

Universitatea din București

Facultatea de Sociologie și Asistență Socială

Potențialul de schimbare socială al jocurilor video.
O analiză calitativă a evoluției instituțiilor sociale ale
genului și vârstei prin jocurile video

Coordonator științific:

Prof. Dr. Cosima Rughiniș

Doctorand:

Elisabeta Toma

Septembrie 2018

Rezumat

Scopul acestei cercetări este de a analiza și documenta schimbarea instituțiilor sociale ale genului și vârstei, prin analiza calitativă a reprezentărilor de gen și vârstă în mediul interactiv al jocurilor video. Cercetarea pornește de la documentarea schimbării sociale în jocuri indie artistice, un tip de jocuri asociate cu inovația și incluziunea socială. Apoi abordez, prin studii de caz, mai multe jocuri populare selectate pentru a fi relevante pentru acest subiect.

Analizez jocurile indie artistice ca *mediu cu proprietăți orientate către schimbare socială și către promovarea diversității genului și a vârstei*, (re)definind genul și vârsta ca instituții sociale. Continui analiza cu o serie de studii de caz în care disting diferite tipuri de diversitate și incluziune socială de gen și vârstă, pornind de la fenomenul *personajelor feminine puternice* – o apariție relativ recentă în jocurile video ce se referă la includerea protagonistelor și personajelor secundare feminine cu competențe și agentitate ridicată, de tipul Lara Croft. Așadar, jocurile populare sunt analizate cu scopul identificării *tipurilor de putere (vârstnică) feminină specifică jocurilor*, creată la *intersecția dintre conținutul jocurilor și reacțiile jucătorilor și a altor oameni la noi moduri de împuternicire a femeilor*.

Analizând conținutul jocurilor video și reacțiile online pe care le-au provocat, subliniez *dinamici discursive ale schimbării sociale* și încerc să le explic în contextul unei *identități în schimbare a jucătorilor de jocuri video*. O concluzie a acestui studiu se referă la specificul interactiv al jocurilor video. Jocurile fac parte din comunități de creatori și jucători; aceste comunități, în conjuncție cu conținutul jocurilor și prin implicarea jucătorilor, creează spații de dezbateră și schimbare socială. Această schimbare este în special vizibilă în ceea ce privește instituția genului, în timp ce diversitatea de vârstă ca tematică rămâne secundară și mai degrabă invizibilă. Cu toate acestea, jocurile video și dezbaterile pe care le provoacă depind de ideologiile dominante de gen și vârstă, pe care le schimbă sau le reproduc, depinzând de capacitățile mediului și de modul în care companiile și creatorii de jocuri video își percep publicurile și le anticipează reacțiile la schimbare.

Importanța acestei cercetări constă într-o contribuție la studiul *formelor sociale actuale și emergente ale genului și vârstei*, prin combinarea a *două perspective analitice*: cea a sociologiei și cea a unui domeniu disciplinar relativ recent, anume studiile jocurilor video (en. *game studies*). Abordez analiza schimbărilor în instituțiile genului și vârstei din perspectiva teoriei structurării a lui Anthony Giddens (1984), punând în relație conceptul de *practici sociale recursive* cu un concept specific studiului jocurilor video, anume *retorica procedurală*. Așadar, analizez cum *jocurile, prin retorica lor procedurală distinctivă și prin alte elemente comune cu filmele și alte medii (povești, personaje, design grafic), contribuie la schimbarea sau reproducerea normelor sociale de gen și vârstă*. Mai mult, analizez modul în care aceste schimbări apar în contextul social al jocurilor pentru a scoate în evidență modul în care oamenii interpretează aceste schimbări și felul în care comunitățile de jocuri video contribuie la aceste forme de persistență, modificare și rezistență privind genul și vârsta.

Abordarea mea metodologică este centrată asupra construcției genului și a vârstei. Folosesc *analiza critică a discursului și examinez genul și vârsta într-un mod relațional*. Analizez construcția personajelor (vârstnice) feminine în special prin intermediul relațiilor cu alte personaje de diferite vârste și genuri, studiind rolul lor în povestea jocului și elementele de retorică procedurală. Prin analiza elementelor de retorică procedurală mă refer la studiul felului în care jocul, prin posibilitățile de acțiune pe care le deschide jucătorilor (de exemplu, „poți zbura” sau „poți cumpăra noi vieți”) dar și prin limitările pe care le impune acestora (de exemplu, „mori după trei greșeli” sau „nu poți ataca aliații”), transmit un mesaj interactiv și implicit despre aceste personaje, în procesul jocului.

Analiza calitativă a discursului jocurilor video, urmând abordarea lui Fairclough (1996), este completată de analiza paratextului – conținut online, conținut al jocurilor video și reacțiile la aceste jocuri. Cercetarea mea pornește de la documentarea fenomenului *schimbării sociale în jocuri indie artistice*, un tip de jocuri asociat explicit cu inovarea și incluziunea socială. Mă

centrez apoi asupra *jocurilor populare* care au fost considerate, în debateri și controverse, ca făcând un pas către incluziune socială.

Cele mai importante concluzii ale acestui studiu se referă la faptul că există schimbări vizibile în construcția genului și a vârstei în jocurile video, la care oamenii din comunitățile de jocuri video reacționează motivând astfel companiile de jocuri video către noi dezvoltări. O altă concluzie se referă la faptul că, deși genul este un aspect larg dezbătut în aceste comunități, vârsta este încă invizibilă, personajele rămânând dominant tinere (în special cele jucabile). Totuși, există câteva jocuri comerciale populare ce oferă personaje vârstnice agentice; aceste personaje folosesc așteptările stereotipice privind genul și vârsta pentru a afișa putere în interacțiunea cu jucătorii. Deși jocurile indie sunt considerate, ca gen specific, a fi mai orientate către incluziune socială, am observat că, în practică, ele par să nu se concentreze asupra genului sau a vârstei. Jocurile indie aleg să folosească retoric stereotipurile de gen și vârstă pentru a transmite un mesaj critic sau incluziv despre alte subiecte, precum moartea și problemele psihice. Pe de altă parte, am identificat în jocurile video comerciale populare o serie de schimbări importante în așteptările de gen și vârstă prin care sunt create personajele, și o preocupare recentă intensă și sistematică pentru tema genului. Prin această analiză identific câteva etape în schimbarea genului și a vârstei, în special în jocurile comerciale populare, oferind o tipologie a puterii feminine în lumea jocurilor video:

- Personaje feminine agentice create to pentru o audiență masculină heterosexuală, fiind foarte sexualizate (de tipul Lara Croft);
- Personaje feminine competente dar lipsite de agentivitate, create pentru a transmite un mesaj despre tavanul de sticlă și dublul standard de gen;
- Personaje feminine puternice a căror putere este retoric construită ca fiind surprinzătoare sau amuzantă;
- Personaje feminine puternice a căror putere este normalizată, prezentată fără efect de surpriză, în lumi în care apar o diversitate de tipuri de gen și vârstă, inclusiv femei războinice și bărbați care se tem de război și preferă să se ocupe de țesutul hainelor.

O altă concluzie se referă la faptul că, deși jocurile video sunt dependente de ideologiile dominante de gen și vârstă, ele deschid un spațiu interactiv de dezbateri și conflict, în care practicile jucătorilor de cunoaștere și interpretare colaborativă a jocurilor video au început să includă un discurs diversificat, orientat către schimbare socială în ceea ce privește genul și vârsta. Un subiect interesant pentru cercetări viitoare constă în studiul felului în care aceste schimbări în cadrul mediului și comunităților de jocuri video apar preluând, amplificând și modificând schimbările de gen și vârstă din alte situații și medii sociale, cu repercusiuni asupra organizării sociale la nivel mai general.

4. References

11 bit studios. (2014). This War of Mine.

AkwardSilenceGames. (2010). One Chance.

Alexander, L. (2014, August). "Gamers" don't have to be your audience. "Gamers" are over.

Gamasutra. Retrieved from

http://www.gamasutra.com/view/news/224400/Gamers_dont_have_to_be_your_audience_Gamers_are_over.php?utm_source=dlvr.it&utm_medium=tumblr

Bechdel, A. (2005). Dykes to watch out for. *The Rule (Comic)*. Retrieved June 24, 2017, from

<http://dykestowatchoutfor.com/wp-content/uploads/2014/05/The-Rule-cleaned-up.jpg>

BioWare. (2009). Dragon Age: Origins. Retrieved February 26, 2016, from

<http://store.steampowered.com/app/47810/>

BioWare. (2011). Dragon Age II. Retrieved February 26, 2016, from

<http://dragonage.bioware.com/agegate/?url=%2Fdao%2Fgame%2Forder-ultimate%2F>

BioWare. (2014). Dragon Age Inquisition. Retrieved February 26, 2016, from

https://www.dragonage.com/en_US/home

Bogost, I. (2006). *Videogames and Ideological Frames*. In *Popular Communication* (Vol. 4, pp. 165–183).

Bogost, I. (2008). The Rhetoric of Video Games. In K. Salen (Ed.), *The Ecology of Games:*

Connecting Youth, Games, and Learning (pp. 117–140). Cambridge: MIT Press.

Breuer, J., Kowert, R., Festl, R., & Quandt, T. (2015). Sexist Games=Sexist Gamers? A

Longitudinal Study on the Relationship Between Video Game Use and Sexist Attitudes.

Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking, 18(4), 197–202.

doi:10.1089/cyber.2014.0492

- Bulkypix. (2014). I am a brave knight. *Google Play*.
- Butler, J. (1990). Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity. *Self and Subjectivity*. New York, London: Routledge. doi:10.1002/9780470774847.ch19
- Carr, D. (2014). Un-Situated Play? Textual Analysis and Digital Games. *DiGRA Hard Core Column*, (12 April). Retrieved from <http://www.digra.org/hardcore-18-un-situated-play-textual-analysis-and-digital-games-diane-carr/>
- Carter, D. (2014). ALZ.
- Clark, A. (2006). Material Symbols. *Philosophical Psychology*, 19(3), 291–307. doi:10.1080/09515080600689872
- Clark, A., & Chalmers, D. J. (2002). The Extended Mind. *The Philosopher's Annual*, XXI, 59–74.
- Consalvo, M. (2007). *Cheating. Gaining Advantage in Videogames*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Conway, S. (2010, April 11). Hyper-Ludicity, Contra-Ludicity, and the Digital Game. *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*. Retrieved from <http://www.eludamos.org/index.php/eludamos/article/view/vol4no2-2/181>
- Coyle, A.-M. (2017). 5 reasons Horizon Zero Dawn's Aloy could be PlayStation's next icon. Retrieved September 6, 2017, from <http://www.psu.com/feature/32248/5-reasons-horizon-zero-dawns-aloy-could-be-playstatio-next-icon>
- Crecente, B. (2015). Sony was worried about a female protagonist in Killzone dev's new IP. *Polygon*. Retrieved from <https://www.polygon.com/2015/6/18/8802349/sony-was-worried-about-a-female-protagonist-in-killzone-devs-new-ip>
- DA Talk: Flemeth (Age, Vengeance, and Purpose for Dragon Age: Inquisition). (n.d.). Retrieved December 16, 2015, from <https://www.youtube.com/watch?v=-DYedCyLByM>
- Davis, K., Leijenaar, M., & Oldersma, J. (Eds.). (1991). *The Gender of Power* (1991st ed.). SAGE Publications Ltd. Retrieved from

[https://books.google.ro/books?id=WofdRL19JDoC&pg=PA89&lpg=PA89&dq=giddens+gender+structuration&source=bl&ots=hQK3QOm9s9&sig=lnw8P8pJq1vYB2iAtLfkGdD59Vs&hl=ro&sa=X&ved=0ahUKEwj_-rvDx6zVAhVksZoKHe7DAGUQ6AEIRjAD#v=onepage&q=giddens gender structuration&](https://books.google.ro/books?id=WofdRL19JDoC&pg=PA89&lpg=PA89&dq=giddens+gender+structuration&source=bl&ots=hQK3QOm9s9&sig=lnw8P8pJq1vYB2iAtLfkGdD59Vs&hl=ro&sa=X&ved=0ahUKEwj_-rvDx6zVAhVksZoKHe7DAGUQ6AEIRjAD#v=onepage&q=giddens%20gender%20structuration&)

Deutsch, F. M. (2007). Undoing Gender. *Gender & Society*, 21(1), 106–127.

doi:10.1177/0891243206293577

Deutscher, P. (2001). Three Touches to the Skin and One Look: Sartre and Beauvoir on Desire and Embodiment. In S. Ahmed & J. Stacey (Eds.), *Thinking Through the Skin*. London: Routledge.

Dickerman, C., Christensen, J., & Kerl-McClain, S. B. (2008). Big Breasts and Bad Guys: Depictions of Gender and Race in Video Games. *Journal of Creativity in Mental Health*, 3(1), 20–29. doi:10.1080/15401380801995076

Dietz, T. L. (1998). An examination of violence and gender role portrayals in video games: Implications for gender socialization and aggressive behavior. *Sex Roles*, 38(5/6), 425–442. Retrieved from <http://search.proquest.com/docview/225375259?accountid=15533>

Dill, K. E., Gentile, D. A., Richter, W. A., & Dill, J. C. (2005). Violence, sex, race, and age in popular video games: A content analysis. *Featuring females: Feminist analyses of media.*, (JANUARY), 115–130. doi:10.1037/11213-008

Do Rozario, R., & Waterhouse-Watson, D. (2014). Beyond Wicked Witches and Fairy Godparents: Ageing and Gender in Children’s Fantasy on Screen. In I. Whelehan & J. Gwynne (Eds.), *Ageing, Popular Culture and Contemporary Feminism* (2014th ed., pp. 233–247). Palgrave Macmillan.

Duggan, M., & Page, D. (2015). *Maeve Duggan*. *PewResearchCenter*.

Elheber. (2015). So What do female gamers think of Horizon: Zero Dawn? *Gamespot*. Retrieved from <https://www.gamespot.com/forums/games-discussion-1000000/so-what-do-female-gamers-think-of-horizon-zero-daw-32157416/>

- Exercising to keep aging at bay. (2007). *Nature Neuroscience*, 10(3), 263.
doi:<http://dx.doi.org/10.1038/nn0307-263>
- Fairclough, N. (1996). Technologisation of discourse. In C. R. Caldas-coulthard & M. Coulthard (Eds.), *Texts and practices. Readings in Critical Discourse* (2003rd ed., pp. 71–83). London and New York: Routledge.
- Freebird Games. (2011). To The Moon. Retrieved from
http://freebirdgames.com/to_the_moon/
- Garda, M. B., & Grabarczyk, P. (2016). Is Every Indie Game Independent? Towards the Concept of Independent Game. *Game studies*, 16(1). Retrieved from
<http://gamestudies.org/1601/articles/gardagrabarczyk>
- Gauntlett, D. (2002). *Media, Gender and Identity. An Introduction* (2008th ed.). London and New York: Routledge.
- Gibson, J. J. (1986). Theory of Affordances. In *The Ecological Approach to Visual Perception*. Hillsdale, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Inc.
- Giddens, A. (1984). *The Constitution of the Society. Outline of the theory of structuration. Bulletin of the British Society for the History of Science* (Vol. 1). Cambridge, Oxford: Polity Press, Cambridge, in association with Basil Blackwell, Oxford.
doi:10.1017/S0950563600000038
- Goffman, E. (1979a). *Gender Advertisements*. New York: Harper & Row.
- Greeno, J. G. (1994). Gibson's affordances. *Psychological Review*, 101(2), 336–342.
doi:10.1037//0033-295X.101.2.336
- Guerrilla. (2017). Horizon Zero Dawn™ | Jocuri PS4 | PlayStation. Retrieved June 24, 2017, from
<https://www.playstation.com/ro-ro/games/horizon-zero-dawn-ps4/>
- Guerrilla Games. (2017). Horizon Zero Dawn. Retrieved July 27, 2017, from
<https://www.guerrilla-games.com/play/horizon>

- Gwynne, J. (2014). 'Mrs Robinson Seeks Benjamin': Cougars, Popular Memoirs and the Quest for Fulfilment in Midlife and Beyond. In *Ageing, Popular Culture and Contemporary Feminism* (2014th ed., pp. 47–62). Palgrave Macmillan.
- Heineman, D. S. (2015). *Thinking about video games: interviews with the experts*. Indiana University Press.
- Hinchliff, S. (2014). Sexing Up the Midlife Woman: Cultural Representations of Ageing, Femininity and the Sexy Body. In I. Whelehan & J. Gwynne (Eds.), *Ageing, Popular Culture and Contemporary Feminism* (2014th ed.). Palgrave Macmillan.
- HipHopBeats. (2015). So what do female gamers think of Horizon Zero Dawn? *Gamespot*. Retrieved July 31, 2018, from <https://www.gamespot.com/forums/games-discussion-1000000/so-what-do-female-gamers-think-of-horizon-zero-daw-32157416/>
- Humble, R. (2007). The Marriage. Retrieved from <http://www.rodvik.com/rodgames/marriage.html>
- Hussain, T. (2014). This War of Mine Review on PC Gamer. *PC Gamer*. Retrieved March 2, 2015, from <http://www.pcgamer.com/this-war-of-mine-review/>
- I am a brave knight. (n.d.). Retrieved January 20, 2015, from <http://www.treeinteractivecr.com/iamabraveknight/>
- Increpare Games. (2009). Home. Retrieved from <http://www.increpare.com/2009/10/home/>
- Inkle Studios. (2014). 80 Days. Retrieved July 27, 2018, from <https://www.inklestudios.com/80days/>
- Iversen, S. M. (2014). Play and Productivity: The Constitution of Ageing Adults in Research on Digital Games. *Games and Culture*, (February), 1–21. doi:10.1177/1555412014557541
- Iversen, S. M. (2015). "Not without my kitties": The old woman in casual games. Retrieved from <https://www.researchgate.net/publication/281447662>

- Ivory, J. D. (2009). Still a Man's Game: Gender Representation in Online Reviews of Video Games. *Mass Communication and Society*, 9(1), 103–114. doi:10.1207/s15327825mcs0901
- Jansz, J., & Martis, R. G. (2007). The Lara Phenomenon: Powerful Female Characters in Video Games. *Sex Roles*, 56(3–4), 141–148. doi:http://dx.doi.org/10.1007/s11199-006-9158-0
- Jenkins, H. (2009). *Confronting the Challenges of Participatory Culture. Media Education for the 21st Century*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Juul, J. (2010). *In Search of Lost Time: On Game Goals and Failure Costs*. In *Proceedings of the Fifth International Conference on the Foundations of Digital Games*. ACM. Retrieved from <http://www.jesperjuul.net/text/losttime/>
- Kirkpatrick, G. (2013). *Computer Games and the Social Imaginary*. Cambridge: Polity Press, Cambridge.
- La Molleindustria. (2009). Every Day the Same Dream. Retrieved from <http://www.molleindustria.org/everydaythesamedream/everydaythesamedream.html>
- Laz, C. (1998). Act Your Age. *Sociological Forum*, 13(1), 85–113. doi:10.1023/A:1022160015408
- Lazar, M. M. (2007). Feminist Critical Discourse Analysis: Articulating a Feminist Discourse Praxis. *Critical Discourse Studies*, 4(2), 141–164. doi:10.1080/17405900701464816
- Lustig, C., Shah, P., Seidler, R., & Reuter-lorenz, P. A. (2009). Aging, Training, and the Brain: A Review and Future Directions. *Neuropsychology Review*, 19(4), 504–522. doi:http://dx.doi.org/10.1007/s11065-009-9119-9
- MacCallum-Stewart, E. (2014). "Take That, Bitches!" Refiguring Lara Croft in Feminist Game Narratives. *Game Studies*, 14(2). Retrieved from <http://gamestudies.org/1402/articles/maccallumstewart>
- Makuch, E. (2011). Counter-Strike: Global Offensive firing up early 2012 - GameSpot. *Gamespot*. Retrieved June 23, 2017, from <https://www.gamespot.com/articles/counter-strike-global-offensive-firing-up-early-2012/1100-6328645/>

- Marcin Trybulec. (2013). How the “Extended Mind” Thesis Helps to Solve a Fundamental Dilemma of Literacy Theory. *AVANT*, (2), 81–96.
- Marinescu Nenciu, A. P., & Rughiniş, C. (2015). *Every Day the Same Dream? Social Critique through Serious Gameplay*. In *eLSE 2015 - The 11th International Scientific Conference eLearning and Software for Education* (pp. 1–8).
- Martin, L. H., Gutman, H., & Hutton, P. H. (Eds.). (1988). *Technologies of the Self. A Seminar with Michel Foucault*. Amherst: The University of Massachusetts Press.
- Miller, G. (2005). Computer Game Sharpens Aging Minds. *Science*, 310(5752), 1261. Retrieved from <http://search.proquest.com/docview/213593872?accountid=15533>
- Mulvey, L. (1975). Visual Pleasure and Narrative Cinema. *Screen*, 6–18.
- Musselwhite, C., Marston, H. R., & Freeman, S. (2016). From Needy and Dependent to Independent Homo Ludens: Exploring Digital Gaming and Older People. *Games and Culture*, 11(1–2), 3–6. doi:10.1177/1555412015605220
- Narcisse, E. (2014). This War of Mine: The Kotaku Review. *Kotaku*. Retrieved March 2, 2015, from <http://kotaku.com/this-war-of-mine-the-kotaku-review-1660267338>
- Norman, D. (1993). The Power of Representation. In *Things that make us smart: Defending Human Attributes In The Age Of The Machine* (pp. 1–21). Perseus Books.
- Norman, D. A., Donald, A., & Carroll, M. (2007). Cognitive Artifacts, (1991), 1–18.
- Play A Love Story on Kongregate. (n.d.). Retrieved February 19, 2015, from <http://www.kongregate.com/games/hansaW/a-love-story>
- Play Love’s Cadence on Kongregate. (n.d.). Retrieved February 19, 2015, from <http://www.kongregate.com/games/4urentertainment/loves-cadence>
- Play One and One Story on Kongregate. (n.d.). Retrieved February 19, 2015, from <http://www.kongregate.com/games/MaTX222/one-and-one-story>

- Pomerantz, S., Raby, R., & Stefanik, A. (2013). Girls Run the World? Caught between Sexism and Postfeminism in School. *Gender & Society, 27*(2), 185–207.
doi:10.1177/0891243212473199
- Quinn, Z. (2013). Depression Quest: An Interactive (non)Fiction About Living with Depression. Retrieved August 16, 2017, from <http://www.depressionquest.com/>
- Rohrer, J. (2007). Passage. Retrieved from <http://hcsoftware.sourceforge.net/passage/>
- Royse, P., Lee, J., Undrahbuyan, B., Hopson, M., & Consalvo, M. (2007). Women and games: technologies of the gendered self. *New Media & Society, 9*(4), 555–576.
doi:10.1177/1461444807080322
- Rughiniş, C., Rughiniş, R., & Humă, B. (2016). Impromptu Crowd Science and the Mystery of the Bechdel-Wallace Test Movement. *Proceedings of the 2016 CHI Conference Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems - CHI EA '16*, 487–500.
doi:10.1145/2851581.2892580
- Rughiniş, C., Rughiniş, R., & Toma, E. (2016). *Three Shadowed Dimensions of Feminine Presence in Video Games*. In *Proceedings of DiGRA and FDG First Joint International Conference*. Dundee, UK: DiGRA-FDG.
- Rughiniş, C., & Toma, E. (2015). 'Sketchy wives' and 'funny heroines' doing and undoing gender in art games. *Lecture Notes in Computer Science (including subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics)* (Vol. 9170). doi:10.1007/978-3-319-20916-6_59
- Rughiniş, C., Toma, E., & Rughiniş, R. (2015). *Time to Reminisce and Die: Representing Old Age in Art Games*. In *DiGRA '15 - Proceedings of the 2015 DiGRA International Conference* (Vol. 12). Retrieved from <http://www.digra.org/digital-library/publications/time-to-reminisce-and-die-representing-old-age-in-art-games/>
- Rughiniş, R. (2012). *Serious Games as Input versus Modulation: Different Evaluations of Utility*. In *26th Conference on People and Computers BCS-HCI 2012* (pp. 175–184). Birmingham:

ACM.

- Rughiniş, R. (2013). *Work and Gameplay in the Transparent 'Magic Circle' of Gamification. Insights from a Gameful Collaborative Review Exercise*. In *DUXU'13: Proceedings of the Second international conference on Design, User Experience, and Usability: health, learning, playing, cultural, and cross-cultural user experience* (pp. 577–586). Las Vegas: Springer-Verlag.
- Rusch, D. C. (2009). *Mechanisms of the Soul – Tackling the Human Condition in Videogames*. In *Proc. DiGRA 2009* (pp. 1–9). DiGRA.
- Sarkeesian, A. (2014). Tropes vs. Women.
- Scimeca, D. (2014, January). Why I can't call myself a gamer anymore. *Salon*. Retrieved from https://www.salon.com/2014/01/02/why_i_cant_call_myself_a_gamer_anymore/
- Sicart, M. (2009a). *The Ethics of Computer Games*. MIT Press. Retrieved from https://mitpress.mit.edu/sites/default/files/titles/content/9780262012652_sch_0001.pdf
- Sicart, M. (2009b). The banality of simulated evil: designing ethical gameplay. *Ethics and Information Technology*, 11(3), 191–202.
- Sicart, M. (2010). *Wicked Games: On the Design of Ethical Gameplay*. In *DESIRE'10* (pp. 101–111).
- Smith, D. E. (1990). *Texts, Facts, and Femininity: Exploring the Relations of Ruling*. Routledge.
- Sontag, S. (1972). The Double Standard. *Saturday Review of the Society*, 39, 29–38.
doi:10.2307/2707819
- Summers, A., & Miller, M. K. (2014). From Damsels in Distress to Sexy Superheroes. *Feminist Media Studies*, 14(6), 1028–1040. doi:10.1080/14680777.2014.882371
- Superbrothers, Guthrie, J., & Capy. (2011). *Sword & Sworcery*. Retrieved from <http://www.swordandsworcery.com/>

Tale of Tales. (2008). The Graveyard.

Tale of Tales. (2009). The Path - a short horror game. Retrieved January 29, 2016, from <http://tale-of-tales.com/ThePath/>

Theiner, G. (2013). Writing in Mind. Introduction to the Special Issue of AVANT. *AVANT*, IV(2), 15–29.

Thornton, J. E. (2002). Myths of aging or ageist stereotypes. *Educational Gerontology*, 28, 301–312. Retrieved from https://www.researchgate.net/profile/James_Thornton4/publication/233299231_Myths_of_aging_or_ageist_stereotypes/links/0f31753c94c32ba425000000.pdf

Time to Reminisce and Die: Representing Old Age in Art Games. (n.d.). Retrieved August 5, 2015, from http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/235_Rughinis_etal_Time-to-Reminisce-and-Die-Representing-Old-Age-in-Art-Games.pdf

Toma, E. (2015a). Powerful elderly characters in video games: Flemeth of Dragon Age. *Compaso*, 6(2). Retrieved from <http://compaso.eu/wpd/wp-content/uploads/2016/03/Compaso2015-62-Toma.pdf>

Toma, E. (2015b). Self-reflection and Morality in Critical Games. Who is to be blamed for war? *Compaso*, 6(1), 209–224. Retrieved from <http://compaso.eu/wpd/wp-content/uploads/2016/03/Compaso2015-62-Toma.pdf>

Toma, E. (2015c). Self-reflection and Morality in Critical Games. Who is to be blamed for war? *Compaso*, 6(1). Retrieved from <http://compaso.eu/wpd/wp-content/uploads/2016/03/Compaso2015-62-Toma.pdf>

Toma, E., & Rughinis, C. (2016). *Playing with Herstory. Representing Femininity in Historical Video Games*. In DiGRA-FDG (Ed.), *Proceedings of DiGRA and FDG First Joint International Conference*. Dundee, UK.

- Treanor, M., & Mateas, M. (2009). Newsgames : Procedural Rhetoric meets Political Cartoons.
- Treanor, M., Schweizer, B., & Bogost, I. (2011). Proceduralist Readings: How to find meaning in games with graphical logics. *FDG '11: Proceedings of the 6th International Conference on Foundations of Digital Games*, 115–122. doi:10.1145/2159365.2159381
- Treanor, M., Schweizer, B., Bogost, I., & Mateas, M. (2012). The Micro-Rhetorics of Game-O-Matic, (c).
- TV Tropes. (n.d.-a). Unwilling Suspension. Retrieved September 8, 2017, from <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/UnwillingSuspension>
- TV Tropes. (n.d.-b). Cool Old Lady. Retrieved June 25, 2017, from <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/CoolOldLady>
- TVTropes.org Contributors. (n.d.-a). Vain Sorceress - TV Tropes. Retrieved February 27, 2016, from <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/VainSorceress>
- TVTropes.org Contributors. (n.d.-b). HomePage - TV Tropes. Retrieved February 27, 2016, from <http://tvtropes.org/>
- TVTropes.org Contributors. (n.d.-c). Wicked Witch - TV Tropes. Retrieved February 27, 2016, from <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/WickedWitch>
- TVTropes.org Contributors. (n.d.-d). Wizard Classic - TV Tropes. Retrieved February 27, 2016, from <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/WizardClassic>
- TVTropes.org Contributors. (n.d.-e). The Archmage - TV Tropes. Retrieved February 27, 2016, from <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/TheArchmage>
- TVTropes.org Contributors. (n.d.-f). Eccentric Mentor - TV Tropes. Retrieved February 27, 2016, from <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/EccentricMentor>
- Twigg, J. (2007). Clothing, age and the body: a critical review. *Ageing and Society*, 27(02), 285–305. doi:10.1017/S0144686X06005794

- USTWO. (2014). Monument Valley. Retrieved October 11, 2015, from <http://www.monumentvalleygame.com/>
- Valve. (2007). Portal. Retrieved May 24, 2016, from <http://www.valvesoftware.com/games/portal.html>
- Valve. (2011). Portal 2. Retrieved May 24, 2016, from <http://www.thinkwithportals.com/>
- Weiss, G., & Wodak, R. (Eds.). (2003). *Critical Discourse Analysis: Theory and Interdisciplinarity* (2003rd ed.). Houndmills, Basingstoke, Hampshire, New York: Palgrave Macmillan.
- West, C., & Zimmerman, D. H. (1987). Doing Gender. *Gender & Society*, 1(2), 125–151. doi:10.1177/0891243287001002002
- Wildt, L. De. (2014). *Enstranging Play : Distinguishing Playful Subjecthood from Governance*. In *Philosophy of Computer Games Conference*.
- Wildt, L. A. W. J. de. (2014). On the Subject of Play: Digital Game-Play as Models of Ideologies. Presented at the 25. Faculty of Humanities; Research master thesis. Retrieved from <https://openaccess.leidenuniv.nl/handle/1887/28571>
- Williams, D., Martins, N., Consalvo, M., & Ivory, J. D. (2009). The virtual census: representations of gender, race and age in video games. *New Media & Society*, 11, 815–834. doi:10.1177/1461444809105354
- Williams, D., Martins, N., Consalvo, M., & Ivory, J. D. (2009). The virtual census: representations of gender, race and age in video games. *New Media & Society*, 11(5), 815–834. doi:10.1177/1461444809105354
- Wohn, D. Y. (2011). Gender and Race Representation in Casual Games. *Sex Roles*, 65(3–4), 198–207. doi:10.1007/s11199-011-0007-4
- Zacny, R. (2014). This War Of Mine Review on IGN. *IGN*. Retrieved March 2, 2015, from <http://www.ign.com/articles/2014/11/25/this-war-of-mine-review>
- Zagal, J. P. (2009). *Ethically Notable Videogames: Moral Dilemmas and Gameplay*. In *DiGRA 2009* (pp. 1–9).