

Le wargaming : méthodologie d'expérimentation des risques systémiques

THIBAUT FOUILLET

FONDATION
pour la RECHERCHE
STRATÉGIQUE

SOMMAIRE

LE WARGAMING : METHODOLOGIE D'EXPERIMENTATION DES RISQUES SYSTEMIQUES	1
1. LE PROJET : ATELIER WARGAMING SUR LES RISQUES SYSTEMIQUES	1
1.1. Contenu de l'atelier proposé.....	1
1.2. Intérêt du wargaming pour la conférence.....	1
1.3. Intérêt des wargames pour les études systémiques	2
2. L'OUTIL : LA METHODOLOGIE DU WARGAMING	2
2.1. Un outil éprouvé... ..	2
2.1.1. Histoire et méthode du wargaming.....	2
2.1.2. Bibliographie représentative	3
2.2. ...aux applications européennes quasi-inexistantes.....	3
3. BIOGRAPHIE ET REFERENCES DE L'AUTEUR	4
3.1. Biographie	4
3.2. Références récentes de conception et mise en œuvre de wargames	4
3.2.1. Dans le cadre de recherches fondamentales	4
3.2.2. Dans le cadre de formations professionnelles et de prestations à destination professionnelle	5

Le wargaming : méthodologie d'expérimentation des risques systémiques

1. Le projet : Atelier wargaming sur les risques systémiques

La dynamique d'étude des risques systémiques étant transdisciplinaire et à vocation prospective par nature, il faut disposer d'outils méthodologiques à même de représenter sans frictions l'ensemble des dimensions mises en exergue tout en dépassant le stade théorique. Pour ce faire, est proposée dans le cadre de la conférence Archipel, la mise en œuvre d'un atelier wargaming pour sensibiliser les participants à une nouvelle méthode de réflexion fondée sur l'expérience pratique.

1.1. Contenu de l'atelier proposé

L'atelier, adapté au volume horaire alloué et aux installations fournies par les organisateurs, aurait vocation à s'incarner en deux phases. La première prendra la forme d'une courte conférence introductive présentant la méthodologie du wargaming, la spécificité des wargames *analytiques* (création de l'auteur de ce projet) et leur intérêt pour les analyses systémiques ; tandis que la deuxième – cœur de l'atelier – sera constituée d'une mise en pratique avec la réalisation d'un wargame par des chercheurs sur une problématique systémique choisie par les organisateurs et adaptée au nombre de participants inscrits (de 5 à 40).

Le scénario et les modalités du wargame ainsi joué seront réalisés en partenariat avec les organisateurs pour correspondre au mieux à leurs attentes. L'auteur de ce projet étant en effet le fournisseur d'une prestation (la création du wargame *analytique* et sa conduite) qui a l'intérêt de pouvoir s'adapter à toute problématique de recherche, permettant ainsi de valoriser les thèmes principaux de la conférence en leur offrant une dimension pratique et ludique.

1.2. Intérêt du wargaming pour la conférence

La conférence gagnerait de manière certaine à la mise en œuvre d'un atelier wargaming du fait de la mise en œuvre d'un moment d'analyse pratique, se distinguant et prolongeant le travail des conférences par une sensibilisation directe des participants à l'intérêt de l'expérimentation dans la conduite d'études prospectives.

Le wargaming a en outre la faculté « d'éprouver » les théoriciens à un cadre de réflexion sous contrainte (pression du temps, gestion des groupes...) leur offrant de nouvelles opportunités, tout en permettant un brassage des participants qui crée plus facilement du lien dans le cadre de groupes de joueurs que lors des échanges durant les conférences.

1.3. Intérêt des wargames pour les études systémiques

Au-delà de l'intérêt spécifique à la conférence, centré sur le caractère ludique et novateur de l'évènement, des résultats directs pour les études systémiques sont possibles grâce au wargaming. En effet, les wargames *analytiques* offrent l'opportunité de résoudre une problématique récurrente des études prospectives qu'est le manque de praticité. Ainsi, ils permettent de dépasser la chape de plomb théorique qui se borne la plupart du temps à la définition de scénarii, par leur mise en pratique répétée afin de déceler de nouvelles conclusions, de mieux déterminer leur impact et probabilité, etc.

En outre, par l'expérimentation régulière, le wargaming est un outil de formation reconnu à la prise de décision stratégique et à l'anticipation. Il peut également permettre à des chercheurs de mieux entendre les spécificités de leur objet de recherche en les introduisant dans des rôles qu'ils ne seraient pas normalement amenés à tenir (cellule de crise d'un Etat, commandement militaire...).

En somme, une réelle adéquation par nature est visible entre étude des risques systémiques et wargaming, puisque ce dernier est un outil prospectif à vocation d'aide à la décision, de compréhension des possibles, du développement des scénarios de risques, un outil de formation et d'anticipation, etc. autant de questionnements qui forment l'essence des problématiques des risques systémiques et de leur anticipation.

2. L'outil : la méthodologie du wargaming

En accompagnement du projet, et puisque le wargaming est en Europe une donnée encore largement inconnue dans ses modalités professionnelles et d'aide à la recherche, une rapide mise en contexte de l'outil est nécessaire.

2.1. Un outil éprouvé...

2.1.1. Histoire et méthode du wargaming

Le wargaming n'est pas un outil neuf, il voit au contraire son histoire remonter à plus de deux mille ans avec l'invention du chaturanga en Inde, cet ancêtre des échecs étant la première simulation stratégique qui prend alors la forme d'un jeu décisionnel fermé. Progressivement d'autres éléments apparaissent afin de correspondre aux besoins de formation de l'esprit décisionnel et de la planification stratégique, même si le tournant véritable est bien l'invention au XIXème siècle par les prussiens suite à la défaite d'Iéna du « *kriegspiel* » à savoir la simulation des campagnes et engagements tactique sur carte. La diffusion du modèle gagne progressivement toute l'Europe et le wargaming ne cessera alors de se diversifier jusqu'à aujourd'hui (*political games* concernant la dissuasion nucléaire, gestion de crise pour les catastrophes naturelles, scénarios d'emploi pour tester la résilience d'une structure ou d'un dispositif, etc.).

La focalisation sur le « *red teaming* » et le « *kriegspiel* », trop souvent réalisée dans les études sur les wargames, est ainsi trop réductrice et surtout empêche de prendre en compte les autres possibilités offertes par le wargaming. C'est pourquoi ce dernier, plutôt que d'être considéré comme un type précis de simulation, doit avant tout être entendu comme une méthode de recherche pouvant convenir à tous les domaines ayant maille à partir avec une problématique stratégique, l'on préférera dès lors parler de *wargames analytiques*.

Le type de simulation sera par conséquent fonction des besoins de la personne ou de l'institution qui la met en œuvre et ainsi des objectifs qui lui sont assignés. Le wargaming devient ainsi un outil aux larges possibilités qui permet de fournir des analyses par la mise en œuvre de simulations usant d'un panel représentatif de joueurs. Il couvre de ce fait tous les domaines rencontrant des questions de planification et de prospective, comme par exemple les dimensions économiques¹.

2.1.2. Bibliographie représentative

- Peter Perla, *The art of wargaming: a guide for professionals and hobbyists*, Naval institute press, Maryland (USA), 1990, 364pages
- Thomas B. Allen, *War Games*, McGraw Hill, New-York (USA), 1987, 402pages
- P. Dunningan, *Wargames handbook: how to play and design commercial and professional wargames*, Writers club press, 2000 (3ème édition), 440pages
- Antoine Bourguilleau, *Jouer la guerre : histoire du wargame*, Coéditions passés composés, 2020, 264pages
- Armed Services Technical Information Agency, *A history of wargaming*, Arlington (USA), 1960, 44pages
- Naval War College, *On wargaming: how wargames have shaped history and how they may shape the future*, Newport papers, 2019, 479pages
- Paul K. Davis, *Illustrating a model-game-model paradigm for using human wargames in analysis*, Rand corporation: national security research division, 2017, 35pages

2.2. ...aux applications européennes quasi-inexistantes

Si le wargaming est une méthodologie solide, elle est pourtant très limitée en Europe et en particulier en France, où elle n'a pas encore un statut établi dans l'analyse des problématiques stratégiques et prospectives. Conduire des wargames *analytiques* dans le cadre de l'étude des risques systémiques apparaît ainsi comme une nouveauté en France en dépassant l'utilisation de cet outil pour la réflexion militaire ou diplomatique, pour s'insérer dans le cadre

¹ A titre d'exemple, l'archétype de cette préoccupation économique a été la mise en œuvre en 2009 par le Pentagone -en réponse aux craintes suscitées par la crise des subprimes- de scénarios réguliers de résistance aux attaques dites de guerre économique (Eamon Javers, "Pentagon preps for economic warfare", politico.com, publié le 4 septembre 2009, <https://www.politico.com/story/2009/04/pentagon-preps-for-economic-warfare-021053>).

d'une recherche fondamentale transdisciplinaire. La conférence archipel et ses prolongements offrent donc un cadre inédit en France pour le développement du wargaming comme méthode prospective pour la recherche fondamentale.

3. Biographie et références de l'auteur

3.1. Biographie

Chargé de recherche à la Fondation pour la Recherche Stratégique, Thibault Fouillet est spécialiste des questions opérationnelles aéroterrestres en particulier du développement du combat collaboratif et des doctrines terrestres des grandes puissances, il développe en outre une expertise sur le wargaming et son usage dans la recherche.

Diplômé en droit et sciences politiques, puis de l'école spéciale militaire de Saint-Cyr (officier sous contrat-encadrement) Thibault Fouillet est également titulaire d'un master en relations internationales sécurité et défense, et poursuit actuellement un doctorat en histoire militaire à l'université du Luxembourg portant sur les objets de Grande Stratégie et de Dilemme de Sécurité en particulier dans leur application à l'étude des petites puissances.

3.2. Références récentes de conception et mise en œuvre de wargames

3.2.1. Dans le cadre de recherches fondamentales

- Cadre méthodologique de validation des présupposés théoriques du travail de thèse : *La Grande Stratégie des petites puissances : étude des mécanismes de fondation d'une grande stratégie face à un dilemme de sécurité, appliqués au Luxembourg, à la Lituanie et à Singapour (1965-2025)*.

Thèse en dernière année effectuée au sein de l'Université de Luxembourg.

- Ouvrage sur le wargaming comme méthode de recherche : Thibault Fouillet, *Wargaming : un outil de recherche stratégique*, L'harmattan, Collection *Perspectives stratégiques*, (à paraître).
- Wargames d'exploitation de travaux de recherche et/ou de validation de conclusions théoriques :
 - Wargame validation de thèse – Scénario d'emploi Etats-Baltes : réalisé au sein de l'Institut d'Etudes de Sécurité et de Défense de Lyon le 25/10/2021
 - Wargame validation théorique escalade des tensions en Mer de Chine – prolongement d'une note de recherche : réalisation en février 2022 pour l'Institut d'Etudes de Sécurité et de Défense de Lyon

3.2.2. Dans le cadre de formations professionnelles et de prestations à destination professionnelle

- Wargame professionnel de formation aux problématiques spatiales militaires : qui sera organisé dans les locaux de l'institut d'Etudes de Sécurité et de Défense de Lyon lors de la « semaine espace » en novembre 2021, au profit de militaires du Commandement de l'Espace et du Commandement de la Défense Aérienne et des Opérations Aériennes, ainsi que de membres de la Fondation pour la Recherche Stratégique.
- Wargame de la Fabrique Défense Lyon qui aura lieu le 10 décembre 2021, simulation dédiée à la présentation de la méthodologie, de son intérêt pour la recherche, et de la sensibilisation aux étudiants et aux chercheurs aux questions stratégiques par le prisme de l'expérimentation prospective.