A. and Nava, M. eds. *Gender and generation*. London: Macmillan, pp 1-30.
- Navarro-Remseal, V. and Garcia-Catalan, S. 2015. "Let's play master and servant: BDSM and directed



freedom in game design.” In: Wysocki, M. and Laureria, E. eds. *Rated M for mature: sex and sexuality in video games*. New York: Bloomsbury, pp 119-132.

Narcisse, E. 2012. Aisha Tyler rants “I’ve been a gamer since before you could read.” [Online]. Kotaku. Available at: <https://kotaku.com/5918084/aisha-tyler-rants-ive-been-a-gamer-sincebefore-you-could-read>. [Accessed: 10, February, 2020].

Nardi, B. 2010. *My life as a night elf priest: an anthropological account of World of Warcraft*. Ann Arbor: University of Michigan Press.

Neale, S. 1997. Masculinity as spectacle. In: S. Hall, ed., *Representation: cultural representations and signifying practices*. London: Sage Publications, pp 331-333.

Newman, J. 2002. The myth of the ergodic videogame: some thoughts on player-character relationships in videogames. *The international journal of computer game research*. [online] volume 2 (1). Available at: <http://www.gamestudies.org/0102/newman/> [Accessed 22, March, 2018].

Newsroom Blog. 2015. Boy Scouts of America adult leadership policy. [Online]. Boy Scouts of America. Available at: <http://scoutingnewsroom.org/blog/boy-scouts-of-america-amendsadult-leadership-policy/>. [Accessed: 19, March, 2020].

Nixon, S. 1997. “Exhibiting masculinity.” In: S. Hall, ed., *Representation: cultural representations and signifying practices*. London: Sage Publications, pp 291-336.

Nugent, B. 2007. *American nerd: the story of my people*. New York: Scribner.

Nunneley, S. 2015. Guild wars 2 turns one has shifted 3.5 million copies [Online]. VG247 Available at: <https://www.vg247.com/2013/08/28/guild-wars-2-turns-one-has-shifted-3-5-million-copies/> [Accessed: 7 June 2018].

Oppenheimer Fund. 2018. Investing in the soaring popularity of games [Online]. Reuters Available at: <https://www.reuters.com/sponsored/article/popularity-of-gaming> [Accessed: 14 July 2018].

OsirisLord. 2011. Misogynist gamers: Tera. [Online]. OsirisLord: Games, art and the art of game design. Available at: <https://osirislord.wordpress.com/2011/08/05/mysogistic-gamers-tera/>. [Accessed: 19 April 2020].

Park, A. 2006. The greatest games of all time: Planescape Torment. [Online]. Gamespot. Available

at: <https://www.gamespot.com/articles/the-greatest-games-of-all-time-planescape-torment/1100-6135401/>. [Accessed: 28, January, 2019].

Parker, M. 2014. "Calif. Women's College Makes Trans-Inclusive History". [Online]. The Advocate. Available at: <https://www.advocate.com/politics/transgender/2014/08/27/calif-womens-collegemakes-trans-inclusive-history>. [Accessed : 18 December 2018].

Pascoe, C.J. 2012. Dude, you're a fag: masculinity and sexuality in high school. University of California Press, London.

Peacock, J. 2012. Booth babes need not apply. [Online]. Geekout. Available at: <http://geekout.blogs.cnn.com/2012/07/24/booth-babes-need-not-apply/>. [Accessed: 29 December 2018].

Peckham, M. 2017. 19 things Nintendo's president told us about Switch and more. [Online]. Time. Available at: <https://time.com/4662446/nintendo-president-switch-interview/>. [Accessed: 6 July 2019].

PFLAG. 2012. PFLAG: Parents, Families, & Friends of Lesbians and Gays. [Online]. Community PFLAG. Available at: <http://pflagsantafe.org/>. [Accessed: 25 November 2018].

Pham, A. 2009. E3: Microsoft shows off gesture control technology for Xbox 360. [Online]. Los Angeles Times. Available at: <https://latimesblogs.latimes.com/technology/2009/06/microsofte3.html>. [Accessed: 5 July 2019].

Phillips, A. 2017. "Welcome to my fantasy zone: Bayonetta and queer femme disturbance." In: Ruberg, B. and Shaw, A. Queer game studies. Minneapolis: University of Minnesota Press, pp 109-123.

Pitcher, J. 2013. Grand Theft Auto V smashes 7 Guinness world records. [Online]. Polygon. Available at: <https://www.polygon.com/2013/10/9/4819272/grand-theft-auto-5-smashes-7-guinness-world-records>. [Accessed: 20 March 2019].

Polo, S. 2012. Inclusion: what Jennifer Hepler's story is all about. [Online]. The Mary Sue. . Available at: <https://www.themarysue.com/inclusion-what-jennifer-heplers-story-is-all-about/> [Accessed: June 18 2018].

Pozo, D. 2015. "Countergaming's porn parodies, hard-core and soft." In: Wysocki, M. and Laureria, E. eds. Rated M for mature: sex and sexuality in video games. New York: Bloomsbury, pp 133-146.

Prell, S. 2013. How Facebook inspired Remember Me to drop global warming, and why its protagonist had to be a woman. Penny Arcade [online]. Available at: <https://web.archive.org/web/20131211185434/http://penny-arcade.com/report/article/remember-mes-surprisingconnection-to-facebook-and-why-its-protagonist-had> [Accessed 25, March, 2018].

Pruitt, S. 2018. Once banned, then silenced: how Clinton's 'don't ask, don't tell' policy affected LGBT military. [Online]. History.com. Available at: <https://www.history.com/news/dont-ask-donttell-repeal-compromise>. [Accessed: 5 July 2019].

Rasmusen, S. 2008. Stu Rasmussen for mayor of Silverton. [Online]. Sturasmusen.com. Available at: <https://web.archive.org/web/20120420133725/http://www.sturasmusen.com/realityCheck.htm>. [Accessed: 25 November 2019].

Reagle, J. 2014. Geek policing: fake geek girls and contested attention. [Online]. Reagle.org. Available at: <http://reagle.org/joseph/2014/fake/fake.html> [Accessed June 19 2018].

Reed, K. 2009. Top 10 gaming controversies. [Online]. IGN. Available at: <https://www.ign.com/articles/2009/11/30/top-10-gaming-controversies>. [Accessed: 18, February, 2019].

Rees, D. 2012. 10 most annoying video game characters ever. [Online]. Whatculture. Available at: <http://whatculture.com/gaming/10-most-annoying-video-game-characters-ever>. [Accessed: January 28 2019].

Reparaz, M. 2008. The top 7 irritating female characters. [Online]. Gamesradar. Available at: <https://web.archive.org/web/20120907161849/http://www.gamesradar.com/the-top-7-irritatingDOCTORAL-female-characters/>. [Accessed: 28, January, 2019].

Resiegh-Lincoln, D. 2018. The Switch port of Bayonetta 2 has outsold its Sister Version on the Wii U. [Online]. Nintendo Life. Available at: [http://www.nintendolife.com/news/2018/04/the\\_switch\\_port\\_of\\_bayonetta\\_2\\_has\\_outsold\\_its\\_sister\\_version\\_on\\_wii\\_u](http://www.nintendolife.com/news/2018/04/the_switch_port_of_bayonetta_2_has_outsold_its_sister_version_on_wii_u). [Accessed: 14 February 2019].

Richard, G. 2017. "Play like a girl!": gender expression, sexual identity, and complex expectations in a female-oriented gaming community." In: Ruberg, B. and Shaw, A. Queer game studies. Minneapolis: University of Minnesota Press, pp 163-177.

Ring, T. 2015. This Year's Michigan Womyn's Music Festival Will Be the Last. [Online]. The

Advocate. Available at: <https://www.advocate.com/michfest/2015/04/21/years-michiganwomyns-music-festival-will-be-last> [Accessed : 18 December 2018].

Robinson, M. 2014. "I understand the issue but it's not relevant in Assassin's Creed Unity." [Online].

Eurogamer. Available at: <https://www.eurogamer.net/articles/2014-06-12-i-understand-theissue-but-its-not-relevant-in-assassins-creed-unity>. [Accessed: 6 July 2019].

Robinson, A. 2019. The sexist trope hiding in plain sight in Game of Thrones. [Online]. Digital Spy.

Available at: <https://www.themarysue.com/the-last-of-game-of-thrones-sexism/>. [Accessed: 15 January, 2020].

Roe v Wade. 1973. Volume 410 US 113. No. 70-18

Romano, A. 2018. Why we've been arguing about Lara Croft for two decades. [Online]. Vox.

Available at: <https://www.vox.com/culture/2018/3/17/17128344/lara-croft-tomb-raider-historycontroversy-breasts>. [Accessed: 12 January 2019].

Romine, M. 2008. Interview with Morgan Romine, Ubisoft's Frag Dolls. In: Kafai, Y., Heeter, C., Denner, J., and Sun, J. eds. *Beyond Barbie & Mortal Kombat: new perspectives on gender and gaming*. Cambridge: MIT Press, pp 311-318.

Rook, E. 2017. Washington, DC joins Oregon in offering third gender marker on drivers' licenses. [Online]. LGBTQ Nation. Available at: <https://www.lgbtqnation.com/2017/06/washington-dcjoins-oregon-offering-third-gender-marker-drivers-licenses/>. [Accessed : 22 December 2018].

Ruberg, B. and Shaw, A. 2017. "Imagining queer game studies." In: Ruberg, B. and Shaw, A. eds. *Queer game studies*. Minneapolis: University of Minnesota Press, pp ix-xxxiii.

Ruberg, B. and Shaw, A. eds. 2017. *Queer game studies*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Salkowitz, R. 2015. New Eventbrite survey convention demographics, spending patterns. [Online]. Icv2. Available at: <https://icv2.com/articles/columns/view/31899/new-eventbrite-surveyreveals-convention-demographics-spending-patterns>. [Accessed: 19, March, 2020].

Saltz, Z. 2015. "The newest significant medium: Brown v. EMA (2011) and the twenty-first century status of video game regulation." In: Wysocki, M. and Laureria, E. eds. *Rated M for mature: sex and sexuality in video games*. New York: Bloomsbury, pp 60-74.

Salyer, D. 2001. A look back at the history of AIDS in the U.S. [Online]. The Body. Available at:

<http://www.thebody.com/content/art32382.html>. [Accessed: 8 October 2018].

Sawyer, L. 2019. Ranking the 10 best MMOs of all time. [Online]. TheGamer. Available at:

<https://www.thegamer.com/best-mmorpgs-ever-wow-runescape/>. [Accessed: 10, February, 2020].

Schlesinger, R. 2003. "High Court Rejects Sodomy Law". [Online]. CBS News. Available at:

<https://www.cbsnews.com/news/high-court-rejects-sodomy-law/> [Accessed: 18 December 2018].

Schreier, J. 2012. Tomb Raider's creators are no longer referring to game's attempted 'rape' scene as an attempted rape scene. Kotaku [online] Available at: <https://kotaku.com/5918193/tombraider-creators-are-no-longer-referring-to-games-attempted-rape-scene-as-an-attempted-rapescene> [Accessed: 16 July 2018]. a

Schreier, J. 2012. Tomb Raider creators say rape is not a word in their vocabulary. [Online]. Kotaku.

Available at <https://kotaku.com/5922228/tomb-raider-creators-say-rape-is-not-a-word-in-theirvocabulary> [Accessed: 16 July 2018]. b

Schreier, J. 2013. Why people love Planescape: Torment. [Online]. Kotaku. Available at:

<https://kotaku.com/why-people-love-planescape-torment-5989197>. [Accessed: 28 January 2019].

Schreier, J. 2012. You'll want to protect the new less curvy Lara Croft. [Online]. Kotaku.

Available at <https://kotaku.com/5917400/youll-want-to-protect-the-new-less-curved-lara-croft> [Accessed: 16 July 2018]. c

Scott, J. 1988. Gender and the politics of history. New York: Columbia University Press.

Segal, L. 1990. Slow motion: changing masculinities, changing men. New Brunswick: Rutgers University Press.

Selna, R., Sward, S., and Vega, C. 2007. San Francisco / Renne quits police commission. [Online].

Sfgate. Available at: <https://www.sfgate.com/politics/article/SAN-FRANCISCO-Renne-quits-Police-Commission-2560785.php>. [Accessed: 25 November 2018].

Shanks, K. 2017. Why doesn't this Magic: the Gathering Snake have boobs? [Online]. Vice.

Available at: [https://www.vice.com/en\\_us/article/wjgmd5/magic-the-gathering-naga-vitalist](https://www.vice.com/en_us/article/wjgmd5/magic-the-gathering-naga-vitalist). [Accessed: 10, February, 2020].

Sharpiro, A. 2018. First transgender teacher discusses life, activism. [Online]. Daily Journal. Available at: [https://www.daily-journal.com/news/local/first-transgender-teacher-discusses-lifeactivism/article\\_5e568f24-3857-11e8-8c21-4b11331730c4.html](https://www.daily-journal.com/news/local/first-transgender-teacher-discusses-lifeactivism/article_5e568f24-3857-11e8-8c21-4b11331730c4.html). [Accessed: 19, March, 2020].

Shaw, A. 2017. "The trouble with communities." In: Ruberg, B. and Shaw, A. eds. *Queer game studies*. Minneapolis: University of Minnesota Press, pp 153-162.

Shaw, A. 2014. *Gaming at the edge: sexuality and gender at the margins of gamer culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Shaw, A. 2013 On not becoming gamers: moving beyond the constructed audience. *Ada: a journal of gender, new media, and technology*. [online] Volume 2. Available at: <https://adanewmedia.org/category/issue-no-2/> [Accessed 4, April, 2018].

Sherr, I. and Carson, E. 2017. *Gamer Gate to Trump: how video game culture blew everything up*. Cnet [online] Available at: <https://www.cnet.com/news/gamergate-donald-trump-american-american-how-video-game-culture-blew-everything-up/> Accessed: 6 August 2018.

Shea, J. 2013. You'll want to protect new Lara Croft. *Exploring Believability*. [online] Available at: <http://exploringbelievability.blogspot.com/2013/03/youll-want-to-protect-new-lara-croft.html> [Accessed: 12 July 2018].

Sherman, A. 1998. This girl wants games. In: Cassel I, J. and Jenkins, H. eds. *From Barbie to Mortal Kombat: gender and computer games*. Cambridge: MIT Press, pp 334-335.

Sliwinski, A. 2007. Gay gamer survey results with large hetero inclusion [Online]. *engadget*. Available at: <https://www.engadget.com/2007/02/26/gay-gamer-survey-results-with-large-heteroinclusion/> [Accessed: 17 July 2018].

Silverstone, R. 2009. Rhetoric, play, performance. In: S. Thornham, C. Bassett, and P. Marris, ed., *Media studies: a reader*, 3rd ed. New York: New York University Press, pp 224-235.

Similarweb. 2018. Analyze any website or app. [Online]. Similarweb.com. Available at: <https://www.similarweb.com/>. [Accessed: 12 January 2019].

Sims, C. 2014. Video game culture, contentious masculinities, and reproducing racialized social class divisions in middle school., *Signs: journal of women in culture & society* [online] Volume 39 (4), 848-857. Available at: <http://oaktonlibrary.oakton.edu:3070/ehost/pdfviewer/pdfviewer?>

vid=7&sid=35169303-62b1-4e6a-a2a1-96d918083d4c%40sessionmgr4010 [Accessed 10, September, 2017].

Smith, G. 2010. Background. [Online]. Gwen Smith. Available at: [www.gwensmith.com/background/biography.html](http://www.gwensmith.com/background/biography.html). [Accessed: 12, March, 2020].

Spangler, T. 2020. 'Fortnite' revenue dropped 20% in 2019 but was still the year's top earning game with 1.8 billion haul. [Online]. Variet. Available at: <https://variety.com/2020/digital/news/fortnite-top-earning-game-2019-1203455069/>. [Accessed: 15 January, 2020].

Starr, M. 2014. Assassin's Creed Unity: female characters do take a lot of work. [Online]. C|net. Available at: <https://www.cnet.com/news/assassins-creed-unity-female-characters-take-a-lotmore-work/>. [Accessed: 6 July 2019].

Sate of Hawaii Office of Elections. 2010. Hawaii office of elections: 2010 general election results. [Online]. Hawaii.gov. Available at: <https://elections.hawaii.gov/election-results/>. [Accessed: 12, March, 2020].

Stern, J. 2012. Parents sue Apple for in-app and in-game purchases made by kids. [Online]. ABC News. Available at: <https://abcnews.go.com/blogs/technology/2012/04/parents-sue-apple-for-in-app-and-in-game-purchases-made-by-kids/>. [Accessed: 6 July 2019].

Stienmetz, K. 2014. The transgender tipping point. [Online]. Time. Available at: <https://time.com/135480/transgender-tipping-point/>. [Accessed: 15 January, 2020].

Stockton, K. 2017. "If queer children were a video game." In: Ruberg, B. and Shaw, A. eds. Queer game studies. Minneapolis: University of Minnesota Press, pp 225-238.

Stokes, T. 2006. The good news: she's sexy. The bad news: she's pixelated. [Online]. Columbia News Service. Available at: <https://web.archive.org/web/20070821184339/http://jscms.jrn.columbia.edu/cns/2006-02-28/stokes-virtualbabes/>. [Accessed: 21 October 2018].

Stonecipher, D. 2015. 'Dragon Age: Inquisition' sold more games at launch than any other Biowar game, including 'Mass Effect.' [Online]. Iquisitr. Available at: <https://www.inquisitr.com/1796388/dragon-age-inquisition-sold-more-copies-at-launch-than-any-other-bioware-gameincluding-mass-effect/>. [Accessed: 6 July 2019].

Stone, S. 1987. The empire strikes back: A posttranssexual manifesto. [Online]. Sandyston.com.

Available at: <https://sandystone.com/empire-strikes-back.pdf>. [Accessed: 9 April 2020].

Stryker, S. 2004. "Transgender Activism". *glbtq archives*. [Online]. Available at: [http://www.glbtqarchive.com/ssh/transgender\\_activism\\_S.pdf](http://www.glbtqarchive.com/ssh/transgender_activism_S.pdf). [Accessed: 25 November 2018].

Subrahmanyam, K. and Greenfield, P. 1998 "Computer games for girls: what makes them play?." In: Cassell, J. and Jenkins, H. eds. *From Barbie to Mortal Kombat: gender and computer games*. Cambridge: MIT Press, pp 46-71.

Sullivan, L. 2014. 12 unfair fighting game bosses that (almost) made us rage quit. [Online]. *Games Radar*. Available at: <https://www.gamesradar.com/12-unfair-fighting-game-bosses-almostmade-us-rage-quit/>. [Accessed: 20 March 2019].

Sun, L. 2014. What EA must do to make "Mass Effect 4" a blockbuster. [Online]. *The Motly Fool*. Available at: <https://www.fool.com/investing/general/2014/07/05/what-ea-must-do-to-makemass-effect-4-a-blockbuste.aspx>. [Accessed: 6 July 2019].

SymbianFreak. 2010. The supremely addictive Angry Birds hits 42 million free and paid downloads. [Online]. *SymbianFreak*. Available at: [http://www.symbianfreak.com/news/010/12/angry\\_birds\\_hits\\_42\\_million\\_free\\_and\\_paid\\_downloads.htm](http://www.symbianfreak.com/news/010/12/angry_birds_hits_42_million_free_and_paid_downloads.htm). [Accessed: 6 July 2019].

Takahashi, D. 2010. With Diner Dash PlayFirst has a game that goes everywhere. [Online]. *Venture Beat*. Available at: <https://venturebeat.com/2010/09/21/with-diner-dash-playfirst-has-a-gamethat-goes-everywhere/>. [Accessed: 6 July 2019].

Tandon, N. 2008. *Feminism: A Paradigm Shift*. Ocala: Atlantic Publishing.

Tassi, P. 2015. 'Dragon Age: Inquisition' as game of the year is like 'Crash' winning the Oscar. [Online]. *Forbes*. Available at: <https://www.forbes.com/sites/insertcoin/2015/01/17/dragonage-inquisition-as-game-of-the-year-is-like-crash-winning-the-oscar/#af82eda4ac81>. [Accessed: 6 July 2019].

Taylor, C. 1994. *Multiculturalism: examining the politics of recognition*. Princeton: Princeton University Press.

Taylor, H. 2018. Fortnite daily mobile revenue reaches \$2m. [Online]. *Gameindustry.biz*. Available at: <https://www.gamesindustry.biz/articles/2018-07-24-fortnite-daily-mobile-revenue-reachesusd2m>. [Accessed: 15 January, 2020].



Taylor, T.L. 2008. "Becoming a player: networks, structure, and imagines futures." In: Kafai, Y., Heeter, C., Denner, J., and Sun, J. eds. *Beyond Barbie & Mortal Kombat: new perspectives on gender and gaming*. Cambridge: MIT Press, pp 51-65.

Taylor, T. L. 2006. *Play between worlds: exploring online game culture*. Cambridge: MIT Press.

The Escapist. 2011. Metal Gear Solid—why do people hate Raiden? [Online]. The Escapist. Available at: <http://www.escapistmagazine.com/forums/read/9.291236-Metal-Gear-Solid-Whydo-people-hate-Raiden>. [Accessed: 9 August 2019].

Thomas, L. 2011. Six things you didn't know about Metroid's Samus Aran. [Online]. IGN. Available at: <http://www.ign.com/articles/2011/07/22/six-things-you-didnt-know-about-metroids-samus-aran>. [Accessed 1 February 2018].

Thorne, B. 1993. *Gender play: girls and boys in school*. New Brunswick: Rutgers University Press.

Totilo, S. 2012. The better name for 'girlfriend mode' is probably 'co-star mode.' [Online]. Kotaku. Available at: <https://kotaku.com/5934254/the-better-name-for-girlfriend-mode-is-probably-costar-mode>. [Accessed: 11 August, 2018].

Trammell, A. and Waldron, E. 2015. "Playing for intimacy: love, lust, and desire in the pursuit of embodied design." In: Wysocki, M. and Laureria, E. eds. *Rated M for mature: sex and sexuality in video games*. New York: Bloomsbury, pp 177-193.

Traviss, K. 2008. *Gears of war: aspho fields*. New York: Del Rey.

United States Department of Justice. 2018. Matthew Shepard and James Byrd Jr. hate crimes prevention act of 2009. [Online]. United States Department of Justice. Available at: <https://www.justice.gov/crt/matthew-shepard-and-james-byrd-jr-hate-crimes-prevention-act-2009-0>. [Accessed: 12, March, 2020].

US Department of Education. 2016. US departments of education and justice release joint guidance to help schools ensure the civil rights of transgender students. [Online]. US Department of Education. Available at: <https://www.ed.gov/news/press-releases/us-departments-educationand-justice-release-joint-guidance-help-schools-ensure-civil-rights-transgender-students>. [Accessed: 25 November 2019].

US Realm Pop. [online] Available at: <https://realmpop.com/us.html> [Accessed: 1 August 2018].

Valentine, D. 2000. 'I know what I am': the category 'transgender' in the construction of contemporary U.S. American conceptions of gender and sexuality. Ph.D. New York University, p. 190.

Vanderhoef, J. 2013. Casual threats: the feminization of casual video games. *Ada: a journal of gender, new media, and technology*. [online] Volume 2. Available at: <https://adanewmedia.org/category/issue-no-2/> [Accessed 4, April, 2018].

VanderSchuit, J. 2015. World of Warcraft subscriber count approaches lowest point since 2007. [Online]. Mandatory. Available at: <http://www.mandatory.com/fun/854667-world-warcraftsubscriber-count-approaches-lowest-point-since-2007> [accessed: 25 May 2018]

Vermeulen L., Castellar E., and Van Looy J. (2014). Challenging the other: exploring the role of opponent gender in digital game competition for female players. *Cyberpsychology, behavior, and social networking*, [online] Volume 17 (5), 303-309. Available at: <http://oaktonlibrary.oakton.edu:3070/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=4&sid=35169303-62b1-4e6a-a2a1-96d918083d4c%40sessionmgr4010> [Accessed 10, September, 2017].

VicSage. 2018. First computer game was 1950's Bertie the Brain? [Online]. Retroist. Available at: <https://www.retroist.com/2018/03/08/first-computer-game-bertie-the-brain/>. [Accessed: 18 December 2018].

Villarreal, D. 2011. Before Stonewall, there was the Cooper's Donuts and Compton cafeteria riots. [Online]. Queerty. Available at: <https://www.queerty.com/before-stonewall-there-was-the-coopers-donuts-and-comptons-cafeteria-riots-20111007/2>. [Accessed: 8 October 2018].

W, K. 2013. Zelda starring Zelda: the story. [Online]. Kenna Stuff. Available at: <http://kennastuff.blogspot.com/2013/03/zelda-starring-zelda-story.html>. [Accessed: 11, August, 2018].

Waldby, C. 1995. "Destruction: boundary erotics and refiguration of the heterosexual male body", in E. Grosz and E. Probyn (eds.), *Sexy bodies: the strange carnalities of feminism*. London: Routledge.

Walker, T. 2002. The Sims overtakes Myst. Game Spot. [Online]. Game Spot. Available at: <https://www.gamespot.com/articles/the-sims-overtakes-myst/1100-2857556/>. [Accessed: 13 January, 2020].

Walkerdine, V. 2009. Playing the game: young girls performing femininity in video game play. In: S. Thornham, C. Bassett, and P. Marris, ed., *Media studies: a reader*, 3rd ed. New York: New York University Press, pp 362-372.

Walkerdine, V. 1990. *Schoolgirl fictions*. London: Verso.

Ward, M. 2000. Being Lara Croft, or, we are all Sci Fi. [Online]. Popmatters. Available at: <https://www.popmatters.com/000114-ward-2496033577.html>. [Accessed: 8 January 2019].

Ware, N. 2015. Iterative romance and button-mashing sex: gameplay design and video games' nice guy syndrome. In: M. Wysocki and E. Lauteria, eds., *Rated M for mature: sex and sexuality in video games*. New York: Bloomsbury Academic, pp 225-239.

WatchMojo.com. 2017. Top 10 most violent video game characters of all time. [Online]. Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=UQztTIMjoQ4>. [Accessed: 14 February 2019].

Waugh, A. 2013. It's acceptable to be gay now. [Online]. Dallasvoice.com. Available at: <http://www.dallasvoice.com/breaking-boy-scouts-gay-youth-10148603.html>. [Accessed: 12, March, 2020].

Webster, A. 2019. Pokemon Go spurred a revolution that continues with Sword and Shield. [Online]. The Verge. Available at: <https://www.theverge.com/2019/2/28/18243332/pokemon-go-swordshield-franchise-history-niantic-nintendo-switch>. [Accessed: 6 July 2019].

Webster, A. 2009. Too gay for the USA. [Online]. The Escapist. Available at: [https://v1.escapistmagazine.com/articles/view/video-games/issues/issue\\_222/6610-Too-Gay-for-the-U-SA](https://v1.escapistmagazine.com/articles/view/video-games/issues/issue_222/6610-Too-Gay-for-the-U-SA). [Accessed: 5 July 2019].

Weekes, P. 2019. The last sexist of actions of Game of Thrones in the series finale. [Online]. The Mary-Sue. Available at: <https://www.themarysue.com/the-last-of-game-of-thrones-sexism/> [Accessed: 15 January, 2020].

Welsh, T. 2016. Military lifts transgender ban. [Online]. McClatchy. Available at: <https://www.mcclatchydc.com/news/nation-world/national/article86902072.html>. [Accessed: 5 July 2019].

Wheeler, L. and Keel, R. 2019. Supreme court allows transgender military ban to be enforced. [Online]. The Hill. Available at: <https://thehill.com/regulation/court-battles/426377-supremecourt-allows-transgender-military-ban-to-be-enforced>. [Accessed: 5 July 2019].

Wheeler, L. 1993. "Mass Wedding Marries Tradition and Protest". [Online]. Washington Post. Available at: <http://www.highbeam.com/doc/1P2-943527.html>. [Accessed : 14 December 2018].

Whitbrook, J. 2015. Why I fell in love with the brilliant Steven Universe and you will too. [Online]. Gizmod. Available at: <https://io9.gizmodo.com/why-i-fell-in-love-with-the-brilliant-stevenuniverse-1711666770>. [Accessed: 15 January, 2020].

Whitehead, D. 2009. Dreamcast: a forensic retrospective. [Online]. Eurogamer. Available at: <https://www.eurogamer.net/articles/dreamcast-a-forensic-retrospective-article>. [Accessed: 11 February 2019].

Williams, K. 2012. So what if I'm a woman? Let me play the damn game. Kotaku. [Online]. Available at: <https://kotaku.com/so-what-if-im-a-woman-let-me-play-the-damn-game-5919386>. [Accessed: 10, February, 2020].

Winerip, M. 1996. Gay Support for Clinton holds in middle America". [Online]. New York Times. Available at: <https://www.nytimes.com/1996/09/22/us/gay-support-for-clinton-holds-in-middleamerica.html> [Accessed : 12 December 2018].

Wofford, T. 2014. "Is Gamer Gate about media ethic or harassing women? Harassment, the data shows. Newsweek [online] Available at: <https://www.newsweek.com/gamergate-about-media-ethics-orharassing-women-harassment-data-show-279736> Accessed: 6 August 2018.

Wood, J. 1984. "Groping towards sexism: boys' 'sex talk.'" In: McRobbie, A. and Nava, M. eds. Gender and generation. London: Macmillan, pp 54-84.

Wysocki, M. and Laureria, E. 2015. "Introduction." In: Wysocki, M. and Laureria, E. eds. Rated M for mature: sex and sexuality in video games. New York: Bloomsbury, pp 1-9.

Wysocki, M. 2015. "It's not just the coffee that's hot: modding sexual content in video games." In: Wysocki, M. and Laureria, E. eds. Rated M for mature: sex and sexuality in video games. New York: Bloomsbury, pp 194-209.

Yee, N. 2008. "Maps of digital desires: exploring the topography of gender and play in online games." In: Kafai, Y., Heeter, C., Denner, J., and Sun, J. eds. Beyond Barbie & Mortal Kombat: new perspectives on gender and gaming. Cambridge: MIT Press, pp 83-96.

Yee, N. 2016. 7 things we learned about primary gaming motivations from over 250,000 gamers.

[Online]. Quantic foundry. Available at: <https://quanticfoundry.com/2016/12/15/primarymotivations/>  
[Accessed: 10, February, 2020].

Youngblood, J. 2013. "C'mon! Make me a man!": Persona 4, digital bodies, and queer potentiality.

Ada: a journal of gender, new media, and technology.[online] Volume 2. Available at:  
<https://adanewmedia.org/category/issue-no-2/> [Accessed 4, April, 2018],

Youngblood, J. 2017. "I wouldn't even know the real me myself: queering failure in Metal Gear Solid 2." In: Ruberg, B. and Shaw, A. eds. Queer game studies. Minneapolis: University of Minnesota Press, pp 211-222.

Younger, P. 2016. The Sims 4 gender restrictions removed for all characters. [Online]. Pcinvasion.  
Available at: <https://www.pcinvasion.com/the-sims-4-gender-restrictions/>. [Accessed: 18 February 2019].