BW·S

Brussels World Simulation

9ème édition

Brussels' World Simulation

GUIDE DU JOUEUR

www.bws-game.eu

sciencespo.aix

BW·S
Brussels World Simulation

Sommaire

Éditos
Alessia Lefébure, Directrice de Sciences Po Aix 3
Pr Philippe Aldrin, créateur du programme BWS 4

Un jeu pour apprendre l'Europe
L'Europe à portée de jeu 5
Entrez dans les coulisses 6

Entrez dans le jeu !
Déroulement du jeu 7
Calendrier 8
Les étapes du jeu 10
Fiches Institutions 18
Bien entrer dans son rôle 20
Paroles d'inoubliables biwissistes 23

Évaluation
Un jury international 24
Les prix 25
Les séminaires 26
Le coaching 27
La Plateforme BWS 28

Ressources
L'équipe du jeu 30
Equipe pédagogique 31
Nos partenaires 32
Nos soutiens historiques 33
Nos partenaires académiques 34
Les BB's 36



APPRENDRE À DÉCIDER DANS UN MONDE DE LIMITES

Nous avons longtemps pensé le progrès comme un mouvement d'expansion : davantage de ressources, davantage d'échanges, davantage de mobilité, davantage de possibilités. Nous savons désormais que nos sociétés se heurtent à des limites physiques et écologiques, mais aussi à de nouvelles contraintes économiques, sociales et internationales.

Dans ce monde, les décideurs doivent comprendre ce qu'il faudrait faire mais aussi comment agir, avec qui, à quel rythme et dans quelles conditions.
C'est précisément ce que le Brussels' World Simulation vous propose d'expérimenter. Pour cette neuvième édition, vous serez plongés au cœur des débats européens sur l'énergie et le climat. Derrière des textes parfois techniques se jouent des choix qui concernent la sécurité des approvisionnements, la souveraineté européenne, la compétitivité de nos économies, la justice sociale et la capacité de l'Europe à tenir ses engagements climatiques.

Pour les comprendre, il faudra d'abord regarder au-delà des textes et des positions affichées. Une décision publique est toujours le produit d'une histoire, d'intérêts, de contraintes, de rapports de force et de représentations différentes. Les acteurs européens ne parlent pas tous depuis le même endroit et ne poursuivent pas tous les mêmes objectifs. Comprendre leurs logiques ne signifie pas renoncer à ses convictions : c'est se donner les moyens d'agir et d'avancer.
Puis il faudra entrer dans le jeu, au jour le jour.
Écouter, enquêter, argumenter, convaincre, construire des alliances, identifier des intérêts communs, accepter certains compromis, défendre des lignes rouges, faire évoluer une position : le BWS vous confrontera à ce que signifie concrètement fabriquer une décision collective.

Car la transition écologique n'est pas seulement une affaire de technologies ou d'objectifs chiffrés. Elle transforme des économies, des métiers, des territoires et des modes de vie. Elle fait apparaître des gagnants et des perdants, des intérêts convergents et des conflits. Elle oblige donc à penser ensemble l'écologie, l'économie, le social et les équilibres internationaux. Et surtout, elle oblige à apprendre à construire des coalitions entre des acteurs qui ne partagent ni les mêmes intérêts ni les mêmes représentations. C'est là, à mes yeux, que réside la force du BWS. Vous allez étudier l'Europe tout en en faisant l'expérience. Vous allez éprouver ses institutions, ses règles, ses contraintes et ses possibilités. Vous découvrirez que décider ensemble ne consiste ni à effacer les désaccords ni à rechercher trop vite le consensus, mais à comprendre les positions en présence et à construire les conditions d'un accord possible.
Je vous souhaite une belle immersion dans cette fabrique, parfois complexe, toujours passionnante, de la décision européenne.

ALESSIA LEFÉBURE,
Directrice de Sciences Po Aix



SE PRENDRE AU JEU DE L'EUROPE… … POUR LE COMPRENDRE

Pour sa neuvième édition le programme Brussels' World Simulation va vous emmener une nouvelle fois au cœur de la fabrique de la décision européenne en train de se faire. Au moment même où, à Bruxelles, les responsables, les conseillers et les experts de la Commission européenne sont à pied d'œuvre pour refonder la « gouvernance européenne de l'énergie et de l'action climatique », les 180 biwissistes de cette édition vont également se pencher sur ce dossier à la fois brûlant et redoutablement compliqué.

Adopté en 2018, le règlement qui encadre cette double politique avait été négocié dans un contexte économique et géopolitique très différent de celui d'aujourd'hui. La guerre d'agression de la Russie contre l'Ukraine, la crise des marchés énergétiques provoquée par la situation au Moyen-Orient et l'été caniculaire que nous venons de passer en Europe (et partout dans le monde) comptent parmi les nombreux facteurs qui composent la nouvelle donne des dossiers de l'énergie et la lutte contre le réchauffement climatique.

La voie d'un compromis européen autour des principes de la future « gouvernance européenne de l'énergie » n'est ni impossible ni même improbable. Cependant, le chemin de la négociation est sérieusement compliqué par l'accumulation des tensions nouvelles sur les nouveaux objectifs climatiques, la recherche d'une souveraineté énergétique commune, les défis technologiques et le pilotage concerté (ou intégré).

Les 3 composantes traditionnelles de la politique européenne sont ici particulièrement exacerbées : le dilemme (fabriquer un accord à 27 États plutôt qu'un retour aux politiques nationales), le scrupule (respecter les procédures et le temps de la démocratique dans un contexte de montée des logiques impériales) et l'urgence (composer avec la polycrise en arbitrant avec justice et justesse l'ordre des priorités entre l'immédiateté des tensions du monde et le temps long des générations futures).

Que vous incarniez un.e commissaire, un.e ministre, un.e eurodéputé.e, un.e journaliste, que vous portiez le plaidoyer d'une ONG ou la défense des intérêts d'une fédération professionnelle ou d'un État tiers, vous devrez vous repérer dans un processus de négociations où se chevauchent toujours dimensions juridiques, économiques, techniques et géopolitiques. Vous devrez définir votre action stratégique en restant en alerte afin de décrypter à chaque instant les dynamiques qui poussent la négociation dans une direction ou une autre, saisir les alliances qui se nouent et se dénouent à mesure que les rapports de force se déplacent. Comme les responsables, les experts et les parties prenantes de affaires publiques européennes, vous agirez donc dans un espace d'interdépendances complexes, contraintes et mobiles. Un apprentissage absolument réaliste des métiers de l'Europe.

Bon jeu !

PHILIPPE ALDRIN,
Professeur des universités à Sciences Po Aix
Créateur et coordonnateur du BWS

BW·S
Brussels World Simulation

L'Europe à portée de jeu

LE BWS : TROIS LETTRES MYSTÉRIEUSES QUI CACHENT UNE MÉCANIQUE INSTITUTIONNELLE RICHE ET COMPLEXE

L'Union européenne vous ouvre ses portes pour cette neuvième édition du BWS !

Le processus décisionnel de l'Union européenne est un processus stimulant tant par sa complexité que par son originalité. Son architecture, régie par des règles inscrites dans les traités fondamentaux, implique de faire émerger la décision grâce à la coéxistence d'acteurs législatifs et non législatifs. Ce processus est aujourd'hui rendu d'autant plus dynamique par la montée en puissance d'acteurs non-législatifs - ONG, think tanks, médias, lobbys - qui, par leur plaidoyer actif et leur pouvoir d'influence, enrichissent la structure du processus décisionnel européen.

Ainsi, le champ de l'eurocratie rassemble une diversité d'acteurs qui entretiennent des relations et s'affrontent dans des espaces concurrentiels pour faire porter leurs voix et insuffler du changement dans les arènes décisionnelles européennes. C'est dans la simulation de ce mécanisme institutionnel à grande échelle que réside l'intérêt du BWS.

Né d'une ambition pédagogique innovante, l'apport du BWS repose dans la reproduction grandeur nature des rouages de la décision européenne, permettant aux participants de mener une réflexion approfondie quant aux stratégies de négociations, aux méthodes d'influence ou encore de plaidoyer à adopter. Il s'articule pleinement dans une démarche pluridisciplinaire car il mobilise les savoirs acquis dans les divers cours de masters, conciliant théorie et pratique.

C'est pourquoi le BWS constitue une expérience professionalisante, permettant de se familiariser au système décisionnel européen de manière vivante et dynamique, dont la finalité pédagogique mène à une maîtrise de la procédure ordinaire législative de l'UE, des pratiques profesionnelles et des jeux d'influence qui y sont relatifs.

BW·S
Brussels World Simulation

Entrez dans les coulisses de l'Union Européenne



Le BWS est un ***serious game*** visant à simuler le processus décisionnel européen sur un sujet choisi en fonction de sa cohérence dans l'actualité. Il incite les participants à y prendre part tout en tenant compte de la mosaïque d'acteurs, allant du triangle institutionnel aux voix de la société civile en passant par les relais de l'information européenne. Au travers de cette immersion ludique, les participants acquièrent les compétences suivantes tout au long du jeu.

- Maîtrise des outils et mécanismes de la négociation internationale au travers d'une arène de décision multi-niveaux et multi-acteurs, au moyen d'instruments d'interpellation et de leviers d'influence.
- Compétences rédactionnelles, analytiques et synthétiques par l'élaboration de positions claires et cohérentes, par la rédaction de documents de travail et par une veille constante de l'information tout au long du jeu.
- Apprentissage du team-working par un travail régulier de groupe en lien avec les autres acteurs du jeu.
- Acquisition de savoirs très pointus sur le fonctionnement de l'UE, sur les enjeux actuels (défense, prochain Cadre Financier Pluriannuel, mix énergétique etc...) et plus spécifiquement, dans le cadre de cette édition, sur le Règlement «Gouvernance de l'Union de l'énergie et de l'action climatique».
- Adaptabilité par la défense de positions communes avec ses pairs, par l'anticipation des stratégies de négociations des divers interlocuteurs et par la satisfaction des intérêts de son rôle.

Déroulement du jeu

Le scénario est la pierre angulaire de la simulation. En lien avec l'actualité concrète européenne, celui-ci organise les activités du jeu autour d'un projet de directive ou de règlement de l'Union européenne. De ce fait, les rôles sont attribués en lien avec la thématique discutée.

Chaque étudiant se voit attribuer un rôle parmi des acteurs législatifs - Parlement, Conseil de l'Union européenne, Commission, ou parmi des acteurs non-législatifs - lobbys, think tanks, médias, ONG, Etats tiers.

Le début du jeu est crucial pour l'appropriation et la compréhension du rôle, qui va être défendu jusqu'à la fin du jeu aux séances plénières. Pour défendre sa position, chaque acteur participe à des réunions avec ses pairs, fait porter sa voix sur le BWS Tweet, effectue une veille constante de l'actualité énergétique européenne ainsi que des publications effectuées par les autres participants dans le jeu, et s'inscrit dans une démarche dynamique d'engager le dialogue avec d'autres familles de rôles.

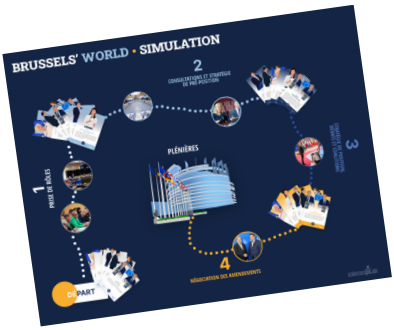
Les joueurs sont accompagnés par l'expertise de coachs de l'équipe pédagogique, répartis par familles de rôles, et de séminaires animés par des experts sur le sujet.

Les participants sont évalués tout au long du jeu par un jury international composé d'experts, de spécialistes et de praticiens du processus décisionnel européen.



BW·S
Brussels World Simulation

Calendrier



1 6 AU 12 OCTOBRE 2026

Prise de rôles

Une fois le scénario publié, chaque joueur s'approprie son rôle, ses enjeux, ses objectifs dans la négociation et complète sa page personnelle sur la plateforme du jeu.

Lancement
6 octobre 2026



PHASE 1
PRISE DE RÔLES

PHASE 2
CONSULTATIONS ET STRATÉGIES DE PRÉ-POSITIONS

2 13 AU 24 OCTOBRE 2026

Consultations et stratégies de pré-position

La Commission, aidée des services juridiques, lance alors des consultations, en vue de rédiger sa proposition législative (projet de directive et/ou de règlement). Les acteurs législatifs – eurodéputés et Etats membres – mais aussi les *stakeholders* sont sollicités pour répondre à ces consultations. Tous produisent des documents (fiche de pré-position) pour exposer leurs attentes quant au projet de directive et/ou de règlement. Médias et *think tanks* produisent des articles, des analyses, des commentaires pour couvrir les prises de position engagées dans le processus législatif. Après ces consultations, la Commission publie sa proposition législative.

NB : chaque rôle (hormis commission et médias) publie sa fiche de pré-position avant le 24 octobre (16h)

3 30 OCTOBRE AU 10 NOVEMBRE 2026

Stratégie de position, débats et coalitions

Sur la base de la proposition de la Commission, qui sera publiée sur la plateforme le 30 octobre, les acteurs législatifs comme les *stakeholders* et les États tiers consolident leur position, déterminent leur stratégie de négociation ou d'influence et nouent des alliances. Ils publient un *position paper* le 10 novembre qui précise leurs objectifs dans les négociations.

4 12 NOVEMBRE AU 9 DÉCEMBRE 2026

Négociations des amendements

Chaque rôle déploie des actions d'influence pour amender le texte législatif dans le sens de ses intérêts, jusqu'au vote final. Médias et think tanks produisent articles, analyses et commentaires pour couvrir les arènes formelles et informelles de ces négociations.

Phase des plénières

Le 7 décembre, l'European Round Table réunit les stakeholders ; le 8 décembre, place à la plénière du Parlement suivie, dans la même journée, de l'événement Le Club des correspondants; enfin, le 9 décembre, la plénière du Conseil vient clore les débats, avant la remise des prix par le jury. Trois jours intenses, rythmés et passionnants : de quoi mettre vos stratégies à l'épreuve !



Les étapes du jeu

PHASE 1 - LA PRISE DE RÔLE

Il s'agit de la phase correspondant au lancement du jeu, lors de laquelle les participants prennent connaissance de leur rôle et se l'approprient. Pour ce faire, des recherches préliminaires doivent être effectuées sur le sujet et mises en lien avec la position du rôle occupé. Il est attendu, lors de cette phase, une réactivité des joueurs à rejoindre immédiatement les groupes *Whatsapp* de leurs familles de rôles.

CHECKLIST

- ☑ **Compléter sa page sur la plateforme BWS** : y renseigner les activités et le domaine de spécialité de la personne que l'on incarne, sa biographie, ses priorités. Les participants doivent renseigner les coordonnées sur lesquelles ils souhaitent être contactés afin de faciliter les échanges nécessaires à la dynamique du jeu.
- ○ **S'approprier son rôle**: faire des recherches sur le sujet et y mettre en parallèle la position de l'acteur incarné: quelles sont ses priorités ? Dans quelle mouvance politique se situe-t-il ?
- ○ **Lire le scénario du jeu**.
- ○ **Écrire son premier tweet** sur le BWS Tweet.

Questions à se poser à l'issue de cette phase :

Pour tout le monde *Ai-je compris quelle est la position globale de l'acteur que j'incarne sur le sujet ? Ai-je pensé à publier au moins un tweet et compléter ma page sur la plateforme ? Ai-je commencé à repérer qui sont mes interlocuteurs préférentiels ?*

Commissaires *Ai-je pris en compte tous les aspects du sujet dans la rédaction de la consultation tout en gardant une démarche synthétique ? Ai-je anticipé de potentielles contestations ?*

PHASE 2 - CONSULTATION ET STRATÉGIE DE PRÉ-POSITION

Pendant que les commissaires prennent connaissance des réponses données à la consultation et s'en inspirent pour la rédaction de la proposition, parlementaires, stakeholders et membres du Conseil de l'UE s'organisent afin d'affiner leur stratégie et leur ligne politique au moyen de rencontres régulières. Les médias, eux, se saisissent de la consultation lancée par la Commission et recueillent les différentes prises de position des divers acteurs. A l'issue de la phase, tous rédigent un ***pré-position paper***, sauf les médias, qui doivent rédiger un article à la place.

CHECKLIST

- ☑ **Déterminer une position claire,** notamment au regard des réponses fournies à la consultation de la Commission.
- ○ **Organiser des réunions régulières** avec ses pairs.
- ○ **Rédiger le pré-position paper** grâce aux recherches préalablement réalisées et à la définition d'une ligne commune (sauf médias)
- ○ **Rédiger au moins deux articles** pour les médias.
- ○ **Répondre à la consultation de la Commission** en anticipant que cette réponse sera prise en compte par les commissaires pour la rédaction de la proposition législative.

Questions à se poser à l'issue de cette phase :

Parlement et Conseil *Ai-je déterminé avec mon groupe politique/ Etats-membres alliés une ligne commune sur le sujet ? Quelles sont mes lignes rouges ? Avec quel groupe politique/ Etat membre puis-je envisager de m'allier ? Suis-je allé.e à la rencontre des stakeholders ?*

Média *Suis-je allé.e à la rencontre des tous les acteurs (législatifs et non-législatifs) afin de recueillir du contenu pour élaborer des articles ?*

Stakeholders *Ai-je trouvé une stratégie de communication et d'interpellation ? Ai-je produit des analyses sur le sujet en lien avec le message que je veux véhiculer ? Ai-je identifié des stakeholders avec qui je peux m'allier afin de porter les convictions défendues ?*

Commissaires *Ai-je adopté une démarche active en allant à la rencontre des parties prenantes pour permettre une meilleure compréhension de la consultation ?*

PHASE 3 - STRATÉGIE DE POSITION, DÉBAT ET COALITIONS

À partir de la publication de la proposition, tous les acteurs doivent lire la proposition de la Commission et repérer comment ces mesures s'articulent avec leurs propres positions. Il convient donc de poursuivre régulièrement les réunions entre familles de rôles mais aussi avec d'autres familles de rôles afin de s'accorder sur les possibles modifications apportées à la proposition ainsi qu'à leurs soutiens : ce sont les amendements.

CHECKLIST

- ☑ **Lire la proposition de la Commission** et comparer la cohérence avec les réponses apportées à la consultation.
- ○ **S'organiser avec ses pairs** pour définir une ligne commune sur les mesures proposées par la Commission.
- ○ **Participation à la conférence de presse de la Commission** afin de mieux comprendre les mesures proposée.
- ○ **Rédiger des amendements** et rechercher des soutiens pour favoriser leur vote en commission parlementaire, en groupe politique ou au sein du Conseil de l'UE.

Questions à se poser à l'issue de cette phase :

Parlement et Conseil *Ai-je proposé des amendements variés sur une pluralité d'aspects dans la proposition? Ces amendements bénéficient-ils de soutiens?*

Commission *Suis-je allé.e rencontrer les différentes parties prenantes au processus décisionnel afin de clarifier la proposition de la Commission, notamment dans mon domaine d'expertise*?

Média *Ai-je produit du contenu médiatique qui permet tant de clarifier la proposition de la Commission que de visibiliser les positions des divers acteurs (au moins deux articles)? Ai-je tenté de produire un contenu médiatique original et innovant?*

Stakeholders *Suis-je allé à la rencontre des acteurs législatifs pour tenter de les faire porter des amendements qui correspondent à mes revendications? Ai-je réussi à trouver des soutiens législatifs permettant de faire passer des amendements allant dans le sens de mon plaidoyer?*

PHASE 4 - NÉGOCIATIONS ET AMENDEMENTS

Pour cette dernière phase, tous les joueurs agissent dans le sens de l'adoption de leurs amendements. Ils doivent donc nouer des alliances entre acteurs institutionnels et dialoguer activement avec les stakeholders. Une fois la procédure des amendements close, ceux-ci sont discutés en trilogue, où les représentants du Parlement, de la Commission et du Conseil se réunissent afin de trouver des compromis. Les joueurs anticipent également leur préparation pour les plénières, où ils représenteront leurs intérêts politiques et mettront en oeuvre des stratégies d'influence.

CHECKLIST

- ☑ **Rédiger et soumettre des amendements** au service juridique de la Commission
- ○ **Respecter le délai imposé** par les présidences d'institutions et le template soumis pour la forme des amendements.
- ○ **Préparer son intervention en plénières**, notamment en élaborant des stratégies politiques et actions d'influence.

Questions à se poser à l'issue de cette phase :

Parlement et Conseil *Ai-je produit des amendements sur des aspects variés de la proposition, en groupe politique comme en commissions parlementaires pour les députés? Ai-je également anticipé leur réception par les acteurs présents aux trilogues?*

Commission et service juridique *Ai-je élaboré une stratégie de défense de la proposition pour les plénières en tenant compte des contestations qui y sont relatives ? Lorsque les propositions d'amendements n'étaient pas recevables, ai-je apporté des solutions et orientations juridiques afin d'éguiller au mieux les joueurs ?*

Média et stakeholders *Ai-je produit de l'expertise et/ ou rédigé des articles au cours de cette phase afin d'éguiller les acteurs législatifs dans la procédure d'amendements ? Ai-je repéré les points de tensions qui seront discutés en plénières ? Ai-je déterminé des instruments de communication (BWS Tweet, rapports etc) qui permettront de réaliser un suivi constant des plénières ?*

L'évaluation

À chacune des phases de jeu, les « joueurs » disposent de « cartes » leur précisant la nature des épreuves et les consignes pour les réussir. La validation de certaines étapes est nécessaire pour la poursuite du jeu. De fait, les *Position Papers* ou supports médiatiques remis hors délai ne seront pas évalués. Outre la validation des crédits (ECTS) associés aux cours impliqués dans le programme BWS, les « joueurs » qui valident toutes les épreuves du jeu (avec un score d'au moins 70 points sur 100) recevront le certificat de négociation internationale « *Europe Legislative and Policy Process* » délivré par Sciences Po Aix.

PHASE 1 - CETTE PREMIÈRE PHASE DU JEU DÉMARRE AVEC LA COMMUNICATION DU SCÉNARIO ET DES RÔLES (10 PTS).

La phase de « prise de rôle » dure 1 semaine. Elle consiste principalement à s'approprier le rôle (statut, ses ressources et ses intérêts) ainsi que la position singulière qu'il occupe dans le processus décisionnel du scénario.

L'évaluation s'appuie sur l'activation des pages de rôles de la plateforme et l'ouverture du compte BWS'Tweet.

10 pts

Les consignes sont :
- Complétez votre page sur la plateforme BWS (7 pts)
- Postez votre premier tweet sur le BWS'Tweet (3 pts)

Attention : Ces étapes sont indispensables pour activer votre compte de « joueur » et enclencher votre compteur de points





PHASE 2 - CONSULTATIONS & STRATÉGIE DE PRÉ-POSITION (20 POINTS À 35 POINTS)

Cette deuxième phase du jeu démarre dès l'activation de votre compte et se termine avec la publication de la proposition de la Commission.

Cette phase dite « stratégie de pré-position » (on parle de « pré-position » car la proposition définitive de la Commission n'est pas encore connue) dure 3 semaines. Elle constitue un moment-clé autour de la consultation conduite par la Commission et le service juridique qui préparent la rédaction d'une proposition de directive et/ou de règlement.

Tout en répondant à la consultation de la Commission, tous les « joueurs » doivent définir une position et une stratégie qui anticipent les grandes lignes de la future proposition de la Commission. Les médias et professionnels de l'information européenne couvrent, analysent et commentent la mise en place des positions et des stratégies sur le projet de législation en cours.

- **Pour la Commission et le Service juridique**, l'évaluation porte sur la conception du dispositif de consultation et la conduite des discussions avec les différents acteurs du processus législatif européen (10 pts). Et, bien sûr, sur la proposition que la Commission publie aux termes de ces consultations (25 pts).

35 pts

- **Pour les acteurs législatifs (Parlement, Conseil) et les *stakeholders*** qui sont sollicités pour répondre à cette consultation (5 pts), l'évaluation porte sur la fiche de pré-position (15 pts) mais également sur tous les documents produits et publiés pour faire connaître et apporter des arguments à leur pré-position, et donc exprimer leurs attentes quant au projet de directive et/ou de règlement.

20 pts

- **Pour les médias et *think tanks***, l'évaluation porte sur leur capacité à rédiger et publier des articles, des analyses, des commentaires rendant compte du processus de négociation (15 pts).

PHASE 3 - STRATÉGIE DE POSITION, DÉBATS ET COALITIONS (15 À 30 PTS)

Cette troisième phase s'ouvre dès la publication par la Commission de sa proposition législative et se termine avec la publication des *position papers*.

Cette phase dite de « stratégie de position » dure 2 semaines. Derrière son rôle, chaque « joueur » ou « équipe de joueurs » affirme alors sa position et noue des alliances dans les négociations sur la base de la proposition publiée par la Commission. Véritable étape majeure du processus décisionnel, cette phase marque le début d'une période de négociations encore plus intense.

- **Pour la Commission et le Service juridique** (15 points), l'évaluation porte sur la capacité à accompagner le processus de négociation en lien avec les acteurs législatifs mais aussi avec les acteurs non-législatifs, tout en expliquant et défendant sa proposition législative.

15 pts

- **Pour le Parlement, le Conseil et les Stakeholders** (30 points), l'évaluation porte sur la cohérence de la position adoptée à propos de la proposition législative de la Commission et la pertinence de la stratégie déterminée pour défendre ses intérêts à travers la rédaction d'un position paper et la réunion de majorités de vote.

30 pts

- **Pour les médias et think tanks** (30 points), l'évaluation porte sur leur capacité à rédiger et publier des articles, des analyses, des commentaires rendant compte du processus de négociation. Il s'agit de rédiger au moins 2 articles et publier des Tweets qui rendent compte de l'évolution de la négociation et de l'analyse des stratégies des différents acteurs législatifs et non-législatifs qui y sont engagés.

30 pts



PHASE 4 – DÉFENSE DE SA POSITION ET DE SES INTÉRÊTS DANS LA NÉGOCIATION (40 PTS)

Cette quatrième et dernière phase s'ouvre dès la publication des *Position papers* et se termine avec les plénières du Parlement et du Conseil.

40 pts

Cette phase dite de « Défense de sa position et de ses intérêts » dure 4 semaines. Derrière son rôle, chaque « joueur » ou « équipe de joueurs » s'attache à favoriser l'adoption d'amendements allant dans le sens de ses intérêts. Il s'agit donc de participer aux différentes arènes officielles (trilogues) et officieuses de négociations pour y représenter sa position et mener des actions d'influence.





BW·S
Brussels World Simulation

Fiche Institutions

Parlement européen

Le Parlement est l'organe de représentation des intérêts des citoyennes et citoyens de l'UE. Il adopte la législation de l'UE ainsi que le budget en co-décision avec le Conseil de l'UE. Le Parlement adopte les décisions à la majorité simple.

Il réunit 9 groupes politiques dans son hémicycle. Ils sont coordonnés par une présidence de groupe politique, désignée au moyen d'un vote (qui s'effectue, dans le cadre du jeu, au tout début de la phase 2). Les groupes politiques élaborent une position commune et des priorités, ainsi que des mesures à adopter au moyen de stratégies politiques et communicationnelles propres.

Ils élaborent et votent des amendements afin de modifier la proposition de la Commission.

Le Parlement est également composé de commissions parlementaires, qui effectuent le travail législatif préparatoire avant les séances plénières. Autrement dit, constituées de députés de tout parti politique, et dont la présidence est déjà définie dans le cadre du jeu, elles se réunissent régulièrement, débattent et adoptent des amendements relatifs à la proposition de la Commission au moyen d'un vote et de compromis politiques. Lors de cette édition, les deux commissions parlementaires en jeu sont les commissions ENVI et ITRE, cette dernière étant compétente au fond.

Conseil de l'Union européenne

Le Conseil de l'Union européenne représente les intérêts des états membres. Il négocie et adopte la législation européenne et le budget en co-décision avec le Parlement.
Il est composé des ministres nationaux réunis en fonction de leur cohérence de portefeuille au regard des sujets abordés.

Dans le cadre du BWS, les participants sont invités à représenter des membres du COREPER lors des trois premières phases, et les Etats membres lors de la dernière phase aux séances plénières.
Le COREPER est l'instance des travaux préparatoires du Conseil de l'Union Européenne, et se divise en deux formations.

Le COREPER I rassemble les représentants des Etats membres autour de la préparation des travaux portant sur des thématiques techniques (agriculture, environnement, compétitivité, énergie etc), tandis que le COREPER II est composé de représentants travaillant sur des sujets plus politiques (affaires générales, affaires étrangères et relations extérieures, affaires intérieures et justice, affaires économiques et financières).

De ce fait, tout au long du jeu, les étudiants incarnent des représentants des COREPER I et II, et représentent les ministres des états membres en plénières. Ils sont également invités à représenter les chefs d'Etats et de Gouvernements composant le Conseil européen sous la direction d'Antonio Costa, son président.

Conseil européen

Le Conseil européen rassemble les chefs d'Etats ou de Gouvernements des différents états membres de l'UE. Présidé par Antonio Costa, il n'intervient pas dans la négociation et dans le processus législatif européen, mais constitue un espace de discussion permettant aux chefs d'Etats ou de Gouvernements de définir les grandes orientations et priorités des politiques générales européennes.

Commission européenne

Organe exécutif de l'UE, la Commission européenne possède le monopole de l'initiative législative et s'assure que les Etats membres respectent le droit et les politique de l'UE. Généralement considérée comme la gardienne de l'intérêt général de l'Union, elle est composée de 27 commissaires spécialisés sur des sujets précis, dont les travaux sont coordonnés et supervisés par la présidence d'Ursula Von Der Leyen.





Bien entrer dans son rôle

Parlement

La présidence incarne une représentation du Parlement européen dans les relations extérieures de l'UE ou dans les relations intra-institutionnelles. Il lui incombe de coordonner le travail parlementaire européen et de garantir la place du Parlement dans la procédure législative ordinaire. La présidence anime les séances plénières du Parlement, garantit le respect du règlement intérieur du Parlement et collabore étroitement avec les autres présidences d'institutions.

Les députés européens sont les relais des intérêts des citoyennes et citoyens de l'Union, tenant leur légitimité de leur élection au suffrage universel direct pour un mandat de 5 ans. Ils sont détenteurs d'un grand rôle dans le processus décisionnel européen car bien que n'étant pas à l'initiative des textes, ils exercent une influence dans la négociation entre partis politiques et avec toutes les parties prenantes afin de modifier la proposition de la Commission au moyen d'amendements.

Les présidences de commissions parlementaires impliquent la coordination et le suivi du travail effectué en commissions parlementaires. La présidence définit l'ordre du jour, rédige les procès-verbaux des discussions et avancées, et lors de la phase d'amendements, répertorie les votes. Les présidences de commissions parlementaires ont un véritable rôle d'impulsion dans l'initiative et la proposition d'amendements.

Les présidents de partis politiques ont pour mission la coordination et la définition de la position et de la ligne stratégique du groupe politique concerné. Ils se doivent également de conduire tous les travaux et réunions organisées de manière régulière au sein de leur groupe. Ils ont également un véritable rôle d'impulsion quant aux initiatives prises par le groupe politique. Ils sont élus par les députés composant le groupe politique. Lors de la phase d'amendements, ils s'assurent de la production suffisante et cohérente d'amendements, ainsi que du recueil de soutiens solides nécessaires à leur adoption. Ils ont donc une importance cruciale dans la formation d'alliances avec d'autres partis politiques de l'hémicycle.

Conseil de l'Union européenne

Les membres du COREPER I et II sont des représentants des Etats membres travaillant à la préparation des discussions menées par les ministres en fonction de l'ordre du jour établi. Bien que le COREPER ne soit pas habilité à prendre de décisions, ses membres doivent mener des discussions dynamiques et régulières afin de repérer des points de tensions et parvenir à des compromis sur la proposition de la Commission. Les membres du COREPER nouent donc des accords afin de faciliter l'adoption des mesures par les ministres réunis dans le Conseil.

Les ministres des Etats membres sont les seuls habilités à pouvoir prendre des décisions effectives, le COREPER étant l'instance préparatoire du Conseil. Les joueurs incarnant des rôles du Conseil de l'Union sont invités à se glisser dans la peau des ministres lors des séances plénières à la quatrième phase.

La présidence du Conseil de l'Union européenne est une présidence tournante, c'est-à-dire que les états-membres de l'Union exercent la présidence tous les 6 mois. Lors de la neuvième édition du BWS, la présidence est assurée par l'Irlande. Il lui incombe d'organiser et de diriger les réunions de travail, de fixer l'ordre du jour ainsi que de tenter d'impulser des compromis entre les Etats membres. Elle encadre également les débats et votes lors des séances plénières.

La Commission européenne

La présidence de la Commission européenne incare la figure politique de la Commission. Elle oriente et coordonne les travaux de la Commission, notamment la rédaction de la consultation et de la proposition dans le cadre du jeu. Elle assure aussi un dialogue avec les autres représentants d'institutions et s'assure de la cohérence et unité de son collège de commissaires.

Le directeur de cabinet joue un rôle de soutien aux activités de la présidence. Il est en charge de la gestion de l'agenda de la présidence et est force de proposition, conseillant la présidence dans ses activités, sa communication et ses initiatives. Il l'aide à la coordination du travail d'initiative législative.

Le commissaire compétent au fond est le commissaire en charge du dossier politique. En outre, cette année, il s'agit de Dan Jorgensen, commissaire européen à l'énergie. Il se doit de veiller à la cohérence et à l'efficacité de l'initiative législative, et engage un dialogue constant avec toutes les parties prenantes afin de légitimer ses propositions. En tant que coordinateur du dossier, il endosse un rôle particulièrement actif dans l'écriture de la proposition et de la consultation ainsi que dans leur compréhension et acceptation par les autres acteurs législatifs et non-législatifs. Il a donc un rôle politique conséquent.

Les directeurs généraux sont à la tête des directions générales de la Commission. Ils jouent un rôle beaucoup plus technique, impliquant une fine connaissance des enjeux du dossier traité. Ils ont donc un rôle d'une grande importance car ils opèrent les arbitrages techniques nécessaires à la cohérence des mesures proposées par la Commission.

Enfin, les **commissaires européens** sont investis d'un portefeuille dans un domaine précis, et travaillent à la préservation de l'intérêt général de l'Union au travers de l'initiative législative européenne. Ils ont un rôle tant technique par leur connaissance pointue de l'articulation de leur domaine d'expertise au thème général de la

proposition (en l'occurence, l'énergie) que politique, agissant pour l'acceptabilité de leur proposition par toutes les parties prenantes. Ils se doivent, tout au long du processus, d'aller à la rencontre des acteurs législatifs et non-législatifs afin de faciliter leur compréhension de leur proposition. Ils ont un fonctionnement collégial, c'est-à-dire qu'ils sont solidaires sur les décisions prises collectivement.

Les stakeholders

Les stakeholders, ou parties prenantes, sont incarnés par de nombreux rôles : lobbys, ONG, ou encore think tanks. Ils ont pour rôle d'influencer la décision européenne au travers de leviers d'influence et de stratégies de communication propres. Ils sont essentiels à la légitimation de la décision européenne, qui doit être prise suivant un idéal de pluralisme de la politique de consultation. Ils adoptent un répertoire d'action varié afin de défendre leur position et faire retentir leurs revendications dans les institutions. Ils peuvent produire de l'expertise au travers de rapports, nouer des accords au travers par exemple de communiqués joints, et maintenir un dialogue étroit avec les acteurs institutionnels afin de trouver des relais institutionnels pour leurs mesures. Les stakeholders doivent donc tenter d'influencer la décision européenne, les mesures élaborées dans la proposition de la commission et le processus d'amendements mais il est cependant défendu, pour un député ou un membre du Conseil, de reprendre un amendement copié-collé d'un stakeholder.

Les médias

Véritables relais de l'information européenne, les **médias** élaborent les supports médiatiques autour des grandes dynamiques du jeu, notamment des articles et tout autre support communicationnel qu'ils jugeront pertinents (podcasts, vidéos etc). Ils doivent suivre de manière attentive toutes les étapes du jeu tout en adoptant une ligne éditoriale cohérente avec le média incarné. Ils adoptent également une démarche active d'aller à la rencontre de tous les acteurs pour mener des interviews et contribuer à la diffusion de l'information dans le jeu.



Inoubliables Biwissistes



Leurs mots en vidéo
Scannez-moi !

Un jury international

ALESSIA LEFÉBURE
Directrice de Sciences Po Aix, Présidente du Jury

NICOLAS BADALASSI
Professeur d'Histoire Contemporaine – Sciences Po Aix

ESTELLE BROSSET
Professeure de droit – Faculté de Droit et de Science Politique – Aix-Marseille Université

ADRIAN CORPADEAN
Professeur d'Histoire – Faculté d'études européennes – Université Babeş-Bolyai, Cluj-Napoca

HÉLÈNE MICHEL
Professeure de Science politique – Sciences Po Strasbourg

PATRICK HASSENTEUFEL
Professeur de Science politique - Sciences Po Saint-Germain-en-Laye

SANDRINE ROGINSKY
Professeure de Communication politique – UC Louvain

ARNAUD VAN WAEYENBERGE
Professeur de droit HEC, ULB

MARINE VADELORGE
Attachée de recherche à la Fondation Konrad Adenauer à Paris

Les prix

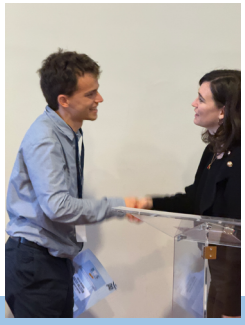
Au terme des plénières, le jury international attribue des prix aux meilleurs « joueurs » dans chacune des 5 familles de rôles.

- **Prix « Walter Hallstein »** de l'intégration européenne (Commission européenne et service juridique)
- **Prix « Simone Veil »** de la délibération parlementaire (Parlement européen)
- **Prix « Robert Schuman »** de la diplomatie européenne (Conseil de l'UE)
- **Prix « Emanuele Gazzo »** du journalisme européen (médias et *think tanks*)
- **Prix « Fabriza Baduel Glorioso »** des Affaires publiques européennes (ONG et lobbys)











Les séminaires

Pour initier les « joueurs » aux mécanismes des négociations européennes, les séminaires du BWS accueillent des spécialistes des différents enjeux, stratégies et positionnements à l'échelle européenne. Ils interviennent autour du scénario ainsi que sur des thématiques variées : lobbying, élaboration du droit européen, tactiques et arènes de négociation, rôle des médias, et bien d'autres.

Une vidéothèque sera mise à disposition sur la plateforme du jeu, regroupant l'ensemble des séminaires. Des vidéos complémentaires présenteront les fondamentaux du processus décisionnel européen, afin de vous aider à mieux vous approprier vos rôles et à vous familiariser avec la « bulle » bruxelloise.

Le programme des séminaires, dont les séances se tiennent habituellement tous les mardis et mercredis de 12h30 à 13h30, sera communiqué début octobre et disponible sur la plateforme du jeu.



Le coaching

Tout au long du jeu, des coachs sont présents pour dispenser leurs conseils avisés aux participantes et participants.

Chaque groupe de joueurs a un **coach référent**. Outre son suivi des questionnements des « joueurs » au fil des avancées et négociations, chacun des coachs assure deux réunions collectives à distance pour aider les joueurs à travailler ensemble et mettre en place les stratégies correspondant à leurs rôles.

Les groupes de joueurs peuvent se référer aux coachs suivants, les étudiantes et étudiants ne doivent pas hésiter à les solliciter :

PHILIPPE ALDRIN ET NATHALIE RUBIO
Coachs des rôles Commission européenne et service juridique
> philippe.aldrin@sciencespo-aix.fr - nathalie.rubio@univ-amu.fr

YOURI TOUCHEN
Coach des rôles Conseil de l'Union européenne
> youri-touchen@outlook.fr

ROSE HARTWIG-PEILLON
Coach des rôles Parlement européen
> rose.hpeillon@gmail.com

PHILIPPE GUILLAUMET ET NICOLAS WURM
Coach des stakeholders (lobbyistes, ONG, think tanks)
> philippe.guillaumet@marseille-port.fr - nicolas.wurm@unistra.fr

OLIVIER BAISNÉE
Coach des médias
> olivier.baisnee@gmail.com

La plateforme BWS

UN SITE INTERNET . COLLABORATIF

La plateforme BWS est une pièce maîtresse du *Serious Game*

C'est sur cette plateforme que les « joueurs » découvrent le scénario et peuvent consulter les différentes phases du « jeu » ainsi que tous les documents de référence qui leur permettent de se saisir au mieux du sujet. Ils peuvent aussi y trouver toutes les ressources pédagogiques dont ils ont besoin pour construire leur rôle et mener à bien les négociations.

Chaque joueur (ou équipe de joueurs pour les rôles collectifs) dispose d'une page dédiée sur la plateforme. Cette page peut et doit être animée de façon régulière par des analyses, des déclarations, des prises de position, etc.

Mais bien plus qu'un centre de ressources, la plateforme est un espace collaboratif que tous les « joueurs » sont invités à investir pour alimenter et dynamiser les débats : actus, videos, BWS' tweet,… mais également pour suivre leur progression.
Autant d'outils pour échanger avec les autres participantes et participants et tenter d'influencer le cours de la négociation.

Un guide d'utilisation de la plateforme est à la disposition du joueur sur le site afin de prendre en main l'ensemble des fonctionnalités.

Plateforme BWS : www.bws-game.eu
Les archives sont disponibles dès à présent avec l'identifiant suivant :
Identifiant : joueur
Mot de passe : KASs676mw

Dès la création de leur compte, les joueurs pourront interagir sur la plateforme avec leur identifiant personnel.



LE BWS' • TWEET

Un réseau social de microblogage de type Twitter est mis à la disposition des joueurs pour communiquer en temps réel avec les autres joueurs. Ces tweets rythment la phase des négociations en apportant informations, commentaires et réactions à chaud. Une application mobile est téléchargeable dès l'obtention des identifiants personnels pour tweeter instantanément depuis un smartphone. Nouveauté en 2024 : vous pouvez aussi discuter directement entre jouer et créer des groupes de discussion !

LA CHAÎNE • YOUTUBE

Les joueurs ont la possibilité d'utiliser la chaîne Youtube du BWS pour mettre en ligne les vidéos des conférences de presse et des interviews. Chaque séminaire est également rediffusé sur la chaine Youtube.

LE PODCAST • INSIDE EUROPE

Et si comprendre le Parlement européen passait par… des notes vocales laissées par des insiders sur WhatsApp ? C'est tout le pari d'*Inside Europe*, un podcast né lors de la 6e édition du BWS et inspiré du format « Député » lancé par Anne Soetemondt sur France Inter. Le principe : des députés de bords politiques différents et des stakeholders, réunis dans un groupe WhatsApp, livrent leurs ressentis à chaud sur le déroulé des négociations. Entre rires, engueulades et silences lourds de sens, leurs messages sont ensuite assemblés en un podcast au montage aussi clair qu'épicé !

L'équipe du jeu

PILOTAGE • DU JEU

PHILIPPE ALDRIN
Professeur des Universités,
Sciences Po Aix, Responsable du BWS

ODILE RADISSE
Chargée de mission Projets
structurants de Sciences Po Aix

ÉQUIPE • D'ANIMATION ET DE COORDINATION

MAGALI ESCALE
Gestionnaire des événements

SÉGOLÈNE TRÉVINAL
Directrice de la communication

CORALIE MAIRE
Directrice du Système d'information et de Stratégie numérique

JOANNA CHIAPASCO
Chargée de communication, évènementiel et projets

MATTHIAS HIBON
Développeur web, Direction du Système d'information et de la Stratégie Numérique

ÉQUIPE • PÉDAGOGIQUE

NICOLAS BADALASSI
Professeur d'Histoire contemporaine, Sciences Po Aix

ADRIAN-GABRIEL CORPADEAN
Professeur d'Histoire et Doyen de la Faculté d'Études européennes – Université Babeş-Bolyai, Cluj-Napoca

ESTELLE BROSSET
Professeure de droit, Université d'Aix-Marseille

PHILIPPE GUILLAUMET
Docteur en Sciences économiques
International and European Projects Manager du GPMM

PATRICK HASSENTEUFEL
Professeur de science politique à l'Université Paris-Saclay (UVSQ) et à Sciences Po Saint-Germain-en-Laye

OLIVIER BAISNÉE
Maître de conférences en science politique
Responsable de l'école de journalisme de Sciences Po Toulouse

ROSE HARTWIG-PEILLON
Assistante parlementaire au Parlement européen

HÉLÈNE MICHEL
Professeur des universités, Sciences Po Strasbourg

SANDRINE ROGINSKY
Professeure de Communication politique – Université de Louvain

NATHALIE RUBIO
Professeure de Droit public - Université d'Aix-Marseille

ARNAUD VAN WAEYENBERGE
Professeur de Droit à l'UCL et à HEC Paris

PHILIPPE ALDRIN
Professeur des universités, Sciences Po Aix

ALESSIA LEFÉBURE
Directrice de Sciences Po Aix

MARINE VADELORGE
Attachée de recherche à la Fondation Konrad Adenauer à Paris

YOURI TOUCHEN
Administrateur politique au Conseil de l'Union Européenne

Nos partenaires

La Fondation Konrad Adenauer

La Konrad-Adenauer-Stiftung (Fondation Konrad Adenauer) est un think tank allemand associé à l'Union chrétienne-démocrate d'Allemagne (CDU). L'objectif de ses programmes d'éducation civique est la « promotion de la liberté, la paix et la justice » qui tend à « favoriser l'unification européenne, l'amélioration des relations transatlantiques, et l'approfondissement de la coopération au développement ».

« Chères joueuses, chers joueurs,
Depuis 2020, la Fondation Konrad Adenauer a le plaisir d'accompagner le Brussels World Simulation. Si nous sommes toujours au rendez-vous, c'est parce que cette expérience unique rejoint pleinement nos engagements en faveur du dialogue, de la promotion de la démocratie et de la coopération européenne. Pendant plusieurs semaines, vous allez jouer un rôle, défendre un projet, négocier, construire des alliances faire face à des désaccords et chercher des compromis (lorsqu'ils sont possibles!) Mais ne vous y trompez pas: derrière le jeu, l'exercice est sérieux. Vous allez expérimenter, à votre échelle, ce qui fait le quotidien de la construction européenne. Au-delà des connaissances et compétences que vous allez acquérir, nous espérons que le BWS vous donnera surtout le goût du débat et la confiance nécessaire pour prendre part, à votre manière, à la vie européennne. Bon courage à toutes et à tous, profitez de cette expérience collective et on se donne rendez-vous aux plénières ! »



Marine Vadelorge, Attachée de recherche à la Fondation Konrad Adenauer à Paris.

Nos soutiens historiques

La Fondation A*MIDEX

La fondation universitaire A*MIDEX porte l'Initiative d'Excellence d'Aix-Marseille. Le projet Idex a pour objectif de valoriser et développer le potentiel exceptionnel du site d'Aix-Marseille, en le dotant d'une recherche et d'un enseignement supérieur de rang mondial. A*MIDEX expérimente de nouvelles actions et fonctionne comme un levier stratégique de croissance pour le territoire.

La Fondation Robert Schuman

Créée en 1991, après la chute du mur de Berlin, reconnue d'utilité publique, la Fondation Robert Schuman œuvre en faveur de la construction européenne. Centre de recherche de référence, la Fondation développe des études sur l'Union européenne et ses politiques et en promeut le contenu en France, en Europe et à l'étranger. Elle provoque, enrichit et stimule le débat européen par la qualité de ses recherches, de ses publications et de ses conférences.

Le Ministère de l'Éducation nationale et de la Jeunesse

Le programme Brussels' World Simulation bénéficie du soutien du Ministère de l'Éducation nationale et de la Jeunesse à travers le Rectorat d'Aix-Marseille dans le cadre du Dialogue d'action stratégique et de gestion.

Le GIS Euro-lab

Le BWS bénéficie de subventions du GIS Euro-lab. Ce Groupement d'Intérêt Scientifique est un réseau interdisciplinaire de recherche sur l'Union européenne, co-géré par l'Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne et le CNRS.

Nos partenaires académiques

Pour cette 9e édition du programme :

La Faculté de droit et de science politique d'Aix-Marseille Université

amU Faculté de droit et de science politique Aix Marseille Université

La FDSP accueille chaque année plus de 10 000 étudiantes et étudiants sur ses trois sites (Aix-en-Provence, Marseille et Arles). Elle fait preuve d'une modernité certaine en rassemblant l'ensemble des membres de la faculté autour d'un projet audacieux en formation, en recherche, en valorisation, en innovation et en rayonnement.

La Faculté d'Études européennes de Cluj-Napoca

La Faculté d'Études européennes est un département académique au sein de l'Université Babes-Bolyai de Cluj-Napoca. En son sein, elle dispose d'un Centre d'information et de documentation européenne dans le réseau EUROPE-DIRECT, une Chaire Jean Monnet (2004-2007), un Centre d'excellence Jean Monnet (2007-2012) et deux chaires Jean Monnet ad personam.

HEC Paris

HEC PARIS

L'École des Hautes Études Commerciales de Paris (HEC) est une grande école de commerce publique reconnue par l'Etat. Première du classement des «European Business School» selon le Financial Times en 2019, l'école de commerce HEC Paris se construit autour des valeurs d'excellence depuis 1881.

Sciences Po Strasbourg

Sciences Po Strasbourg
École de l'Université de Strasbourg

Membre du Réseau ScPo, Sciences Po Strasbourg est au cœur d'un campus européen par sa proximité géographique avec les institutions européennes. Depuis 2013, l'école a fusionné avec l'Institut des Hautes Études Européennes (IHEE) dans le but de consacrer l'Europe comme un sujet de recherche majeur.

Sciences Po Saint-Germain en-Laye

Également membre du Réseau ScPo, Sciences Po Saint-Germain-en-Laye est une grande école mue par l'ambition de former des dirigeants éclairés, responsables, généreux et bienveillants pour le monde de demain.

Albert-Ludwigs Universität Freiburg

L'Albert-Ludwigs Universität Freiburg a toujours attiré des femmes et des hommes talentueux désirant étudier dans une ville idéale pour leurs travaux de recherche. Vingt-trois lauréats du prix Nobel ont étudié ou enseigné dans l'une des facultés de l'Albert-Ludwigs Universität Freiburg. Elle est actuellement répertoriée comme l'une des cinq meilleures universités en Allemagne.







L'équipe des Brussels' Blowers



N'hésitez pas à contacter la team BB's durant toutes les étapes du jeu. Nos tuteurs se feront un plaisir de vous aider !

MANON SEBAH
Coaching et animation
manon.sebah@etu.univ-amu.fr
0669272248

Manon sera votre interlocutrice privilégiée pour vous conseiller dans votre prise de rôle, la conception et la mise en oeuvre de votre stratégie.

ADAM KANOUNI
Plateforme & numérique
adam.kanouni@etu.univ-amu.fr
0783415676

Entre gestion du numérique et des séminaires, Adam est en charge du bon fonctionnement des outils du BWS.

ALIX DELPY
Communication
alix.delpy@etu.univ-amu.fr
0783385578

Alix a pour mission de produire des supports de communication variés tout au long du jeu (vidéos, documents écrits etc)

BW·S

Brussels World Simulation

2026 • 2027



sciencespo.aix

25, rue Gaston de Saporta
13100 Aix-en-Provence
www.sciencespo-aix.fr

amidex

KONRAD ADENAUER STIFTUNG

FONDATION ROBERT SCHUMAN

RÉGION SUD PROVENCE ALPES CÔTE D'AZUR

EURO-Lab GIS | Groupement d'intérêt scientifique

amU Faculté de droit et de science politique Aix Marseille Université

HEC PARIS

Sciences Po Strasbourg
École de l'Université de Strasbourg

UNI FREIBURG

Sciences Po Saint-Germain en-Laye