

## CONFÉRENCE ARCHIPEL – ATELIER WARGAME

THIBAUT FOUILLET

---

### Wargame n°1 : Géopolitique en mer de Chine

#### 1.1 - Structure de la simulation

##### ▣ Présentation du contexte :

La présente simulation s'intéresse à une opposition géopolitique en Asie de l'Est sur la période 2025-2035. Elle vise à simuler les conflits territoriaux, les oppositions diplomatiques et les affrontements d'impérialisme dans la zone. Le tout sera organisé en laissant une liberté d'action aux joueurs qui seront responsables de leurs investissements capacitaires sur la décennie et définiront librement leurs actions diplomatiques et militaires.

Une mise en contexte plus détaillée n'est pas fournie puisqu'elle dépendra des actions des joueurs. L'ensemble des éléments nécessaires à la compréhension des actions des acteurs et de leur positionnement est fourni dans le livret initial.

Dans le détail, la mise en contexte présentée aux joueurs est la suivante :

##### ▣ Eléments cardinaux du contexte :

En exploitation du scénario de la simulation, un ensemble de données fondamentales est fourni aux joueurs pour qu'ils puissent appréhender l'acteur qu'ils vont incarner et analyser stratégiquement le contexte pour déterminer les types d'actions qu'ils pourraient conduire.

##### ⇒ Composition :

Comme énoncé précédemment la composition de la simulation est entendue sous la forme de groupes qui représentent l'organe décisionnel d'un Etat. L'objectif de cette répartition est de multiplier les points de vue tout en introduisant les dynamiques de rationalité issues de la sociologie des groupes. En fonction de la complexité des acteurs incarnés mais également du volume des décisions à prendre la composition des équipes n'est pas homogène et varie entre 2 et 4 joueurs.

La composition des groupes répond à un principe de liberté de parole et de décision, par conséquent l'organisation interne dans la réflexion, les choix, etc. est à la discrétion des joueurs. Les juges ne sont là que pour éviter les débordements et n'auront pas vocation à séquencer ou organiser les échanges. La capacité à s'organiser et à produire des décisions rationnelles et structurées est en soit également un des objets d'étude de la simulation et sera donc un critère à part entière de l'analyse décisionnelle du compte-rendu.

### **Liste des acteurs incarnés et répartition :**

La simulation mettra aux prises **24 joueurs**<sup>1</sup> répartis en 8 groupes dont la présentation est à retrouver ci-dessous :

Japon	Russie	USA	Vietnam	Chine	Philippines	Singapour	Taiwan
3 joueurs	3 joueurs	4 joueurs	2 joueurs	4 joueurs	2 joueurs	3 joueurs	3 joueurs

#### **⇒ Timeline :**

La simulation prend effet entre le 1<sup>er</sup> janvier 2025 et le 31 décembre 2035.

La simulation d'une durée totale de 3h, est répartie en cinq tours (d'environ 30 minutes chacun) représentant deux années chacun.

#### **⇒ Biais sélectionnés :**

Du fait d'une simulation fondée sur la liberté de décision, peu de limites sont imposées aux joueurs. Deux biais seulement sont de ce fait imposés aux joueurs :

---

<sup>1</sup> Chiffre idéal, modulable en fonction du nombre réel de participants

- L'usage des armes de destruction massives, notamment nucléaires et chimiques sont possibles en tant qu'action d'un Etat dans les relations internationales, mais entraineront des conséquences très graves sur la simulation. De ce fait leur emploi sera strictement encadré et contrôlé par les juges.
- Pour des raisons de facilité d'usage et d'évitement des biais cognitifs fondés sur la non-maitrise des mécaniques de jeu, une simplification des logiques économiques d'investissements ont été réalisées. Bien que cela fasse perdre la simulation en réalisme, cette mécanique semble indispensable pour maintenir la rationalité des décisions et donc leur exploitation optimale pour la recherche.

#### ▣ Objectifs des joueurs et conditions de victoire :

Bien qu'une définition plus étendue du *matrix game* et de ses caractéristiques soit à retrouver dans la partie suivante, il convient ici d'en expliquer la ligne directrice qui modèle les conditions de victoire pour les joueurs. Ce type de simulation est avant tout un processus narratif en ce que le résultat final dépend intégralement de l'action des joueurs qui est libre et ne repose que sur la crédibilité et de grands axes contextuels concernant l'acteur incarné.

Ainsi, aucun objectif précis ne peut être imposé aux divers groupes, ils n'auront que des lignes directrices des intérêts de leurs acteurs, et ce sera en fonction de leurs actions et ambitions qu'émergeront en fin de première phase une situation géopolitique avec des dynamiques claires (conflits déclarés, oppositions, nouveaux partenariats...).

De l'atteinte de ces objectifs finaux, ainsi que de l'analyse générale de la maximisation de leurs intérêts dans la phase de *matrix game* pourront être définis les vainqueurs de la simulation. Toutefois, comme énoncé tout dépendra des choix des joueurs et du contexte géopolitique créé (intérêt de ce type de simulation qui n'impose pas comportements et objectifs aux joueurs), qui déterminent le succès final, de ce fait les succès matériels peuvent entrainer une défaite si la position générale de l'acteur apparait affaiblie (exemple : une guerre remportée peut conduire à un défaite si ne correspond pas aux objectifs principaux des joueurs puisque imposée ou conduisant à un affaiblissement durable diplomatique et/ou capacitaire).

## 1.2 - Règles, moyens et procédés

### A.- Le Matrix Game, de quoi s'agit-il ?

Dernier né des wargames professionnels, selon un concept créé et développé par Chris Engle, mais jouissant tout de même de trente ans d'existence et d'emploi dans les institutions américaines, il s'agit d'une méthode créant la confrontation interactive organisée et développée d'idées sur un scénario permettant de fonder une nouvelle vision sur un risque prospectif ainsi que d'en tester la pertinence et de faire émerger des solutions et leurs degrés de plausibilité<sup>2</sup>.

De manière plus détaillée, le déroulé d'un *Matrix Game* suit une procédure générique de mise en contexte des participants (scénario, objectifs de l'acteur incarné, règles, etc.) et de tours de jeux où chaque camp présente un ou plusieurs arguments qu'il souhaite transformer en fait (par exemple le développement de capacités militaires modernes), auxquels sont opposés des contre-arguments de l'autre camp pour faire échouer cette action. En cas de consensus<sup>3</sup> l'argument devient un fait qu'il faut à présent prendre en compte dans le scénario, et ainsi de suite jusqu'à la conclusion du nombre de tours de la simulation ou l'atteinte par l'un des camps de ses objectifs.

Le but de ce type de simulation réside dans la possibilité d'une liberté totale offerte aux joueurs, ainsi que d'une modélisation d'un environnement géopolitique complexe en usant de l'ensemble des moyens de l'action grand-stratégique. Cette méthodologie permettant de se concentrer sur un développement à long terme tout en liant les actions militaires, économiques, diplomatiques, à des effets concrets dans une logique prospective.

### B.- Méthodologie générique du Matrix Game

Au-delà des caractéristiques propres à cette simulation portant sur la géopolitique asiatique, ce wargame repose sur la méthodologie classique des *matrix games* que les joueurs doivent maîtriser pour pouvoir participer au mieux à la simulation<sup>4</sup>. Celle-ci repose sur une mécanique simple mais parfois difficile à envisager de manière concrète, puisque le cœur de ce type

<sup>2</sup> John Curry, Chris Engle, Peter Perla, *The matrix games handbook*, 2018.

<sup>3</sup> Sans consensus d'autres mécaniques de résolution seront adoptées en fonction du scénario (vote, lancé de dé...).

<sup>4</sup> Il prend également référence en plus des *matrix games* sur le jeu de planification stratégique américain SAFE (Strategy And Force Evaluation Game) mis en place par le Pentagone en 1962, dans lequel les joueurs se voient allouer un budget, une feuille de route politique, et une liste d'investissements militaires possibles durant la prochaine décennie, afin de définir le meilleur modèle stratégique possible.

de wargame repose sur un affrontement d'idées en liant arguments et faits géopolitiques.

De manière concrète, à son tour de jeu un acteur va énoncer un argument c'est-à-dire une action qu'il souhaite mettre en œuvre. Cependant avant de la mettre en œuvre il va expliquer les principales raisons qui font qu'il estime pouvoir réaliser cette action. Par la suite à tour de rôle (et dans un temps limité) les autres acteurs vont énoncer des arguments soit en faveur de la réalisation de cette action soit en défaveur.

Deux cas de figure émergent alors :

- Un consensus est établi : soit en faveur soit en défaveur de l'argument, qui le rend automatiquement effectif ou caduque. Ce consensus intervient soit par une unanimité des participants, soit par la non-pertinence des arguments pro ou contre qui font qu'ils sont caduques et rendent donc le résultat opposé valide (à l'appréciation des juges) , soit par l'irréfutabilité des faits (ex : un accord avec un autre acteur qui est validé par celui-ci, l'accord est donc conclu et ne peut être ignoré).
- Il n'y a pas de consensus : alors la validité de l'argument et donc sa mise en application, est déterminée par un lancer de dé.

Celui-ci a lieu sur 2 dé six de couleur différente (un rouge et un blanc), un résultat supérieur à 7 est considéré comme un succès et entraîne l'application de l'argument, un résultat inférieur à 7 comme un échec, un 7 dont la valeur la plus grande (6, 5, 4) est obtenue par le dé rouge est un échec, un 7 dont la valeur la plus grande est obtenue par un dé blanc est un succès.

Bien entendu le lancer de dé peut être influencé par des bonus ou malus dus aux caractéristiques de l'acteur ou à la force/faiblesse des arguments et ainsi imposés par les juges.

Deux éléments sont encore à prendre en compte :

- Un résultat **naturel** (sans prendre en compte les bonus/malus) de 12 est considéré comme un succès majeur et offre un bonus factuel à l'acteur (définit le cas échéant par les juges).
- Un résultat **naturel** de 2 est considéré comme un échec majeur et impose à l'acteur un malus factuel (définit le cas échéant par les juges).

Exemple complet : Les Philippines souhaitent mettre en application des lois anti-corruption pour annuler leur malus général portant sur les arguments de toute nature. Ils énoncent trois justifications : une possible aide internationale pour mettre en place ces mesures, la hausse du niveau de vie permettant de meilleurs salaires des fonctionnaires et donc moins d'emprise des pots de vins, et une police forte capable de mener des opérations d'envergures contre les réseaux criminels.

Les autres acteurs ajoutent un argument en faveur de cette politique dans une aide américaine possible aux opérations de police ou de lutte contre le blanchiment d'argent, et trois arguments contre à savoir la guerre civile toujours présente qui empêche un consensus gouvernemental, les actions terroristes nombreuses qui occupent la police à d'autres tâches que la lutte anti-corruption, et la possibilité de financement d'acteurs étrangers pour favoriser leurs actions internationales qui forment un autre type de corruption.

Aucun consensus n'est trouvé, et les arguments pros et cons ont tendance à s'équilibrer, n'apportant aucun modificateur de dés. Un jet de dé est réalisé par l'acteur Philippin, il obtient 8, mais doit retirer 1 du fait du malus aux actions de tout genre en application pour cet acteur. Le résultat est donc de 7, l'acteur philippin peut remercier la chance que la valeur la plus forte des deux dés (5 et 2 en l'espèce) soit un dé blanc, l'argument est un succès. A partir du prochain tour, de ce fait, la règle de corruption disparaît et avec le malus général qui l'accompagnait.

Bien entendu des arguments peuvent entrer en contradiction avec ceux d'autres acteurs dans le même tour, comme par exemple le déploiement de navires au même endroit, dans ce cas si les résultats sont identiques (ex : deux succès) alors les effets sont déterminés par les juges (ex : collision ou échange de tirs entre les deux navires). De même des arguments peuvent en réalité être des actions unilatérales, comme par exemple une déclaration de guerre, qui ne concerne que l'acteur et n'est pas susceptible de contradiction, dans ce cas-là l'argument est considéré comme faisant par lui-même consensus<sup>5</sup>.

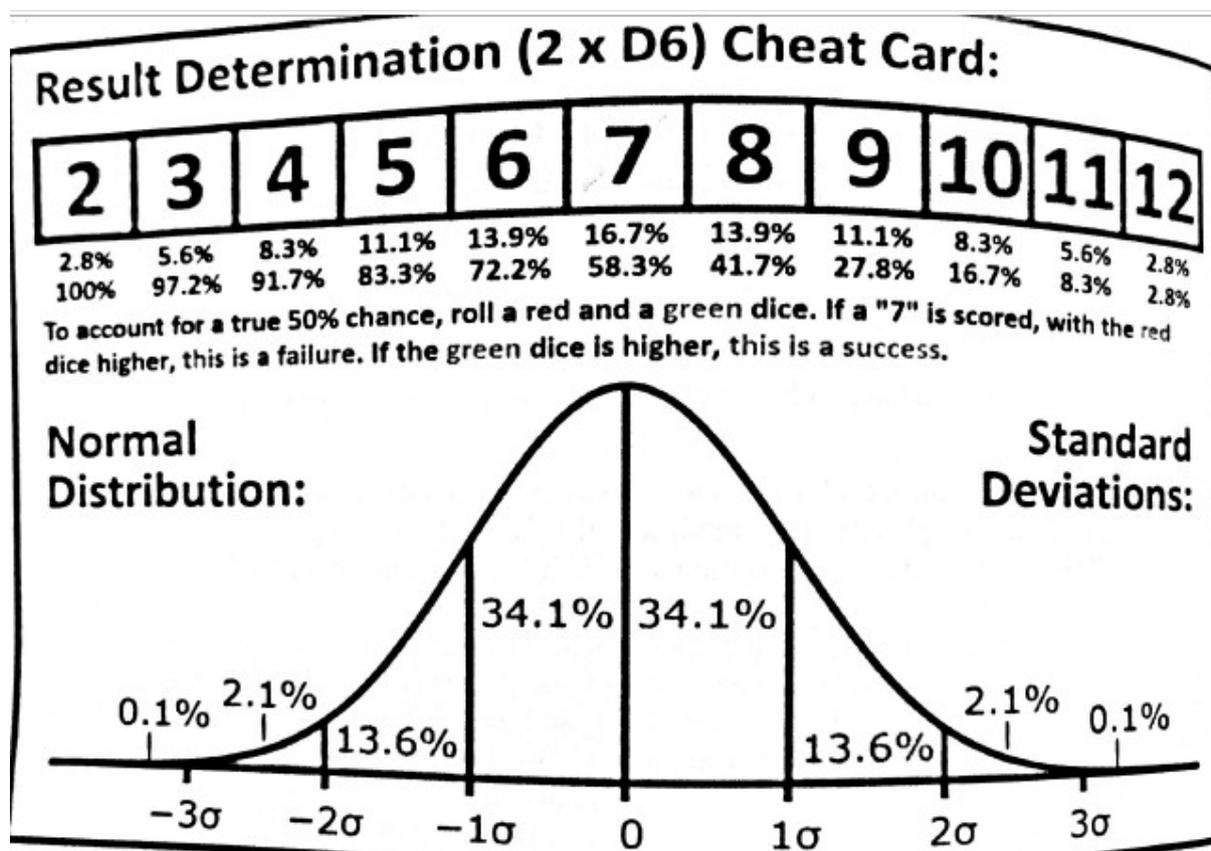
Enfin, afin de matérialiser les actions et manœuvres des joueurs pour les rendre concrètes et plus visibles, des marqueurs et pions pourront être utilisés (navires, bases aériennes, manifestations, etc.). Ils ne doivent pas être considérés comme dans un *kriegspiel* c'est à dire représenter des forces concrètes avec des points offensifs et défensifs, mais juste des événements qui sont affichés pour plus de clarté, de ce fait un navire peut représenter un groupe aéronaval entier mais qui pour plus de lisibilité est matérialisé par un seul pion.

<sup>5</sup> La définition d'un argument « unilatéral » n'est pas à la discrétion des joueurs mais à l'appréciation des juges qui viennent définir au cas par cas de telles actions réputées par nature faisant consensus, ceci afin d'empêcher des joueurs d'éviter la contradiction des autres participants en déclarant que tel argument est unilatéral et donc de fait un succès.

⇒ Éléments à la disposition des joueurs :

Afin de faciliter la mise en œuvre de leurs arguments, et de prévoir au mieux leurs lancers de dés avec les éventuels malus et bonus envisagés (calculs coûts/avantages), les éléments suivants sont fournis aux joueurs. L'usage de ceux-ci n'est pas obligatoire, et est à la discrétion des joueurs, tant que la procédure du *matrix game* est respectée (argument étayé par un ensemble de propositions courtes et pertinentes, etc.).

- Graphique statistique pour les lancers effectués sur 2D6



- Tableau des actions par tour

<b>Acteur :</b>		<b>Tour n°</b>
<b>Budget d'investissement disponible :</b>	<b>total</b>	<b>Investissements à ce tour :</b>
<b>Arguments majeurs</b>		
1. Economique : 2. Diplomatique : 3. Militaire :		
<b>Effets attendus</b>		
1. Argument économique : 2. Argument diplomatique : 3. Argument militaire :		
<b>Justifications des arguments</b>		
Argument économique	Argument diplomatique	Argument militaire
1.	1.	1.
2.	2.	2.
3.	3.	3.
<b>Motivations générales à ce tour</b> (ambitions grand stratégiques) : <i>partie dédiée à l'exploitation de la simulation par les juges + permet aux joueurs de garder une cohérence au fil des tours</i>		

C.- *Le Matrix Game « Grande Stratégie en Asie de l'Est - 2025-2035 - »*

⇒ **Contexte :**

1. Contexte général

Comme énoncé précédemment, la simulation prend place dans le cadre d'un affrontement grand-stratégique prospectif en Asie de l'Est. Pour ce faire chaque acteur dispose de moyens spécifiques et d'une mise en contexte initiale offrant ses capacités au début de la simulation et ses investissements dès à présent réalisés. Ces feuilles de route, présentées ci-dessous, sont les seules indications que les joueurs peuvent avoir des intentions et capacités des autres acteurs, et devront de ce fait fonder leurs stratégies en fonction de ces informations initiales.

Les joueurs auront par contre à disposition le jour J, un ensemble de cartes de la région qui seront mises à disposition pour matérialiser concrètement leurs actions (ex : déplacement de navire)

2. Contexte par acteur

- Les USA

Présentation de l'acteur :

*Déterminants militaires*

Les États-Unis restent la puissance militaire la plus performante au monde avec une capacité unique de projection de puissance à l'échelle mondiale, et un leadership mondial sur les industries de défense autant pour la production nationale que l'exportation. Les derniers éléments doctrinaux publiés depuis 2018 ont recentrés les axes prioritaires sur la compétition des grandes puissances et le risque de guerres majeures (*large scale wars*).

Les technologies militaires et programmes capacitaires nouveaux ont été orientés dans ce sens avec un retour en grâce de la défense antimissiles et le développement des capacités spatiales aussi bien civiles que militaires (cf. la publication en 2020 d'une stratégie spatiale de défense). La doctrine opérationnelle quant à elle est centrée sur les opérations multidomaines avec le développement d'unités conjointes de tous niveaux devant opérer des actions mettant les capacités défensives adverses face à une saturation de dilemmes (outrepassant du même coup les capacités de déni d'accès). En août 2019, les États-Unis se sont retirés du traité sur les forces nucléaires à portée intermédiaire nucléaire à portée intermédiaire et, trois semaines plus tard, ont procédé à un essai de missiles de croisière lancés depuis le sol. Les États-Unis continuent également à développer activement développer leurs capacités cyber défensives et offensives.

*Considérations géopolitiques*

Les Etats-Unis disposent d'une présence forte en Asie, avec de nombreuses bases (Singapour, Japon, Corée) et alliances (Corée du Sud, partenariats avec Singapour, Taïwan, Japon) issues en grande partie des rapports de force durant la seconde guerre mondiale et la guerre froide. La rivalité avec la Chine est plus que jamais au cœur des préoccupations stratégiques américaines, puisqu'au « pivot vers l'Asie » de 2012 s'est substituée la compétition stratégique avec la Chine tant pour assurer le leadership américain (containment d'un compétiteur) que maintenir les garanties de sécurité établies dans la zone.

Ainsi, les litiges sont nombreux, et les zones conflictuelles ne manquent pas, qu'elles soient mineures (différends territoriaux en mer de Chine) ou majeures dans leur potentialité de guerre à grande échelle (question de Taïwan, rivalités sino-japonaises, volonté chinoise d'accès à la haute mer). Maintenir l'équilibre tout en assurant la pérennité de la domination américaine apparaît de ce fait comme une voie ardue.

Budget de recherche et développement envisagé par tour :

Budget total annuel pour la défense : **738** milliards de dollars

Budget brut d'investissements par tour : **106** milliards de dollars

Part des investissements déjà engagés au premier tour : **46** milliards de dollars

- Défense antimissiles (échéance 2030) : 20,5 milliards
- Développement de la force spatiale (échéance 2035) : 15,5 milliards
- R&D spatiale (échéance 2030) : 10 milliards

Ordre de Bataille mobilisable sur zone<sup>6</sup> :

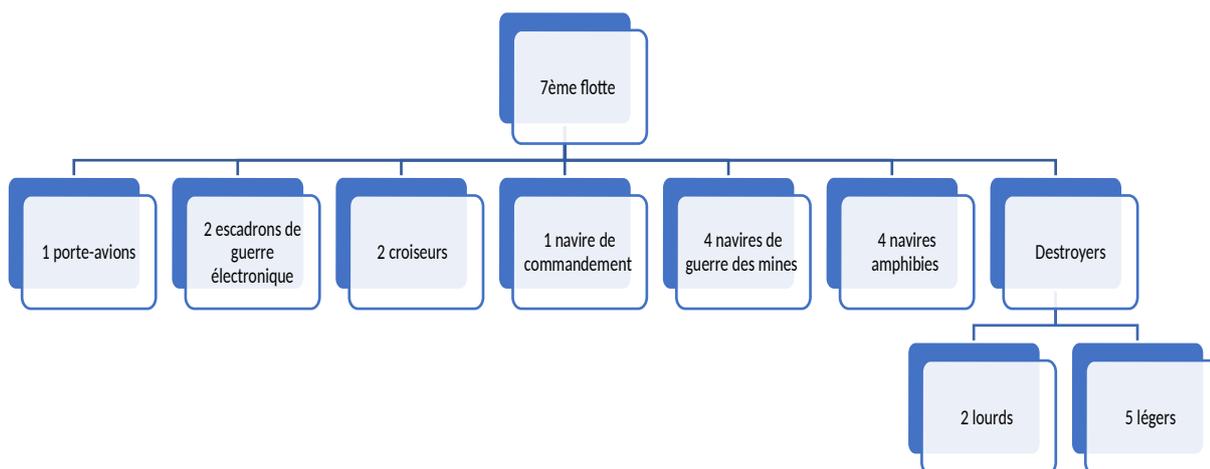
- ▣ Singapour : Unité de support logistique ; unités d'entraînement aériennes sur F16 et hélicoptères *apaches* et *chinook*
  
- ▣ Japon : (base matérialisée)
  - US army :

1 Bataillon de forces spéciales ; 1 bataillon blindé ; 1 bataillon de défense sol-air

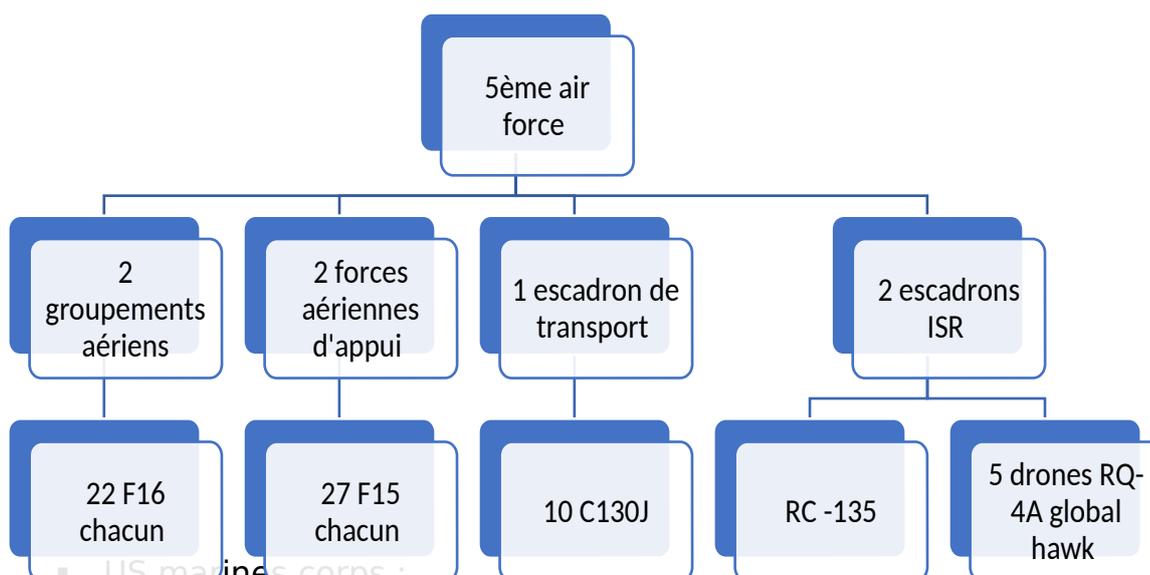
<sup>6</sup> Pour certains acteurs aux engagements extérieurs en vigueur au début de la simulation ou qui ne sont pas complètement présent en Asie (ex : Etats-Unis, Russie), il se peut que cet ordre de bataille ne concerne qu'une fraction de leurs forces totales. Ces dernières pourront être mobilisées par des transferts de troupes à organiser sur la durée du matrix Game, chaque joueur concerné aura alors en sa possession un ordre de bataille complet connu de lui seul qui sera transmis au sein du livret dédié à son acteur.

L'ordre de bataille sur zone offre également le nombre de jetons disponibles de chaque sorte pour matérialiser leurs actions et déplacements sur les cartes lors de la phase de *matrix game*.

▪ US Navy :



▪ US air force :



▪ US marine corps :

1 division de manœuvre (1 régiment d'artillerie spécialisé, un bataillon d'artillerie, une brigade de manœuvre, un bataillon d'assaut amphibie, 1

groupement aérien avec 12 F/A-18C, 1 groupement aérien avec 12 F/A-18D, 2 groupements aériens avec chacun 12 F-35B)

- ▣ Guam : 4 sous-marins nucléaires d'attaque
  
- ▣ Corée du Sud : 8<sup>ème</sup> armée dédiée à la défense de ce pays (1 division d'infanterie mécanisée, 1 bridage blindée, 1 brigade aéroportée, 1 bataillon de lances roquettes multiples, 1 bataillon de défense antimissiles THAAD) + 7<sup>ème</sup> air force (60 F-16, 24 a-10C thunderbolt)

### Caractéristiques spéciales :

*Meilleure armée du monde* : les arguments fondés sur des opérations militaires ou des déploiements ont +2 à leur dé.

*Partenaire de défense primordial* : les arguments économiques et diplomatiques destinés à des alliés ont +1 à leur lancé de dé.

*Rivalités hégémoniques* : les arguments économiques et diplomatiques avec la Chine ont -2 à leur lancé de dé et ceux avec la Russie ont -1 à leur lancé de dé.

- La Russie

Présentation de l'acteur :

*Déterminants militaires*

La Russie dispose de forces militaires conventionnelles performantes et conserve le deuxième plus grand arsenal nucléaire du monde. Les forces armées soutiennent une politique étrangère affirmée. Les objectifs militaires sont de garantir la souveraineté et l'intégrité territoriale, ainsi que le maintien et l'accroissement de l'influence de la Russie dans son étranger proche. Les forces armées sont composées d'un mélange de volontaires et de conscrits.

Les réformes de la défense lancées en 2008 ont mis l'accent sur le passage d'une armée de mobilisation de masse basée sur la conscription à des forces terrestres plus petites et plus professionnelles. Les forces armées peuvent déployer et soutenir de manière indépendante des forces à l'échelle mondiale, bien qu'il soit probable qu'elles ne soient que de taille modeste sur de longues distances. Son intervention aérienne en Syrie montre que la Russie peut déployer, soutenir et maintenir un rythme opérationnel élevé pour une force aérienne à voilure fixe et tournante, ainsi que la capacité de réaction nécessaire à l'échelle régionale.

Le programme de suivi, SAP 2027, continue de mettre l'accent sur la modernisation, bien que certains objectifs soient plus modestes (et sont revus à la baisse du fait de coûts importants de la guerre en Ukraine). Sa base industrielle de défense a souffert d'un manque d'investissement dans les années 1990 et, plus récemment, de la perte de l'accès aux composants ukrainiens, toutefois le secteur de la défense et de l'aérospatiale a connu un succès notable en termes d'exportations, notamment d'avions de combat et de systèmes de missiles sol-air.

*Considérations géopolitiques*

Bien qu'un district militaire de l'Est conséquent ait été constitué, la présence militaire et les intérêts géopolitiques russes en Asie sont limités. L'accès peu étendu au pacifique dans cette zone et au rivage immédiat de la Corée et du Japon rendent son déploiement opérationnel délicat. Toutefois, le rapprochement entamé depuis le début des années 2010 avec la Chine permet de contester la suprématie américaine de manière indirecte, et de s'affirmer comme une nation à prendre en compte dans le règlement des grandes questions mondiales même hors Europe. La priorité demeurant à l'étranger proche russe et à la question ukrainienne toujours en suspens, la Russie ne pourra mobiliser que des moyens limités en cas de crise en Asie,

mais ne se privera pas d'exploiter les crises régionales pour faire avancer ses propres revendications dans le cadre d'un accord d'ensemble avec les Etats-Unis.

Budget de recherche et développement envisagé par tour :

Budget total annuel pour la défense : **61 milliards** de dollars

Budget brut d'investissements par tour : **14 milliards** de dollars

Part des investissements déjà engagés au premier tour : **6 milliards** de dollars

- Char du futur (échéance 2030) : 2.5 milliards
- Armes hypersoniques (échéance 2035) : 3.5 milliards de dollars

Ordre de Bataille mobilisable sur zone :

- ▣ District militaire de l'Est :
  - Forces terrestres :

Principalement dédiée à la défense des frontières, en particulier vis-à-vis de la Chine et de la Corée : 1 armée blindée complète avec trois divisions dont une blindée et trois brigades d'artillerie, ainsi qu'une brigade de forces spéciales (Spetnaz) de réaction rapide.

- Forces aériennes :

Principal contingent à l'Est avec le déploiement suivant : 11<sup>ème</sup> air force & air defense army



20 MIG 31-BM

23 SU-27SM

37 SU-30M2

30 SU-M24

Hélicoptères d'attaque : 24 KA-52A ; 12 MI-24P

Défense sol-air longue portée : S-300 PS et S-300 V

- Forces navales :

4 sous-marins nucléaires d'attaque, 9 sous-marins classiques.

1 croiseur, 5 destroyers lourds, 2 destroyers légers, 7 navires de guerre des mines, 9 bâtiments de transports amphibie dont 4 d'assaut.

Caractéristiques spéciales :

*L'ours et le dragon* : les arguments de tous types envers la Chine on + 1 à leur lancé de dé.

*La guerre froide n'a pas de fin* : les arguments de tous types avec les Etats-Unis ont - 1 à leur lancé de dé.

- La Chine

### Présentation de l'acteur :

#### *Déterminants militaires*

L'Armée populaire de libération de la Chine (APL) est la plus grande force armée du monde en nombres d'Hommes et dispose d'un équipement de plus en plus perfectionné. Son efficacité opérationnelle reste toutefois entravée par des problèmes de formation et de doctrine. Le livre blanc chinois sur la défense de 2019 n'a pas modifié de façon significative l'orientation stratégique exposée dans l'édition de 2015, davantage axé sur la mise à jour des progrès des efforts de modernisation de l'APL.

La Chine n'entretient pas d'alliances formelles, mais un certain nombre de relations clés en matière de défense avec des pays de la région et par le biais de son appartenance à l'OCS.

L'amélioration de la préparation aux opérations de combat est un objectif clé des réformes actuelles. L'APL manque actuellement d'une expérience opérationnelle récente significative et son entraînement a traditionnellement souffert d'exercices sur-scénarisés et irréalistes. Bien que ces faiblesses soient reconnues, il est difficile de savoir dans quelle mesure les nouvelles structures seront efficaces pour générer et contrôler des capacités interarmes de haute intensité. L'exigence d'opérations hors zone est relativement nouvelle pour l'APL, la marine est le seul service à avoir de l'expérience dans les déploiements prolongés grâce à sa base de soutien à Djibouti.

#### *Considérations géopolitiques*

Etat le plus actif de la région, la Chine profite de son essor économique des dernières décennies pour redevenir une puissance politique de premier plan contestant par la même occasion le leadership américain. Le développement de ses capacités militaires, de même que ses investissements économiques tous azimuts en font un partenaire incontournable tout en développant une méfiance généralisée ravivant les tensions dans la région.

L'accès à la haute mer et le règlement des anciens contentieux géopolitiques, nécessaires pour que la Chine acquière son plein développement, se heurtent à la souveraineté des voisins immédiats (question de Taïwan ; contentieux sur les frontières maritimes avec le Japon, les Philippines et le Vietnam), à la présence américaine forte vécue comme un encerclement (présence forte au Japon, en Corée, soutien majeur à

Taïwan), et à un passé conflictuel riche (guerres avec le Vietnam, mémoire et oppositions avec le Japon, soutien à la Corée du Nord...).

La voie chinoise de la puissance ne passe pas en premier lieu par une guerre ouverte, et l'atout économique est majeur même s'il a ses limites, toutefois les ambitions affichées sont conflictuelles par nature, la question est donc pour la Chine de savoir quels objectifs atteindre, en payant le prix affilié si nécessaire...

#### Budget de recherche et développement envisagé par tour :

Budget total annuel pour la défense : **193 milliards** de dollars

Budget brut d'investissements par tour : **27 milliards** de dollars

Part des investissements déjà engagés au premier tour : **3 milliards** de poursuite des réformes structurelles et de R&D générale sur les capacités ISR de de développement de l'IA

#### Ordre de Bataille mobilisable sur zone<sup>7</sup> :

##### ▣ Forces terrestres :

5 groupes d'armées complets (la liste à suivre est pour chaque groupe d'armée) : 1 brigade de forces spéciales, 2 brigades blindées, 1 division d'infanterie mécanisée, 1 division d'infanterie légère, 1 brigade amphibie d'assaut, 1 brigade d'artillerie, 1 bataillon d'hélicoptères d'attaque.

##### ▣ Forces navales :

###### ▪ Sous-marin :

6 nucléaires d'attaque, 36 à propulsion classique

###### ▪ Navires de surface :

2 porte-avions (dont 1 dans la zone Corée, et 1 au sud dans la zone Taïwan-Vietnam)

1 croiseur

29 destroyers lourds (répartis sur l'ensemble de la zone côtière chinoise)

40 frégates (réparties sur l'ensemble de la zone côtière chinoise)

35 navires de guerre des mines

6 navires d'assaut amphibie, 49 barges de débarquement

<sup>7</sup> En l'espèce, au-delà de l'ensemble des forces nationales qui seraient mobilisées en cas d'invasion directe du territoire chinois (et sous conditions déterminées par les juges), ne sont mentionnées ici que les forces de manœuvre terrestres et aériennes (les autres sont réputées de défense du territoire) et les forces navales utilisables.

- Forces aériennes :

120 J-10C, 70 J-10 S, 130 J-11B, 150 J-16, 24 J-20 pour 2030 : avion de 5<sup>ème</sup> génération furtif)

Défense aériennes et antimissiles de longue portée : environ 500 systèmes répartis sur l'ensemble des points stratégiques du territoire.

Caractéristiques spéciales :

*L'ours et le dragon* : les arguments de tous types envers la Russie ont + 1 à leur lancé de dé.

*La guerre froide 2.0* : les arguments de tous types avec les Etats-Unis ont - 2 à leur lancé de dé.

*L'ogre chinois* : les arguments de tous types envers les alliés des Etats-Unis et les Etats ayant eu des contentieux historiques avec la Chine ont -1 à leur lancé de dé.

*Machine à cash* : les arguments économiques de tous types ont +1 à leur lancé de dé (peut contrebalancer des malus envers les Etats-Unis et les autres Etats concernés).

- Le Vietnam

Présentation de l'acteur :

Le Vietnam a une tradition militaire forte et ses forces armées ont plus d'expérience opérationnelle que tous ses voisins. Ses efforts de défense et ses forces armées bénéficient également d'un large soutien populaire, en particulier dans le contexte des tensions avec la Chine sur les questions de sécurité et les nombreuses anicroches en mer de Chine méridionale. Le Vietnam a adopté une nouvelle loi sur la défense nationale en 2018 et a publié un livre blanc sur la défense en 2019.

Ce dernier fait à plusieurs reprises référence aux différends du Vietnam avec la Chine et la nécessité pour les deux parties de "faire plus d'efforts dans le maintien de la stabilité". Il est évident, du point de vue de Hanoi que la stabilité dépendra dans une large mesure du renforcement des capacités de dissuasion en mer de Chine méridionale. Alors que la Russie reste le fournisseur de défense dominant, Washington a levé son embargo sur les armes à destination du Vietnam en 2016, plaçant le Vietnam dans une situation géopolitique de méfiance face à ses voisins mais dans le même temps de partenariats tous azimuts qui lui permet de disposer d'une certaine neutralité.

Les efforts de recapitalisation se concentrent sur la marine et l'armée de l'air, principalement en vue de régler les différends dans les îles Spratly. Longtemps attendues, les commandes d'équipements majeurs, tels que les nouveaux systèmes de combat, ont été passées bien que non-concrétisées à l'heure actuelle et devront faire l'objet d'achats sur étagère auprès de grandes puissances (nouveaux avions de combat et de patrouille maritime) ouvrant de nouvelles logiques de partenariats.

Le Vietnam développe ses capacités industrielles limitées en matière de défense, avec le lancement d'une filiale axée sur la défense au sein de la société d'État Viettel Military Industry and Telecoms Group, elle se concentrera sur l'électronique de défense et les communications.

Budget de recherche et développement envisagé par tour :

Budget total annuel pour la défense : **6 milliards** de dollars

Budget brut d'investissements par tour : **900 millions** de dollars

Part des investissements déjà engagés au premier tour : sans objet puisque achats sur étagère

Ordre de Bataille mobilisable sur zone<sup>8</sup> :

- Force terrestres : 1 brigade de force spéciales, 1 division de manœuvre (1 brigade blindée, 1 division d'infanterie, 1 brigade d'artillerie).
- Forces navales : 6 sous-marins à propulsion classique, 7 bâtiments de débarquement amphibie dont 2 d'assaut, 12 corvettes armées de défense côtière, 13 navires de contre-mesures pour la défense contre la guerre des mines.
- Forces aériennes : 26 SU-22M3/M4, 35 SU-30MK2, hélicoptères d'attaque (6 Mi-17), air défense de longue portée (12 systèmes S300-PMU1).

Caractéristiques spéciales :

*L'ogre chinois* : le Vietnam est l'un des pays éligible à cette règle (cf. arguments de tous types de la Chine -1 à leur lancé de dé).

*Différends maritimes* : les arguments chinois ayant trait aux différends en mer de Chine, qui ne sont pas conclus en accord avec le Vietnam ajoutent pour les tours suivant un malus de -1 à la règle « *l'ogre chinois* ».

*Balance of power* : l'ouverture de 2016 aux USA permet au Vietnam de disposer d'un nouveau marché d'achats, les arguments d'achat de matériels militaires auprès de la Russie comme des USA ont +1 à leur lancé de dé.

<sup>8</sup> En l'espèce, au-delà de l'ensemble des forces nationales qui seraient mobilisées en cas d'invasion directe du territoire vietnamien (et sous conditions déterminées par les juges), ne sont mentionnées ici que les forces de manœuvre terrestres et aériennes (les autres sont réputées de défense du territoire) et les forces navales utilisables.

- Les Philippines

#### Présentation de l'acteur :

Malgré de modestes augmentations du financement de la défense au cours des dernières années, principalement en réponse à la montée des tensions dans la mer de Chine méridionale, les capacités et les projets d'acquisition des forces armées des Philippines (AFP) restent limitées. La stratégie de défense nationale 2018-22 a défini des priorités politiques, notamment la garantie de la souveraineté et l'intégrité territoriale, et la stabilité interne. Les changements organisationnels comprennent la création en 2018 d'un commandement des opérations dédié aux forces spéciales. Il est également prévu d'améliorer les capacités de lutte anti-sous-marine et de créer une agence spatiale dotée d'un mandat de sécurité nationale.

Bien que le président Duterte ait annoncé en 2016 sa "séparation" d'avec les États-Unis et la poursuite de relations plus étroites avec la Chine, il a décrit les États-Unis comme un allié important en matière de sécurité, notamment dans le cadre de la lutte contre le terrorisme,

Les Philippines sont également un membre actif de l'ASEAN. Depuis 2017, elles ont commencé à effectuer des patrouilles maritimes conjointes trilatérales avec l'Indonésie et la Malaisie pour lutter contre les activités terroristes régionale. Les forces armées continuent d'être déployées pour assurer la sécurité intérieure dans le sud du pays, où Manille est confrontée à des défis constants des groupes d'insurgés.

La deuxième phase (2018-22) du programme de modernisation des AFP "second horizon" a été approuvée en 2018. Les plans d'acquisition comprennent des véhicules blindés, des radars de surveillance aérienne, et, à long terme des avions de transport aérien légers et moyens et des avions de patrouille maritime.

#### Budget de recherche et développement envisagé par tour :

Budget total annuel pour la défense : **3.7 milliards** de dollars

Budget brut d'investissements par tour : **518 millions** de dollars

Part des investissements déjà engagés au premier tour : **418 millions** de dollars

- Véhicules blindés, radars de surveillance aérienne, véhicules transports de troupes (échéance 2030)
- Avions de transports et de patrouille maritime (échéance 2035)

Ordre de Bataille mobilisable sur zone<sup>9</sup> :

- Forces terrestres : sans objet (centrées sur la défense du territoire et les problématiques internes)
- Forces navales : 1 frégate armée, 40 corvettes armées de garde côtière, 6 bâtiments amphibies dont 2 d'assaut.
- Forces aériennes : 12 FA-50PH, et hélicoptères d'attaque (2 AH-1F).

Caractéristiques spéciales :

*Différends maritimes* : les arguments chinois ayant trait aux différends en mer de Chine, qui ne sont pas conclus en accord avec les Philippines ajoutent pour les tours suivant un malus de -1 aux lancés de dé concernant les arguments impliquant la Chine et les Philippines.

*Guerre civile* : les problématiques de terrorisme et d'insurrection autour de Manille mobilisent une forte partie des moyens militaires, les arguments militaires philippins ont -1 à leur lancé de dé.

*Corruption* : l'ensemble des arguments philippins ont -1 à leur lancé de dé (paralysie du gouvernement).

*Balance of power* : l'ouverture à la Chine permet d'annuler la règle « *ogre chinois* » concernant les Philippines.

*Garantie américaine de sécurité* : les arguments militaires et économiques avec les Etats-Unis ont + 1 à leur lancé de dé ; par contre si les Philippines concluent des accords militaires avec la Chine, ils ont désormais -2 à leur lancé de dé avec les Etats-Unis et ce pour tous les types d'arguments.

<sup>9</sup> En l'espèce, au-delà de l'ensemble des forces nationales qui seraient mobilisées en cas d'invasion directe du territoire philippin (et sous conditions déterminées par les juges), ne sont mentionnées ici que les forces de manœuvre terrestres et aériennes (les autres sont réputées de défense du territoire) et les forces navales utilisables.

- Le Japon

#### Présentation de l'acteur :

Les préoccupations du Japon concernant son environnement de sécurité régionale se sont accrues, comme en témoigne son Livre blanc sur la défense 2020, avec des mises à jour sur le programme initial de modernisation des forces pour 2023, principalement liées à l'émergence d'un défi sécuritaire de la part de la Chine et à une préoccupation établie concernant la Corée du Nord. Cela a stimulé l'augmentation du budget de la défense et les réformes de la politique et de la législation pour permettre au Japon de jouer un rôle plus important dans le domaine de la défense.

Si la capacité offensive de la JSDF reste faible, la marine dispose d'atouts en matière de guerre anti-sous-marine et de défense aérienne. En 2018, un commandement de la composante terrestre a été créé, avec notamment une brigade amphibie à déploiement rapide, chargée principalement de défendre les îles éloignées. Il est également prévu de convertir les porte-hélicoptères Izumo en porte-avions. En 2020, le Japon a également lancé un escadron d'opérations spatiales afin de renforcer les capacités de connaissance de la situation spatiale. Il a également établi des unités de guerre électromagnétique.

Au plan géopolitique, l'alliance du Japon avec les États-Unis reste la pierre angulaire de sa politique de défense, comme en témoigne le maintien des bases américaines, l'utilisation généralisée d'équipements américains au sein des trois services et l'entraînement régulier avec les forces américaines. En raison de leur mandat toujours défensif à l'heure actuelle, les déploiements de la JSDF sont principalement destinés au maintien de la paix. Toutefois le Japon envisage des options pour renforcer sa capacité de défense contre les missiles balistiques, ses capacités de projection, ou encore le développement d'armes hypersoniques, le tout permis par une base industrielle de défense avancée qui produit des équipements modernes pour la JSDF.

#### Budget de recherche et développement envisagé par tour :

Budget total annuel pour la défense : **47 milliards** de dollars

Budget brut d'investissements par tour : **6.6 milliards** de dollars

Part des investissements déjà engagés au premier tour : **1.6 milliards** de dollars

- Transformation de deux porte-hélicoptères en porte-avions (échéance 2026)

- Armes hypersoniques (échéance 2035)
- ISR spatial (échéance 2030)

Ordre de Bataille mobilisable sur zone<sup>10</sup> :

- Forces terrestres : 1 brigade amphibie, avec deux bataillons d'artillerie, et trois bataillons mécanisés de manœuvre. Avec 12 navires amphibies, dont 3 d'assaut.
- Forces navales : 11 sous-marins à propulsion classique, 2 porte-hélicoptères lourds (en cours de transformation), 2 porte-hélicoptères médians (hélicoptères SH-60B et SH-60K), 2 croiseurs lourds, 27 destroyers légers, 6 destroyers lourds, 6 frégates, 22 navires de guerre des mines.
- Forces aériennes : 156 avions F-15J.

Caractéristiques spéciales :

*Différends maritimes* : les arguments chinois ayant trait aux différends en mer de Chine, qui ne sont pas conclus en accord avec le Japon ajoutent pour les tours suivant un malus de -1 aux lancés de dé concernant les arguments impliquant la Chine et le Japon.

*Garantie ultime de sécurité* : les arguments militaires et économiques avec les Etats-Unis ont + 2 à leur lancé de dé ; par contre si le Japon conclut un accord militaire avec la Chine ou la Russie, ils ont désormais -2 à leur lancé de dé avec les Etats-Unis et ce pour tous les types d'arguments.

<sup>10</sup> En l'espèce, au-delà de l'ensemble des forces nationales qui seraient mobilisées en cas d'invasion directe du territoire japonais (et sous conditions déterminées par les juges), ne sont mentionnées ici que les forces de manœuvre terrestres et aériennes (les autres sont réputées de défense du territoire) et les forces navales utilisables.

- Taïwan

#### Présentation de l'acteur :

La politique de sécurité de Taïwan est dominée par ses relations avec la Chine et ses tentatives de maintenir une capacité militaire crédible, ainsi que son indépendance alors que le voisin communiste demeure depuis 1949 sur la doctrine « d'une seule Chine » niant la souveraineté de Taipei et posant la réintégration de l'île de gré ou de force comme inéluctable.

Au plan militaire, l'attention de Taïwan se concentre actuellement sur la défense aérienne et la dissuasion dans les zones côtières, des deux côtés de l'île. Le "rapport sur la défense nationale" de 2019 a souligné l'importance de la multiplicité des couches de défense selon la doctrine empruntée à Singapour du « Porcupine ». Les forces armées sont bien entraînées et s'exercent régulièrement, bien que la pression démographique ait influencé les plans de réduction des forces et le passage à une armée professionnelle.

Au plan géopolitique, le principal partenariat de Taiwan en matière de sécurité demeure celui avec les Etats-Unis. Ainsi en 2019, les États-Unis ont approuvé le transfert de nouveaux avions de combat F-16C/D Block 70 à Taïwan, bien que Taipei maintienne l'ambition à terme d'acquérir des F-35. Fin 2020, les États-Unis ont également émis des notifications concernant la vente de drones MQ-9B, de lance-roquettes multiples HIMARS et de divers missiles de frappe de précision à longue portée qui renforceraient considérablement les capacités militaires de Taïwan.

#### Budget de recherche et développement envisagé par tour :

Budget total annuel pour la défense : **14 milliards** de dollars

Budget brut d'investissements par tour : **2 milliards** de dollars

Part des investissements déjà engagés au premier tour : **1 milliard** (acquisition de F-16, drones et LRM échéance 2030)

#### Ordre de Bataille mobilisable sur zone :

Dans le cas de Taïwan ces forces ne peuvent que participer à la défense du territoire, à des déploiements proches ou à des actions offensives en coalition.

- Forces terrestres : 4 bataillons blindés, 3 bataillons d'infanterie mécanisée (21 de réserve), 3 bataillons d'artillerie, 96 hélicoptères d'attaque, 76 systèmes de défense antiaérienne.

- Forces navales : 4 sous-marins à propulsion classique, 4 destroyers, 22 frégates (44 navires de réserve de défense côtière), 8 navires de guerre des mines, 5 navires amphibies dont 1 d'assaut.
- Forces aériennes : 139 F-16 A/B, 46 Mirage 2000-5E, 127 F-CK-1C/D.

### Caractéristiques spéciales :

*Garantie américaine de sécurité* : les arguments militaires et économiques avec les Etats-Unis ont + 1 à leur lancé de dé ; de même Taïwan ne peut pas conclure d'accord militaire avec la Chine sans une reconnaissance de sa souveraineté par la Chine, sous peine de fin immédiate de l'aide américaine.

*Ennemi désigné* : Taïwan est l'un des pays éligibles à la règle de « l'ogre chinois » mais le malus est de -3 au lieu de -1, et s'applique pour les actions de la Chine envers Taïwan autant que de Taïwan envers la Chine.

- Singapour

#### Présentation de l'acteur :

Les forces armées de Singapour (SAF) sont les mieux équipées d'Asie du Sud-Est. Elles sont organisées essentiellement selon le modèle israélien, l'armée de l'air et la marine étant principalement composées de personnel professionnel tandis que l'armée de terre, beaucoup plus importante, est composée d'appelés et de réservistes.

Du fait du manque de profondeur stratégique, la formation est largement réalisée à l'étranger (cf. France pour les pilotes), toutefois la capacité et l'expérience opérationnelle sont bonnes et vont croissant avec le déploiement dans des forces multinationales comme récemment pour soutenir l'offensive aérienne menée par les États-Unis contre ISIS.

Dans le même temps, la modernisation des équipements se poursuit, avec des projets d'acquisition d'avions de combat F-35, de nouveaux véhicules de combat blindés de fabrication nationale, de navires de combat multi-rôles et de véhicules de combat multidimensionnels, dans le but de conserver la capacité de Singapour à mener des opérations militaires soutenues à l'étranger proche et de conserver l'avantage militaire de Singapour sur les autres puissances d'Asie du Sud-Est.

Au plan géopolitique, Singapour dénote par une grande stratégie assumée et constante depuis l'indépendance de 1965 avec l'ambition d'une grande puissance par le développement des moyens nationaux et une politique étrangère d'indépendance et de maintien du statu quo. Pour ce faire, des investissements majeurs dans les industries de défense, ainsi que dans l'économie de service et de flux ont été consentis, permettant au pays de devenir le second hub portuaire du Monde et une des plus grandes places boursières de la planète. De même, le focus sur la haute technologie permet au pays de disposer d'une base de défense nationale complète assurant son autonomie. Au plan diplomatique enfin, le leadership de l'ASEAN, de même que la logique de *balance of power* offrent à la cité-Etat un poids diplomatique sans commune mesure avec sa taille, en faisant un lieu d'accueil des grands sommets internationaux (la rencontre Trump-Kim Jong-un étant le dernier en date).

#### Budget de recherche et développement envisagé par tour :

Budget total annuel pour la défense : **14 milliards** de dollars

Budget brut d'investissements par tour : **3 milliards** de dollars

Part des investissements déjà engagés au premier tour : **1 milliard** (modernisation des forces armées vers une structure MDO (échéance 2030)

Ordre de Bataille mobilisable sur zone<sup>11</sup> :

- Forces terrestres : 1 brigade interarmes d'action combinée (deviendra une force MDO en 2030 avec mise à jour des matériels), avec 96 chars Léopards, 22-AMX 30 modernisés, 18 LRM HIMARS, 91 canons automoteurs de 155mm.
- Forces navales : 4 sous-marins à propulsion classique, 6 frégates, 4 navires amphibies dont 2 d'assaut.
- Forces aériennes : 100 F-16 (modernisation possible si contrat en F-35 pour 2030), 19 hélicoptères d'attaque Apaches.

Caractéristiques spéciales :

Balance of power : l'ouverture à la Chine permet d'annuler la règle « ogre chinois » concernant Singapour, et de diminuer de 1 les malus éventuels d'arguments en faveur d'un autre acteur dus à la dégradation de la situation diplomatique dans la région.

*Première armée d'Asie du Sud-Est* : confère +1 aux arguments militaires (y compris des opérations) tant qu'ils sont réalisés dans un étranger proche (déterminé par les juges) ou en coalition.

*Hub économique mondial* : les arguments économiques ont +1 à leur lancé de dé, sauf en cas de contournement du détroit de Malacca réussi par la Chine, dans ce cas-là ils souffrent à partir de ce moment-là de -1 à leur jet de dé et de -2 pour tout argument envers la Chine.

*Cité-Etat* : le manque de profondeur stratégique complique la présence de forces nombreuses sur le territoire, de ce fait tout accroissement significatif de forces (en accord avec les juges) doit entraîner l'ouverture d'une base sur le territoire d'un allié (accord entre les joueurs) permettant d'accueillir ce surplus de forces. Dans le cas contraire, l'argument d'augmentation des forces est considéré comme non-recevable.

<sup>11</sup> En l'espèce, au-delà de l'ensemble des forces nationales qui seraient mobilisées en cas d'invasion directe du territoire singapourien (et sous conditions déterminées par les juges), en particulier les nombreuses réserves des forces terrestres, ne sont mentionnées ici que les forces de manœuvre terrestres et aériennes et les forces navales utilisables.

### ⇒ **Déroulé de la simulation :**

Ces éléments pris en considération, ainsi que les mécaniques des *matrix games*, viennent à présent les règles spécifiques.

La simulation est composée de 5 tours, représentant deux ans chacun, dans lesquels les joueurs réalisent les actions géopolitiques et d'investissements capacitaires de leur acteur.

L'initiative des groupes est déterminée à chaque tour par le biais d'un tirage de carte par les juges (chacune avec le nom d'un acteur), l'acteur tiré réalise ainsi son tour. Cette mécanique permettant de renforcer l'incertitude et de limiter les phénomènes d'attente c'est-à-dire qu'un acteur ne va définir ses arguments qu'en réaction aux actions des acteurs qui passent avant lui.

Les cinq tours de la phase de *matrix game* suivent une procédure identique :

1. Allocation des budgets à chaque joueur par les juges et matérialisation des évènements nouveaux
2. Période de réflexion : 5 minutes où chaque groupe définit ses arguments, affine ses stratégies, décide de ses investissements et interagit avec les autres groupes le cas échéant
3. Période d'action (qui se répète pour chaque groupe) : 3 minutes
  - Enonciation des investissements officiels réalisés
  - Présentation d'un argument et de ses justifications : chaque acteur peut proposer trois arguments par tour : un économique, un diplomatique, un militaire<sup>12</sup>
  - Tour de table d'arguments pour et contre (avec possible consensus ou bonus/malus)
  - Définition des résultats de l'argument et mise en œuvre des conséquences

Les budgets et les investissements suivent une procédure spécifique vis-à-vis de la méthodologie des *matrix games* précédemment énoncée. En effet, sans modification<sup>13</sup> due à une politique budgétaire précise (arrêt de certains investissements) ou à des évènements économiques externes (nouveaux partenariats, sanctions éco, etc.), le budget net d'investissement (= budget brut d'investissement - les investissements en cours) définit dans la fiche des acteurs présenté précédemment est reconduit à l'identique tous les tours et donne aux joueurs leurs capacités d'investissements militaires.

<sup>12</sup> En cas de doute sur la nature d'un argument la décision sera formulée par les juges, pour éviter la multiplication des arguments déguisés de même nature (ex : blocus d'un port comme argument économique, alors qu'il s'agisse d'un acte militaire quand bien même les effets attendus sont avant tout économiques).

<sup>13</sup> En cas de modification le montant est établi par les juges qui donnent un budget nouveau aux joueurs prenant en compte lesdites évolutions.

Les investissements disposent tous d'une échéance, qui implique qu'une fois la date atteinte le budget dédié est clos et son montant est rajouté au budget disponible. De même, la capacité développée est acquise impliquant son ajout à l'ODB de l'acteur en vue de déploiement ou actions de guerres à l'avenir.

Pour réaliser de nouveaux investissements, les joueurs doivent se rapprocher des juges en formulant une demande capacitaire précise : type de système à déployer et budget possible. Les juges donneront alors aux joueurs les possibilités de cet investissement (non, oui, oui si achat auprès d'un autre pays et lesquels), en cas d'affirmative une échéance un montant affilié au projet sera fournie permettant aux joueurs par la suite de valider ou non leur projet d'investissement.

Il est à noter que des programmes d'investissement réalisés par les joueurs peuvent dépasser le délai de jeu qui est 2035 (ex : projet de sous-marins sur trente ans conclu en 2030) mais sont possibles s'il s'agit de moyen de développer des alliances, de nouer des partenariats ou d'obtenir d'autres contreparties. Dans ce cas le budget est déduit de la capacité d'investissement à partir de la mise en œuvre du programme et ses effets ne seront pas disponibles durant la simulation.

Les discussions entre les groupes sont libres durant la période de réflexion et peuvent aboutir à des accords soit officiels qui sont résolus comme des arguments consensuels, soit à des accords secrets mais ils doivent de ce fait être validés **par les juges**<sup>14</sup> qui les activeront le cas échéant (ex : alliance défensive). De même, en lieu et place d'un argument militaire, les joueurs peuvent décider d'une action de renseignement, en présentant **aux juges** l'argument affilié tandis que ceux-ci formeront des contre-arguments et définiront la validité finale de l'action. Ces actions de renseignement en cas de succès ou d'échec peuvent conduire à la diffusion d'informations aux joueurs immédiates (ex : capacités militaires d'un autre Etat, brouillage satellite qui sera actif pendant X tours, etc.) ou d'évènements attribués ou non (ex : sabotage)<sup>15</sup>.

Enfin, les déclarations de guerre sont possibles à tout moment en lieu et place d'un argument militaire, cependant les conflits ne seront pas directement réalisés et de ce fait repoussés artificiellement à 2035 (une des conséquences du wargame). Toutefois, ceci entraîne pour chaque camp une mobilisation de ces armées face à 'l'adversaire, et donc l'impossibilité de les

<sup>14</sup> En fonction de leur crédibilité et pertinence.

<sup>15</sup> Cela veut donc dire que l'acteur a son tour ne présente aucun argument militaire aux autres acteurs, ce qui peut en soit être une information ou un moyen de désinformation renforçant la partie de poker menteur entre les joueurs.

déployer ailleurs (attention de ce fait au timing de la déclaration de guerre, à moins qu'il s'agisse d'une stratégie pour immobiliser l'ennemi).

A la fin du cinquième tour, la simulation se termine, les juges prennent un temps de réflexion et déterminent le nouveau contexte géopolitique (directement issu des actions des joueurs et de leurs conséquences) et énoncent pour chaque groupe une rapide analyse de leurs actions et des leçons à chaud qui peuvent en être déduites. Un rapide débriefing des joueurs est également réalisé pour obtenir leurs commentaires sur la forme et le fond de la simulation.