

« La guerre n'est pas un jeu, mais on peut la jouer » (citation Commandant Bourguilleau, reportage du « Journal de la Défense »)

Par Pauline Boissière

Les jeux de guerre semblent, à première vue, être une production exclusivement grand public. Cependant, l'histoire montre l'inverse : les Prussiens ont conçu les *Kriegsspiel* comme des outils d'analyse des tactiques et des stratégies, ainsi que d'aide à la décision. Dès lors, les wargames ou « jeux de guerre », sont aussi des productions à vocation stratégique.

Qu'est-ce qu'un wargame ?

Un wargame est un jeu de simulation. C'est une « reproduction [d'un] espace contrôlé, d'une situation réelle passée ou hypothétique, qu'elle soit militaire, économique ou politique¹ », où les « joueurs » incarnent leur propre camp ou celui de l'adversaire. Le but derrière cet exercice est « d'acquérir des réflexes stratégiques » et « de mettre à l'épreuve une doctrine, une stratégie et une logistique face à une situation hypothétique² ».

Cette manière d'enseigner et de tester les décisions, en amont de leur mise en œuvre, n'est pas une invention du XXI^e s. C'est par des cartes topographiques, des pions et des dés, que les Prussiens évaluaient leurs pensées au XIX^e s. Pourquoi utiliser des dés ? Leur usage illustre le concept de « brouillard de la guerre », de friction, développé par Clausewitz dans son ouvrage *De la Guerre* (1832-1834). Le dé représente l'ensemble des actions pouvant advenir : selon les chiffres ou les combinaisons de chiffres obtenus, les conséquences diffèrent. L'anticipation consiste alors à envisager ces différents scénarios.

Sa diffusion conduit les forces navales de divers pays à s'approprier ce jeu, comme les Japonais entre 1904-1905 et dans les années 1930. Cependant, les bombes nucléaires d'Hiroshima et de Nagasaki viennent enterrer les wargames, jugés désuets, avant de réapparaître dans les années 1990. Le renouvellement de la conflictualité incite les armées à revenir aux jeux de guerre. Ils deviennent ainsi un « outil indispensable pour la planification des batailles et le test des stratégies envisagées, et n'ont plus à prouver leur utilité en matière de formation des officiers ni leur rôle dans le succès des opérations³ ».

La France, quant à elle, réutilise les wargames depuis les années 2010, mais n'a que récemment développé des pôles, cellules et antennes d'élaboration de ses propres plateaux de jeu, adaptés aux besoins de chaque Armée. Dans ce contexte de regain d'intérêt, le CICDE (Centre interarmées de concepts, de doctrines et d'expérimentations, créé en 2005) établit le dialogue entre ces structures et produit des manuels (Wargame, Red Teaming) à l'attention des dirigeants et des officiers.

Le déroulement d'un wargame

Une session classique de wargame se découpe en trois phases. La première est celle de l'élaboration de la tactique ou de la stratégie, avec la mise en place des pions et la compréhension des

¹ LLOBET & CLAVERIE, 2023

² *Ibid*

³ *Ibid*

particularités du terrain. Puis, vient la conduite du jeu, soit la mise à l'épreuve de la pensée, définie dans la phase précédente, avec une succession de mouvements d'attaque et de défense. Enfin, vient le temps du retour d'expérience et d'analyse du jeu, pour déterminer les failles, les mauvaises décisions, mais aussi les bons réflexes.

Toutes ces phases sont « conçues pour modéliser le déroulement d'une manœuvre [...], confrontant ainsi la théorie à la pratique⁴ » : il s'agit de réfléchir sur les mouvements actuels, d'innover dans l'approche du terrain, de favoriser l'esprit d'analyse et la capacité d'anticipation.

Aujourd'hui, le wargame s'adapte en version numérique. Cette dernière vient compléter et compenser les limites de la version papier : possibilité de jeu en réseau, diminution des moyens humains nécessaires au fonctionnement du jeu, absence de logistique...

WAP 2026 : Wargaming à Paris (Ecole militaire)

Cependant, si les wargames sont utilisés dans l'Armée française, leur diffusion et leur rayonnement reste à assurer. C'est dans ce contexte que s'est déroulé les 23 et 24 juin 2026, à l'Ecole militaire à Paris, le forum international « Wargaming à Paris ». Fruit d'un partenariat entre l'ACADEM (Académie de défense de l'Ecole militaire) et le CICDE (Centre interarmées de concepts, de doctrines et d'expérimentations), ce forum avait pour objectif de « démontrer les usages des wargames comme outils d'analyse stratégique, d'aide à la décision et de conduite de l'action⁵ ». Il consistait en une série de conférences, démonstrations, séances de jeux et « pitches », autour du Wargame, ses aspects et ses usages au sein des armées.



Source : « Vignette du WAP, 1^e édition (2026) », Ministère des Armées, ACADEM et CICDE

La première journée, a abordé les contributions du wargame à la préparation de l'Europe et de l'OTAN à la guerre de haute intensité, ainsi qu'à l'usage de ces exercices au sein des Armées françaises. Cette deuxième partie de la journée a été couverte par l'ANOCR.

Puis, la seconde journée, s'est intéressée à la pertinence du wargaming dans la modélisation de l'hybridation des menaces, mais aussi aux apports de l'analyse critique structurée (Red Teaming) aux travaux des Armées.

Un développement récent au sein de l'Armée française

Il ressort de la série de présentations, faite le 23 juin, que chaque Armée en France possède ses propres particularités : le wargame s'y est donc développé de manière hétérogène. Même si le

⁴ Centre de l'enseignement militaire supérieur - Terre

⁵ ACADEM

wargame est un outil déjà très utilisé, le développement de structures françaises propres à l'élaboration de wargame date, a minima, de 2020.

C'est la Marine qui fut la première, en créant un service au sein du Centre d'Etudes Stratégiques de la Marine (CESM) : « Pôle Stratégie Navale et Wargaming ». Elle s'est donc saisie de cet outil, à la suite d'un constat simple : les wargames sont des moyens plus concrets que des présentations, et moins coûteux que des exercices interarmées ou interalliés.

Puis, les aviateurs sautent le pas, avec la « Division anticipation stratégique ». Il s'agissait pour eux de renouveler les méthodes d'analyse, de réflexion, la culture et la technicité qui leur est propre. Ceci, afin de penser la modélisation comme un outil à la prise de décision.

Ensuite, le Service de Santé des Armées (SSA) met en place une cellule de wargame au cœur de son centre de formation au commandement et au contrôle médical. Ce service s'est saisi de ce dispositif, après l'exercice Orion (8 février au 30 avril 2026), mettant en lumière un besoin de diversification des supports d'enseignement. Il s'agit de toucher des enjeux plus vastes, tels que la logistique.

Enfin, en même temps que le SSA, l'Armée de Terre crée d'un bureau jeu de guerre, afin de développer le « goût à la confrontation avec la volonté de l'autre⁶ » et le « goût de la défaite⁷ ». Il s'agit pour l'Armée de Terre de développer un laboratoire tactique, permettant de tester les stratégies et de comprendre les erreurs tactico-stratégiques étant survenues dans les jeux.

Le wargame est un outil fait autant pour tester les pensées actuelles, que pour les projeter vers des échéances futures (2040-2050 par exemple). Néanmoins, il s'agit aussi de confronter les diverses pensées entre elles, celles des différentes Armées ou celles de pays étrangers, ainsi que la diversité de commandement. Dans cette continuité, les wargames joués par les autorités supérieures ont pour but de réduire l'aversion au risque. Le jeu, par sa position distanciée et son caractère d'exercice, permet aux participants de prendre plus de risques que dans une situation réelle, et de tester les conséquences décisionnelles.

Le but d'un wargame n'est pas tant le résultat du jeu ou la modélisation, mais les conclusions tirées au terme de chaque partie. Son accessibilité élargie et son caractère ludique permettent à cet exercice d'être intégré comme un enseignement complémentaire à celui dispensé dans les amphithéâtres.

Une diversité de jeux de guerre

De nombreux jeux ont déjà été développés par les diverses entités consacrées au wargame dans les armées françaises. Loin d'être de simples simulations ou des moyens de tester les stratégies, les wargames sont intégrés dans la formation des troupes et les réflexions prospectivistes. Les échelons sont variés, de la brigade, à la compagnie, mais aussi à des échelons plus importants. Cet outil pédagogique permet autant d'étudier la tactique, que la stratégie. Enfin, cette simulation n'est pas un simple à-côté dans les formations, c'est un exercice intégré dans l'instruction, comme à l'Ecole de guerre-Terre, qui fait l'objet de quarante heures d'enseignement. Enseignement, entraînement tactique et réflexion stratégie, le wargame dépasse sa qualité de jeu pour devenir un outil multifonction.

« JESSA⁸ Rôle-1 » et « Rôle-2 », sont deux jeux de rôle sur plateau en équipe, reproduisant la chaîne de prise en charge des blessés de guerre et la gestion de la logistique sur un terrain d'opération. Concrétisés en 2023, leur particularité réside dans leur caractère interarmées, et dans la

⁶ Traduit de l'Anglais, conférence 23 juin

⁷ Ibid

⁸ (Jeu Éducatif du Service de Santé des Armées)

complémentarité qu'ils offrent avec le travail sur mannequin (procédures techniques) et la réalité augmentée (gestion multi-victimes).



Source : Académie de Santé des Armées, École du Val-de-Grâce

Du côté de l'Armée de Terre, « Duel Tactique » est un jeu de plateau pensé pour travailler les manœuvres des grandes unités. Les participants doivent alors s'adapter face aux imprévus et prévoir les prochains mouvements de son adversaire, tout en respectant les doctrines. Ce jeu est intégré comme exercice, toutes les six semaines à l'Ecole militaire, pour des sessions de quatre jours. Aussi, la particularité de cette arme est de développer des wargames historiques en lien avec les batailles des régiments.



Source : simulation de Duel Tactique, 7^e Brigade blindée (Facebook)

La Marine quant à elle a développé « Première Salve » : une simulation d'affrontement aéromaritime « entre deux puissances navales et sur trois théâtres d'opérations⁹ ». Ce jeu a bénéficié en 2026 d'une campagne de promotion au sein de la Marine, avec des sessions dans des ports français. A terme, le but est de le diffuser dans les écoles, les régiments et les États-majors, pour entraîner tactiquement les marins (Préfecture maritime et commandement en chef Atlantique). Ce n'est pas un « outil magique », comme le rappelle Nicolas Mazzuchi au cours de la conférence du 23 juin. C'est un outil, qui, combiné avec des analyses prospectivistes et stratégiques navales, permet de créer des supports de décisions pour la décision navale. Cette particularité « décisionnelle » puise

⁹ Défense Méditerranée – Marine Nationale – CESM, Facebook, URL : <https://www.facebook.com/DefenseMediterranee/posts/-toulon-le-wargame-naval-fait-escale-à-toulon-durant-le-mois-de-juin-2026-le-cen/1451665713653957/>

son essence dans la relation directe entretenue entre le CESM et l'état-major de la Marine : chaque wargame qui y est mené, contribue directement ou indirectement aux décisions prises par les autorités.



Source : boîte du jeu « Première salve », Défense Méditerranée – Marine Nationale – CESM (Facebook)

Enfin, un pilote passionné de wargame a originellement élaboré le wargame COMAO (Composite Air Opération), de l'Armée de l'Air et de l'Espace. Par la suite, l'Agence Innovation Défense, le Centre d'expertise aérienne militaire et MBDA, ont rejoint l'aventure et développé un financement participatif, atteignant en moins de dix jours, avec un peu plus de 2 000 contributeurs, 337 600 € sur les 60K€ nécessaires. Le jeu est ainsi diffusé auprès du grand public, et consiste à planifier une mission aérienne pour atteindre ses objectifs autant sur la ligne de front qu'à l'intérieur des lignes ennemies.



Source : capture d'écran de la page de financement participatif de COMAO, Kickstarter

Pistes d'avenir pour les wargames des armées françaises

Dans les armées, différents jeux sont en développement ou vont prendre de nouvelles formes. Au SSA, les défauts du jeu, comme les ressources d'encadrement, le nombre important de pions et la durée d'installation, vont être corrigés avec une version numérique. Outre, la correction de ces problèmes, il s'agit d'améliorer le réalisme et de pouvoir jouer en réseau. Ce développement pourrait être prévu après 2026, pour laisser le temps aux équipes de faire les RETEX (retour d'expérience) pour les deux premières boîtes du jeu (« Rôle 1 » et « Rôle 2 »), testées depuis mars 2025. En fonction des résultats, les boîtes de jeux pourraient être déployées de manière plus large, dans les antennes médicales et chirurgicales, ainsi que dans les centres de formation.

La version numérique est aussi adoptée par l'Armée de Terre avec « Duel Tactique », ce qui rend le wargame accessible autant pour les militaires que pour le monde civil. Aussi, les wargames produits par cette arme ne se réduisent pas uniquement à des simulation prospectivistes ou historiques, on trouve aussi des « études de cas ». Ces dernières désignent des jeux dont l'objectif est d'étudier les dynamiques des champs de bataille actuels, pouvant donner lieu à des exercices interalliés.

Dans le cas de la Marine, de nombreux projets de wargame sont sur la table, mais le point le plus important à améliorer reste celui de la culture du wargame. Cette dernière doit être développée au sein de la Marine, mais aussi dans toutes les autres armes. Il s'agit de faire comprendre que les savoirs et savoir-faire militaires peuvent être transformés, réadaptés au contexte. Aussi, il serait pertinent, dans cette idée de construction d'une culture commune, de faire du wargame un moyen de promotion, un pont entre Marine et les armées étrangères, mais aussi avec l'armée en général et les civils.

Enfin, l'Armée de l'Air élabore actuellement « Guerre aérienne future 2040 », un wargame prospectif sur nos capacités militaires et celles de nos actuels adversaires. Ce jeu développe trois scénarios possibles : le retour de la haute intensité, la contre-insurrection et le multi-domaine. Néanmoins, le principal enjeu pour cette arme est de faire valoir le wargame au sein de ses troupes, caractérisées naturellement par une culture de la technicité et non de la modélisation.

Conclusion :

Les wargames n'ont pas connu une histoire linéaire, et se sont réellement développés depuis les années 1990. Les armées françaises occupent une position récente dans ce domaine. L'enjeu majeur est de renouveler la pensée militaire et de l'adapter aux changements contemporains. Ainsi, la culture du wargaming est à ses débuts et pourrait contribuer à faire évoluer les conceptions internes de chaque arme. L'avenir est donc à la simulation de la guerre, pour penser les conflits de demain, les anticiper et mettre à l'épreuve les doctrines. Des wargames interarmées seraient ainsi pertinents pour fédérer chaque arme autour d'un outil commun, et transformer les savoirs et savoir-faire militaires.

Sources :

- 7^e Brigade blindée, compte Facebook, URL : <https://www.facebook.com/photo?fbid=1034846772003932&set=pcb.1034846848670591>
- Académie de Santé des Armées, École du Val-de-Grâce
- BOURGUILLEAU, A., « Jouer pour gagner la guerre. Usages et mésusages du jeu de guerre par les militaires », *Guerre en Ukraine : l'enjeu du ciel*, DSI n°164, mars-avril 2023, en ligne sur Aeron24news, URL : <https://www.aeron24news/2023/06/26/jouer-pour-gagner-la-guerre-usages-et-mesusages-du-jeu-de-guerre-par-les-militaires/2/>
- CICDE, Manuel du Jeu de Guerre (v.7.1, 2023) et Manuel de l'Analyse Critique Structurée (2026)
- Défense Méditerranée – Marine Nationale – CESM, Facebook, URL : <https://www.facebook.com/DefenseMediterranee/posts/-toulon-le-wargame-naval-fait-escale-a-toulon-durant-le-mois-de-juin-2026-le-cen/1451665713653957/>
- Financement participatif de COMAO, URL : <https://www.kickstarter.com/projects/jocus-editions/comao-the-ultimate-tactical-air-combat-board-game?lang=fr>
- LLOBET, V., CLAVERIE, T., 2023, « Les Wargames », Note n°62 « Renseignement, Technologie et Armement », Centre Français de Recherche sur le Renseignement (CF2R)

- Ministère des Armées et des Anciens combattants : « Jeux de guerre (#JDEF) » sur YouTube, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=iY71WC-e9I4>
- Notes personnelles de la série de conférences du 23 juin
- Préfecture maritime et commandement en chef Atlantique, Facebook, URL : <https://www.facebook.com/premaratlant/posts/connaissez-vous-le-wargame-méthode-de-simulation-de-guerre-le-wargame-place-des-/1426826879479586/>