

Zeitschrift: Revue Militaire Suisse
Herausgeber: Association de la Revue Militaire Suisse
Band: 146 (2001)
Heft: 6-7

Artikel: "Wargames" : de l'utilité des jeux. 1re partie
Autor: Bangerter, Olivier
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-346153>

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: 16.03.2025

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

« Wargames » : de l'utilité des jeux (1)

L'armée suisse est une armée de temps de paix, sans expérience de la guerre. Nous ne nous plaindrons pas qu'elle ait rempli sa tâche de dissuasion au cours de ce siècle: quiconque étudie la guerre se réjouit de ne pas la subir. Ce caractère de temps de paix de notre armée a cependant des effets indésirables: l'expérience du combat manque et manquera toujours. Comment, sans guerre, donner cette expérience à des officiers? La thèse de cet article est que les *wargames* commerciaux peuvent y contribuer, tout en recelant de grandes possibilités pour la prospective.

■ Olivier Bangerter

Le *war-game* repose sur deux éléments: la guerre et le jeu. Il s'agit de reproduire de manière ludique une bataille, une opération, une guerre du passé ou du présent, réelle ou potentielle. On parle donc de simulation et un *wargame* est un jeu de simulation à thème militaire.

Quelques principes

Des données comme la composition des forces, le terrain, les potentialités des unités sont déterminées par les règles. Ces dernières sont rédigées avec deux contraintes: l'historicité et la souplesse. Un bon *wargame* modélise autant les possibilités réelles des adversaires en présence qu'une certaine liberté de manœuvre donnée au commandant en chef. Cela doit permettre de recréer un résultat historique si les joueurs agissent comme leurs prédéces-

seurs et de donner un résultat historiquement possible si les joueurs prennent d'autres décisions.

Un *wargame* qui penche vers l'historicité est un outil de découverte du passé, quelquefois au détriment du suspense du jeu, à moins de se centrer sur des affrontements tangents. Ce n'est pas par hasard que Waterloo et Gettysburg figurent parmi les trois batailles les plus simulées¹; dans les deux cas, il s'en est fallu d'assez peu que le perdant ne devienne le vainqueur. L'exemple le plus frappant de cette « approche historique » est la série *Great Battles of History* de GMT Games. L'importance qu'elle accorde au placement et aux commandants historiques rend les affrontements prévisibles. Le volume *SPQR* de cette série traite des batailles de la République romaine; il met bien entendu en scène la bataille de Cannes, que le joueur romain n'a aucune chance de remporter à cause

de la nullité de ses chefs. Même s'il manœuvre moins mal que Varron, la valeur d'Hannibal est telle que la victoire est hors de portée.

A l'inverse, un *wargame* qui inclut de nombreuses variantes et donne beaucoup de liberté aux joueurs est un outil de prospective. Il permet d'explorer des variantes, peut-être pour mieux comprendre les choix historiques. Un tel jeu est souvent complexe (40-50 pages de règles)², car il doit cadrer la liberté donnée aux joueurs. Dans cette veine, on peut citer les jeux de la défunte Victory Games: *Flashpoint: Golan* n'offre pas moins de 17 scénarios différents, mettant en scène des affrontements réels ou hypothétiques au Moyen Orient entre 1968 et 2000. *Gulf Strike* permet de simuler des affrontements stratégiques modernes dans la région du golfe Persique et comprend 7 scénarios, plus 9 variantes différentes³. Il semble que ce jeu a été utilisé

¹La troisième est le débarquement de juin 1944 avec ou sans la bataille de Normandie.

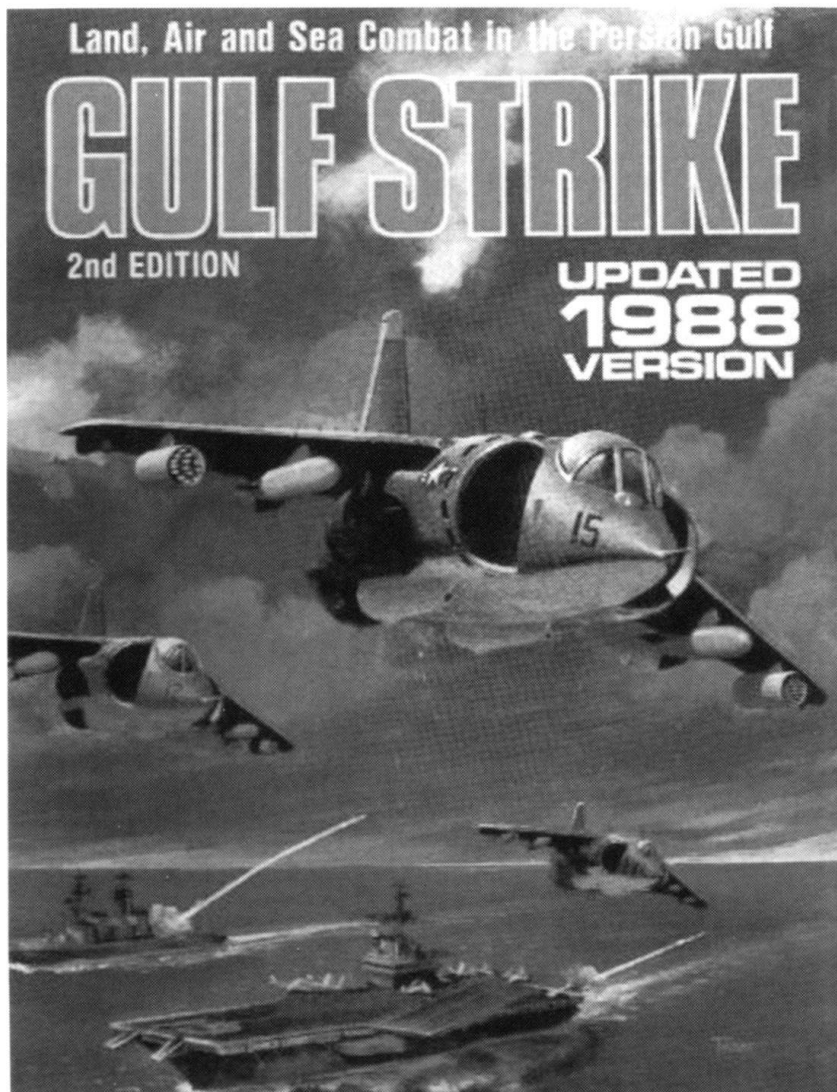
²Ce qui peut aller jusqu'à des monstres tactiques comme *Advanced Squad Leader*, d'Avalon Hill. L'informatique est une alternative intéressante pour des situations tactiques, car elle peut prendre en compte les aspects trop lourds de la règle. La faiblesse de l'intelligence artificielle encouragerait plutôt le jeu contre un adversaire humain, en réseau, ou par e-mail. Le tout nouveau *Combat Mission* peut constituer une belle porte d'entrée. Renseignements sur www.battlefront.com.

³Il est possible de le relier à son alter ego *Aegean Strike* avec un scénario spécial.

en 1990 pour tester de nombreuses variantes de l'opération «DESERT SHIELD».

«Wargames» et formation des officiers dans l'histoire

L'association étroite entre jeu et apprentissage militaire remonte au début du XVII^e siècle: les cours européennes commencent à se doter d'armées de figurines, pour enseigner aux princes certains principes par le jeu. En 1780, C. L. Helwig invente un jeu pour les pages du duc de Brunswick, jeu à mi-chemin entre les échecs et ce qu'on appellera plus tard un *Kriegspiel*. Ce dernier apparaît dans les travaux de von Reisswitz en Prusse et est codifié par son fils en 1824, dans *Anleitung zur Darstellung militärischen Manöver mit dem Apparat des Kriegspiels*. Cet outil devient un élément de formation et de prospective en Prusse⁴, suscite l'enthousiasme de von Moltke; divers pays d'Europe s'y mettent graduellement, dont les Anglais avec un jeu en 1881. Le *wargame* reste cependant confiné aux cercles militaires, avec des jeux créés pour des situations contemporaines.⁵ A dire vrai, on n'utilise que peu le terme de «jeu», qui ne fait guère sérieux.



Bien que le *wargame* ne soit qu'un outil de simulation parmi d'autres (il suffit de penser aux grandes manœuvres), il présente un avantage très particulier: la possibilité d'évaluer à moindre coût une multitude de situations et de manœuvres. De

nombreux exemples permettent de montrer qu'on peut tomber juste avec un *wargame*, en voici deux:

■ L'armée allemande conduit un grand nombre de *Kriegspiel* avant la Première

⁴Réaction de von Muffling: «Ce n'est pas un jeu! C'est un entraînement pour la guerre! Je dois le recommander à l'armée entière.» Ce sera chose faite dans le N° 402 de Militär Wochenblatt.

⁵La Suisse est d'ailleurs partie prenante de cette utilisation. Emil Sonderegger écrit *Anlage und Leitung von Kriegspiel-Uebungen en 1897 et insiste sur l'utilité de l'outil wargame pour l'instruction des officiers dans les cours tactiques* (Ein Wendepunkt in unserer militärischen Entwicklung, 1898, p. 54). Il est cité en Europe comme le représentant de la tendance favorable à l'utilisation du hasard opposé à Verdy du Vernois, un des officiers prussiens

Guerre mondiale, afin d'affiner ses plans. La défense de la Prusse orientale est très particulière, car les deux futurs belligérants l'avaient jouée avant le conflit. Les Allemands en ont tiré un plan et les Russes la conviction qu'il fallait étroitement coordonner les mouvements de leurs deux armées. Les Russes se montreront incapables de transcrire leurs

conclusions sur le terrain et subiront la défaite de Tannenberg.

■ La marine américaine a bénéficié des résultats de *wargames* dans la guerre contre le Japon, car la plupart des séances de simulation de l'entre-deux-guerres traitaient de ce thème. Dans sa thèse, Nimitz annonce en 1923 la stratégie

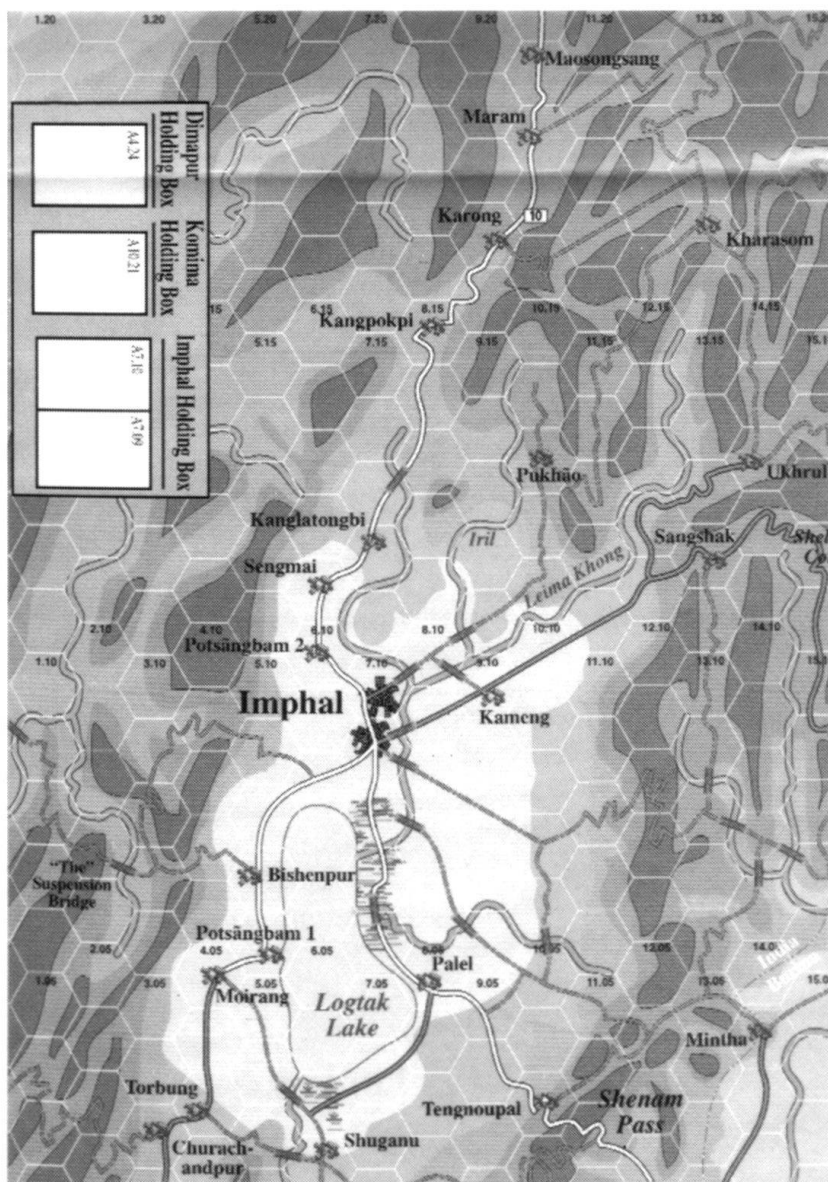
qui sera appliquée dès 1941 : détruire les communications entre le Japon et le reste de l'Asie plutôt que conquérir le Japon. Après la guerre, il affirmera que sa seule véritable surprise concernait les *kamikazes*.

Utilité des «wargames»

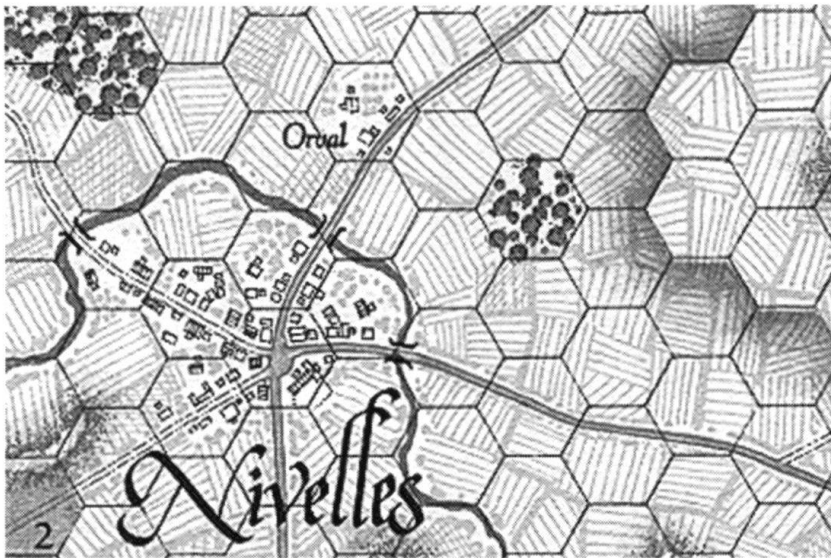
Un officier⁶ peut tirer parti des *wargames* en recourant aux jeux que l'on trouve dans le commerce. Les *wargames* peuvent être un passe-temps très agréable, pour peu que celui qui les pratique aime ce qu'il fait et qu'il ait une certaine quantité de temps à disposition. Pour que l'on puisse en retirer plus que du plaisir, il est nécessaire de travailler par objectifs. De manière générale, les *wargames* permettent de travailler sur trois axes : la pédagogie (apprendre son rôle d'officier), l'histoire (comprendre le passé) et la prospective (analyser le présent pour entrevoir l'avenir). Ils ne sont pas une panacée, mais ils permettent d'approfondir ou de découvrir des éléments-clés, telle la prise de décision et le rôle de «chef d'orchestre».

La prise de décision

L'histoire recèle de nombreux exemples d'administrateurs promus dans des armées de temps de paix, au détriment de commandants. Lorsque vient l'épreuve de vérité, ces officiers continuent à administrer une armée qu'il faudrait commander. L'exemple le plus



⁶Sans caractère limitatif; l'auteur n'est pas officier lui-même.



La pratique des *wargames* est l'un des remèdes possibles. Mis dans une situation où il doit décider, le joueur peut apprendre à le faire. Il est confronté à une équation dont il connaît certaines variables (ses forces, le but du jeu, la position de tout ou partie des troupes adverses), mais dont il ignore d'autres (la résistance de ses unités et des unités adverses dans tel engagement, l'intention de l'adversaire). Ce n'est que dans une telle situation qu'il peut apprendre à deviner les intentions de son adversaire.

frappant de ce principe est le destin du général George McClellan (1826-1885): excellent officier d'état-major, deuxième de sa promotion à West Point, il se révélera très bon pour réorganiser l'armée nordiste en 1861 et nul pour la mener au combat (campagne de la Péninsule, 1862). Ce genre de situation ne peut pas être évitée dans une armée qui ne se forge pas au combat, mais on peut en diminuer l'amplitude.

L'armée suisse est d'autant plus sensible à ce travers que le poids de l'administration descend très bas, jusqu'au niveau commandant de compagnie. Le rôle habituel d'un tel officier est de gérer une entreprise, pas de mener ses hommes au combat. Cela risque de favoriser un fonctionnement mental bureaucratique, où la maîtrise du papier est plus reconnue par la hiérarchie que le *leadership*. Il ne faut pas reprocher aux officiers de ne pas apprendre à commander au combat si les sollicitations qui les occupent n'ont rien à voir avec le *leadership*.



re, à cacher les siennes, à mettre en œuvre des processus de décision.

En 1998, une section de l'ASSO organise une initiation aux *wargames*. Après une courte introduction, les animateurs donnent aux participants des rôles d'attaquants dans diverses situations historiques. Dans tous les cas, les participants se rendent compte du fossé qui sépare la maîtrise intellectuelle de principes tactiques et opératifs de leur mise en pratique. Bien entendu, la manque de maîtrise du média «jeu» a aussi eu une influence, mais il y a un monde entre connaître les principes et les appliquer. Comme l'expérience du combat manque, le jeu est un moyen d'appliquer des principes tactiques et de tester leur validité. Il est aussi un outil pour essayer, sans risque humain ou financier, des variantes peu orthodoxes. Le lecteur voudra bien se rappeler que, dans l'histoire, le refus de principes évidents pour tous les protagonistes a permis de remporter de grandes victoires. Rommel n'a pas procédé autrement en Cyrénaïque en 1941, violant le sacro-saint principe de concentration des forces.

Le rôle de «chef d'orchestre»

A Bure, une compagnie de chars entre en action. Elle doit anéantir l'ennemi, que les reconnaissances ont évalué à une section. La compagnie progresse avec prudence et a déjà détruit un adversaire, quand le chef de bataillon donne l'ordre de foncer. Le commandant ordonne donc un assaut frontal, une véritable charge de la brigade lourde. Cinq de ses chars sont détruits en moins de 30 secondes.

Lors de la critique de l'exercice, le chef de bataillon explique que «bien sûr, en cas de guerre, on n'aurait pas fait comme cela; j'aurais demandé un soutien d'artillerie.» Quelques jours auparavant, la compagnie a rencontré l'officier appui-feu du bataillon qui a répondu à une question: «Nos moyens actuels nous permettent de détruire une cible 20 minutes après la demande.» En cas de guerre, on ne peut pas faire ce que l'on veut, mais l'on ne doit vouloir que ce que l'on peut.

La pratique du *wargame* permet d'apprendre à ne vouloir que ce que l'on peut et à prépa-

rer la possibilité de ce que l'on veut. Comme le dit Jean-Christophe Raguet, commentant l'un de ses jeux: «Avoir bien composé son armée ne suffit pas. Tout l'art du jeu d'histoire consiste précisément à pouvoir disposer des troupes adéquates, en effectifs suffisants, dans la bonne formation, au moment et à l'emplacement où elles seront le plus utiles⁷.»

Le commandant, quel que soit son grade, est d'abord un chef d'orchestre: il met en action les différents instruments de sa formation, chacun selon son usage particulier et au temps déterminé, pour obtenir un résultat qui dépasse de beaucoup l'addition de sons différents en une grande cacophonie. Le *wargame* permet de simuler cette contrainte et d'apprendre à utiliser les différents éléments d'une force selon leur utilité. Il permet donc d'apprendre à préparer un plan, dont la sanction n'est pas celle d'un directeur d'exercice ou des effets administratifs, mais du combat.

O. B.
(A suivre)

les plus en vue: H. Seligmann, Organisation et conduite du jeu de la guerre, extraits de la revue de l'armée belge 1905-1906, Vanderpoorten, Gand, pp. 21-22 note.

⁷Vae Victis, N° 34 (septembre-octobre 2000), p 11. *Le jeu s'appelle De Bonaparte à Napoléon et permet de recréer avec des figurines des armées de l'épopée napoléonienne selon des listes assez strictes.*