

Un jeu en ligne décalé et comique pour parler de l'inégalité

Développé par plusieurs écoles de la HES-SO et des bureaux de l'égalité



C'est un outil novateur et décalé qui vient d'être mis en ligne pour sensibiliser les jeunes (et les moins jeunes aussi) à la persistance d'inégalités entre femmes et hommes dans différents domaines de formation et dans le travail en Suisse.

Les joueurs et joueuses suivent le parcours d'un·e étudiant·e dans quatre filières de la HES-SO (santé, ingénierie, travail social, théâtre) qui illustrent particulièrement les effets du genre dans les choix de formation. Ils et elles sont confronté·e·s à diverses formes d'inégalités entre les sexes, en lien avec

- le choix de carrière
- les conditions d'engagement et d'exercice du métier
- le niveau de salaire
- le harcèlement psychologique et sexuel
- la parentalité
- ou encore le travail non rémunéré.

L'objectif est de mettre en évidence des situations d'inégalité, relevées par des recherches, à travers des approches artistiques variées qui présentent les discriminations de manière non naturaliste, avec un ton le plus souvent décalé et comique.

- Responsables du projet : Hélène Martin et Carola Togni, professeures, Haute école de travail social et de la santé Vaud, Pierre-André Mudry, professeur, Haute école d'ingénierie Valais
- Graphisme & illustrations : Manon Roland
- Notices et travail scientifique : Hélène Martin, Carola Togni, Séverine Rey, professeure, Haute école de santé Vaud, et Chloé Parrat, assistante, EESP
- Producteur exécutif : La Manufacture – Haute école des arts de la scène
- Producteur délégué : Haute école de travail social et de la santé Vaud
- Financement
 - Haute école de travail social et de la santé HETS&Sa | EESP | Lausanne
 - Appel à projet Egalité et Diversité – HES-SO
 - Office cantonal de l'égalité et de la famille (OCEF, Canton du Valais)
 - Conférence romande de l'égalité, egalite.ch

NDRL de REISO : un jeu interactif et didactique vraiment original à ne pas rater, avec des détails subtils en forme de clins d'œil, des notices documentées mais synthétiques, un dessin simple et sympa, des saynètes (im)pertinentes.

[Le jeu en ligne](#)