

Zeitschrift: Revue Militaire Suisse
Herausgeber: Association de la Revue Militaire Suisse
Band: - (2023)
Heft: 2

Artikel: Projet Wargame Ukraine
Autor: Vautravers, Alexandre / Penseyres, Nicolas / Dietrich, Aymeric
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-1042006>

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: 18.04.2026

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



Trois journées ont permis de tester plusieurs hypothèses et de déterminer les variables dépendantes et indépendantes des phases initiales du conflit.
Photo © A+V

Opérations

Projet Wargame Ukraine

Col EMG Alexandre Vautravers, cap Nicolas Penseyres, of spéc Aymeric Dietrich

Directeur scientifique, CHPM ; ancien président et actuel vice-président, Of@UniFR

Quelques considérations sémantiques : afin de coller le plus possible aux fortes bases méthodologiques du projet wargame Ukraine et pour éviter la confusion du lecteur face à l'image « ludique » que pourrait avoir la guerre, nous utiliserons de manière exclusive le terme holistique de « wargame », pour lequel il n'existe pas d'équivalent en Français ou en Allemand.

Trois journées de wargame, autour d'un « matrix game » pour représenter la guerre au niveau politico-stratégique, adapté à partir de règles et d'éléments existants, augmenté par la mise en œuvre d'un système pour représenter le niveau opératif de la guerre, ont permis à une vingtaine de personnes de se confronter aux visions, aux dilemmes et aux conséquences des principaux acteurs et décideurs du conflit en Ukraine. Afin d'y arriver, les deux niveaux ont été alimentés par la rédaction de scénarios et de rapports de situation crédibles et détaillés.

Le Centre d'Histoire et de Prospective Militaires (CHPM) est connu pour sa longue tradition en matière de prospective militaire. En 2018 à Payerne et en 2019 à Pully, c'est l'histoire et les applications des simulateurs et du wargame qui ont rassemblé les experts du sujet. Le 29 octobre 2022, le succès d'une nouvelle journée « Wargame » nous a conduit à développer un outil et un projet qui vise à analyser et comprendre les enjeux et les actions en cours en Ukraine.

Une préparation importante a été nécessaire pour adapter les outils de travail et les règles existantes. En trois séances séparées, le système a pu être perfectionné. Il s'agit désormais de dérouler l'action en deux phases spatio-temporelles différentes, mais connectées – l'une de nature qualitative entre les acteurs stratégiques, politiques, et se déroulant par tour de deux mois ; alors que l'autre niveau réunit les chefs militaires sur un plan opératif et dans une approche quantitative, où chaque tour représente un mois de combats.

L'art de la guerre a donc été pour les équipes d'acteurs et leurs alliés, à coordonner leurs actions, afin de synchroniser leurs effets, dans un environnement compétitif et évolutif – ce n'est pas un jeu à somme nulle, car en réalité les objectifs des uns sont tantôt concordant avec ceux des autres, tantôt font partie de l'affrontement politique en cours. Ceci a été rendu possible en développant un ensemble de fiches d'acteurs et de buts politico-stratégiques généraux, permettant aux acteurs d'en déduire leurs forces et faiblesses, mais également de pouvoir avancer leur « jeu politique » de manière coordonnée avec d'autres, soit en affichant leurs objectifs ou en les gardant secret.

La première journée (28.01.23) a été consacrée aux deux premiers mois de la guerre. La seconde (11.02.23) a été consacrée aux contre-offensives de fin-août et début septembre 2022. La troisième (25.02.23) a pris comme situation de départ la situation actuelle (mars 2023). Cette dernière séance a permis de mettre en avant la valeur prospective du matrix game dans un environnement stratégique en évolution et de se poser la question des options de sortie de conflit ou du moins de l'arrêt des combats.

Quelques enseignements

Le wargame permet de distinguer les variables dépendantes des variables indépendantes d'une évolution de conflit, mesurant ou comparant l'effet de certaines actions. Il a ainsi été possible de démontrer qu'un aéroportage russe dans la région de Lviv au tout début du conflit, dans le but de lier des forces ukrainiennes et d'interrompre l'approvisionnement en matériel de guerre occidental, n'apporte pas l'effet stratégique escompté, même si cette action se déroule parfaitement sur le plan tactique.

La cohérence des actions est décisive, selon un « narratif » qui est poursuivi et développé à chaque tour. Il n'est guère

possible de simuler la saturation et le nombre d'actions simultanées dans une partie réglée. En revanche, la désignation de centres de gravité et de lignes d'opérations aux objectifs intermédiaires clairs est essentielle. La méthodologie choisie privilégie les actions résolues et coordonnées, ambitieuses et solidement argumentées. Ceci donne lieu à des arguments, contre-arguments et débats. Le débat et l'attribution d'une probabilité relative pour la mise en œuvre de chaque action – le matrix game fait appel à une approche cognitive appelée « intelligence collective » qui est trop souvent sous-estimée – permet au final de faire émerger de nouvelles problématiques. Cet outil permet donc de se poser les bonnes questions. Chaque acteur est ensuite encouragé à mener une analyse subséquente sur les questions qui l'ont particulièrement intéressé.

L'évolution tactique se base essentiellement sur une combinaison de facteurs quantitatifs, de calculs probabilistes et d'une dose d'incertitude – cet aléas du combat est facilement représenté par le lancement de dés. Il peut en ressortir, à certains moments de la campagne, tantôt des succès tactiques importants pour la Russie, tantôt des revers majeurs liant à des crises internes. Le wargame entrepris a permis de préciser les positions des acteurs dans ces situations extrêmes. Il s'agit dès lors de prendre des décisions selon le principe que, même en cas d'échec, il faut être en mesure de conserver l'initiative et une certaine capacité d'action.

Stratégie, art opératif et tactique étant des disciplines différentes, mais néanmoins interconnectées, de l'art de la guerre, elles ne sont pas guidées par les mêmes principes. Les principes tactiques n'ont pas cours dans le champ stratégique et inversement. Œuvrer à un changement politique répond à d'autres impératifs, notamment un plus grand niveau d'abstraction, que de manœuvrer sur le champ de bataille et demande aux acteurs une grande souplesse intellectuelle.

De manière générale, nous pouvons constater différents éléments narratifs intéressants à la fin de ce projet. Aussi, le Belarus a, durant le wargame, affirmé à plusieurs reprises son intention de ne pas intervenir en Ukraine, afin soit de se garder une marge de manœuvre vis-à-vis de la Russie, soit de servir les intérêts de la Russie. L'actualité nous montre que le Belarus est bel est bien ancré sur cette position.

Les acteurs iraniens et chinois ont rapidement tenté d'utiliser la situation à leur profit et d'intensifier leurs échanges commerciaux et potentiellement à double usage. Ce rapprochement, certes à nuancer, s'est confirmé en début de cette année avec la reconnaissance de l'Iran en tant que membre et non plus observateur au sein de l'Organisation de coopération de Shanghai (OCS) et avec la perspective d'un accord stratégique entre les deux pays.

Le wargame a également permis de faire émerger des acteurs « multiformes ». Ainsi, la Turquie a tenté de jouer un jeu d'équilibriste entre l'Ouest et l'Est, tantôt faisant miroiter une aide économique à Kiev et tantôt

CHPM

Le Centre d'Histoire et de Prospective Militaires (CHPM) a été créé en 1969 par le colonel d'Etat-major général Daniel Reichel (1925-1991), directeur de la Bibliothèque militaire fédérale et du Service historique de l'Armée suisse, par ailleurs spécialiste de la période napoléonienne. Il est basé à Verte-Rive, la résidence du général Guisan, à Pully, sur les rives du Léman.

en tendant la main de la résolution du conflit et de l'apaisement envers Moscou. Prigojine, patron entre autres de l'entreprise militaire privée (EMP) « Wagner » était également intéressant, car seul acteur non-étatique retenu dans notre scénario. Par contre, ses influences transnationales, son passé et ses liens criminels, ainsi que ses fortes rivalités avec les forces armées russes ont permis de faire émerger un narratif complexe. Ceci est à la fois limitant pour cet acteur, car il ne reçoit pas forcément ce qu'il demande des forces armées, par contre cette concurrence lui permet de s'attirer les faveurs de Poutine et de continuer à prospérer.

Finalement, il est important de rappeler la dimension qualitative et non-reproductible d'un wargame. Il ne résout pas les problèmes et ne livre que des bribes d'informations devant être analysées de manière détaillée. Par contre, cette méthode de travail permet de faire émerger des faits isolés, des problématiques, des potentiels – il ouvre des portes sur des champs d'analyse bien plus vastes encore.

Alors que certains seraient prêts à critiquer cette méthode d'emblée en lui reprochant son manque de sérieux, nous leur répondrons qu'avant d'exposer l'esprit humain à l'immensité des possibilités, il faut commencer par lui offrir un accès synthétique au champ intellectuel visé. Le wargame le permet.

L'ensemble des enseignements a été consigné sous la forme d'un rapport, téléchargeable en ligne sur le site du CHPM : www.chpm.ch.

Programme 2023

L'équipe « Wargaming » du CHPM a préparé un programme ambitieux en 2023. Les dates proposées aborderont toutes une période historique différente, des considérations méthodologiques et des systèmes de jeu différents :

- 18.03 Ukraine tactique,
- 29.04 *Diplomacy wargaming*,
- 17.06 Borodino 1812,
- 30.09 convention *Wargame Connections+Suisse*,
- 07.10 campagne de Waterloo 1815