

Zeitschrift: Revue Militaire Suisse
Herausgeber: Association de la Revue Militaire Suisse
Band: 145 (2000)
Heft: 6-7

Artikel: Jeux de guerre
Autor: Vautravers, Alexandre
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-346015>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 18.03.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Jeux de guerre

Les exercices d'état-major, même certains exercices tactiques, se prêtent bien à la simulation par ordinateur. Si l'on veut obtenir le niveau de réalisme nécessaire, ces installations sont coûteuses et nécessitent un encadrement strict et professionnel. Il existe cependant des alternatives plus simples et plus accessibles pour tester, exercer et aiguïser le sens de la tactique.

■ Plt Alexandre Vautravers

A la fin du XIX^e siècle, le *Kriegspiel* était très prisé en Allemagne. Il s'est répandu bien au-delà du corps des officiers, devenant un hobby pour bon nombre de civils. On y jouait en déplaçant à tour de rôle des pions sur une sorte d'échiquier, représentation fidèle de la frontière franco-allemande.

Dans le même esprit, des solutions peu coûteuses et à la portée de tous sont apparues il y a quelques années: ce sont les jeux de rôles (*wargames*) et les simulations sur ordinateur. Tous deux sont disponibles dans le commerce. Leur réalisme est parfois saisissant, mais leur valeur réelle quant à l'instruction militaire est difficile à estimer. S'ils possèdent une certaine «intelligence artificielle» ou une «interactivité» grâce à des adversaires réels ou virtuels (internet), ils manquent cependant de sérieux, faute d'un encadrement suffisant et d'une évaluation critique. Enfin, ils souffrent surtout d'une interface inadéquat.

Une fiction interactive

Notre propos est de signaler la sortie d'une série de romans, écrits par John Antal, sur le

principe du «livre dont vous êtes le héros». Le lecteur est plongé dans une fiction dont il détermine l'évolution en fonction de ses propres choix et de sa personnalité. Le premier de ces «exercices interactifs», *Armor Attacks*, présente l'engagement d'une section de chars (attaque et contre-reconnaissance). Le second, *Infantry Combat*, est destiné aux chefs de section de l'infanterie légère (barrage, assaut hélicopté). Enfin le troisième volume, *Combat Team*, décrit le combat interarmes à l'échelon de la compagnie renforcée. A l'évidence, l'auteur maîtrise mieux la conduite et l'engagement des mécanisés: la qualité et la valeur didactique du second volume s'en ressentent.

L'histoire évolue en fonction de certains choix tactiques, dont la palette est relativement

limitée, et d'un facteur chance: le jet de dés. Même si le résultat est en définitive assez manichéen, les choix évidents sont rares et les fausses pistes sont parfois plus instructives que la bonne solution.

Origines et buts

Le major John F. Antal sert dans les chars depuis 1978 et travaille avec le *M1 Abrams* depuis 1987. Il a commandé en second le *1st Battalion, 63d Armor*, une formation basée à Fort Irwin en Californie. Cette unité joue les marqueurs (OPFOR) au *National Training Center* (NTC), Aujourd'hui, il commande un bataillon de chars stationné en Corée.

L'auteur veut mettre en garde le public américain contre l'euphorie de l'après-guerre du



Des M-551 «déguisés en T-72... utilisés pour des tests opérationnels aux Etats-Unis.



Une section discute des résultats du test...

Golfe: les troupes combattantes au sol seront toujours nécessaires, car l'aviation et la technologie, seules, ne peuvent gagner une guerre; d'un autre côté, il sensibilise le lecteur aux réductions d'effectifs et d'équipements au sein des forces américaines. En effet, la plus grande armée du monde semble aujourd'hui condamnée à affronter des adversaires toujours numériquement supérieurs.

Ce type d'ouvrage a un double but. Les officiers peuvent y voir une sorte de test de connaissances. Egalement destiné à un large public, il est une fenêtre ouverte sur les rouages de l'armée américaine. A ce titre, les annexes présentent un intérêt non négligeable. Un glossaire et différentes leçons sur les armements, la technique de conduite et le comportement tactique complètent le récit.

Que peut-on en retirer?

Par rapport à l'expérience d'un chef de section de l'armée suisse, plusieurs points sont frappants:

- On distingue mal un caporal d'un soldat; les sergents sont les vrais sous-officiers.

- Les sergents ont une grande ancienneté, souvent plus de dix ans de service.

- Le sergent est le véritable chef de section, les lieutenants étant accaparés par leurs reconnaissances et les données d'ordres.

- Les officiers passent relativement peu de temps avec la troupe.

- Les subordonnés agissent de manière très indépendante; ainsi la sûreté, le repos et les relèves, l'exploration, les inspections, la logistique ou les

préparatifs de combat sont réglés sans l'intervention des officiers.

- La conduite du feu de l'artillerie et des armes d'appui est décentralisée jusqu'aux échelons les plus bas.

En conclusion, et bien sûr sans exagérer l'importance de telles lectures, il nous semble que les buts fixés plus haut par l'auteur sont remplis. Pour un officier subalterne, de telles fictions permettent de mieux se représenter l'action du combat, d'étendre ses connaissances, et de mettre à l'épreuve ses raisonnements. Chacun peut comparer ses méthodes, et tirer des idées du fonctionnement des armées étrangères.

A.V.