



Ta voix, ton Europe : les jeunes façonnent l'avenir



Thème principal et valeur européenne

- ◆ **Thèmes principaux:** participation des jeunes au processus décisionnel de l'UE et à la construction de l'avenir de l'Europe. Ce jeu explore les droits, les cadres et les possibilités qui permettent aux jeunes adultes d'influencer la politique européenne, des conseils de jeunes locaux au Parlement européen, en examinant comment les structures démocratiques encouragent et reposent sur une participation citoyenne active.
- ◆ **Valeurs européennes:** démocratie, égalité, État de droit et droits humains. Grâce à un gameplay interactif, les joueurs découvrent comment les cadres participatifs traduisent les idéaux démocratiques en opportunités concrètes de changement mené par les jeunes.



Objectifs pédagogiques

À la fin du jeu, le joueur devrait être capable de :

- ✓ Identifier les principaux cadres et institutions de l'UE qui soutiennent la participation des jeunes aux processus démocratiques.
- ✓ Comparer les voies formelles et informelles par lesquelles les jeunes peuvent influencer la politique de l'UE.
- ✓ Évaluer l'efficacité des mécanismes existants de participation des jeunes, tels que le Dialogue de l'UE en faveur de la jeunesse, pour représenter des points de vue divers.
- ✓ Appliquer ses connaissances en matière de droits démocratiques pour concevoir une proposition politique menée par des jeunes et répondant à un véritable enjeu communautaire.

- ✓ Expliquer comment le principe de subsidiarité relie l'action locale des jeunes à la prise de décision au niveau européen.



Présentation du scénario

Nous sommes en 2028. La Commission européenne a lancé l'initiative « Voix de l'avenir », invitant les organisations de jeunesse de toute l'Europe à soumettre des propositions politiques pour la prochaine Stratégie de l'UE en faveur de la jeunesse. Le joueur incarne un jeune militant engagé dans la vie citoyenne, sélectionné pour représenter son conseil de jeunes local lors d'un sommet participatif d'une semaine organisé au Parlement européen à Strasbourg.

À son arrivée, le joueur découvre que ce sommet est bien plus qu'une simple conférence : il s'agit d'une simulation en direct du processus décisionnel démocratique. Les participants doivent relever quatre défis thématiques, chacun représentant une étape du cycle politique de l'UE : la définition de l'ordre du jour, la consultation, la négociation et l'adoption.

Au fil du jeu, le joueur rencontre d'autres délégués aux priorités divergentes, des responsables institutionnels chargés de vérifier que les propositions respectent les normes juridiques et procédurales, ainsi que des représentants de la société civile qui exigent d'être entendus. La tension centrale ne réside pas seulement dans la rédaction d'une proposition solide, mais aussi dans l'apprentissage de la constitution de coalitions, de la gestion des compromis et de la garantie d'un processus inclusif.

Le sommet culmine par un vote en plénière au cours duquel les délégués décident quelles propositions seront retenues, obligeant le joueur à trouver un équilibre entre idéalisme et pragmatisme. Grâce à cette expérience, le joueur apprend que la participation n'est pas un privilège accordé par les institutions, mais un droit dont l'exercice efficace requiert des connaissances, de la persévérance et de la collaboration.



Tâches et mécaniques principales

Le jeu combine gestion des ressources, arbres de décision, dialogues de jeu de rôle et énigmes collaboratives à travers quatre défis thématiques qui reflètent les étapes réelles de la participation démocratique.

- ◆ Gestion des ressources : le joueur répartit un temps limité, des points de crédibilité et des jetons de coalition pour faire avancer sa proposition. Les jetons de coalition sont utilisés pour obtenir le soutien d'autres délégués et parties prenantes, et les alliances qu'il parvient à nouer déterminent le nombre de voix sur lesquelles la proposition pourra compter lors du vote final en séance plénière.
- ◆ Arbres de décision : à des moments critiques, le joueur choisit entre des stratégies concurrentes, telles qu'élargir une proposition pour gagner des alliés ou la garder ciblée pour préserver son intégrité.
- ◆ Dialogues de jeu de rôle : le joueur participe à des conversations structurées avec des PNJ représentant des acteurs institutionnels, d'autres jeunes délégués et des parties prenantes de la communauté.
- ◆ Énigmes collaboratives : le joueur doit assembler des fragments de traités de l'UE, de stratégies en faveur de la jeunesse et de cadres juridiques pour acquérir les connaissances procédurales nécessaires à chaque étape.
- ◆ Les tâches comprennent :
 - ◆ Défi n° 1 (Définition de l'ordre du jour) : étudier les besoins de la communauté en examinant des études de cas, puis classer les priorités politiques en les disposant sur une grille simple qui évalue l'urgence de chaque enjeu par rapport au nombre de personnes concernées.
 - ◆ Défi n° 2 (Consultation) : mener des consultations virtuelles auprès de divers groupes de jeunes à travers l'Europe, en conciliant les perspectives régionales et en identifiant des points communs.

- ◆ Défi n° 3 (Négociation) : participer à une discussion en commission au cours de laquelle des représentants institutionnels réagissent à la proposition par le biais d'une série d'échanges sous forme de questions à choix multiples. Chaque choix, défendre un principe fondamental ou accepter un compromis, fait bifurquer la conversation et modifie la manière dont la proposition doit être modifiée.
- ◆ Défi n° 4 (Adoption) : Présenter la proposition finale à une assemblée plénière, répondre aux questions critiques et obtenir une majorité de voix en mobilisant les coalitions constituées tout au long du jeu.



Rôle du joueur

Le personnage incarné est Sam Okafor (nom par défaut, personnalisable ; genre neutre), étudiant de 20 ans et membre du conseil des jeunes local, qui a déjà organisé des événements communautaires mais ne s'est jamais engagé dans la politique au niveau européen. Curieux mais incertain quant à la capacité des institutions à véritablement écouter les jeunes adultes, Sam choisit le domaine politique qu'il souhaite défendre (éducation, climat, droits numériques ou inclusion sociale), les parties prenantes à privilégier, ainsi que l'approche à adopter : pragmatique, idéaliste ou axée sur la recherche de consensus. Ces choix déterminent la proposition, la coalition et le vote final.



Profils des PNJ

Nom	Rôle dans l'histoire et fonction dans le gameplay	Traits de personnalité
Dre Eleni Vassiliadis	Mentore et guide institutionnelle. Conseillère chevronnée au Forum européen de la jeunesse, fait le lien depuis deux décennies entre les organisations de jeunesse et les institutions européennes. Apporte des	Calme, méthodique, profondément engagée. Écoute attentivement avant de répondre. Croit au système mais en

	conseils sur les procédures, explique les cadres juridiques et le joueur à réfléchir de manière stratégique à la formation de coalitions.	reconnaît les failles. Encourage les arguments fondés sur des données concrètes.
Rafi Johansson	Allié et collègue délégué. Militant écologiste scandinave âgé de 21 ans, issu d'un réseau de jeunes citoyens. Explique les voies de participation informelles, propose de coparrainer des propositions et s'interroge sur la capacité réelle des institutions à autonomiser les jeunes adultes ou si elles se contentent de donner une image inclusive.	Passionné, collaboratif, parfois impatient. S'exprime avec conviction sur la justice climatique. Privilégie l'authenticité au protocole et remet en question le langage bureaucratique.
Commissaire Hanna Berger	Opposante (nuancée). Commissaire européenne fictive chargée de la Jeunesse et de la Démocratie qui préside la séance plénière. Soutient la participation des jeunes mais insiste pour que les propositions soient réalisables, conformes à la législation et applicables au-delà des frontières ; rejette l'idéalisme vague et exige des plans concrets.	Professionnelle, juste, exigeante. Pas méprisante mais attend de la rigueur. Respecte les arguments bien préparés et récompense les délégués qui démontrent une bonne connaissance des procédures de l'UE.



Options de dialogue, choix et conséquences

Dialogue ou dilemme	Options disponibles (2 à 3)	Conséquences à court et à long terme
Défi n° 1 (Définition	☒ A) Choisir l'équité en	☒ A) Rafi est favorable,

de l'ordre du jour) : La Dre Vassiliadis présente trois besoins communautaires concurrents. Le joueur doit décider quelle question défendre en priorité dans sa politique, sachant que ce choix déterminera le déroulement de l'ensemble du sommet.	matière d'éducation, en mettant l'accent sur l'égalité d'accès à un apprentissage de qualité dans tous les États membres de l'UE. ○ B) Choisir les droits numériques, en proposant des protections renforcées pour les données des jeunes et leur sécurité en ligne. ○ C) Choisir l'inclusion sociale, en s'attaquant aux obstacles rencontrés par les communautés de jeunes marginalisés.	mais l'éducation manque d'urgence ; la constitution d'une coalition nécessite davantage d'efforts. ○ B) La Dre Vassiliadis salue l'actualité du sujet ; il est plus facile de trouver des alliés, mais la concurrence est plus féroce. ○ C) Berger souligne la grande complexité de la mise en œuvre ; des preuves plus solides sont nécessaires pour réussir.
Défi n° 2 (Consultation) : Le joueur doit présenter ses recherches politiques à un panel diversifié. Rafi suggère que les données brutes seules ne suffiront pas à convaincre qui que ce soit, tandis que la Dre Vassiliadis insiste sur	○ A) Ne présenter que des données quantitatives issues d'Eurostat et des rapports officiels de l'UE afin de construire un argumentaire purement fondé sur des preuves. ○ B) Combiner les données statistiques avec des témoignages personnels issus de groupes de discussion de jeunes afin de créer un récit émotionnellement	○ A) Berger apprécie la rigueur mais la trouve déconnectée de l'expérience vécue ; gain de crédibilité modéré. ○ B) Vassiliadis et Rafi l'approuvent tous deux ; les données factuelles associées aux récits renforcent la proposition. ○ C) La consultation en

la rigueur méthodologique.	convaincant. ○ C) Organiser une consultation virtuelle en direct avec des délégués jeunes issus de régions sous-représentées pendant la session.	direct impressionne les délégués mais ajoute une contrainte de temps ; implication élevée, risque de retards.
Défi n° 3 (Négociation) : La séance de la commission commence. Une représentante institutionnelle propose des modifications importantes à la proposition du joueur. Ce dernier doit décider comment réagir sous la pression du temps.	○ A) Campe sur ses positions concernant la proposition initiale, en faisant valoir qu'un compromis en affaiblirait l'impact sur les communautés qu'elle vise à servir. ○ B) Accepte les modifications qui élargissent la portée de la proposition, gagnant ainsi des alliés mais au risque de perdre de vue l'objectif principal. ○ C) Propose un plan de mise en œuvre par étapes qui répond aux préoccupations de la commission tout en préservant les principes fondamentaux.	○ A) Rafi admire la conviction, mais la proposition perd le soutien de la commission ; risque d'élimination. ○ B) La coalition élargie obtient l'approbation de la commission, mais certains partisans initiaux estiment que la proposition s'en trouve affaiblie. ○ C) Vassiliadis salue la stratégie ; le plan par étapes satisfait à la fois les idéalistes et les pragmatiques – résultat le plus solide.
Défi n° 4 (Adoption) : Le	○ A) Fais une présentation formelle, étayée par des	○ A) Berger apprécie le professionnalisme ;

vote en plénière approche. La commissaire Berger demande au joueur de présenter sa proposition finale. La manière de la présenter influencera le résultat.	données, qui reflète le style de communication institutionnel. ○ B) Adopte une approche narrative, en commençant par une anecdote personnelle expliquant pourquoi la participation des jeunes est importante. ○ C) Invite Rafi et un représentant de la communauté à coprésenter la proposition, afin de mettre en avant le processus collaboratif derrière la proposition.	soutien modéré de la part des délégués attachés à la formalité. ○ B) Le récit personnel trouve un écho favorable ; fort implication, mais certains délégués remettent en question les données présentées. ○ C) La présentation conjointe témoigne d'un leadership inclusif ; impact le plus fort en séance plénière – Berger la qualifie de modèle.
---	---	---



Résumé, débriefing et questions de réflexion

À l'issue du sommet, réfléchir aux questions suivantes :

- ◆ De quels droits les jeunes Européens disposent-ils pour participer au processus décisionnel de l'UE ? Quels traités ou cadres spécifiques garantissent ces droits ?
- ◆ Pourquoi la capacité à former des coalitions est-elle une compétence essentielle à la participation démocratique ? Qu'as-tu appris sur le compromis lors de l'exercice de négociation ?
- ◆ La commissaire Berger a insisté sur le fait que les propositions devaient être réalisables et conformes à la législation. S'agit-il d'une exigence



légitime ou d'un obstacle institutionnel à la participation des jeunes ?

Explique ton raisonnement.

- ◆ Rafi a fait valoir que l'activisme informel peut s'avérer plus efficace que les voies institutionnelles officielles. Es-tu d'accord ou non ? Appuie-toi sur des exemples tirés du jeu et de ta propre expérience.
- ◆ Comment le principe de subsidiarité relie-t-il les conseils de jeunes locaux aux institutions européennes ? Pourquoi ce lien est-il important ?
- ◆ Après avoir joué à ce jeu, te sens-tu plus ou moins convaincu que ta voix peut influencer la politique de l'UE ? Que faudrait-il changer pour renforcer la participation des jeunes ?



Références et ressources supplémentaires

- ✦ European Commission. (n.d.). EU Youth Strategy 2019–2027.
https://youth.europa.eu/strategy_en
- ✦ European Youth Forum. (n.d.). <https://www.youthforum.org/>
- ✦ European Parliament. (n.d.). Youth in the EU.
<https://www.europarl.europa.eu/factsheets/en/sheet/141/youth>
- ✦ Council of Europe. (2015). Revised European Charter on the Participation of Young People in Local and Regional Life.
<https://rm.coe.int/doc/0900001680702379>



**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**