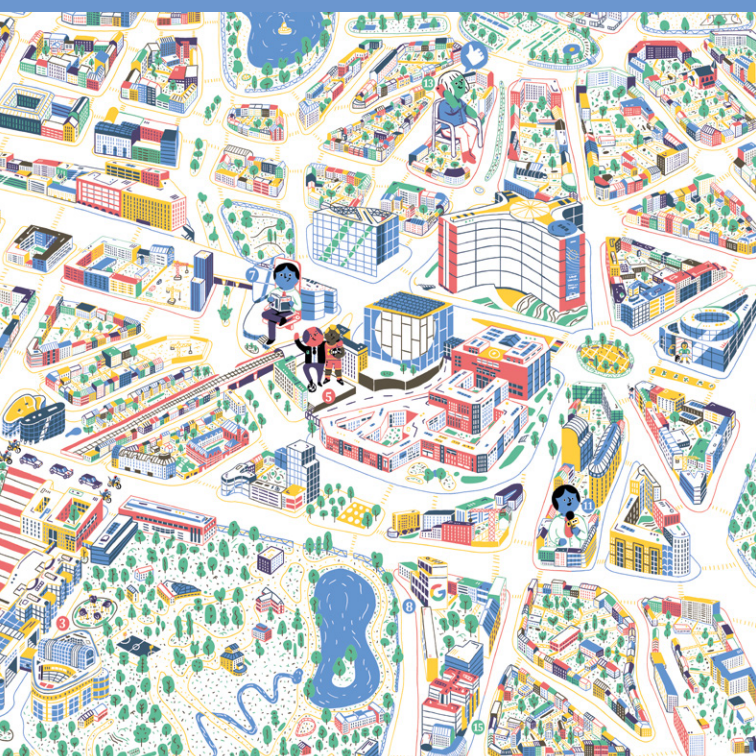


# DES LOBBIES ET DES LOIS

UN KIT POUR MIEUX COMPRENDRE L'INFLUENCE  
DES LOBBIES SUR LES DÉCISIONS EUROPÉENNES



---

## REMERCIEMENTS

Cultures&Santé tient à remercier la Maison de quartier Helmet, la Maison de quartier Buanderie et plus particulièrement les apprenant·es en français langue étrangère qui ont expérimenté certaines pistes d'animation proposées dans ce guide et qui ont donc contribué, grâce à leurs réflexions, à son élaboration.

---

### RÉALISATION :

Cultures & Santé

Éducation permanente 2021  
D/2021/4825/14

Cet outil peut être téléchargé sur notre site :  
[www.cultures-sante.be](http://www.cultures-sante.be)

Le kit peut être commandé gratuitement  
auprès de notre centre de documentation :  
[cdoc@cultures-sante.be](mailto:cdoc@cultures-sante.be)  
**+32 (0)2 558 88 10**

Avec le soutien de :



# TABLE DES MATIÈRES

<b>INTRODUCTION</b> .....	<b>2</b>
<b>PRÉSENTATION DU KIT</b> .....	<b>3</b>
<b>REPÈRES D'ANIMATION</b> .....	<b>6</b>
<b>BRISE-GLACE :</b>	
<b>LE JEU DU POSITIONNEMENT</b> .....	<b>6</b>
<b>TEMPÊTE D'IDÉES :</b>	
<b>LOI, EUROPE, LOBBY</b> .....	<b>7</b>
<b>JEU DE CARTES :</b>	
<b>LOI TYPE-TAUPE</b> .....	<b>11</b>
<b>JEU DE RÔLE :</b>	
<b>37, RUE DU LUXEMBOURG</b> .....	<b>16</b>
<b>CONCLUSION : SCHUMAN SHOW     OU LOBBYING CITOYEN ?</b> .....	<b>20</b>
<b>POUR ALLER PLUS LOIN</b> .....	<b>23</b>

**A**ctualités, réseaux sociaux, films et séries, revendications associatives... L'influence du secteur privé et de l'industrie dans le processus législatif est sans doute plus visible et plus discutée aujourd'hui qu'au siècle passé. Toutefois, il demeure intéressant et important de se pencher sur les techniques utilisées par le secteur privé pour faire valoir ses intérêts auprès du pouvoir politique : ce qu'on appelle **le lobbying industriel**. Les lobbyistes sont des personnes payées par des entreprises pour identifier et participer à la création de tout projet de législation en lien avec les intérêts privés qu'elles représentent et pour influencer lois et réglementations dans un sens qui leur est favorable.

Pour celles et ceux qui connaissent leur existence, la première image qui vient généralement à l'esprit est celle de personnes qui travaillent dans l'ombre et le secret, utilisant des stratégies qui peuvent paraître illégales. Cependant, la réalité est quelque peu différente. Une grande partie de leur travail est réalisée ouvertement et leurs activités sont bien légales.

De nombreuses décisions sont prises au niveau européen sous l'influence des lobbies industriels. Ces décisions sont directement intégrées dans les lois nationales des membres de l'Union européenne (UE). Les influences industrielles pèsent sur ces dernières -en sont même souvent à l'origine- et ont donc des effets concrets sur notre quotidien. Dès lors, les actions des lobbyistes auprès de l'UE influencent et conditionnent la vie de chacun·e des citoyen·nes européen·nes.

C'est entre autres cet écart entre l'image commune du travail des lobbyistes industriel·les et ce qu'il se passe réellement qui a motivé Cultures&Santé à réaliser la carte *Schuman Show*, puis ce kit *Des lobbies et des lois*. Vous trouverez dans celui-ci un ensemble de pistes d'animation et de supports qui permettront de rendre plus explicite le rôle majeur des lobbies industriels dans les processus de prise de décision politique, en particulier au niveau européen.

Ce guide pédagogique propose des repères qui amèneront à découvrir de manière ludique ce que sont les lobbies industriels (leur rôle, certaines de leurs méthodes...) en lien avec les différentes institutions européennes (le Parlement européen, la Commission européenne, le Conseil) et à réfléchir à la place que les citoyen·nes peuvent prendre dans le processus de décision.

Les pistes d'animation proposées peuvent être sélectionnées et agencées en fonction du niveau de connaissance des participant·es qu'ils ont déjà du sujet. Le fil rouge de l'animation peut se construire autour d'une des deux pistes principales : *Loi type-taupe* (jeu de cartes) ou *37, rue du Luxembourg* (jeu de rôle).

Dans les deux cas, les participant·es sont amené·es à assumer le rôle d'un personnage faisant partie du processus de création d'une loi. Il s'agit d'imaginer les stratégies utilisées par les différents acteurs et actrices impliqués dans ce processus et leurs interactions, et de se familiariser à l'exercice de l'argumentation pour convaincre, défendre et plaider tantôt pour l'intérêt général tantôt pour un intérêt privé.



## OBJECTIFS

- Rendre explicite le rôle des lobbies industriels dans le processus de décision politique, particulièrement au niveau de l'Union européenne.
- Découvrir les stratégies utilisées par les lobbyistes industriel·les pour influencer les décisions politiques.
- Découvrir certains acteur·trices intervenant dans le processus de décision politique au niveau de l'Union européenne (parlementaires, lobbyistes industriel·les et lobbyistes citoyen·nes), ainsi que le rôle qu'ils peuvent y jouer.
- Faire émerger et enrichir les représentations autour du processus de création d'une loi européenne.
- Discuter et échanger sur la place des citoyen·nes dans la décision politique au sein de l'Union européenne.



## DESTINATAIRES

Ce kit d'animation est destiné à toute personne exerçant dans les champs de l'éducation et du social (éducation permanente, insertion socio-professionnelle, alphabétisation, enseignement...) et souhaitant aborder la thématique avec ses publics.

*Il est préférable que les participant·es aient déjà une bonne maîtrise de la lecture et une expression orale aisée afin de pouvoir mener à bien l'animation.*



## NOMBRE DE PARTICIPANT·ES

L'animation et l'ensemble des supports ont été imaginés pour un groupe de 10 personnes. Il est néanmoins possible de créer des interactions porteuses à partir de 6 personnes. Pour un groupe dépassant 10 personnes, nous recommandons, lors des animations principales, de former des binômes.



## DURÉE

Nous conseillons de dédier un minimum de 2h30 pour arriver à faire l'ensemble des séquences requises : le brise-glace, la tempête d'idées, le jeu d'improvisation ou le jeu de carte, la conclusion générale ainsi que la découverte de la carte *Schuman Show*.



## CONTENU



- Un guide pédagogique qui propose des repères d'animation

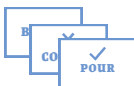


- 4 séries de cartes utiles pour la piste d'animation *Loi Type-taupe* :

- 30 cartes *argument*



- 10 cartes *personnage*  
(2 lobbyistes industriel·les, 2 lobbyistes citoyen·nes et 6 député·es)



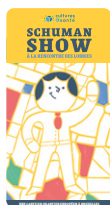
- 30 cartes *vote* (10 cartes pour, 10 cartes contre et 10 cartes vote blanc)



- 5 cartes *heure* (8h, 10h, 12h, 14h, 16h)



- 3 fiches *personnage* et une grille d'analyse utiles pour la piste d'animation *37, rue du Luxembourg*



- La carte *Schuman Show : À la rencontre des lobbies - Une carte du quartier européen à Bruxelles* :
  - Au recto, la carte du quartier européen à Bruxelles, qui concentre les institutions européennes et qui constitue le terrain d'action des lobbyistes. Y sont également présentés trois profils de lobbyistes que l'on peut suivre dans leurs activités.
  - Au verso, une présentation succincte du lobbying et de la profession de lobbyiste, ainsi que des principales institutions européennes (le Parlement, le Conseil de l'Union européenne, la Commission).

Cette carte est accompagnée d'un fichier d'exploitation qui est disponible en téléchargement<sup>1</sup> et qui propose des pistes pour se familiariser avec la carte, l'observer, l'analyser.

<sup>1</sup>Cultures-sante.be > Nos outils > Education permanente > Schuman Show : À la rencontre des lobbies - Une carte du quartier européen à Bruxelles > fichier d'exploitation



- La revue *Le 148, Zine de Cultures&Santé - Arrêt Schuman : Gare aux lobbies*, qui aborde, grâce à l'éclairage d'une spécialiste du lobbying, le métier de lobbyiste, le profil type des personnes qui le deviennent ainsi que les stratégies des lobbies pour faire valoir les intérêts privés des entreprises, notamment auprès de l'UE.

## RECOMMANDATIONS PRÉALABLES

Il est conseillé à l'animateur·trice de prendre connaissance de l'ensemble des supports et contenus informatifs présent dans le kit avant l'animation. Pour alimenter sa réflexion sur le sujet, iel pourra se référer à la rubrique *Pour aller plus loin*, proposé dans le fichier d'exploitation de la carte *Schuman Show* où des ressources sont référencées.

Le cheminement d'animation proposé débute par le brise-glace et la tempête d'idées afin d'introduire le sujet et d'essayer de construire, au sein du groupe, une base commune autour de la thématique. Nous proposons de conclure ce moment par une brève présentation de la carte *Schuman Show* afin de bien contextualiser la thématique et montrer l'intérêt d'en discuter.

Ensuite, nous invitons l'animateur·trice à choisir l'une des deux pistes d'animation « jeu de rôle » proposées dans ce guide : la piste *Loi type-taupe* ou la piste *37, rue du Luxembourg*.

Ce choix pourra se faire en fonction des caractéristiques du groupe et des connaissances qu'il a du sujet, du temps à accorder à l'animation, ainsi que des objectifs fixés.

L'animateur·trice pourra utiliser les dernières propositions d'animation pour conclure l'animation, en s'appuyant sur la carte *Schuman Show*.

Enfin, il faut savoir que ce présent guide porte plus particulièrement sur le moment de votation de la législation dans le processus décisionnel européen. Par souci de clarté, nous avons décidé d'utiliser le mot « loi » pour désigner les actes législatifs de l'Union européenne à savoir les directives, décisions et règlements. La carte *Schuman Show* et son fichier d'exploitation offrent un regard centré sur l'écriture des lois européennes. L'utilisation de ces deux outils combinés proposent une vue plus large et en même temps plus précise des enjeux dans la prise de décision européenne.

# REPÈRES D'ANIMATION

## Pour introduire l'animation

Il est utile d'expliquer au groupe en deux mots le sujet de l'animation. Celle-ci portera sur la prise de décision politique et la manière dont les lois, appelées directives, sont créés et votés au niveau européen. Elle permettra de présenter certain·es acteurs et actrices qui interviennent lors de l'écriture et de la votation d'une loi européenne, surtout des grandes entreprises qui utilisent des méthodes pour que la législation lui soit favorable. La place des citoyen·nes dans ce processus de décision sera également questionnée.

## BRISE-GLACE : LE JEU DU POSITIONNEMENT

### Objectif

Introduire le thème de l'animation de manière ludique.

### Matériel

Aucun matériel n'est nécessaire mais un espace suffisamment grand est indispensable pour mettre en œuvre l'animation telle qu'elle est présentée.

### Durée

15 minutes

### Déroulement

Les participant·es sont invité·es à se positionner par rapport à un ensemble de phrases lues.

Les participant·es sont debout et se placent en ligne, côte à côte. Les affirmations sont lues par l'animateur·trice. Pour marquer leur accord, les participant·es avanceront d'un pas ; dans le cas d'un désaccord, iels reculeront d'un pas ; pour marquer un avis nuancé, iels resteront sur place.

L'animateur·trice peut insister sur le fait

qu'il n'y a ni bonnes, ni mauvaises réponses. Iel invite les participant·es à réagir directement après leur déplacement en demandant à l'un·e puis à l'autre d'expliquer leur déplacement, tout en veillant à faire circuler la parole.

Les affirmations à lire :

- Les lois sont toujours votées pour le bien de la population.
- Les politiques écrivent les lois tout·es seul·es.
- Les citoyen·nes n'ont aucun pouvoir de décision vis-à-vis des lois.
- Les entreprises interviennent pour modifier des lois en leur faveur.

### Conclusion

L'animateur·trice conclut le temps en soulignant qu'il s'est agi d'une entrée en matière et que l'animation va permettre d'apporter un éclairage sur les questionnements liés à ces affirmations.



# TEMPÊTE D'IDÉES : LOI, EUROPE, LOBBY

## Objectifs

- Faire émerger et enrichir les représentations autour du processus de création d'une loi au niveau européen.
- Identifier des acteurs et actrices intervenant dans la création d'une loi au niveau européen.
- Expliciter les notions autour du processus de création d'une loi au niveau européen.

## Matériel

- Un tableau pour prendre note des représentations des participant-es.
- La carte *Schuman Show*.

## Durée

25 minutes

## Déroulement

L'animateur·trice invite les participant-es à exprimer les idées qui leur viennent spontanément à l'esprit autour des trois mots notés tour à tour au tableau :

### **Loi / Député·e et fonctionnaire européen·nes / Lobbies<sup>2</sup>**

L'animateur·trice transcrit au tableau les idées en mots-clés qu'il pourra associer et catégoriser.

Voici quelques questions qui pourront soutenir les échanges :

- *Qu'est-ce qu'une loi ? À quoi les lois servent-elles ? Qui écrit les lois ?*
- *Qu'est-ce qu'un·e fonctionnaire européen·ne ? D'où viennent-ils ? Où les retrouvent-on ? Qu'est-ce qu'ils font ?*
- *Avez-vous déjà entendu parler d'un lobby ? C'est quoi un lobby ? Qu'est-ce qu'un·e lobbyiste ? Quels sont ses objectifs ?*
- *À votre avis, pourquoi les avoir associés ?*
- *Est-ce que les citoyen·nes ont un mot à dire sur l'écriture des lois et sur leur application ?*
- *Connaissez-vous une loi (européenne) qui a (eu) un impact sur notre vie de tous les jours ?*

<sup>2</sup>Lobbies est le pluriel de lobby qui peut également s'écrire lobbys. Les trois orthographes peuvent être reprises par l'animateur·trice. Si le mot lobby est trop obscur pour les participant-es, l'animateur·trice amènera quelques clés de compréhension du terme.

## Conclusion

Pour conclure la séquence, l'animateur·trice présente la carte Schuman Show qui offre une vue du quartier européen à Bruxelles dans lequel se trouvent les institutions qui adoptent les lois de l'Union européenne. Iel veillera à ne pas focaliser l'attention des participant·es sur les actions des personnages représentant des lobbyistes.

Une fois la carte dépliée sur une table, l'animateur·trice demande au groupe de la regarder en leur demandant :

- *Qu'est-ce que cette carte représente ? Où se situe-t-elle ?*
- *Reconnaissez-vous certains bâtiments ? Lesquels ?*

Si personne ne réagit, l'animateur·trice attire le regard du groupe sur le rond-point Schuman et sur la place du Luxembourg.

- *Vous êtes-vous déjà rendu·e là-bas ? Connaissez-vous les bâtiments qui l'entourent ?*
- *Pourquoi avons-nous dessiné cette carte ?*

Après les échanges, l'animateur·trice explique qu'autour du rond-point Schuman se trouve la Commission européenne, une institution proposant des lois (directives ou règlements) s'appliquant à plus de 500 millions d'habitant·es en Europe. Les fonctionnaires européen·nes qui y travaillent sont chargé·es de proposer ces lois qui vont ensuite être votées au Parlement européen par les députées européen·nes (situé près de la Place du Luxembourg). Le Conseil de l'Union européenne (situé près du rond-point Schuman) est l'organe qui regroupe les ministres des États membres et qui, au côté du Parlement, adopte également les lois.

C'est donc un lieu important pour tout·e citoyen·ne européen·ne puisqu'une grande partie des lois européennes sont directement intégrées dans les lois de chaque pays membres. C'est pour ça qu'à Bruxelles, environ 25 000 lobbyistes travaillent dans le quartier européen. En grande majorité, iels défendent le secteur privé (les entreprises). Leur objectif est d'influencer, directement ou indirectement, les décisions en sa faveur. Au niveau du Parlement européen, les lobbyistes industriel·les doivent notamment persuader les député·es européen·nes d'agir dans leur intérêt en votant ou rejetant certaines propositions de lois. Iels ont souvent recours aux amendements pour modifier la loi.

L'animateur·trice peut par ailleurs s'appuyer sur les éléments du tableau ci-dessous et sur les quelques repères présents sur la carte et le 148 n°0 pour éclairer les participant·es sur les notions explorées.



NOTION	DÉFINITION
<b>Loi</b>	Règle établie par l'autorité souveraine de l'État, applicable à toutes et tous et définissant les droits et devoirs de chacun·e <sup>3</sup> . Dans le système européen, on parlera de directive, de règlement ou de décision plutôt que de loi <sup>4</sup> .
<b>Directive</b>	Une directive est un acte législatif fixant un objectif à atteindre par tous les États membres de l'Union, mais laissant à chaque État le choix des moyens de l'accomplir.
<b>La Commission européenne et ses fonctionnaires</b>	C'est elle qui propose les directives (lois) qui vont ensuite être votées au Parlement européen. La direction politique de la Commission est constituée d'un·e représentant·e de chaque État membre, soit 27 commissaires. Le nombre de fonctionnaires à la Commission s'élève aux alentours de 33 000. Puisqu'elle n'a pas assez d'employé·es pour développer sa propre expertise dans tous les domaines (agriculture, santé, climat, commerce, sécurité...), elle doit faire appel à des expert·es externes. Ensemble, iels définissent les orientations des lois européennes.
<b>Le Parlement européen et ses député·es</b>	Le Parlement européen est composé de 705 député·es élu·es dans les 27 pays membres de l'Union européenne. Depuis 1979, les député·es sont élu·es au suffrage universel direct pour une durée de 5 ans. Ils et elles représentent donc les citoyen·nes européen·nes. Le Parlement n'a pas le droit de proposer des textes de lois mais son pouvoir législatif (en co-décision avec le Conseil) lui permet de modifier les propositions de lois de la Commission (amendements).

<sup>3</sup>D'après Le Larousse ([www.larousse.fr](http://www.larousse.fr)).

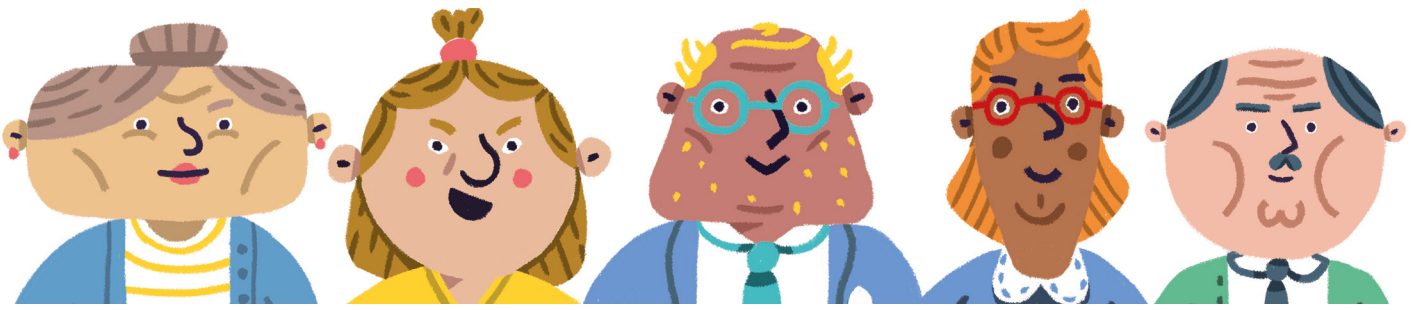
<sup>4</sup>Nous avons choisi, pour plus de simplicité, d'utiliser dans cet outil le terme de « loi » à la place de directive, règlement ou décision.

NOTION	DÉFINITION
<b>Amendement</b>	<p>C'est une modification apportée à une proposition de loi soumise par la Commission. Les amendements permettent aux député·es d'exprimer leur opinion sur le texte qui sera ensuite voté par le Parlement et par le Conseil.</p> <p>Une des méthodes employées par les lobbyistes industriel·les est de proposer aux député·es européen·nes des amendements déjà rédigés. « Par exemple, en 2013, l'eurodéputé Louis Michel a proposé à lui seul plus de 200 amendements à la législation européenne sur la protection des données directement repris des représentants de l'industrie, il a ensuite juré ne rien savoir et a fait porter le chapeau à l'un de ses assistants, renvoyé sur le champ »<sup>5</sup>.</p>
<b>Lobby</b>	<p>Un lobby est un groupe de personnes qui exerce un lobbying. Le lobbying est souvent défini comme une action visant à influencer, directement ou indirectement, un processus décisionnel en faveur de groupes d'intérêts particuliers. Il inclut de nombreuses formes différentes de communication et de campagnes dont le but est de convaincre les décideur·ses de soutenir ou de rejeter telle ou telle politique<sup>6</sup>. Cependant, il est nécessaire de distinguer le lobbying des Organisations Non Gouvernementales et des syndicats, qui a pour vocation de soutenir un intérêt public, du lobbying industriel se concentrant sur des intérêt privés et lucratifs. Il faut savoir qu'il y a un déséquilibre important entre les intérêts privés et l'intérêt général : « 1900 lobbyistes du civil pour 3000 du privé. Les dépenses sont estimées à plus de 120 millions d'euros/an en lobbying privé au niveau européen ce qui représente 30 fois plus que les ONG et les syndicats combinés »<sup>7</sup>.</p>

<sup>5</sup>D'après le CEO (Corporate Europe Observatory, ONG qui surveille les lobbies à Bruxelles) dans *Lobby Planet Bruxelles, Petit guide de la lobbycratie à Bruxelles*, Bruxelles, Octobre 2017.

<sup>6</sup>Ibid.

<sup>7</sup>Idid.



## JEU DE CARTES : LOI TYPE-TAUPE

Ce jeu de rôle place les participant·es en situation de devoir réfléchir, argumenter et débattre pour ou contre la loi qui leur est proposée, en étant influenceur·euse ou influencé·e !

### Objectifs

- Découvrir les protagonistes intervenant dans le processus décisionnel d'une loi à l'échelle européenne.
- Découvrir des leviers utilisés par des lobbyistes pour influencer les décisions politiques.
- Se familiariser à l'exercice de l'argumentation pour convaincre, défendre et plaider tantôt pour l'intérêt général tantôt pour un intérêt privé.
- Questionner la place des citoyen·nes dans ce système et leurs pouvoirs d'action pour faire primer l'intérêt collectif.

### Matériel

- Les 10 cartes *personnage*  
Ces cartes permettent d'attribuer à chaque joueur·euse une des identités suivantes : lobbyiste industriel·le (2 cartes), lobbyiste citoyen·ne (2 cartes) ou député·e (6 cartes).
- Les 5 cartes *heure*  
Ces cartes balisent les 5 temps de la partie.
- Les 30 cartes *argument*  
Chaque carte propose un argument (fictif) en faveur ou non de la *loi-taupe*.
- La série de cartes *vote*  
10 cartes pour, 10 cartes contre et 10 cartes vote blanc.

 **Durée**  
1h10

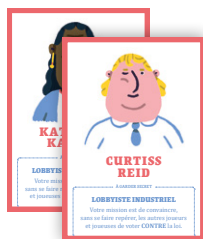
### Mise en place et principe du jeu

L'animateur·trice distribue à chacun·e une carte *personnage* en veillant à ce qu'au moins une carte *lobbyiste industriel·le*, une carte *lobbyiste citoyen·ne* et au moins deux cartes *député·es* soient attribuées au sein du groupe<sup>8</sup>.

Chaque profil aura une mission à accomplir durant la partie en lien avec la *loi-taupe*. Cette loi vise à interdire l'utilisation d'explosif pour éliminer les taupes.

<sup>8</sup> Nous recommandons à l'animateur·trice de recopier synthétiquement au tableau ou sur un feuillet mémo les 3 profils et leur mission respective.

Dès lors,



le ou la lobbyiste industriel·le devra amener les député·es à voter **contre** la loi-taupe,



le ou la lobbyiste citoyen·ne devra amener les député·es à voter **pour** la loi-taupe,



les député·es devront se faire leur propre avis en fonction des arguments avancés.

Les joueurs et joueuses qui reçoivent ces cartes sont tenu·es de garder leur identité secrète durant l'animation.

Les participant·es (ou binômes de participant·es) sont assis·es autour d'une ou de deux tables où seront placées progressivement les cartes.

L'animateur·trice, gardien·ne du temps, placera chronologiquement les cartes *heure* sur la table ainsi que les cartes *argument* (tirées au hasard) pour chacun des temps, excepté celui de 16h.

Au fil de la séquence, les arguments seront donc présentés et déposés sur la table. Chacun·e sera amené·e à réagir par rapport à ceux-ci en fonction de son profil. Ces arguments (fictifs) sont issus de différents résultats de recherches (indépendantes ou payées par des lobbyistes industriel·les). Ils illustrent des arguments d'industriel·les ou bien de citoyen·nes, d'expert·es en tout genre, émanant de différentes sphères, secteurs pour qui l'application de cette loi peut avoir un impact. À la fin de la séquence (la journée fictive), chacun·e sera amené·e à se positionner par rapport à la loi et les député·es à voter.

Le rôle de l'animateur·trice durant la partie est de garantir un cadre propice à l'écoute et aux échanges.


### Déroulement

L'animateur·trice introduit la séquence par ces quelques mots :

*Il est bientôt 8h du matin, vous avez été convié·e à participer aux discussions concernant une proposition de loi européenne visant à **interdire l'utilisation d'explosif pour éliminer les taupes**<sup>9</sup>. Cette loi va être votée au Parlement européen à 16h.*

<sup>9</sup> Nous recommandons à la personne qui anime de recopier cette proposition de loi au tableau ou sur des feuillets afin que tout le monde puisse l'avoir sous les yeux pendant la séance.

Parmi les personnes présentes à la réunion :

-  Un ou des **député·es européen·nes** qui souhaitent entendre les arguments pour ou contre la loi afin de prendre une décision éclairée lors du vote.

Les député·es européen·nes représentent des citoyen·nes européen·nes. Généralement affilié·es à une idéologie, une couleur politique (conservatisme, écologie, socialisme, libéralisme, nationalisme...), iels discutent et votent les lois européennes.

👤 Un·e ou des **lobbyistes industriel·les** qui souhaitent convaincre les personnes présentes à la réunion de voter contre la loi ; tout cela sans se faire repérer.

Les lobbyistes industriel·les sont des personnes engagées la plupart du temps par des grosses entreprises. Leur rôle premier est de convaincre les décideur·euses de voter des lois en fonction des intérêts lucratifs de l'entreprise qu'iels représentent (ex : lobbyiste pour Google).

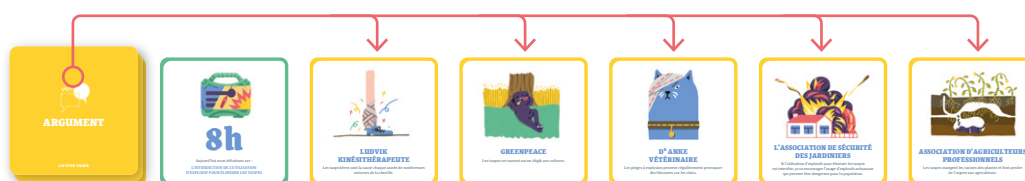
👤 Un·e ou des **lobbyistes citoyen·nes** qui souhaitent convaincre les autres joueurs et joueuses de voter pour la loi ; tout cela sans se faire repérer.

Les lobbyistes citoyen·nes sont des personnes engagées professionnellement pour faire valoir l'intérêt public sur base d'arguments d'intérêt général (ex : Greenpeace).

Vous allez entendre tout au long de la journée des arguments en faveur ou en défaveur de la loi d'interdiction d'explosifs pour éliminer les taupes. Ils seront défendus ou non par les personnes présentes. Au terme de la journée, vous serez amené·e à vous positionner en faveur ou contre la loi. Les député·es devront la voter.

## 8h

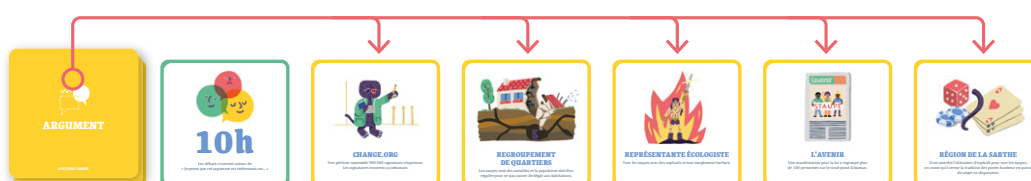
L'animateur·trice place sur une ligne les 5 cartes *argument* tirées au hasard. Les arguments sont lus par les joueurs et joueuses à voix haute.



## 10h

L'animateur·trice place 5 nouveaux arguments qui sont lus à voix haute. Les débats s'ouvrent. La personne qui anime laisse les participant·es s'exprimer sur l'ensemble des 10 arguments placés sur la table, en veillant à ce que chacun·e puisse s'exprimer jusqu'à ce que les échanges se tarissent.

L'animateur·trice sera attentif·ve à ce que les participant·es ne se dévoilent pas trop vite, en disant, par exemple, qu'iels sont d'accord ou pas avec tel argument. L'animateur·trice peut leur proposer de commencer leur réaction par : « Je pense que cet argument est intéressant car... ».

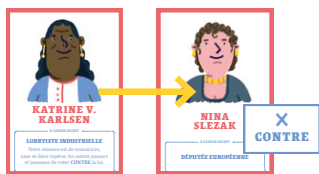


# 12h

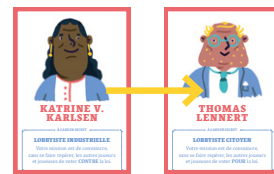
C'est l'heure de table. L'animateur·trice place la carte « 12h » sur la table. La réunion est mise entre parenthèse le temps de manger. Ce temps est l'occasion de discuter de manière plus informelle ; moment idéal pour qu'un·e lobbyiste puisse présenter ses arguments à un·e député·e européen·ne. La relation entre certaines personnes risque d'évoluer...

L'animateur·trice invite tout le monde à fermer les yeux sauf les lobbyiste·s industriel·les qui, sans se faire entendre, vont désigner du doigt un·e autre participant·e, de façon à ce que l'animateur·trice puisse aller tapoter sur son épaule. Si la personne désignée est bien un·e député·e, iel devient automatiquement un·e allié·e de l'industrie et votera donc contre l'interdiction. Si ce n'est pas un·e député·e, la partie continue sans changements.

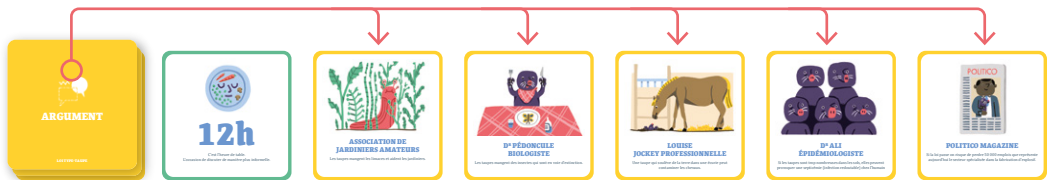
Après la désignation, tout le monde rouvre les yeux. L'animateur·trice place 5 cartes *arguments* sur la table qui sont lus à voix haute. Les participant·es échangent sur les arguments en grand ou petits groupes.



Exemple  
Katrine designe Nina.  
Nina est députée, elle  
devra donc voter contre.

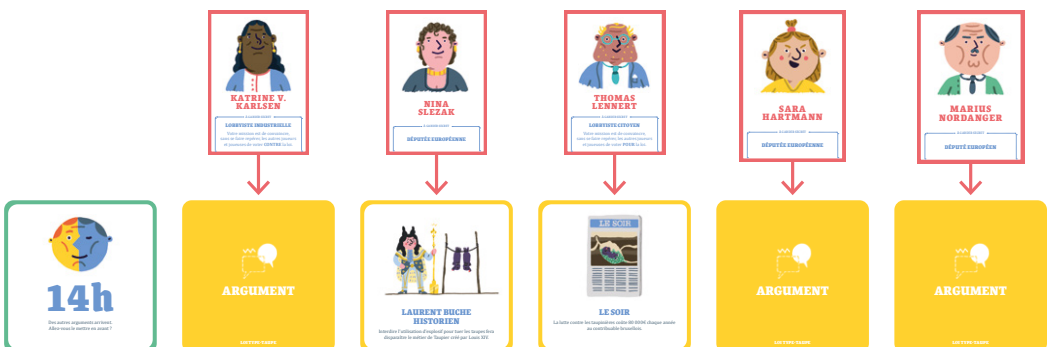


Exemple  
Katrine designe Thomas.  
Thomas est lobbyiste citoyen.  
C'est raté, Katrine n'aura pas d'allié député.



# 14h

Il est 14h. L'animateur·trice distribue à chaque joueur et joueuse une carte *argument* du tas restant. Tout le monde lit pour lui ou elle cette carte en secret. En fonction des arguments, les joueurs et joueuses décident, selon leur profil, de la poser face visible sur la table pour que tout le monde puisse la lire ou face cachée pour laisser l'argument inconnu. Cette action dépend donc de l'opinion que se seront fait les joueurs et joueuses sur la question et en fonction de leur mission.



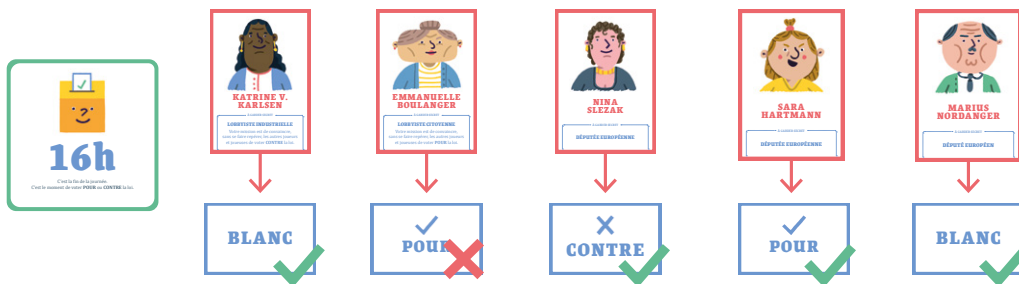


## 16h

Il est 16h, c'est la fin de la journée et le moment de voter pour ou contre la loi. L'animateur·trice propose un ultime tour de table pour que chaque participant·e puisse énoncer un dernier argument.

Ensuite, l'animateur·trice distribue à chaque participant·es 3 cartes *vote* (*pour*, *contre* et *vote blanc*). Iels veillent à préciser qu'il s'agit bien d'être pour ou contre l'interdiction de l'utilisation d'explosif pour éliminer les taupes. Attention, si tou·tes les participant·es doivent se positionner, seul·es celles et ceux qui ont assumé le rôle de député·e pourront voter la proposition de loi (les lobbyistes industriel·les et citoyen·nes doivent voter blanc).

Quand tout le monde s'est positionné, les personnes sont invitées à deviner les rôles de chacun·e dans la partie. L'animateur·trice récolte tous les votes mais ne comptabilise que les votes des **député·es**. Si la proposition de loi récolte une majorité de vote « pour », la loi est approuvée et ce sont les lobbyistes citoyen·nes qui ont gagné. En revanche, si la proposition de loi récolte une majorité de vote « contre », ce sont les lobbyistes industriel·les qui ont gagné. Les votes blancs ne sont pas comptabilisés.



Exemple

Il y a une erreur dans les votes, Emmanuelle Boulanger devait voter blanc.

### Conclusion

Les personnes sont invitées à mettre en perspective ce qui s'est joué lors de la partie et les rôles de chacun·e.

Dans ce jeu, les lobbyistes industriel·les et les lobbyistes citoyen·nes paraissent sur un pied d'égalité. Dans la réalité, la participation des lobbyistes citoyen·nes au processus d'adoption d'une loi est somme toute très limitée. Les lobbyistes industriel·les, quant à elleux, emploient de multiples méthodes et des moyens importants pour proposer des arguments et influencer la décision, en jouant sur la proximité avec les politiques (voir partie conclusive).

Le débat au Parlement est la dernière étape d'un long processus auquel les citoyen·nes ont très peu accès. Notons que seul·es les parlementaires et leurs conseiller·es participent au débat au sein de l'hémicycle.

La dernière piste d'animation apportera un éclairage sur les méthodes employées par les lobbyistes industriel·les et sur le poids des citoyen·nes dans le processus d'adoption d'une loi.

# JEU DE RÔLE : 37, RUE DU LUXEMBOURG

*Ce jeu de rôle voit les participant·es interpréter des personnages investis dans le processus de votation d'une loi européenne.*

## Objectifs

- Identifier des acteurs et actrices qui interviennent dans le processus de votation d'une loi européenne.
- Cerner les interactions qu'ils entretiennent.
- Aborder les stratégies des lobbies utilisées pour atteindre leurs objectifs.

## Matériel

- Tables et chaises afin de créer des îlots de discussion.
- Une grille d'analyse.
- Les 3 fiches *personnage*.  
*Ces fiches contiennent des informations et des questions qui aideront les participant·es à construire leur personnage. Les éléments à prendre en compte sont :*
  - *l'objectif poursuivi par le personnage,*
  - *les arguments à utiliser pour atteindre l'objectif,*
  - *les stratégies qu'il peut utiliser,*
  - *les caractéristiques personnelles du personnage,*
  - *la manière dont il va entrer en relation avec les autres.*

## Durée

1h10

## Déroulement

### ÉTAPE 1 : INTRODUCTION

L'animateur·trice introduit la séquence par ces quelques mots :

*Pour donner un aperçu des pressions auxquelles sont confronté·es les parlementaires européen·nes et du rôle joué par certain·es protagonistes dans la votation d'une loi, nous vous proposons d'improviser un jeu de rôle. Il permettra de mieux saisir les arguments, les stratégies et les interactions mobilisées par ces acteur·trices afin d'atteindre leurs objectifs.*

Certaines participant·es joueront le rôle d'acteur·trice, pendant que d'autres seront en position d'observateur·trices. Les acteur·trices vont recevoir une fiche qui établit le profil du personnage qu'ils joueront : son caractère, ses objectifs et ses manières d'interagir avec les autres. Les observateur·trices recevront une grille d'analyse leur permettant d'analyser les protagonistes et les interactions tout au long de la scène.

## ÉTAPE 2 : PRÉSENTATION DE LA SITUATION FICTIVE DANS LE QUARTIER EUROPÉEN

La scène se déroule à la Maison du Luxembourg, un restaurant situé au 37, Rue du Luxembourg à Ixelles. Il est implanté au cœur du quartier européen et est quotidiennement fréquenté par des député·es européen·nes.

Ce matin, deux député·es européen·nes ont décidé d'y prendre leur petit-déjeuner pour échanger sur une proposition de loi qui vient d'être présentée au Parlement européen et qui vise à interdire l'utilisation d'explosif pour éliminer les taupes. Ce moment d'échange leur permettra éventuellement de prendre une décision concernant le vote à venir.

Ce même matin, deux lobbyistes industriel·les spécialisé·es dans la fabrication d'explosif pour éliminer les taupes ont appris que les deux député·es européen·nes seront à la Maison du Luxembourg. Iels décident de s'y rendre pour leur parler et tenter de les convaincre de voter contre la loi, car iels craignent que celle-ci diminue fortement leurs profits.

Parallèlement, certain·es lobbyistes citoyen·nes, conscient·es des bienfaits d'une telle loi, ont décidé de se rendre à la Maison du Luxembourg pour tenter de parler aux député·es européen·nes et faire en sorte qu'iels votent en faveur de la loi.

## ÉTAPE 3 : PRÉPARATION DE LA PIÈCE DE THÉÂTRE

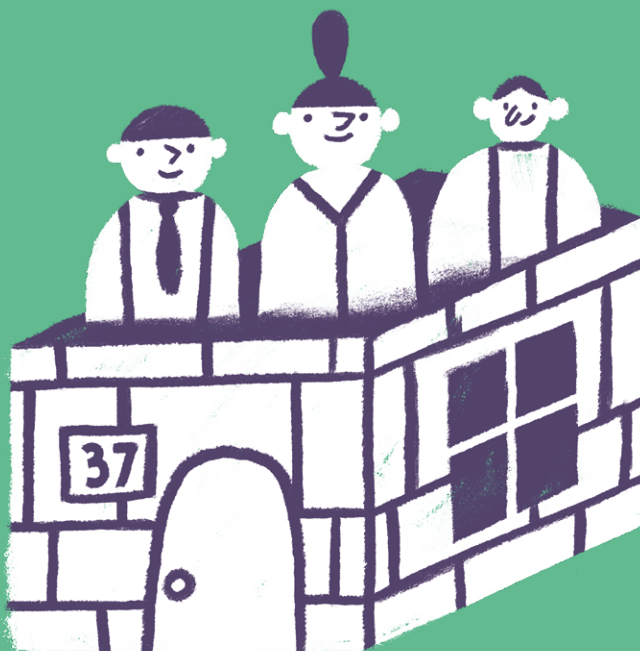
L'animateur·trice demande à 6 volontaires du groupe de former trois binômes. Chaque binôme jouera le rôle d'un des trois personnages grâce aux indications de la fiche lui correspondant.

Les autres participant·es seront à la fois spectateur·trices et observateur·trices. À l'aide de la grille, iels analyseront ce qui se joue.

L'animateur·trice laisse 15 minutes pour que les acteur·trices construisent, autour d'une table, leur personnage (nom, intérêt, arguments...) à l'aide de la fiche. Pendant ce temps, les observateur·trices découvrent leur grille d'analyse.

L'animateur·trice mettra en place la disposition de la salle (chaises, tables...). Si possible, deux tables doivent être placées à proximité et une troisième un peu plus loin derrière. Chaque table aura deux chaises qui seront occupées par les acteur·trices. Les deux lobbyistes citoyen·nes s'installeront à la troisième table.





#### ÉTAPE 4 : MISE EN SCÈNE DE LA SITUATION FICTIVE

Lorsque tout le monde est prêt, l'animateur·trice rappelle au groupe chargé de l'observation, de se concentrer sur les caractéristiques des personnages, leurs arguments, leurs stratégies et sur les interactions entre les personnages et non sur le jeu d'acteur·trice.

Iel introduit ensuite la représentation par ces quelques mots :

*À la Maison du Luxembourg, deux député·es européen·nes prennent leur petit déjeuner. Iels échantent sur la proposition de loi visant à interdire l'utilisation d'explosif pour éliminer les taupes.*

L'animateur·trice invite le binôme qui endosse le rôle de député·es européen·nes à venir prendre place sur la scène, à s'asseoir à table et à présenter quelques répliques.

Après quelques échanges et quelques minutes, iel annonce :

*Les représentant·es de l'industrie spécialisée dans la fabrication d'explosif pour éliminer les taupes arrivent dans le restaurant. Iels interpellent les député·es et leur demandent s'iels peuvent s'inviter à leur table.*

L'animateur·trice laisse ces 2 binômes échanger quelques instants, avant de proposer au binôme des lobbyistes citoyen·nes d'entrer en scène :

*Les lobbyistes citoyen·nes concerné·es par la portée de cette loi pousse la porte de la Maison du Luxembourg et sollicitent les député·es pour discuter ensemble. Faire passer cette loi est important pour elleux.*

Après quelques minutes de représentation, l'animateur·trice met fin à la scène et lance les applaudissements.

Iel demande aux député·es s'iels ont pris une décision par rapport à la loi et quelle est-elle ?

## ÉTAPE 5 : ANALYSE DE LA SCÈNE

L'animateur·trice propose d'analyser collectivement ce qui s'est passé d'abord à travers le point de vue des interprètes : les lobbyistes citoyen·nes, puis les lobbyistes industriel·les et enfin les député·es.

Proposition de questions pour soutenir les échanges :

- *Que ressentez-vous après avoir joué ce personnage ?*
- *Aviez-vous l'impression d'avoir eu suffisamment d'informations pour le faire ?*
- *Votre partenaire était-il d'accord sur les caractéristiques données aux personnages ? Avez-vous eu des désaccords ?*
- *Comment avez-vous perçu les interactions avec les autres personnages ? Avec qui était-il plus facile ou plus difficile de s'entendre ?*

Une fois que tous les groupes se sont exprimés, l'animateur·trice demande aux observateur·trices de donner leurs impressions sur ce qu'ils ont vu et leur analyse sur base de la grille proposée.

Proposition de questions pour soutenir les échanges :

- *Comment pouvez-vous décrire ce qui vient de se passer ?*
- *Quelle impression vous ont donné les lobbyistes citoyen·nes ? Les lobbyistes industriel·les ? Les député·es ?*
- *Avez-vous repéré des arguments que les personnages ont pu utiliser pour ou contre la loi ? Par qui étaient-ils amenés ?*
- *Comment les personnages sont-ils entrés en contacts ? Le dialogue était-il facile ?*
- *Qui a eu le plus d'influence ?*
- *Est-ce qu'un personnage a changé d'avis après une discussion avec un autre ? Pourquoi ?*

### Conclusion

L'animateur·trice synthétise les échanges en mettant en évidence les rôles joués par chacun·e dans le processus de création d'une loi, leurs arguments et leurs stratégies.

Pour clore le moment, l'animateur·trice pose les questions suivantes :

- *Pensez-vous que dans la réalité ça se passe comme ça ?*
- *Avons-nous, citoyen·nes, la possibilité d'orienter les lois en fonction de nos besoins et intérêts ?*

La dernière piste d'animation invitant notamment à l'analyse de la carte Schuman Show apportera un éclairage sur ces questions : les méthodes des lobbyistes et le poids des citoyen·nes dans le processus d'adoption d'une loi.

# CONCLUSION : SCHUMAN SHOW OU LOBBYING CITOYEN ?

*Une conclusion en deux temps : exploration de la carte Schuman Show et réalisation de la fresque de l'action collective.*

## Objectifs

- Identifier les méthodes utilisées par les lobbyistes industriel·les pour influencer les politiques européennes.
- Échanger sur les leviers citoyen·nes en vue d'influencer les décisions politiques.
- Faire un bilan de l'animation et des acquis.

## Matériel

- La carte *Schuman Show*.
- Le fichier d'exploitation de la carte *Schuman Show*.

## Durée

40 min

## Déroulement

### À LA DÉCOUVERTE DE SCHUMAN SHOW

L'animateur·trice dispose sur une table la carte *Schuman Show* : *À la rencontre des lobbies - Une carte du quartier européen à Bruxelles*. Les participant·es viennent s'y poster autour.

L'animateur·trice s'appuie sur des pistes du fichier d'exploitation de la carte<sup>10</sup> pour amener les participant·es à observer et à analyser la carte ; les invitant à se focaliser sur les institutions européennes. Iel peut se baser sur les informations du dos de la carte pour expliciter leur fonction générale.

Ensuite, iel invite le groupe à se focaliser sur les missions d'au moins un·e des 3 lobbyistes industriel·les, à repérer les lieux sur la carte où ils et elles exercent leur lobbying et à identifier les méthodes et stratégies utilisées (en se référant aux légendes entourant la carte).

L'animateur·trice pourra faire le lien entre ce qui ressort lors de cette analyse et la matière ressortie tout au long de l'animation. Iel peut s'appuyer sur les questions suivantes :

- *Quels liens pouvez-vous faire entre la carte et ce que vous avez pu expérimenter lors de l'atelier ?*

<sup>10</sup> Disponible en téléchargement sur le site de Cultures&-Santé.

- *Comment se concrétise le travail de lobbyiste ?*
- *Que vous inspire la présence des lobbies au sein du quartier européen, proches des institutions ?*
- *Pensez-vous que certaines entreprises que vous connaissez font du lobbying ? Si oui, lesquelles et comment ?*

## FRESQUE HUMAINE : L'ACTION COLLECTIVE POUR L'INTÉRÊT GÉNÉRAL

Les lobbies industriels interviennent et influencent des lois en fonction d'intérêts privés. Même si les politiques (député·es, commissaires...) sont censé·es représenter les citoyen·nes et être à leur service, il est souvent nécessaire de contrer l'influence marchande auprès de nos représentant·es.

L'animateur·trice pointe sur la carte, dans le coin supérieur gauche, la manifestation citoyenne qui s'y déroule et pose les questions suivantes :

- *Connaissez-vous des groupes/lobbies citoyens (associations, ONG, syndicats, collectifs de citoyen·nes) qui s'opposent aux lobbies industriels ?*
- *Avez-vous déjà été contacté·e pour être sensibilisé·e au vote d'une loi ?*
- *De quels moyens disposent les citoyen·nes pour faire opposition aux lobbies ?*

À partir des échanges, l'animateur·trice souligne que les citoyen·nes ont également des moyens de pression pour influencer les décisions et faire contrepoids aux lobbies.

Au niveau européen, les citoyen·nes disposent de trois leviers principaux pour peser sur les décisions :

- **L'initiative citoyenne européenne** : si un million de citoyen·nes européen·nes d'au moins 7 États membres soutiennent une initiative (une revendication), la Commission est tenue d'examiner la proposition. Mais elle n'est pas contrainte de donner suite à l'initiative<sup>11</sup>.
- **La Cour de justice de l'Union européenne** : si les citoyen·nes estiment qu'une loi est contraire à des traités ou qu'elle n'a pas été correctement appliquée par la Commission, les citoyen·nes européen·nes peuvent saisir la Cour et la contester.
- **Le vote aux élections européennes et nationales** : le vote pour les dirigeants et dirigeantes nationales mais aussi pour les député·es européen·nes détermine les orientations politiques de l'Union européenne.

Par ailleurs, une multitude d'**autres moyens** peuvent être mis en œuvre par les citoyen·nes et par les lobbies de l'intérêt général : l'envoi d'email aux député·es, la manifestation, la pétition, l'intervention dans un débat public,

<sup>11</sup> Par exemple, l'initiative citoyenne « Non Profit on Pandemic » demande, entre autres, à la Commission de lever les brevets des vaccins anti-covid pour les rendre accessibles à toutes.

la diffusion de tracts, la performance dans l'espace public, une campagne sur les réseaux sociaux, la grève, l'action directe, le boycott, la désobéissance civile, l'organisation d'un contre-sommet, l'infiltration dans les locaux des industries, la publication de rapports ou de documents confidentiels...

Le soutien aux lobbies citoyens qui exercent une pression auprès des acteurs et actrices politiques du quartier européen permet d'avoir plus de poids dans les négociations et les décisions de l'Union européenne. Pour n'en citer que quelques-uns : Corporate Europe Observatory, Les Amis de la Terre Europe, Amnesty International, Greenpeace, Finance Watch, Transparency International, Agir pour la Paix, Oxfam International, Attac, Financité, l'Observatoire des multinationales, Transnational Institute, Désorceler la finance, Euros For Docs, Spinwatch, LobbyControl, Alter-EU, Emmaüs International, Réseau syndical international de solidarité et de luttes, People's Health Movement Europe, Réseau européen contre la privatisation et la commercialisation de la santé et de la protection sociale...

Pour que les citoyen·nes puissent se faire entendre dans le processus de décision, il est également nécessaire d'essayer de comprendre et de s'intéresser au **fonctionnement** de l'UE, des lobbies, des processus de lois. Les député·es sont élu·es et sont censé·es représenter les citoyen·nes, il faut donc exercer une pression constante en les interpellant afin de les contraindre à poursuivre l'intérêt général. Contrer l'emprise des lobbies industriels peut paraître difficile mais être conscient·e de leur influence et en parler autour de soi sont de vrais leviers de mobilisation !

Pour clore l'animation de manière active, l'animateur·trice répartit les participant·es en deux sous-groupes de 4 ou 5 personnes et leur propose d'imaginer chacun une fresque humaine symbolisant une action collective pour contrer l'emprise du lobbying industriel.

Les sous-groupes en choisissent une et la représente en mouvement avec leur corps et éventuellement les éléments disponibles dans le local. L'animateur·trice, avec l'accord des participant·es, peut alors prendre une photo en souvenir de l'animation.

### 🗨️ Conclusion

L'animation peut se conclure en demandant au groupe ce qu'il a pensé et retenu de l'animation, tout en sondant la suite qui pourrait lui être donnée :

- *Comment vous sentez-vous après l'animation ?*
- *Qu'est-ce qui vous a le plus marqué ?*
- *Que retenez-vous de l'animation ?*
- *Comment pourrait-on poursuivre la réflexion ?*



Voici une liste de ressources permettant de prolonger la réflexion sur les thèmes du kit : le processus de décision politique au sein de l'Union européenne, les lobbies et le lobbying industriel dans les processus de décision politique.

## À faire :

**Lobby tour**, Agir pour la paix  
[agirpourelapaix.be](http://agirpourelapaix.be)

## À voir :

**Lobby or not lobby**, Data gueule, juin 2014 [2'49"]  
[youtu.be/9PHxPVumz\\_4](https://youtu.be/9PHxPVumz_4)

**Karambolage : l'Union européenne**, Pose Clef, juin 2020 [8'58"]  
[youtu.be/i3tB8Hv0yzi](https://youtu.be/i3tB8Hv0yzi)

**Brussels business**, Libération films, 2012 [85']

**Ami des lobbies**, Jeremy Bismuth, Youtube, 2019 [série]  
[youtube.com/c/Amideslobbies/featured](https://youtube.com/c/Amideslobbies/featured)

**Parlement** (série télévisée), France télévision, 2020 [10 x 26']

## À écouter :

**Bruxelles, Capitale des lobbies**, émission par Lora Verheecke sur Radio Panik, 2017  
[radiopanik.org/emissions/bruxelles-capitale-des-lobbies](https://radiopanik.org/emissions/bruxelles-capitale-des-lobbies)

## À Lire :

**Lobby Planet Bruxelles**, Corporate Europe Observatory et l'Observatoire des Multinationales, octobre 2017  
[corporateeurope.org](https://corporateeurope.org)

**Osez le plaidoyer pour la santé ! Balises pour une démarche communautaire**, Cultures&Santé, 2019  
[cultures-sante.be](https://cultures-sante.be)

**De la colère à l'action collective. Le community organizing comme source d'inspiration**, Periferia asbl Bruxelles, 2017  
[periferia.be](https://periferia.be)

D'autres ressources sont proposées dans le fichier d'exploitation de la carte *Schuman Show*.



[www.cultures-sante.be](http://www.cultures-sante.be)