

WAR GAMES SERIOUS GAMES



FMES
Fondation Méditerranéenne
d'Études Stratégiques

LE MOT DU CONCEPTEUR



PIERRE RAZOUX

*Directeur académique
de l'institut FMES*

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

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.

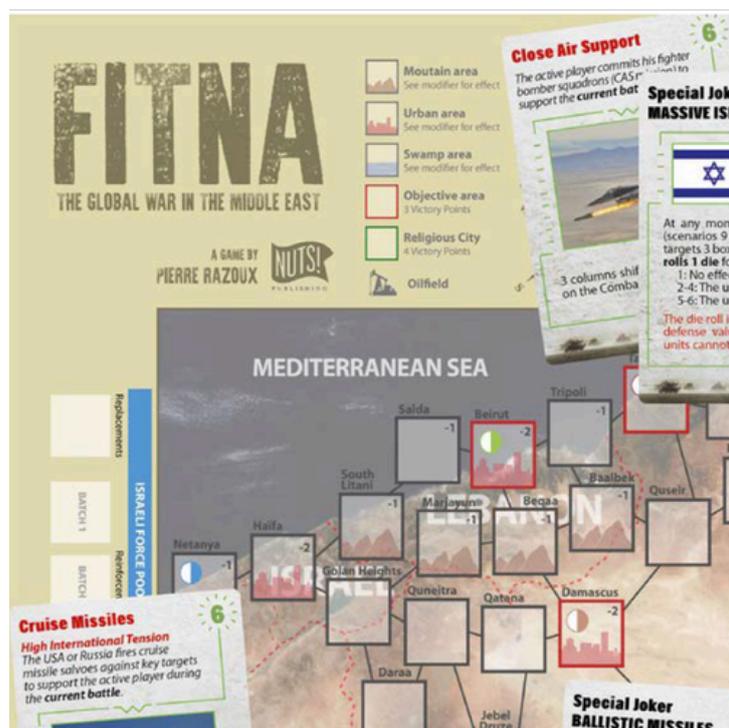
Chaque participant dispose de forces et d'appuis différents de ceux de ses adversaires ; il doit donc optimiser leur emploi en fonction du scénario retenu et des conditions de victoire associées. Cet outil pédagogique présente également l'avantage de mettre les participants « dans la tête de l'autre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

PLUSIEURS SCÉNARIOS :

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

DISPONIBLES EN 2025 :

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



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



Décrypter les conflits et mieux comprendre l'environnement stratégique contemporain

ATELIERS SUR MESURE

FORMATION & TEAM-BUILDING

Les Wargames et Serious games aident les entreprises et autres acteurs 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.



4 heures



4-16 participants



4 équipes

LE DÉROULÉ

Après une brève explication des règles et une présentation du jeu, les équipes découvrent leur fiche d'objectifs avant de débiter la partie. Présent tout au long du jeu, l'animateur veille à son bon déroulement et guide les interactions. Une pause est prévue à mi-parcours, permettant aux participants d'ajuster leur stratégie. En fin de session, un décompte des points détermine l'équipe gagnante. Un débriefing final avec l'animateur permet ensuite aux joueurs de prendre du recul par rapport à leurs choix et actions.

PUBLIC CIBLE



Ouvert à tous, entreprises, comités de direction, comités exécutifs...

- Cadres et managers
- Équipes opérationnelles
- Journalistes et analystes
- Ingénieurs
- Collaborateurs des fonctions supports (marketing, finance, juridique, IT, etc.)
- Fonctionnaires
- Diplomates

PRÉ-REQUIS

Aucune expertise préalable n'est nécessaire. La formation s'adresse à toute personne curieuse de découvrir des outils de réflexion innovants et désireuse d'améliorer sa compréhension des dynamiques organisationnelles et stratégiques.

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES



Développement de compétences en stratégie et leadership.



Amélioration des processus décisionnels en contexte dynamique.



Renforcement des compétences en relations internationales et gestion des conflits.



Collaboration : mobiliser les forces individuelles au sein d'une équipe pour atteindre des objectifs collectifs.

FORMULES

* UN ATELIER DE WARGAME OU SERIOUS GAME

Une session de serious game ou wargame sur une demi-journée, offrant aux participants une immersion stratégique et interactive. Idéal pour développer la prise de décision, la collaboration et l'adaptabilité en équipe.

* DEUX ATELIERS SIMULTANÉS

Deux ateliers réalisés simultanément sur une journée, permettant aux grandes équipes de bénéficier de cette expérience. Une approche idéale pour les équipes souhaitant renforcer leur cohésion et tester leur approche de gestion de crise et de leadership.

* FORMULE SUR MESURE

Une formule personnalisée, adaptée aux besoins et attentes de votre entreprise : en fonction de vos objectifs, nous composons un programme sur mesure pouvant inclure différents wargames, conférences, ou des sessions réparties sur plusieurs jours pour offrir une expérience à forte valeur ajoutée. Il est également possible d'organiser une journée géopolitique, composée de conférences, d'un déjeuner-débat, et d'un atelier de wargame ou de serious game.

SCÉNARIOS

SERIOUS GAME

• SUPRÉMATIE 2050

WARGAMES

- INDO-PACIFIQUE (ALINDIEN)
- SYRIE (FITNA)
- MÉDITERRANÉE ORIENTALE (MEDOR)

DISPONIBLES PROCHAINEMENT

- MER DE CHINE
- ARCTIQUE / BALTIQUE



Pour plus d'informations, contactez Mme Marie Caroline Debray à l'email suivant : mc.debray@fmes-france.org