

Une ville, mille histoires : à la découverte de la citoyenneté européenne à travers l'appartenance locale et commune



Thème principal et valeur européenne

- ◆ **Thèmes principaux** : l'évolution de la citoyenneté européenne, en mettant l'accent sur la relation entre l'identité locale ou nationale et un sentiment commun d'appartenance européenne. Le jeu pose la question de savoir si ces identités doivent s'opposer ou si elles peuvent coexister, en prenant comme terrain d'expérimentation le festival annuel du patrimoine d'une petite ville.
- ◆ **Valeurs européennes** : la démocratie et l'égalité, avec pour fils conducteurs l'État de droit (prise de décision légitime et transparente) et les droits humains (le droit de tous les habitants, y compris les nouveaux arrivants, d'appartenir à une communauté et d'être entendus).



Objectifs pédagogiques

- ✓ Expliquer comment la citoyenneté européenne s'est développée parallèlement aux identités nationales et locales, sans pour autant les remplacer.
- ✓ Identifier des situations concrètes dans lesquelles l'appartenance locale et l'appartenance européenne peuvent se renforcer mutuellement.
- ✓ Évaluer les préoccupations contradictoires des communautés concernant les initiatives liées à l'UE, y compris les craintes légitimes relatives aux conditions de financement ou à la perte de contrôle local.



- ✓ Mettre en pratique des compétences de participation démocratique (écoute, collecte d'informations, négociation) dans le cadre d'une décision civique locale.
- ✓ Réfléchir à son propre sentiment d'appartenance à plusieurs communautés qui se recoupent simultanément.



Présentation du scénario

Le joueur revient dans sa ville natale après une année passée ailleurs (à étudier, travailler ou faire du bénévolat en Europe) et commence un stage de courte durée à la mairie, au moment où débutent les préparatifs du festival annuel de la Journée du patrimoine.

Cette année, la mairie doit décider s'il faut conserver le festival tel qu'il a toujours été, c'est-à-dire une célébration de la légende fondatrice de la ville, ou s'il faut également mettre en avant les liens plus récents de la ville avec l'Europe tissés grâce à un programme d'échange de jeunes financé par l'UE. Cet échange a attiré de nouveaux habitants, apporté de nouvelles idées et forgé de nouvelles amitiés au cours des trois dernières années.

La ville est paisible, mais véritablement divisée. Certains habitants considèrent que ce festival est le seul jour de l'année qui leur appartient incontestablement et craignent que l'ajout d'une thématique européenne ne le dilue ou n'invite des influences extérieures. D'autres, notamment les nouveaux arrivants et de nombreux jeunes adultes, se sentent exclus d'une histoire qui ne les inclut pas encore. Le conseiller municipal Ferreira préside la commission chargée de décider du format du festival ; il est ouvert à la persuasion, mais ne se laissera pas entraîner par le seul enthousiasme.

Au fil de quatre quêtes d'exploration, les archives, la place du marché, l'audience du conseil municipal et le jour du festival lui-même, le joueur rassemble des indices, écoute des points de vue divergents et rédige une proposition. Le jeu ne propose pas de réponse unique quant à ce que

devrait être le sentiment d'appartenance ; il invite le joueur à construire une solution que la communauté puisse reconnaître comme équitable.



Tâches et mécaniques principales

- ◆ **Carte d'exploration** : le joueur se déplace librement sur une carte de la ville vue de haut (archives, place du marché, salle du conseil, site du festival), typique du style RPG Maker, et débloque de nouvelles zones à mesure que les quêtes sont accomplies.
- ◆ **Quêtes des PNJ** : chaque lieu principal propose une courte quête comprenant des dialogues, des tâches de recherche simples et la collecte d'objets ou d'informations (par exemple, recueillir les opinions des habitants ou des documents d'archives).
- ◆ **Jauge d'appartenance** : un indicateur simple à deux axes (« Confiance locale » et « Ouverture européenne ») évolue en fonction des choix du joueur, sans jamais privilégier un extrême au détriment d'une approche équilibrée.
- ◆ **Crédibilité du conseil** : il s'agit d'une ressource acquise grâce à des choix honnêtes et fondés sur des preuves, nécessaire pour débloquer le meilleur dénouement lors de l'audience finale.
- ◆ Les tâches comprennent :
 - ✓ Quête 1 : effectuer des recherches dans les archives de la ville ;
 - ✓ Quête 2 : recueillir les points de vue des habitants au marché ;
 - ✓ Quête 3 : défendre un projet de proposition lors d'une audience du conseil ;
 - ✓ Quête 4 : concevoir et organiser la journée d'ouverture du festival.



Rôle du joueur

Le joueur incarne **Robin**, un ancien habitant de 18 ans qui vient de rentrer chez lui après un séjour à l'étranger dans le cadre d'un programme européen de mobilité pour les jeunes. Au départ, Robin n'a pas d'opinion

arrêtée : il est tout aussi capable d'éprouver de la fierté pour les traditions locales que de la curiosité pour les liens européens plus larges.

En tant que stagiaire à la mairie, le joueur dispose d'une véritable autonomie : il choisit les éléments à privilégier, les habitants à consulter et la manière de présenter la proposition finale pour le festival. Ses choix influencent à la fois la jauge d'appartenance et les PNJ qui deviendront ses alliés à la fin du jeu.



Profils des PNJ

Nom	Rôle dans l'histoire et fonction dans le gameplay	Traits de personnalité
Mara	Mentore et archiviste de la ville. Dirige le musée du patrimoine local et a passé trente ans à documenter l'histoire de la ville, notamment les vagues de migration et d'échanges qui l'ont façonnée bien avant l'existence de l'UE. Guide le joueur à travers les quêtes liées aux archives, en lui fournissant un contexte historique qui nuance les récits simplistes du type « nous contre eux ».	Patiente, curieuse, elle aime les longues histoires. Estime que l'identité est multiforme et ne relève pas d'une compétition. Encourage le joueur à poser des questions plutôt qu'à se contenter de réponses toutes faites.
Iris	Alliée et amie d'enfance. Dirige le centre de jeunes de la ville et coorganise le festival annuel de la Journée du patrimoine. Aide le joueur à recueillir des signatures, à tester des idées auprès d'autres jeunes habitants et à s'orienter dans le tissu social de la ville. Craignant secrètement que les discours sur « l'Europe » ne relèguent au second plan les traditions locales qui lui tiennent à cœur.	Chaleureuse, loyale, parfois sur la défensive quand il s'agit des traditions locales. Ouverte à la persuasion lorsqu'on lui témoigne du respect plutôt que de lui dire qu'elle a tort. Prompt à rire, prompt à s'inquiéter.
Conseiller Ferreira	Adversaire (nuancé). Conseiller municipal de longue date qui préside la commission	Pragmatique, sceptique, protecteur de sa

	chargée de décider de l'avenir du festival. Se soucie sincèrement de la survie économique de la ville et craint qu'un financement municipal lié à un programme d'échange de l'UE ne s'accompagne de conditions ou ne dilue le contrôle local. N'est pas hostile à l'Europe, mais n'est pas convaincu qu'elle serve les intérêts de cette ville en particulier.	communauté. Réagit aux preuves et aux avantages locaux concrets, pas aux slogans. Capable de changer d'avis lorsqu'on lui témoigne du respect et qu'on lui apporte des preuves.
--	--	---



Options de dialogue, choix et conséquences

Dialogue ou dilemme	Options disponibles (2 à 3)	Conséquences à court et à long terme
Quête 1 (Les Archives) : Mara présente au joueur deux propositions concurrentes pour le thème de la Journée du Patrimoine de cette année : l'une axée uniquement sur la légende fondatrice de la ville, l'autre mettant également en avant le programme d'échange financé par l'UE qui a attiré de nouveaux habitants et apporté de nouvelles idées ces dernières années. Le joueur doit choisir la version sur	- Effectuer des recherches approfondies sur la légende fondatrice, afin de rendre hommage à la version que la plupart des habitants connaissent déjà. - Étudier l'impact local du programme d'échange afin d'élaborer un thème axé sur une appartenance commune. - Répartir le temps de manière égale entre les deux, au risque	- Iris est soulagée et vous apporte son soutien ; le conseiller Ferreira est satisfait, mais le joueur disposera par la suite de moins d'éléments pour étayer une proposition plus large. - Le joueur obtient des éléments solides en faveur du changement, mais Iris a l'impression que l'histoire plus ancienne de la ville est mise de côté ; la confiance baisse légèrement. - Relations équilibrées avec les deux PNJ, mais Mara remarque que la recherche semble parfois superficielle, ce qui fait

laquelle il effectuera ses recherches en premier.	d'une analyse moins approfondie de chacune mais d'un meilleur équilibre.	perdre un peu de crédibilité auprès du conseiller par la suite.
Quête 2 (La place) : Au marché hebdomadaire, les habitants ont des avis partagés sur la question de savoir si le festival devrait inclure un volet « Journée de l'Europe ». Le joueur doit décider comment recueillir et présenter ces avis au conseil municipal.	○ Ne recueillir que les avis qui soutiennent la propre proposition du joueur afin de présenter un argumentaire plus solide. ○ Recueillir un éventail représentatif d'avis, y compris les désaccords, et les présenter en toute honnêteté. ○ Éviter complètement la place et s'appuyer plutôt sur les statistiques officielles.	○ La proposition semble solide au premier abord, mais le conseiller Ferreira découvre par la suite les lacunes et la confiance chute brutalement. ○ La préparation prend plus de temps, mais le conseil municipal apprécie la transparence ; la crédibilité à long terme augmente auprès des trois PNJ. ○ La proposition semble déconnectée des habitants réels ; Iris prévient que les gens remarqueront qu'on ne leur a pas demandé leur avis.
Quête 3 (L'audition au conseil municipal) : Le joueur présente un projet de proposition. Le conseiller Ferreira soulève des inquiétudes concernant les conditions de financement liées aux programmes de l'UE et demande au joueur de répondre dans l'urgence.	○ Affirmer que les règles de financement de l'UE ne constituent pas une véritable contrainte et balayer cette inquiétude. ○ Reconnaître directement cette préoccupation et proposer une clause laissant les décisions	○ Le conseiller se sent ignoré ; l'opposition se durcit et la proposition est sur le point d'être bloquée. ○ La confiance du conseiller s'accroît sensiblement ; cette option ouvre la voie la plus solide vers une majorité au conseil. ○ Cela permet de gagner du temps, mais Iris craint que l'élan et l'intérêt des jeunes

	finale au conseil municipal. ○ Suggérer de reporter le vote jusqu'à ce que des recherches supplémentaires soient effectuées.	ne s'estompent avant la prochaine session.
Quête 4 (Journée du festival) : Le programme définitif du festival est dévoilé. Le joueur choisit comment présenter le discours d'ouverture de la journée aux habitants et aux partenaires en visite dans le cadre du programme d'échange financé par l'UE.	○ Présenter la journée comme une célébration exclusive de la légende fondatrice de la ville. ○ Présenter la journée comme une histoire à plusieurs chapitres – locaux, régionaux et européens – racontés en parallèle. ○ Présenter cette journée principalement autour du partenariat avec l'UE en minimisant la tradition locale.	○ Accueilli chaleureusement au niveau local, mais les partenaires d'échange et les nouveaux habitants se sentent exclus de l'histoire de la ville. ○ Meilleur résultat global : les habitants, le conseiller Ferreira et les partenaires d'échange se sentent tous représentés ; cela instaure un format annuel récurrent. ○ Les partenaires d'échange sont satisfaits, mais de nombreux habitants de longue date ont le sentiment que l'identité de leur ville a été effacée ; une réaction négative locale s'ensuit.



Résumé, débriefing et questions de réflexion

Une fois le jeu terminé, se poser les questions suivantes :

- ◆ Que signifie appartenir à la fois à une ville, à un pays et à l'Europe ? L'un doit-il primer sur les autres ?



- ◆ Les préoccupations du conseiller Ferreira ne reposaient pas sur une hostilité envers l'Europe. En quoi ses objections étaient-elles légitimes, même quand on n'est pas d'accord avec elles ?
- ◆ De quelle manière le jeu a-t-il montré que l'identité locale et l'identité européenne se renforçaient mutuellement, plutôt que d'être en concurrence ?
- ◆ Comment une véritable commune de ton propre pays pourrait-elle aborder une décision similaire ? À quoi ressemblerait un dénouement réussi ?



Références et ressources supplémentaires

- ✦ European Commission. (n.d.). Europe and you: get involved.
https://commission.europa.eu/get-involved_en
- ✦ European Parliament. (n.d.). Citizens' rights and EU citizenship.
<https://www.europarl.europa.eu/factsheets/en/sheet/146/citizens-rights-and-eu-citizenship>
- ✦ Council of Europe. (n.d.). Identity and belonging in a diverse Europe.
<https://www.coe.int/en/web/compass>
- ✦ Risse, T. (2010). A community of Europeans? Transnational identities and public spheres. Cornell University Press.
<https://www.jstor.org/stable/10.7591/j.ctt7v8r0>
- ✦ European Union. (1992). Treaty on European Union (Maastricht Treaty). Official Journal of the European Communities. <https://eur-lex.europa.eu/eli/treaty/teu/sign/eng>



**Cofinancé par
l'Union européenne**

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables. **Code du projet : KA220-YOU-000286883**