

Ipjmag - le magazine réalisé par les étudiants de l'IPJ

-- Politique - Web Citoyen --

Web Citoyen

Tous eurodéputés !

Hélène Poulain [28ème
promotion]

lundi 4 décembre 2006

Pour sensibiliser les citoyens européens à la vie de leur parlement, des Polonais euroconvaincus ont lancé un jeu pour découvrir le travail des parlementaires. Ce premier "serious game" européen est en ligne jusqu'en mars 2007.

Un fond bleu, des étoiles jaunes, bienvenue sur le [Bemep](#) ("Become a member of the European Parliament"), le "serious game" ^[1] lancé par le Parlement européen en octobre dernier. Choisissez votre parti politique, votre commission, étudiez une proposition de loi, par exemple sur le partenariat stratégique entre l'Union européenne et l'Afrique du Sud puis votez ! Certes les débats parlementaires et les votes sont virtuels, mais les textes législatifs sont ceux que les eurodéputés étudient dans le même temps à Bruxelles et Strasbourg. Les joueurs gagnent des points quand ils anticipent le vote d'un texte. Et comportement citoyen oblige, plus un joueur prend la parole sur le forum, vote, lance des débats, plus il engrange de points. L'assiduité parlementaire est récompensée.

L'initiateur de ce jeu citoyen, Michal Kwietniewski, est un Polonais membre de la [fondation Robert Schuman](#). Créée en 1991, cette fondation souhaite promouvoir l'idée européenne telle que l'a pensée Robert Schuman, l'un des pères de l'Europe. Inquiet de la montée de l'euroscepticisme dans son pays après la victoire électorale en 2005 des frères Kaczynski, il imagine un jeu pour familiariser les jeunes Polonais « à l'institution européenne la plus démocratique » : le Parlement européen. « Avec plus de 3.000 utilisateurs dont 1.000 actifs chaque jour, le succès de cette édition nous a incités à lancer une version internationale. » Dans sa version élargie, les Polonais restent encore les plus représentés sur le Bemep. Dix fois moins nombreux, les Slovénes et les Français tiennent dans un mouchoir de poche.



Photo DR

« Ce jeu qui simule les travaux des parlementaires européens permet d'apprendre des choses sur l'Union européenne, le Parlement européen, l'histoire de la construction européenne ou les valeurs communes des européens », explique Michal Kwietniewski.

En Europe, les institutions recourent encore rarement au serious game pour communiquer. Seules la France et le Danemark s'y frottent timidement. L'un de ses premiers jeux a été commandé par les jeunes UDF en 2005 pour la campagne référendaire. Pour Olivier Lombart, PDG de [Netdivision](#), société qui réalise des sites web et des serious game pour les institutions, « les serious game sont très intéressants car ils permettent de répondre au large public, de 10 à 70 ans. Ils permettent aux citoyens de devenir acteur et de s'immerger dans une institution et de comprendre les contraintes de nos dirigeants. Les joueurs peuvent tester des erreurs en ligne, mais celles-ci sont sans risque puisque virtuelles. » Michal Kwietniewski le confirme : « Nous essayons de réduire le fossé qui existe entre les hommes politiques et les citoyens. »

^[1] Le "serious game" est un jeu de simulation à vocation éducative

