

**Zeitschrift:** Revue Militaire Suisse  
**Herausgeber:** Association de la Revue Militaire Suisse  
**Band:** 146 (2001)  
**Heft:** 8

**Artikel:** "Wargames" : de l'utilité des jeux. 2e partie  
**Autor:** Bangerter, Olivier  
**DOI:** <https://doi.org/10.5169/seals-346159>

### **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

### **Conditions d'utilisation**

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

### **Terms of use**

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

**Download PDF:** 07.01.2026

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

## « Wargames » : de l'utilité des jeux (2)

L'armée suisse est une armée de temps de paix, sans expérience de la guerre. Nous ne nous plaignons pas qu'elle ait rempli sa tâche de dissuasion au cours de ce siècle : quiconque étudie la guerre se réjouit de ne pas la subir. Ce caractère de temps de paix de notre armée a cependant des effets indésirables : l'expérience du combat manque et manquera toujours. Comment donner cette expérience à des officiers sans guerre ? La thèse de cet article est que les *wargames* commerciaux peuvent y contribuer, tout en recelant de grandes possibilités pour la prospective<sup>1</sup>.

---

■ Olivier Bangerter

---

### Utilité des « Wargames »

#### Les manœuvres

Sun Ze disait qu'il n'y a que deux sortes de forces, les forces ordinaires et les forces extraordinaires, mais que leurs combinaisons sont innombrables. Les interprétations de ces deux forces varient selon les traducteurs ; pour notre sujet, admettons que Sun Ze parle des attaques de front et de flanc. Tout combat sera une combinaison complexe de ces moyens pourtant très simples. Il n'y a aucune complexité conceptuelle à des actions comme menacer, attaquer, contourner, fixer, etc. La difficulté consiste à les appliquer dans le cadre d'un plan et à surprendre l'adversaire par la combinaison choisie, en tenant compte du terrain et des forces en présence. La pratique des *wargames* permet de répéter des combinaisons à l'infini. Elle instille donc chez le joueur des réflexes, mais

aussi une capacité à comprendre ce qu'ordonne son échelon supérieur (réel), puisqu'il l'a expérimenté lui-même.

En 1815, Napoléon mène l'armée du Nord à l'assaut des Anglais et des Prussiens ; il remporte les batailles de Quatre-Bras et de Ligny, envoie Grouchy gagner à Wavre mais perd la bataille, la campagne et son trône à Waterloo. Malgré une supériorité tactique française, il a suffi d'une erreur de Napoléon, d'une réaction inattendue de Blücher et du sang-froid de Wellington. Pourtant, pouvait-on trouver un meilleur plan, mieux doser les différents éléments de la manœuvre, forcer les Anglais à une bataille ailleurs qu'à Waterloo, étriller Blücher à Ligny ou ailleurs ?

Avec le jeu *Waterloo 1815* de Tilsit Editions<sup>2</sup>, on peut tenter de faire mieux que l'Empereur. Comme il reste à un échelon suffisamment grand (division), on peut manœuvrer 100 000 hommes en un peu plus de 20 pièces, avec des possibilités de brouillard de la guerre. Cela

permet d'exercer de très nombreuses manœuvres. Les *wargames* permettent à un officier de répéter sur carte des manœuvres d'une grande simplicité, mais dont l'application doit être un réflexe. Le drill fonctionne sur un principe très simple : passé un certain nombre de répétitions, l'accomplissement de la tâche devient automatique. Avant cela, la personne subissant l'apprentissage doit réfléchir à ce qu'elle fait au niveau technique, au détriment de ce à quoi elle va utiliser ce qu'elle fait. Ce principe est valable pour la « Nouvelle technique de tir de combat » comme pour la conduite en voiture, il l'est aussi pour des manœuvres comme chercher le terrain-clé, monter une embuscade, *find-fix-flank-fight*.

Lors de l'assaut de la compagnie de chars, le commandant de compagnie avait accompli les deux premières phases, mettait en œuvre la troisième et a reçu l'ordre d'oublier tout cela pour se battre. Le major n'avait pas intégré ce principe, même s'il était capable de faire

<sup>1</sup> Première partie, voir RMS N° 6-7, juin-juillet 2001.

<sup>2</sup> Ce jeu fait partie d'une série opérationnelle napoléonienne comprenant aussi *Iéna 1806* et *Les six jours de gloire (1814)*. Cette série a été éditée originellement par *Clash of Arms* et reprise en français par Tilsit Editions.

une théorie sur le sujet. Le manque de pratique s'est payé cher sur le terrain.

### La logistique<sup>3</sup>

La logistique est un élément essentiel de tout combat dans l'histoire. On ne gagne pas une bataille avec la logistique, mais on la perd sans elle. La plupart des jeux ont tendance à abstraire le plus possible cet aspect, surtout pour éviter au joueur de se transformer en quartier-maître alors qu'il doit commander<sup>4</sup>. C'est défendable, car il n'y a rien de pire que de devoir décider du genre de missiles emporté par une escadrille lorsqu'on joue le commandant de plusieurs groupes aéronavals ou de compter à l'unité près le nombre d'obus restant à chaque bataillon quand on commande un groupe d'armées. Les *wargames* se déroulant sur plus de quelques jours ont cependant tous une manière ou une autre de simuler cet aspect, en particulier par des lignes de communications. Ces dernières peuvent être vulnérables, ce qui fait tout leur charme et oblige à conserver une réserve en cas d'opération ennemie inopinée.

Certains jeux ont cependant une approche différente: on inclut la logistique en partant du principe qu'un commandant de corps d'armée s'occupe aussi de cet aspect. Le meilleur représentant de cette vision est la série *Operational Combat Se-*

*ries* de The Gamers. Divers volumes traitent d'opérations de la Seconde Guerre mondiale et obligent le joueur à physiquement déplacer ses stocks et son personnel pour pouvoir ravitailler et compléter ses unités. Bien qu'une unité ait un stock propre au début du jeu, elle doit vite recevoir des fournitures de manière régulière, si elle veut bouger ou se battre à plein potentiel. Si elle n'est pas ravitaillée, elle va se désagréger assez rapidement, même sans combat. Cela oblige le joueur à faire ses plans en fonction de ses capacités logistiques et de celles de l'adversaire. Le volume consacré à la campagne de Birmanie de 1944 (*Burma*) inclut cet aspect d'autant mieux que la logistique est compliquée par le terrain difficile et qu'elle devient un objectif primordial. Il a aussi des aspects exotiques, comme l'action des *Chindits* ou l'usage d'éléphants. La plupart des jeux de la série mettent en scène des adversaires inégaux où le plus fort a des problèmes logistiques, ce qui illustre bien qu'il ne suffit pas d'être nombreux pour gagner. On ne saurait trop recommander la pratique de cette série pour l'officier désireux d'approfondir sa connaissance logistique.

### La prospective

Quand Saddam Hussein envahit le Koweït, la réaction des officiels américains est surpre-

nante: on commence à jouer! Les simulations informatiques fort coûteuses ne donnent pas aux militaires et aux politiques d'assez bons résultats en terme de données à analyser. Le Pentagone décide donc de confier le dossier à Mark Herman, le créateur de *Gulf Strike*. Aidé par une équipe de spécialistes de la région, utilisant un jeu commercial à 50 dollars, ce dernier teste diverses hypothèses, en utilisant des informations secrètes. La riposte américaine doit beaucoup à cette évaluation des possibilités irakiennes<sup>5</sup>.

Pendant toute la Seconde Guerre mondiale, les Allemands préparent de nombreuses opérations par des *kriegspiel*. Cela permet d'évaluer des difficultés militaires, même si les implications politiques ne sont pas toujours maîtrisées. Ainsi, en 1938, Hitler passe outre à l'avis de ses généraux qui ont joué la catastrophe militaire en cas d'invasion de la Tchécoslovaquie. Même si cette analyse militaire était correcte, ils n'avaient pas prévu la reculade franco-britannique. En 1940, le plan contre la France a fait l'objet de très nombreuses répétitions, jusqu'à l'échelon commandant de compagnie.

Ces deux exemples montrent que le *wargame* peut être un outil d'analyse prospective, pour autant qu'il soit bien conduit. Des jeux comme *Gulf*

<sup>3</sup>Voir à ce sujet le très intéressant article du plit Pierre Streit sur le sujet «Logistique et wargaming», Armée-Logistik, février 2001. L'auteur y examine quatre wargames sous l'angle de la logistique.

<sup>4</sup>Voir à ce sujet les commentaires de David James Ritchie sur son jeu *The Lost Victory*, GMT Games (*Study book*, p. 6).

<sup>5</sup>Dunnigan, p 256. L'ironie de cet auteur est révélatrice du triomphe d'un créateur de wargames, non sans raison.

*Strike*, *Aegean Strike*, *Flashpoint: Golan* et *Crisis: Korea 1995* permettent non seulement de jouer des scénarios historiques, mais aussi d'évaluer les résultats de conflits futurs. Pour ne prendre qu'un seul exemple, *Flashpoint: Golan* démontre que les pays arabes n'ont pas les moyens militaires d'un affrontement direct avec Israël. Même en supposant la participation de l'Irak<sup>6</sup>, leur offensive est stoppée dès le troisième jour. La pratique de tels jeux permet à l'officier intéressé de comprendre certaines différences de doctrine et, dans une certaine mesure, de prévoir l'avenir proche. Il ne s'agit pas de prophétie, mais d'applications de données à des hypothèses. En effet, même si beaucoup de renseignements sont classifiés, les créateurs de jeux ont accès à une masse de données publiques de bonne qualité (via *Jane's*, par exemple).

Cette capacité est utile à l'officier quel qu'il soit, elle l'est aussi aux états-majors et l'on peut se demander si Armée XXI n'offre pas l'occasion de monter une structure de *wargame*, pour aider aux analyses des commandants de Grandes Unités<sup>7</sup>. Les *wargames* commerciaux ne sont pas chers à mettre en œuvre et encore moins chers à l'acquisition. Pourquoi s'en priver ?

### Découvrir l'histoire militaire

On ne dira jamais assez l'importance de l'histoire militaire !

Mais l'histoire nécessite un effort intellectuel pour pénétrer dans un univers très différent. Qui s'intéresse à l'armée romaine doit comprendre au moins en partie l'univers mental des acteurs de cette période, ce qui est difficile et nécessite de nombreuses lectures. L'usage de *wargames* exige aussi un investissement de temps conséquent, mais il a l'avantage de donner au joueur l'envie de chercher par lui-même plus que ce qu'on lui en dit dans l'introduction du jeu.

Est-il possible de préparer une partie de *Waterloo 1815* et de ne pas se renseigner sur l'époque et l'art militaire napoléoniens ? Bien entendu, tout est imaginable, mais je connais peu de joueurs qui ne se sont pas documentés un peu sur l'époque qu'ils jouaient. Plus le jeu est précis, plus il constitue d'ailleurs une documentation en lui-même. L'exemple de *SPQR* est typique : il faut un effort conséquent pour le maîtriser, mais il permet de survoler l'histoire militaire de sa période, en donnant aux joueurs l'occasion de connaître les armées en présence de l'intérieur. Le déclin du système militaire macédonien est un sujet d'investigation intéressant, mais voir ce déclin de ses propres yeux en rejouant *Auscum*, *Cynoscéphales* ou *Magnésie* permet de tirer soi-même des conclusions. Trouver un bon jeu pour étudier une certaine période est une méthode intéressante, d'autant que mêmes

des périodes assez inhabituelles sont traitées par d'excellents jeux. Il vous sera plus facile de découvrir un jeu permettant d'analyser l'apogée de l'empire byzantin<sup>8</sup> que de trouver un livre synthétique sur le même sujet. Et la différence entre les Perses, les Francs, les Vandales et les Goths sont plus vivantes quand on y est opposé soi-même.

### Quelques éléments pouvant fausser un « wargame »

Comme tout outil d'analyse et d'apprentissage, le *wargame* peut être faussé. Cette évidence ne doit pas mettre son intérêt en cause, car tous les autres moyens ont le même travers ! Elle doit par contre nous rendre attentif dans la pratique de ces jeux. Voici les éléments de distorsion les plus importants.

**1. Se concentrer sur les grandes batailles.**— En historiographie, la tendance à se concentrer sur les *batailles décisives* est lourde. Elle peut fausser les conclusions que l'on tire. Par exemple, se centrer sur l'ordre oblique pour comprendre Frédéric II (donc n'étudier que Leuthen) fait ignorer l'importance accordée par ce même roi aux manœuvres opératives et à la petite guerre. Cela oblige aussi à ignorer les faiblesses du système frédéricien (politique de gi-

<sup>6</sup>Mais en excluant celle de l'Égypte.

<sup>7</sup>Quel que soit le terme dès 2003.

<sup>8</sup>Cataphract et Justinian GMT Games. Ces jeux sont commercialisés ensemble sous le nom Cataphract et comprennent un jeu tactique et un jeu stratégique.

rouette, faiblesse du recrutement, artillerie en retard, etc.).

Avec les *wargames*, on risque de tomber dans le même travers, il convient d'y être attentif. Jouer *Waterloo* est intéressant pour comprendre les possibilités tactiques des armées de l'époque; cela ne suffit pas pour comprendre toutes les raisons des succès alliés. Il est important de ne pas se méprendre sur ce que l'on cherche.

**2. Ne pas respecter l'échelle.**— Ce piège est commun à beaucoup de grands jeux. Plus on a de pièces à disposition, plus on a l'impression d'avoir une situation intéressante, mais cela n'est pas une équation réaliste. A supposer que le joueur contrôle 9 divisions, il est commandant d'armée (4 étoiles). Un tel officier donnera des ordres à ses commandants de corps et éventuellement à l'une ou l'autre division. Pour le reste, il s'en remettra aux échelons inférieurs. Cela est impossible à rendre avec un jeu où ces 9 divisions sont fractionnées en bataillons. Le joueur sera dans une dynamique doublement étrangère à la réalité: il aura trop d'ordres à donner, ce qui lui donnera un contrôle trop grand et trop de préoccupations secondaires.

La solution est simple, pour autant que le jeu s'y prête: un jeu en équipe. Plus les théâtres et les chaînes de commandement sont séparés, plus cette solution est intéressante. Elle oblige en effet les joueurs à constituer un état-major avant l'engagement et à définir un

plan. Si on limite la communication à l'intérieur d'une équipe, on peut obtenir des résultats passionnants. Cette solution permet de contourner les lourdeurs de la gestion et s'applique à merveille à des jeux comme *Siege of Jerusalem* d'Avalon Hill: les 4 joueurs romains peuvent y commander chacun une légion, ce qui fait encore 63 pièces par personne...

**3. Distorsions à la conception.**— En mai 1942, la marine

japonaise procède à un *wargame* sur le thème prise des Aléoutiennes, de Midway et de la Nouvelle Calédonie. Lors de l'assaut sur Midway, 2 porte-avions japonais sont coulés, mais l'arbitre annule le résultat, puis on ignore (faute de temps) la présence d'une force de porte-avions adverses... placés où les Américains seront placés dans la réalité. De telles distorsions invalident la valeur des *wargames*<sup>9</sup>. Il suffit de quelques simplifications ou d'un trop grand intérêt donné à

## Bibliographie

### Livres

DUNNIGAN, James F., *The Complete Wargames Handbook, How to Play, Design & Find Them*, Quill, New York, 1992.

PERLA, Peter P., *The Art of Wargaming, a Guide for Professionals and Hobbyists*, Naval Institute Press, Annapolis, 1990.

LIARDET, Jean-Philippe, *Les wargames commerciaux américains des années soixante à nos jours. Entre histoire militaire et simulation, une contribution à l'étude de la décision*, Paris, 2000.

### Quelques sites internet

<http://www.emperi.com/kriegsspiel/kriegsspiel.htm>: technique (site en français).

<http://www.grognard.com>: la base de données du jeu sur plateau, avec descriptions, critiques, errata et scénarios (site en anglais). Elle permet d'accéder à la plupart des firmes créant des jeux.

<http://usuarios.iponet.es/gehiegikpg/>: site de Khyber Pass Games, une société indépendante dont les jeux traitent de sujets très originaux (site en anglais et espagnol).

<http://www.jps.net/perrya>: site de Perry Moore Games, un éditeur indépendant qui propose aussi des jeux à thème moderne, dont *Death to the Soviet!*, *The First Battle of Panjshir Valley 1981* (Afghanistan), *The Last Blitzkrieg* (Liban 1982), *Chechnya, the Russian Bear Attacks*, October 1999 (site en anglais).

<sup>9</sup>Tout outil d'analyse peut y être sujet, les wargames comme les simulateurs et les manœuvres. Certaines grandes manœuvres en Suisse ont vu des ponts sauter plusieurs fois, avant d'être repris et réutilisés...

un aspect particulier. Le jeu *Tac Air* d'Avalon Hill combine la plupart des erreurs que l'on peut imaginer en traitant de la «Troisième Guerre mondiale» dans le secteur du VII<sup>e</sup> Corps US. Il sous-estime les équipements soviétiques et surestime grandement le degré de préparation des germano-américains; plus grave, il oblige les Soviétiques à agir selon la doctrine *Air Land Battle*, pour laquelle ils ne sont pas équipés et met en scène un premier échelon de 3 divisions soviétiques (plus soutiens) contre 4 divisions (plus soutiens). Il ressort de ce jeu qu'un assaut soviétique avait peu de chances de réussir. Est-ce si surprenant dans de telles conditions?

La plupart des jeux commerciaux donnent des notes de conception et un arrière-plan historique, qui est déjà une bonne indication. Si le jeu n'est conçu que d'un côté, on peut

supposer qu'il sera biaisé. La parade à cette distorsion est difficile; on pourrait imaginer à l'échelon de l'armée des listes de jeux recommandés, avec commentaires<sup>10</sup>.

**4. Distorsions dues à la pratique d'une seule période.**— La Seconde Guerre mondiale est presque seule en cause, puisque la majorité des *wargames* la concerne. En ne jouant que cette période, on risque de prendre de faux réflexes. La parade est d'une grande simplicité: se faire plaisir dans des périodes diverses.

## Conclusion

Le *wargame* a une énorme qualité: son aspect ludique permet de travailler les éléments cités d'une manière qui ne soit pas pesante. Un tel outil mérite amplement d'être valorisé dans l'armée suisse. A l'heure actuelle, et contrairement à ce qui

se passe chez certains de nos voisins, rien n'est en place. Chaque officier prend ses responsabilités et joue en privé, s'il le désire.

On pourrait imaginer diverses variantes, où l'investissement serait faible:

■ La création, la mise à jour et la diffusion d'une liste de jeux recommandés avec commentaires.

■ Le soutien à des clubs.

■ La mise sur pied de cours d'initiation optionnels dans le cursus militaire.

■ La mise en place d'une équipe de prospective, qu'elle soit professionnelle ou militaire. A l'heure où les réformes se font, il serait idiot de se priver d'un bon outil dont l'efficacité repose sur le plaisir de ceux qui l'utilisent.

O. B.

<sup>10</sup>Le lecteur qui désire commencer pourra essayer les jeux suivants: *Battle for Normandy* (Attactix, excellent mais difficile à trouver), *Across Five Aprils* (Avalon Hill), *Cry Havoc* (Eurogames), à moins qu'il ne préfère l'un des jeux en encart dans le magazine *Vae Victis*.

## Le Prestige des Châteaux vaudois

Demeures prestigieuses, terres d'exceptions et tradition séculaires caractérisent les châteaux viticoles vaudois: pour porter la dénomination Château, un vin doit attester d'une légitimité historique.

**“Le millésime 2000, une cuvée à succès...”**

Société Vinicole de Perroy . Ch - 1166 Perroy . Tél. 41 21 822 13 13 . Fax 41 21 822 13 10

