



En partenariat avec



analyse

Par **Pierre Razoux**, directeur académique de la Fondation méditerranéenne d'études stratégiques (FMES) et auteur de nombreux ouvrages de référence, mais aussi de plusieurs *wargames* publiés ces dernières années (*Bloody Dawns – The Iran-Iraq War* chez High Flying Dices Games et *Fitna – Global War in the Middle East* chez Nuts Publishing). Membre du réseau Serious Games Network France, il anime un atelier mensuel de *wargaming* professionnel au sein de la FMES.

Photo ci-dessus :
Plateau du jeu *Suprématie 2050*, un *serious game* développé par Pierre Razoux qui met en scène l'Union européenne, la Chine, la Russie et les États-Unis, et dont le but est de devenir la puissance la plus prestigieuse en l'espace de 30 ans. L'enjeu est de simuler les rivalités stratégiques, chacun ayant des objectifs propres, en amenant chaque participant à développer les différents vecteurs de la puissance : militaire, économie, spatial, ressources, prestige...
(© Thomas Delage)



De l'utilité du *wargaming*

Depuis 2015, la pratique du *wargame* a connu un regain d'intérêt en France dans le monde de la défense car elle permet d'explorer des scénarios prospectifs qui paraissent jusque-là très improbables. Ce succès s'explique aussi par la dimension pédagogique des *wargames* qui permettent de stimuler l'agilité intellectuelle des participants en les forçant à prendre des décisions et à réfléchir comme leurs adversaires potentiels.

Pendant longtemps, la pratique professionnelle des *wargames* a souffert d'un manque de notoriété en France, car elle était considérée comme un aimable divertissement réservé à quelques fanatiques d'histoire militaire et autres collectionneurs de figurines. Pour les journalistes, les universitaires et les décideurs institutionnels, cette pratique fleurait bon les soldats de plomb et les « bacs à sable » des anciennes écoles militaires. Pour les responsables militaires, inquiets de devoir sortir de leur zone de confort à travers un outil dont ils ne maîtrisaient ni tous les paramètres, ni l'issue du scénario, les *wargames* dégageaient une odeur de risque et de poussière. À l'heure des jeux informatiques, rares étaient ceux qui savaient que les *wargames* se déclinaient toujours en boîte de jeux classiques avec des règles parfois complexes, venant

neuf fois sur dix d'outre-Atlantique. Seule une infime minorité savait que ces éditeurs anglosaxons instrumentalisaient leurs *wargames* « contemporains » pour transmettre de manière subliminale quelques messages bien calibrés à un public conquis d'avance. Citons-en quelques exemples : au début des années 1980, à la fin de la guerre froide, un groupe aéronaval de l'US Navy était quasi-indestructible... à moins de l'attaquer à coup de bombes atomiques, de nuées de bombardiers Backfire ou de vagues de sous-marins d'attaque (série *Sixth Fleet* de Victory Games) ! Dans la même veine, une division blindée américaine pouvait contenir à elle seule un corps blindé soviétique trois fois plus étoffé, compte tenu de l'excellence de l'armement américain (NATO *Front* de SPI, ou série *World War III* de GDW). Les messages étaient simples : vous pouvez compter sur l'Oncle

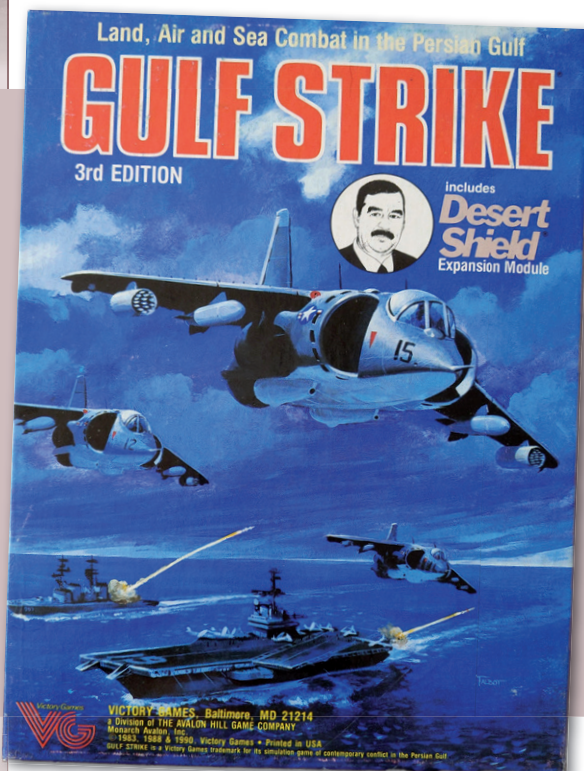
Anticiper les guerres

Sam, mais il faut accroître les budgets de l'US Navy et de l'US Army pour contrer la menace soviétique et vous attendre à des frappes nucléaires tactiques pour repousser l'agresseur communiste ! Auprès des intellectuels européens de la gauche bien-pensante, cette instrumentalisation du *wargame* à des fins de propagande avait durablement cloué le cercueil d'un outil pédagogique pourtant connu et pratiqué depuis deux siècles. Dès lors, et depuis 2014-2015, pourquoi la pratique du *wargame* professionnel a-t-elle connu un regain d'intérêt spectaculaire en France, tout particulièrement dans la sphère institutionnelle liée à la défense ? Pour répondre à cette question, il convient d'en poser quatre autres.

objectifs réels — et non pas ceux espérés pour satisfaire une vision politiquement correcte du monde. Prenons un exemple très concret : lors d'ateliers organisés autour de mon *wargame* « *Fitna* » [« schisme », en arabe] (1) centrés sur la situation prospective post-Daech en Syrie et en Irak, les participants vont s'imprégner des objectifs réellement recherchés par les régimes syrien et irakien, par l'Iran, la Russie, la Turquie, les monarchies du Golfe, Israël ou bien encore les États-Unis ; ils vont tout faire ensuite pour les atteindre, n'hésitant pas à nouer les ententes les plus improbables, comme dans la réalité. Ce qui est pédagogiquement important, c'est que tous les acteurs peuvent perdre, et la plupart peuvent gagner, comme dans la vraie vie ; ce n'est donc pas un jeu à somme nulle. À l'issue de ces ateliers organisés au sein de la FMES, les participants ressortent tous avec le même constat : « Nous décrypterons désormais différemment les informations en provenance du Moyen-Orient et nous comprenons vraiment l'enjeu des interactions entre acteurs régionaux ! » Ce procédé est bien évidemment

Ci-contre :

Boîte du *wargame* *Gulf Strike* (3^e édition). Alors que les États-Unis utilisent les *wargames* depuis de nombreuses années, le Pentagone avait commandé plusieurs dizaines d'exemplaires de *Gulf Strike* en 1990, lors de l'invasion du Koweït par Saddam Hussein, afin de tester les différentes options de l'opération « Tempête du Désert ». C'est également grâce aux *wargames* que les Américains définirent leur stratégie en 2003 pour faire chuter le dirigeant irakien. (© Victory Games)



“ Cet outil pédagogique présente également l'avantage de mettre les participants dans « la tête de l'autre » (adversaire, partenaire ou allié) pour comprendre ses objectifs réels — et non pas ceux espérés pour satisfaire une vision politiquement correcte du monde. ”

Qu'est-ce qu'un *wargame* aujourd'hui ?

Au-delà des jeux de stratégie classiques (échecs, dames, go), le *wargame* est une forme élaborée de simulation stratégique, opérative ou tactique (en fonction du niveau de réflexion que l'on souhaite stimuler) qui recrée une situation de confrontation armée passée, présente ou potentiellement future. Quels que soient le thème, la méthode et le support (jeu de plateau ou programme informatique), l'enjeu consiste à placer les participants dans un environnement suffisamment réaliste et immersif pour améliorer la qualité de leur prise de décision dans l'incertitude, en les contraignant à des choix difficiles compte tenu de moyens limités (en nombre d'unités combattantes par exemple), mais aussi de contraintes opérationnelles et politiques reproduisant au plus près celles de la réalité. Contrairement aux échecs ou aux dames, chaque participant dispose de forces et d'appuis différents de ceux de ses adversaires ; il doit donc optimiser leur emploi en fonction du scénario retenu et des conditions de victoire associées. Cet outil pédagogique présente également l'avantage de mettre les participants dans « la tête de l'autre » (adversaire, partenaire ou allié) pour comprendre ses

transposable à d'autres théâtres de crises avérés (bande Saharo-Sahélienne, Corne de l'Afrique) ou potentiels (Europe orientale, Caucase, Baltique, Corées, Asie du Sud, océan Indien, mer de Chine). Il suffit pour cela de réunir des experts de la zone aguerri à la pratique du *wargame*, pour qu'ils adaptent à la zone souhaitée un système qui a fait ses preuves ou tout autre système pertinent issu de *wargames* commerciaux. À titre d'exemple, la FMES proposera à partir de 2022 des ateliers *wargaming* centrés sur la confrontation en océan Indien entre marines américaine, chinoise et indienne, renforcées de leurs alliés respectifs. Même constat avec un autre *wargame* que j'ai conçu, qui sera bientôt commercialisé et qui s'apparente davantage à un jeu de plateau : *Suprématie 2050* permet à des équipes représentant les États-Unis, la Chine, l'Union européenne ou la Russie d'explorer les rivalités stratégiques entre ces quatre grandes puissances au cours des trente prochaines années et ce dans tous les domaines : économique, géopolitique, militaire, technologique, maritime, spatial, prestige, contrôle des ressources. Cette simulation prospective connaît un vif succès au sein de la FMES de même qu'auprès de plusieurs acteurs institutionnels, quelle que soit l'origine professionnelle des participants. Elle démontre qu'avec une réelle ambition et des moyens adaptés, l'Union européenne peut parfaitement tenir la dragée haute aux Américains et aux Chinois.



Le wargame a-t-il été utile dans l'histoire récente ?

C'est le Grand État-Major prussien qui a le premier esquissé les bases modernes du wargame au XVIII^e siècle, suivi par Napoléon, avec un certain succès. Après la grande boucherie de la Première Guerre mondiale, qui mit en évidence les limites du wargame (seules la masse et la puissance de feu prévalaient alors

séances de wargames se révélèrent cruciales en ce qu'elles permettront à une génération d'amiraux et de capitaines de vaisseau de se connaître, de réfléchir et d'interagir ensemble. Les Britanniques leur emboîteront le pas pour concevoir les débarquements de 1943 et 1944 en Europe. Les Soviétiques seront plus réticents, comprenant que la pratique des wargames pouvait révéler les failles d'une

une aimable activité ludique. De leur côté, les stratèges de l'OTAN pratiquent assidument les wargames pour simuler un conflit conventionnel avec le Pacte de Varsovie, mais sans les militaires français, Paris ayant quitté le commandement intégré de l'Alliance en 1966. Chaque plan d'opération de l'OTAN doit d'ailleurs être validé par des wargames.

Une fois encore, c'est l'armée américaine qui prouve l'intérêt du wargame en 1990. Dès l'invasion du Koweït par Saddam Hussein, le Pentagone achète plusieurs dizaines d'exemplaires du wargame commercial *Gulf Strike* (Victory Games) conçu par Mark Herman, un analyste visionnaire, testant l'opération « Tempête du désert » sous toutes ses coutures. De même, c'est grâce aux wargames que le Pentagone va définir la meilleure stratégie pour abattre Saddam Hussein en 2003, remettant en cause les plans initialement élaborés par les officiers d'état-major américains pour définir la manœuvre qui mettra à terre le dictateur irakien de manière spectaculairement rapide. Aujourd'hui, un jeu comme *Fitna* ambitionne de faire de même pour les conflits en cours et futurs au Moyen-Orient.

“ L'immense avantage du wargame, c'est que l'on peut tester toutes les stratégies, même les plus audacieuses, sans risquer la moindre vie humaine. ”

aux yeux des états-majors), ce sont les États-Unis qui reprennent le flambeau au début des années 1920 au sein du Naval War College de Newport. Ce dernier reste aujourd'hui encore l'un des centres névralgiques du wargame professionnel. Jusqu'en 1941, les stratèges de l'US Navy vont simuler les modalités d'un conflit majeur avec le Japon, testant systématiquement toutes les options, ce qui leur permettra de mettre au point la stratégie qu'ils appliqueront avec succès de 1942 à 1945. Même s'ils se tromperont sur certains aspects tactiques (minoration du rôle de l'aviation embarquée, des torpilles et du combat de nuit) et si le déroulement des opérations divergera quelque peu de la stratégie préétablie, ces innombrables

stratégie très idéologisée. Les Allemands et les Japonais s'y adonneront en privilégiant toutefois le niveau opératif, laissant de côté les dimensions stratégiques et logistiques pourtant cruciales. Mais il leur était difficile de contredire leurs dictateurs...

En France, le syndrome de la Ligne Maginot dans les années 1930, puis la sacralisation de la « dissuasion nucléaire » à partir des années 1950, ont asséché la pratique du wargame professionnel, perçu comme une bizarrerie anglo-saxonne. Ce sentiment négatif sera renforcé par la diffusion de wargames commerciaux au tournant des années 1960-1970. Pour ceux qui pensent alors la guerre en France, le wargame devient

Pourquoi le wargame connaît-il un regain d'intérêt aujourd'hui en France ?

Tout d'abord, parce que nous sommes entrés dans une ère de profonde incertitude stratégique, où tout semble de nouveau possible. 2014 a été l'année-charnière : annexion de la Crimée, invasion de l'Ukraine, expansion de Daech, réveil militaire de la Chine. Dès lors, l'étude de scénarios jugés hier improbables redevient d'actualité. Et les wargames se révèlent un formidable outil pédagogique bien adapté pour répondre à la question : « que se passerait-il, si... ? » Dans l'esprit des militaires, ce facteur d'incertitude réhabilite l'acceptation de l'usage de dés propre au wargame, ces dés reproduisant l'incertitude et les frictions du combat. L'immense avantage du wargame, c'est que l'on peut tester toutes les stratégies, même les plus audacieuses, sans risquer la moindre vie humaine. De ce point de vue, il est nécessaire d'analyser les résultats obtenus sur un nombre significatif de parties avant d'en tirer des conclusions opératives (2).

Ce regain d'intérêt est dû également au fait que l'on assiste en France à la multiplication d'initiatives visant à promouvoir



Photo ci-contre :

Fitna — mot arabe qui signifie « schisme » — est un wargame créé par Pierre Razoux, comportant dix scénarios historiques et hypothétiques permettant notamment aux joueurs de simuler la guerre contre l'État islamique, la confrontation entre les sunnites et les chiites, ainsi que l'intervention russe, turque, israélienne ou occidentale dans la région. (© Pierre Razoux)

Anticiper les guerres

la pratique professionnelle du *wargame*. Citons-en quatre. La première a permis la mise en place d'ateliers consacrés aux *wargames* au sein de l'Institut de recherche stratégique de l'École militaire (IRSEM), puis de la FMES ; ces ateliers permettent aux participants de tester par exemple ce qui pourrait se passer dans une Syrie post-Daech ou un Irak replongeant dans la guerre civile, dans une Ukraine basculant dans une guerre totale, en cas d'affrontement entre Israël et l'Iran, ou bien en cas d'escalade militaire entre Washington et Téhéran pour le contrôle de l'Irak ou du détroit d'Ormuz. En 2019, les participants de ces ateliers ont pu envisager et tester les conséquences d'un affrontement régional à Oman en cas de disparition du sultan Qaboos, un scénario qui a bien failli se produire début janvier 2020 après le décès du sultan !

La seconde initiative a débouché sur la création de l'association Serious Games Network France (SGN-F) (3), à l'initiative de Patrick Rueschtmann, qui fédère des professionnels de tous horizons. Cette association très dynamique développe le *wargame* et les jeux sérieux (*serious games*) en direction d'une large

au système *Card Driven* (4) et à prendre des décisions : l'inverse de ce que la vie politique et médiatique nous montre quotidiennement. La quatrième et dernière initiative synthétise les trois autres à travers la mise en place d'une convention française annuelle consacrée au *wargaming* professionnel et autres *serious games*, à l'instar des fameuses conventions américaine (Connections US) et britannique (Connections UK) (5).

Quelle est la recette de ce succès ?

Elle tient au fond en quelques mots : bon *timing*, pédagogie, persuasion et concentration des efforts. Si les tentatives précédentes de sensibilisation au *wargame* avaient échoué à atteindre la masse critique permettant de dépasser le seuil de défiance, c'est sans doute qu'elles étaient éparpillées et qu'elles s'étaient concentrées sur une approche visant uniquement la base et non pas le sommet. Citons la mise en place de clubs de *wargames* dans les écoles d'officiers ou les universités fonctionnant le soir ou le week-end, renforçant ainsi la perception de leur caractère ludique jugé par là même « peu sérieux ».

“L'essentiel ne consiste plus à représenter un affrontement de la manière la plus détaillée possible, mais à simplifier les mécanismes pour permettre aux joueurs de se concentrer sur la stratégie et l'effet final recherché, le tout dans un contexte historique ou géopolitique crédible, avec des systèmes de jeu forçant les joueurs à prioriser leurs actions et à prendre des décisions : l'inverse de ce que la vie politique et médiatique nous montre quotidiennement.”



audience, très au-delà de la seule sphère militaire. La troisième initiative s'illustre par la naissance de ce que l'on pourrait qualifier « d'école française du *wargame* », grâce à la montée en puissance d'éditeurs français du *wargame*, tels Nuts Publishing, Hexasim ou bien encore Vae Victis. Les concepteurs d'aujourd'hui n'hésitent plus à s'affranchir des codes anglo-saxons pour promouvoir des jeux plus fluides, dynamiques, simples et réactifs, sur des thématiques novatrices. Ils n'hésitent pas non plus à simuler des conflits futurs, fussent-ils politiquement incorrects. L'essentiel ne consiste plus à représenter un affrontement de la manière la plus détaillée possible, mais à simplifier les mécanismes pour permettre aux joueurs de se concentrer sur la stratégie et l'effet final recherché, le tout dans un contexte historique ou géopolitique crédible, avec des systèmes de jeu forçant les joueurs à prioriser leurs actions (notamment grâce

Au contraire, la démarche actuelle a consisté à approcher, expliquer et convaincre en même temps la base, les strates intermédiaires et le sommet de la hiérarchie militaire et institutionnelle, avec un narratif pédagogique cohérent. À cet égard, les réseaux tissés patiemment par la FMES et l'association SGN-F ont permis de sensibiliser en parallèle le Secrétariat général de la défense et de la sécurité nationale, l'Académie du renseignement, les écoles de formation d'officiers, les écoles d'état-major, l'École de guerre, le Centre des hautes études militaires, les états-majors, les services d'analyse du ministère des Armées et de nombreux généraux et amiraux qui savent que « tout est redevenu possible » dans un monde chaque jour plus imprévisible. Au-delà des acteurs institutionnels, ces ateliers s'adressent désormais à un très large public : journalistes, élus locaux, chefs

Photo ci-contre :

Selon Pierre Razoux (ici au centre), le *wargame* est un outil permettant de rejouer un conflit passé ou aidant à comprendre un conflit présent ou futur et dont le principal avantage est le droit à l'erreur, qui autorise le joueur à tester toutes les stratégies et hypothèses possibles pour essayer notamment de comprendre comment raisonnent les belligérants. (© Pierre Razoux)



Anticiper les guerres



d'entreprises, universitaires, chercheurs. C'est cette « fertilisation croisée » qui a sans doute permis à cette nouvelle pratique du *wargame* de germer. Tout comme le fait d'insister pour que ces ateliers se déroulent aux heures de travail, et non plus le soir ou le week-end, pour montrer qu'il s'agit là d'une activité pédagogique et réflexive s'inscrivant totalement dans un cadre de formation professionnelle et intellectuelle. Cette même approche est en train de porter ses fruits dans le monde de l'entreprise, de l'analyse économique, du renseignement et même dans l'université.

“ Si la pratique du *wargame* semble se développer en France depuis quelques années, c'est parce qu'un nombre croissant de responsables civils et militaires comprennent que cette pratique permet de stimuler l'agilité intellectuelle qui concourt indubitablement au renforcement du leadership (par l'analyse et la prise de décision), de la prospective et de l'esprit d'anticipation. ”

Au fond, si la pratique du *wargame* semble se développer en France depuis quelques années, c'est parce qu'un nombre croissant de responsables civils et militaires comprennent que cette pratique permet de stimuler l'agilité intellectuelle qui concourt indubitablement au renforcement du leadership (par l'analyse et la prise de décision), de la prospective et de l'esprit d'anticipation (notamment après les attentats de 2015). La présence visible et active d'un atelier et d'une table ronde consacrés aux *wargames* lors de la « Fabrique Défense » — véritable « salon de l'étudiant » des métiers de la défense tenu sous le patronage de Florence Parly, ministre française des Armées — en est la démonstration flagrante.

Pierre Razoux



Notes

(1) *Fitna - Global War in the Middle East* (2020) de Pierre Razoux, disponible chez Nuts Publishing (<https://www.nutspublishing.com/eshop/fitna-en>).

(2) Pierre Razoux, « De l'utilité des *war studies* et du *wargaming* pour décrypter les dilemmes stratégiques au Levant », FMES, juin 2020 (<https://fmes-france.org/de-lutilite-des-war-studies-et-du-wargaming-pour-decrypter-les-dilemmes-strategiques-au-levant-par-pierre-razoux/>).

(3) www.sgnfr.wordpress.com.

(4) Chaque joueur ne dispose que de quelques cartes seulement lors de chaque tour pour créer des événements, prendre des renforts, lancer des offensives et les appuyer avec des appuis offensifs ou défensifs ; bref, il ne peut pas bouger tous ses pions ni combattre avec toutes ses unités.

(5) Contrairement aux Européens, Américains et Britanniques ne s'interdisent pas d'organiser un atelier consacré aux risques d'escalade nucléaire dans le cadre de leur stratégie de dissuasion globale. C'est ce qui a poussé le gouvernement britannique à ordonner en 2021 l'augmentation du nombre de ses têtes nucléaires militaires.

Photo ci-dessus :

Des membres de l'US Naval War College (NWC) écoutent les explications pendant une reconstitution de la bataille du Jutland au NWC de Newport. Le département de *Wargame* du NWC constitue une partie intégrante du *College* depuis 1887 et demeure la première organisation de jeu au monde, organisant environ 50 événements par an. (© US Navy/James E. Foehl)

DÉCOUVREZ SANS TARDER LES ATELIERS WARGAME & SERIOUS GAME

Ateliers mensuels gratuits (à Toulon) ou sur devis pour des ateliers d'équipe.
N'attendez plus pour vous former à la prise de décision de manière ludique et éclairée!
Rens./Inscription : www.fmes-france.org