



COMMUNIQUÉ DE PRESSE 8 décembre 2021

« Quand les femmes prennent les commandes du gaming ! » une table ronde organisée par la HEPL

Le 7 décembre 2021, à travers une table ronde virtuelle intitulée « Quand les femmes prennent les commandes du gaming ! », la Haute École de la Province de Liège (HEPL) a proposé un moment d'échange autour de cette problématique très actuelle qu'est la représentation des personnages féminins dans les jeux vidéo.

La question du genre dans l'industrie vidéoludique est fréquemment traitée ces derniers temps à travers des publications, des conférences, des colloques.

La conférence, qui réunissait des professionnels du secteur et les étudiants des Bacheliers en Communication et en Écriture multimédia, a été introduite par Muriel Brodure-Willain, Députée provinciale de l'Enseignement, de la Formation et de la Transition numérique, qui a tenu à remercier et féliciter l'organisation et les intervenants pour le choix de la thématique au cœur de l'actualité.

Alain Hertay, maître-assistant à la HEPL, a présenté les différents conférenciers qui se sont succédé pour enrichir la thématique :

- **Laurent Rieppi**, journaliste à la RTBF et animateur d'un site consacré à l'histoire du jeu vidéo. Il est revenu sur l'histoire des personnages féminins dans les jeux vidéo depuis leur création dans les années 80, l'évolution des personnages et la mise en avant des stéréotypes ;
- **Adeline Louvigny**, journaliste à la RTBF et gameuse, a abordé la question de la masculinité dans le jeu vidéo : tant au niveau des personnages, des représentations et du public. Elle a aussi évoqué des scandales liés au harcèlement, à la discrimination et au racisme relayés dans l'actualité ainsi que différentes réactions et solutions récentes répondant à ces questions.
- **Anais Berly**, narrative designer et cofondatrice du studio de jeu vidéo indépendant belge Maratus, a mis en avant la création des jeux vidéo et les différents rôles des protagonistes et des antagonistes tout en évoquant le féminisme inclusif. Elle a pu ainsi donner des pistes au public pour sortir des stéréotypes.

À l'issue de ces interventions, un moment de questions-réponses a été proposé avec un débat qui a permis à chacun de prolonger la thématique...

Les sujets abordés vont être ensuite approfondis dans le cadre des activités d'apprentissage des étudiants.

Le replay de cette table ronde virtuelle est disponible en vidéo :

<https://www.youtube.com/watch?v=zo1p4zow9eE>

Contacts presse :

Maryline Dohogne

Directrice département Sciences sociales et communication

Tél. : 04/279 55 33 E-mail : maryline.dohogne@provincedeliege.be