

WAR GAMES SERIOUS GAMES



FMES
Fondation Méditerranéenne
d'Études Stratégiques

LE MOT DU CONCEPTEUR



PIERRE RAZOUX

*Directeur académique
de l'institut FMES*
p.razoux@fmes-france.org

Les WARGAMES et SERIOUS GAMES sont des outils pédagogiques innovants qui intéressent tout autant les armées et les institutionnels que les universités, les grandes écoles et le monde de l'entreprise. Ces outils connaissent un vrai succès sur la scène internationale, a fortiori depuis 2014 lorsqu'il est apparu que le contexte stratégique se caractérisait désormais par une extrême incertitude et imprévisibilité. Si vous êtes curieux et ouvert d'esprit, que vous souhaitez mieux comprendre le monde qui nous entoure et les rapports de force qui le façonnent, mais aussi interagir avec les autres participants tout en remettant en cause vos certitudes, participez à cette expérience qui vous marquera durablement.

Docteur habilité à diriger les recherches, Pierre RAZOUX a dirigé jusqu'à son arrivée à la FMES le domaine « Europe / Russie / Méditerranée / Moyen-Orient » à l'Institut de Recherche Stratégique de l'Ecole Militaire. Il a dirigé auparavant le programme « Afrique du Nord / Moyen-Orient » au Collège de Défense de l'OTAN, après avoir servi à la Délégation aux Affaires Stratégiques du ministère de la Défense. Expert reconnu du Moyen-Orient et du bassin méditerranéen, il enseigne à Science Po, HEC, à l'université Paris-Dauphine, à l'école de guerre et au Collège de Défense de l'OTAN. Il a navigué sur plusieurs navires dont le porte-avions Charles de Gaulle. Il est l'auteur de nombreux ouvrages de référence (notamment Tsahal, La guerre Iran-Irak, Le Siècle des as) récompensés par plusieurs prix littéraires. Concepteur de wargames, il a mis en place des ateliers dédiés au profit d'acteurs universitaires et institutionnels.



Qu'est ce qu'un

SERIOUS GAME ?

Les SERIOUS GAMES (ou « jeux sérieux ») simulent l'ensemble des domaines de la conflictualité et de la gestion de crise sous une forme plus simple.



Apprendre et réfléchir en jouant, en testant des options et des stratégies, avec un « droit à l'erreur » puisqu'aucune vie n'est réellement en jeu



Forme au commandement en contraignant les participants à prendre des décisions et à prioriser leurs actions

SUPREMATIE 2050

Cet atelier met en scène **l'Union européenne, la Chine, la Russie et les États-Unis**, dont le but est de devenir la puissance dominante en l'espace de 30 ans. L'enjeu est de simuler les rivalités stratégiques, chaque puissance ayant des objectifs propres, en amenant chaque participant à développer les différents vecteurs de la puissance : militaire, économie, spatial, ressources, prestige... Les participants ont ainsi l'opportunité de pratiquer les relations internationales et de réaliser la multitude des paramètres et scénarios qui conditionnent la réussite dans le jeu des rivalités de puissance.

Qu'est ce qu'un

WARGAME ?

Il s'agit d'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, 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 et de contraintes opérationnelles qui reproduisent au plus près celles de la réalité.

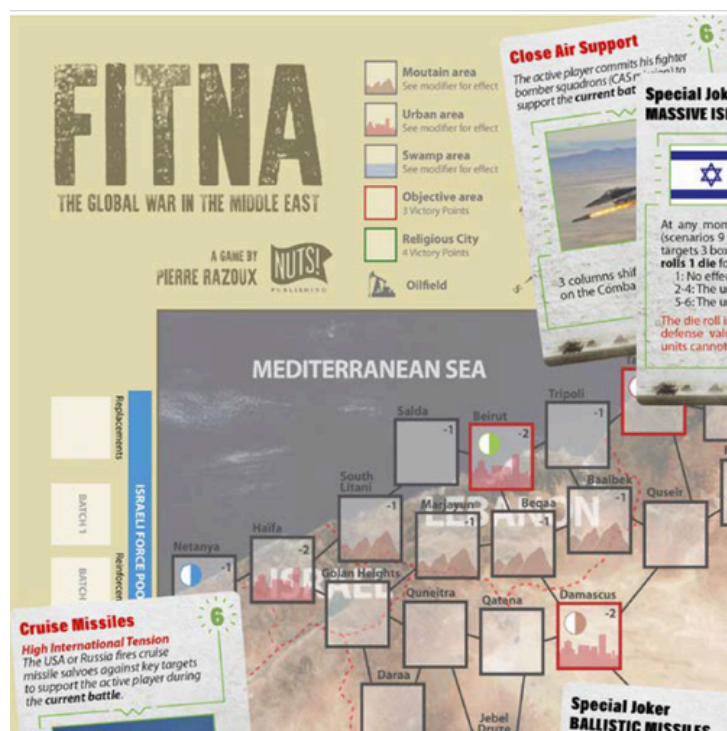
Chaque participant dispose de forces et d'appuis différents de ceux de ses adversaires ; il doit donc optimiser leur emploi en fonction du scénario retenu et des conditions de victoire associées. Cet outil pédagogique présente également l'avantage de mettre les participants « dans la tête de l'autre » – *adversaire, partenaire ou allié* – pour comprendre ses objectifs réels.

PLUSIEURS SCÉNARIOS :

- **INDO-PACIFIQUE** (ALINDIEN)
- **SYRIE** (FITNA)

DISPONIBLES EN 2025 :

- **MER DE CHINE**
- **ARCTIQUE / BALTIQUE**
- **MÉDITERRANÉE ORIENTALE**



Stimuler l'agilité intellectuelle des participants en les forçant à réfléchir comme leurs adversaires et leurs rivaux



Décrypter les conflits et mieux comprendre notre environnement stratégique



ATELIERS SUR MESURE **TEAM-BUILDING**

Les Wargames et Serious games aident les entreprises à anticiper les risques, à élaborer des stratégies d'expansion internationale, à gérer les crises et à renforcer leur résilience organisationnelle en simulant des scénarios réalistes. Ils répondent aujourd'hui à un besoin crucial de former les effectifs qui font face à une actualité internationale de plus en plus riche et complexe.

JEU D'ÉQUIPE

Collaboration et travail d'équipe : Les wargames et Serious games nécessitent une collaboration étroite entre les membres de l'équipe pour atteindre les objectifs fixés. En travaillant ensemble pour développer des stratégies et des tactiques, les participants peuvent renforcer leurs compétences en matière de travail d'équipe et apprendre à exploiter les forces de chacun.



PUBLIC CIBLE

INDUSTRIELS CADRES OPÉRATIONNELS DIPLOMATES
JOURNALISTES INGÉNIEURS INSTITUTIONNELS

Pour plus d'informations, contactez mc.debray@fmes-france.org ou le 04.94.05.55.55