

CONFÉRENCE ARCHIPEL – ATELIER WARGAME

Thibault Fouillet

Wargame n°2 : crise mondiale de l'énergie et politique française

1.1 - Structure de la simulation

▮ Présentation du contexte :

La présente simulation s'intéresse à une crise politique majeure en France en 2030, suite à une hausse spectaculaire de l'énergie du fait d'un conflit au Moyen-Orient impactant directement la production d'hydrocarbures, ainsi qu'aux premiers déplacements de population dus au dérèglement climatique mettant une pression migratoire forte sur l'Europe. Elle vise ainsi à simuler les oppositions politiques et la mise en œuvre de mesures de résilience immédiate et de long terme en France pour traiter de la problématique énergétique. Le tout sera organisé en laissant une liberté d'action aux joueurs qui définiront librement leurs actions quelle qu'en soit la nature.

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 :

▮ Éléments 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 diverses institutions et groupes politiques français, les acteurs et impacts extérieurs (autres Etats, acteurs non-incarnés, etc.) étant réalisées par les juges en fonction des besoins.

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 **20 joueurs** répartis en 6 groupes dont la présentation est à retrouver ci-dessous :

Groupe d'activistes écologistes	Total énergie	Cour des comptes	Groupes d'oppositions (Extrême Gauche)	Cabinet de l'Elysée	Groupes d'opposition (Extrême Droite)
4 joueurs	2 joueurs	3 joueurs	3 joueurs	5 joueurs	3 joueurs

⇒ **Timeline :**

La simulation prend effet entre le 1^{er} avril 2030 et le 31 juillet 2030.

La simulation d'une durée totale de 3 heures, est répartie en quatre tours (d'environ 30 minutes chacun) représentant un mois chacun.

⇒ **Biais sélectionnés :**

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

- L'usage d'actions de contestation violentes est possible, de même que le déploiement de forces armées sur le territoire (contrôle de zone par exemple) mais dans un certain seuil quant aux moyens utilisés qui devront être validés par les juges, de même le débordement de la situation en insurrection est possible mais entrainera des conséquences très graves sur la simulation. De ce fait cette mesure sera strictement encadrée et contrôlée 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 pour le développement de programmes par le gouvernement. 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. Ainsi, lorsqu'un investissement est décidé, il devra être validé par l'acteur « cours de comptes » et fera l'objet de datas fournis par les juges afin de rester en cohérence avec des chiffres réels.

▣ Objectifs des joueurs et conditions de victoire : **Répétition ici mais obligatoire puisque les joueurs d'une simulation ne seront pas ceux de la deuxième et devront donc avoir également la présentation des mécaniques du *matrix game***

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 (mesures politiques décrétées, plan d'investissement, 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 entraîner une défaite si la position générale de l'acteur apparaît affaiblie (exemple : une mise en défaut des forces de l'ordre pour le groupe d'activistes, mais sans obtenir de r »forme d'ampleur sur la question écologique).

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 plausibilité¹.

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 consensus² l'argument devient un fait qu'il faut à présent

¹ John Curry, Chris Engle, Peter Perla, *The matrix games handbook*, 2018.

² Sans consensus d'autres mécaniques de résolution seront adoptées en fonction du scénario (vote, lancé de dé...).

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, politiques, etc. 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 simulation³. Celle-ci repose sur une mécanique simple mais parfois difficile à envisager de manière concrète, puisque le cœur de ce type 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.

³ 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.

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 consensus⁴.

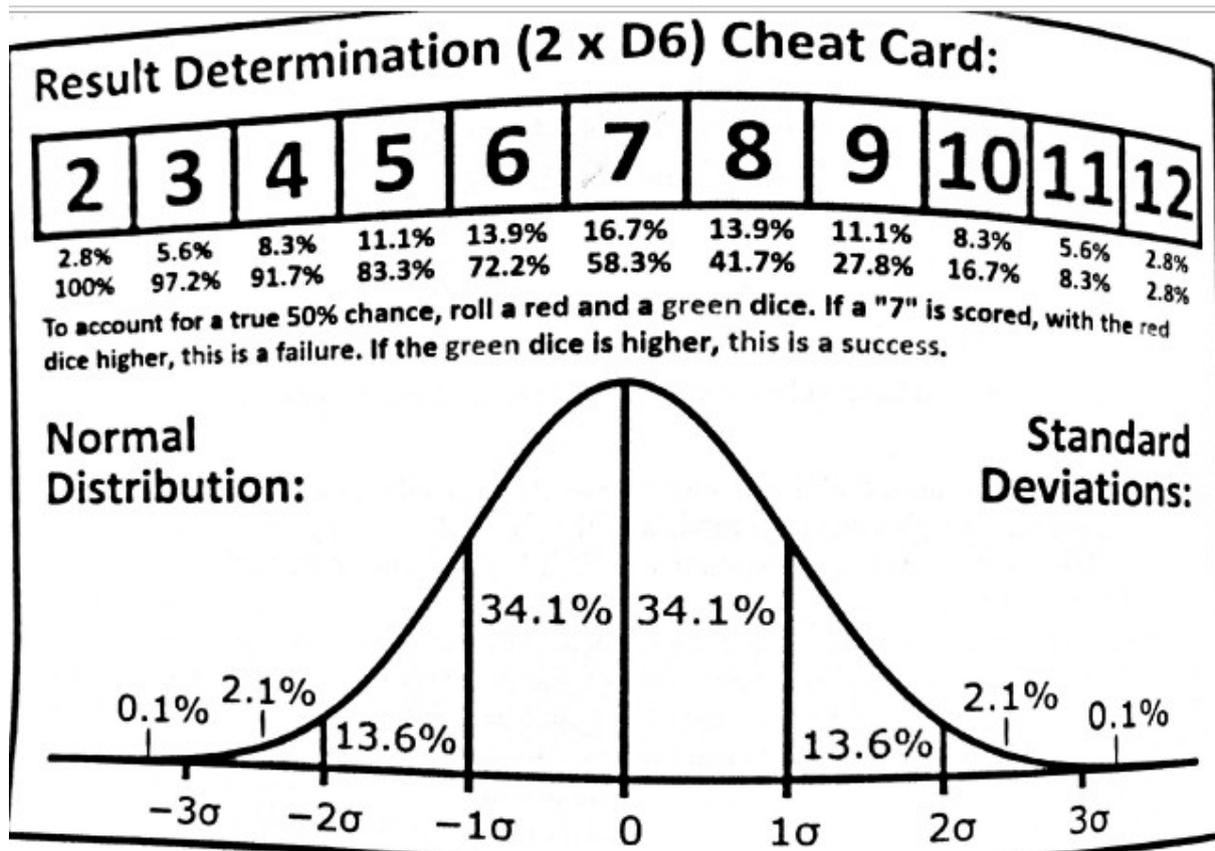
Enfin, afin de matérialiser les actions et manœuvres des joueurs pour les rendre concrètes et plus visibles, des marqueurs et pions pourront être utilisés (navires, bases aériennes, manifestations, etc.). Ils ne doivent pas être considérés comme dans un *kriegspiel* c'est à dire représenter des forces 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.

⇒ Éléments à la disposition des joueurs :

Afin de faciliter la mise en œuvre de leurs arguments, et de prévoir au mieux leurs lancés 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 lancés effectués sur 2D6

⁴ 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.



- Tableau des actions par tour

Acteur :		Tour n°
Budget d'investissement disponible :	total	Investissements à ce tour :
Arguments majeurs <ol style="list-style-type: none"> 1. Economique : 2. Politique : 		

Effets attendus

1. Argument économique :
2. Argument politique :

Justifications des arguments

Argument économique	Argument diplomatique
1.	1.
2.	2.
3.	3.

Motivations générales à ce tour (ambitions grand stratégiques) : *partie dédiée à l'exploitation de la simulation par les juges + permet aux joueurs de garder une cohérence au fil des tours*

C.- Le Matrix Game « Gestion de crise énergétique en France - 2030 - »

⇒ Contexte :

Contexte général

Comme énoncé précédemment, la simulation prend place dans le cadre d'un affrontement politique prospectif en France. 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 grandes lignes d'intérêts (même si les objectifs concrets et finaux sont à la discrétion des joueurs). 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 une carte de France et pourront avoir recours aux juges pour obtenir des datas précises (ex : budgets d'investissement, possibilité de conduire des

manifestations/blocages, etc.) pour matérialiser concrètement leurs actions.

Contexte par acteur

▪ Groupe d'activistes écologiques :

Synthèse des associations et activistes écologistes français et internationaux, il s'agit d'entités militant activement pour la transition écologique globale des pays occidentaux, impliquant une neutralité carbone totale et la fin de la dépendance aux énergies polluantes. Assez politisées (tendance à gauche) bien que non-directement affiliées à des partis, ces organisations sont originellement modérées, refusant la violence. Toutefois, du fait de décennies de désintérêt des politiques en place et de fausses promesses, la fermeté est de rigueur ainsi qu'un scepticisme vis-à-vis du pouvoir en place. L'urgence des déplacements climatiques et de l'impact de la crise sur les hydrocarbures sur le pouvoir d'achat des plus modestes conduit également à radicaliser les positions.

Tendances :

- Fin du nucléaire et de l'ensemble des énergies polluantes
- Pression sur le gouvernement pour forcer la transition écologique
- Scepticisme sur les promesses politiques
- Prise de position en faveur des réfugiés climatiques
- Goût pour l'activisme (opérations de blocage, manifestations)
- Défense du pouvoir d'achat de la population, en particulier les plus modestes

▪ Total Energie :

Premier fournisseur de gaz et de pétrole en France. L'entreprise bien qu'officiellement concernée par la transition énergétique, (expliquant le développement d'une branche de fournisseur d'électricité) comme toutes les entreprises du secteur afin de parfaire son image de marque, est avant tout un exploitant d'énergies fossiles qui recherche son utilisation et sa vente sans difficulté en France et dans le monde. La crise énergétique la place dans une situation délicate où l'augmentation des prix à la pompe qui pousse les utilisateurs à réduire leur consommation, n'est pas rentabilisée du fait d'une rareté des approvisionnements qui menace la stabilité même de l'entreprise. Soucieuse également de limiter l'impact des politiques écologiques qui peuvent remettre en cause son existence même, l'entreprise a à cœur de conserver un système politique qui garantisse sa place sur le marché et contribue à apaiser les tensions mondiales pour faciliter l'approvisionnement.

Tendances :

- Refus des législations trop contraignantes sur les hydrocarbures
- Stabilité mondiale du cours des hydrocarbures
- Sécurisation des approvisionnements en provenance des principaux producteurs
- Opposition de principe à une transition écologique intégrale signifiant la disparation de ces entreprises

▪ Cours des comptes :

Institution historique de l'Etat français, la cour des comptes certifie le budget et les lois de finance misent en œuvre par le gouvernement. Son influence est majeure sur les politiques d'investissement et ce quel que soit le domaine, les rapports produits par l'organisation sont particulièrement suivis et sont abondamment repris (et instrumentalisés) par l'opposition s'ils s'avèrent négatifs.

Tendances :

- Conservation à l'équilibre du budget, recherche de limitation des déficits
- Contrôle strict de la rentabilité et pertinence des plans d'investissement et des grands projets
- Favorable par nature à des investissements de long terme, construits sur des projets viables
- Critique directe de toute mesure superflue

▪ Groupes d'opposition (extrême-gauche) :

L'opposition d'extrême gauche s'est depuis des années appropriée la question écologique pour en faire une priorité nationale. Il s'agit d'un relai des revendications sociales en dénonçant les inégalités climatiques aussi bien mondiales que nationales, et en se servant de ce domaine pour fustiger les politiques des diverses majorités au pouvoir. Encline aux démonstrations de force et aux blocages (grèves, actions symboliques) cette branche politique cherche à délégitimer le gouvernement en leur faisant porter la responsabilité de la crise actuelle par des décennies de politiques attentistes ne prenant pas en compte l'urgence climatique et l'impact des crises de l'énergie sur les classes populaires.

Tendances :

- Populisme
- Volonté de prendre le pouvoir

- Soutien à la transition écologique immédiate
- Dénonciation des grandes entreprises et du gouvernement
- Soutien aux réfugiés climatiques

▪ Groupes d'opposition (extrême-droite) :

Pendant populiste souverainiste, l'extrême-droite ne s'est convertie que tardivement à l'urgence climatique, et la relie avant tout aux intérêts stratégiques de l'Etat français en soutenant notamment la filière nucléaire et les grandes entreprises énergétiques, bien que la transition écologique soit revendiquée. Favorables à une politique nationale, le conflit au Moyen-Orient est vu comme un élément perturbateur dont il faut protéger les français des conséquences négatives, en développant un programme d'autonomie énergétique national. Le gouvernement est alors délégitimé pour sa mollesse et sa paralysie.

Tendances :

- Populisme
- Volonté de prendre le pouvoir
- Soutien à une transition écologique qui assure l'indépendance stratégique française
- Dénonciation du gouvernement
- Opposition aux réfugiés climatiques

▪ Elysée :

La présidence de la république est l'acteur de premier plan de cette crise, devant limiter les impacts négatifs de la crise énergétique sur les français, tout en assurant ses intérêts stratégiques géopolitiques et économiques. Soucieux du maintien de l'ordre et de la conservation de la stabilité, l'accueil massif des réfugiés climatiques et peu souhaitée et passe en priorité par une logique européenne. Attentifs aux besoins des grandes entreprises, moteurs de l'économie française tout en portant la transition écologique, la position du pouvoir en place (centriste) oblige bien souvent à une action d'équilibrisme.

Tendance :

- Conservation du pouvoir
- Maintien de sa popularité (réélection)
- Stabilité et sécurité

- Développement de l'autonomie énergétique
- Limitation des impacts économiques de la crise (autant pour les grandes entreprises françaises que pour la population)

⇒ **Déroulé de la simulation :**

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

Elle est composée de 4 tours, représentant un mois chacun, dans lesquels les joueurs réalisent les actions politiques et économiques 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 quatre tours de la phase de *matrix game* suivent une procédure identique :

1. Uniquement pour le premier tour : mise en contexte et annonce des faits principaux (guerre au Moyen-Orient, localisation et nombre des réfugiés climatiques, hausse des prix de l'essence, etc.)
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) : 4 minutes
 - Présentation d'un argument et de ses justifications : chaque acteur peut proposer deux arguments par tour : un économique, un politique⁵
 - 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

Dans l'optique de renforcer l'incertitude et d'éviter une simulation linéaire, les joueurs peuvent être sollicités par les juges au début de leur tour pour être la cible d'un évènement dont les effets sont immédiatement résolus.

⁵ 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. Il est à noter que tous les acteurs peuvent avoir un argument économique (les activistes peuvent lancer un appel au don pour les réfugiés par exemple).

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**⁶ qui les activeront le cas échéant (ex : alliance politique). De même, en lieu et place d'un argument politique, les joueurs peuvent décider d'une action de renseignement/action spéciale, 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 ou d'évènements attribués ou non (ex : sabotage)⁷.

A la fin du quatrième tour, la simulation se termine, les juges prennent un temps de réflexion et déterminent le nouveau contexte politique (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.

⁶ En fonction de leur crédibilité et pertinence.

⁷ Cela veut donc dire que l'acteur à son tour ne présente aucun argument politique 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.