

Les « jeux de guerre » pris au sérieux par les états-majors pour tester leurs stratégies

Le premier forum français du « war gaming » s'est récemment déroulé à l'École militaire à Paris.

ALAIN BARLUET [@abarluet](#)

DÉFENSE Les six joueurs sont penchés sur une carte du Levant, tandis que la pression monte. La partie bat son plein, et la guerre aussi, sur les décombres de Daech. Chaque participant représente un pays, ou un acteur, de la région (Syrie, Turquie, Iran, Irak, Russie...). Il dispose des forces réelles du pays (en termes de fantassins, de chars, d'artillerie, d'avions...) et poursuit ses propres objectifs stratégiques. Les milices et Daech sont « joués » à tour de rôle par ceux qui campent autour de la table. Le jeu, intitulé *Fitna*, est actionné par des cartes. Celles-ci fixent à chacun ses missions, constituent des atouts (frappes aériennes, tirs de missiles, pose d'engins explosifs improvisés) et peuvent venir bouleverser le scénario par des événements imprévus (coup d'État, utilisation d'armes chimiques, révoltes locales...). Les dés qui roulent sur la table viennent pondérer le rapport de forces objectif des protagonistes grâce à une grille (appelée table de combat) : c'est le « brouillard de la guerre », bien connu des militaires, qui savent que la victoire sur le terrain n'est jamais acquise d'avance.

Scénarios d'engagement

Ces passionnés de « jeux de guerre » n'étaient qu'une poignée, il y a dix-huit mois encore, à se retrouver régulièrement à l'École militaire. Ils étaient deux cents lundi dernier, dans le grand amphithéâtre Foch, pour la première édition du forum français du « war gaming et des serious games ». Sous l'œil attentif des stratèges militaires, qui prennent ces aficionados très au sérieux et cherchent à s'approprier leurs « jeux de guerre » pour tester leurs scénarios d'engagement. Le Centre des hautes études militaires (Chem), la pépinière des colonels « à haut poten-



Des passionnés de jeux de guerre se sont retrouvés au King's College, le 5 septembre, à Londres. SERIOUS GAMES NETWORK FRANCE

tiel », consacre désormais une journée au *war gaming*.

« Ces jeux sont des outils immersifs, pédagogiques et prospectifs », explique Pierre Razoux, concepteur de *Fitna* et directeur de recherche à l'Institut de recherche stratégique de l'École militaire (Irsem), à l'origine du forum de cette semaine. « On peut se placer du point de vue de l'intérêt stratégique de chacun des acteurs qui peut-être convergent ou divergent selon le contexte », explique ce spécialiste du Proche et du Moyen-Orient.

Comme dans la réalité, les puissances ne peuvent pas agir sur tous les fronts en même temps et doivent faire des choix, parfois difficiles ou dépourvus de toute considération morale. Si je suis le régime syrien, comment conserver à la fois le soutien des Russes et des Iraniens ? En tant qu'Israélien, ai-je intérêt à mener une offensive en Syrie ou au Liban ? Le jeu met en lumière les rivalités - Syrie-Iran, Iran-Irak, Turquie-Syrie... - et révèle les effets d'une

surprise stratégique : que se passe-t-il si un putsch survient à Damas ? Si une intifada se réveille dans les Territoires palestiniens ou si le pétrole se met à flamber ?

L'intérêt pour les « jeux du guerre » n'est pas nouveau, il remonte au XIX^e siècle et vient d'Allemagne, d'Angleterre et des États-Unis. À Berlin, le grand état-major impérial, puis celui de la Wehrmacht utilisaient le *kriegspiel* pour mettre à l'épreuve leurs plans. Après Sedan, les militaires français cherchèrent à imiter leurs homologues d'outre-Rhin, mais la pratique ne survécut pas à la Grande Guerre. En revanche, Anglais et Américains s'y adonnèrent, à haute dose, à partir des années 1930. Dès cette époque, aux États-Unis, le Naval War College de Newport se préparait à un affrontement majeur avec le Japon. « Grâce à des centaines de simulations, le *war gaming* a permis aux amiraux américains de maîtriser la compréhension de l'espace aéromaritime pacifique », relate Pierre Ra-

zoux. Ces hypothèses conduisent les militaires américains à conclure que les Japonais ne peuvent pas gagner. Ils en tirent néanmoins des conclusions erronées, minimisant le rôle de l'aviation, des torpilles ou encore estimant que la plupart des combats se dérouleraient de nuit, ce qui ne fut pas le cas. Malgré cela, « le *war gaming* a pu contribuer à la victoire des États-Unis sur le Japon, en stimulant l'agilité intellectuelle des amiraux, en leur permettant de s'adapter rapidement, de « penser en dehors de la boîte » et de bien se connaître entre eux », souligne Razoux.

Imprévisibilité stratégique

Selon lui, « le jeu permet de réfléchir à une stratégie post-Daech au Levant ». La partie qui s'achève, après trois heures de jeu dans une petite salle de l'École militaire, aboutit à un résultat saisissant. Tous les acteurs ont échoué à atteindre leurs objectifs stratégiques : le régime syrien survit, certes, mais dans un territoire en lambeaux, l'Iran et Israël se sont usés. Seule la Russie tire son épingle du jeu, contrôlant le littoral, avec Tartous, et les axes vers Damas. Et empêchant l'Iran d'accéder à la côte, tout en tenant les Turcs dans le nord de la Syrie. « La partie a révélé la place centrale de la Russie, grâce à des moyens militaires limités mais à un investissement diplomatique lourd », dit Pierre Razoux.

Dans un contexte de grande imprévisibilité stratégique, la marine et l'armée de terre s'intéressent de plus en plus aux jeux de guerre. Des interactions sont envisagées avec les partenaires britanniques et américains. « Les recettes toutes faites ne marchent pas, il faut faire de la prospective. Le *wargaming* est un outil qui connaît une diffusion lente mais réelle dans les processus d'analyse et de décision », se félicite Pierre Razoux. ■

(1) *Fitna* est édité par NutsPublishing.

www.nutspublishing.com/eshop/fitna-en