

Zeitschrift: Revue Militaire Suisse
Herausgeber: Association de la Revue Militaire Suisse
Band: - (2019)
Heft: 4

Artikel: Serious Games Forum 2018
Autor: Karrer, Matthieu
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-867979>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. 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. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

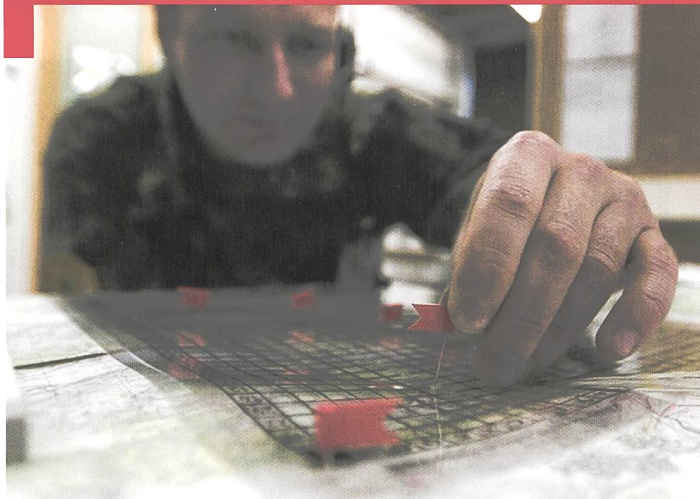
L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

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. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 11.05.2025

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



La simulation est de plus en plus utilisée, pour entraîner les états-majors, les prises de décision, évaluer les variantes ou synchroniser les opérations militaires.

Conduite

Serious Games Forum 2018

Matthieu Karrer

MAS en Sécurité globale et résolution des conflits, Université de Genève

Lundi 3 décembre 2018 a eu lieu le Serious Games Forum (SGF) à École militaire de Paris. Nous étions près de 200 participants dans l'Amphithéâtre Foch. Sur une estrade bien éclairée, les 6 conférenciers vont nous embarquer dans un voyage mental à la découverte des « jeux sérieux ». Mais avant leur donner la parole, Patrick Ruestchmann, le président de l'association Serious Games Network France, nous rappelle qu'un tel forum aurait été impossible auparavant. Le jeu n'était pas entrevu comme une activité réfléchie. Dans les années 80, les jeux de guerre et leurs adeptes avaient mauvaise presse. Simuler la bataille de Waterloo était réservé à des esprits trop singuliers. Depuis, ces joueurs sont devenus des cadres respectables aux tempes grisonnantes. Le jeu a perdu sa « peau de sorcière ». Les jeux sérieux découlent du wargame. Ce dernier aborde essentiellement les conflits. Mais le thème peut s'étendre à la politique, à l'économie, à la gestion, à la prospective, à la formation. Bref, tout peut être modélisé, articulé et mis en jeu. Oui, nous explique Ruestchmann, les serious games permettent aux décideurs d'explorer le futur, de produire de l'expérience, de comprendre l'agenda de nos concurrents, mais pas seulement ! C'est un environnement à la fois très immersif et protégé. Le jeu est une bulle, un ban de test. Nous pouvons jouer l'engagement de force ou de moyen sans les mobiliser réellement. C'est leurs limites aussi. Jamais un jeu ne remplacera la réalité. Le but avoué de ce forum est de favoriser la coopération entre les acteurs des serious games et le reste de la société civile.

Les trois premiers conférenciers s'installent dans les canapés de l'estrade. Le micro en main, l'historien renommé Pierre Razoux commence par nous raconter la success story des ateliers de wargame à l'IRSEM. En 2016, il leur présente le wargame comme un outil d'exploration aux problématiques contemporaines. Depuis, plus de 400 personnes ont testé ses jeux. Sa dernière création, FITNA, couvre les conflits au Moyen-Orient. Les joueurs prennent le contrôle d'une nation (Israël, Iran, Irak, Turquie, USA, etc.). Des cartes événements viennent

bousculer les interactions. Les négociations entre joueurs sont permises. Au bout de quelques tours de jeu, une nouvelle situation régionale apparaît. Va-t-elle se stabiliser ? Le jeu permet d'y répondre. Pierre Razoux insiste sur un point important. Nous sommes rentrés dans une période de grande incertitude. C'est pourquoi le serious game est devenu un outil de prospective.

Philip Sabin, Professeur au War Studies Department du King's College à Londres dirige des travaux de *wargaming* avec ses étudiants. Ils ont pour tâche de concevoir un wargame sur un thème donné et ensuite d'explorer les dynamiques du conflit. Le Professeur est convaincu des biens fondés qu'offre le wargame en matière de compréhension et d'évolution d'un conflit. C'est un remarquable outil d'apprentissage actif. Cependant l'utilisation du wargame dans le milieu académique est encore sous-représentée en dépit de ses indéniables qualités. Son usage demande des ressources, de l'expertise et du temps. Mais le principal problème provient de la stigmatisation que suscite le wargame en raison de son association avec les milieux de joueur « geek » et des déficiences perçues en tant que technique de modélisation. Cependant, cette situation est en passe de changer. Il y a une volonté qui s'est renforcée depuis la première convention *Connection US* de 1993 aux Etats-Unis. Cet événement rassemble chaque année des chercheurs, des militaires, des concepteurs et des privés pour développer une meilleure pratique du wargame. Le professeur Sabin a repris le même concept depuis 2013 avec *Connection UK*. La France s'y est mis cette année lors de cette première édition du Serious Games Forum 2018.

Nous terminons la première partie de ces entretiens avec le colonel de Lajudie. Celui-ci a formé de nombreux jeunes officiers. Il a servi dans des quartiers généraux en opération. Le wargaming est souvent évoqué mais peu utilisé car il demande du temps et de l'effort. La force d'autocensure est malheureusement énorme au sein des quartiers généraux. Il est difficile d'évoquer des scénarios alternatifs à ceux imposés par la hiérarchie. Dans la réalité,

un plan ne se passe jamais comme prévu. Le wargame permet de sortir du cadre et d'explorer d'autres scénarios. A ce propos, le Colonel nous a expliqué qu'il a eu recours au wargame durant ses opérations. Il avait créé « sur un coin de table » un wargame manuel simple et très flexible. Il a pu ainsi éclairer les réflexions de son supérieur hiérarchique et lui proposer des alternatives éclaircies par l'emploi du wargame. Le général en a été impressionné ! Dans la foulée, ce dernier a voulu équiper son état-major de wargame informatique. Le colonel lui en a dissuadé car un wargame entièrement informatique n'est pas souple. Comment implémenter une situation imprévue ou une technologie de rupture dans l'urgence ? Il n'y a que le wargame manuel qui puisse le faire. Un compromis a été trouvé. Ils ont digitalisé les principaux éléments de telle manière que la carte et les unités apparaissent à l'écran comme elles étaient posées sur la table. Il n'y a aucune présence d'intelligence artificielle ou de boîte noire. Le contradicteur est pensé par un humain. Le facteur chance est visible. Tout le monde retient son souffle au moment d'un lancer de dé. Finalement, la décision revient à l'homme. L'informatique n'est qu'un outil pour faciliter la représentation du jeu. L'ordinateur ne doit pas devenir un argument d'autorité dans le processus.

La seconde partie des conférences réunit deux cadres dans le privé et un militaire. Sara Ulrich a plus de 15 ans d'expérience de terrain en gestion de crise. Elle travaille actuellement pour Deloitte UK dans le domaine du wargame d'entreprise. La conférencière relève que la pratique du wargame d'entreprise a de très nombreux avantages. Il permet de tester les effets de la prise de décisions dans un contexte fortement incertain, d'entraîner des équipes de l'entreprise à la gestion de crise, de se mettre dans la peau d'autres acteurs impliqués (médiats, gouvernance, employés, adversaires) et d'appréhender la négociation en situation conflictuelle. Ces avantages expérientiels sont le fruit d'une longue préparation et de la mise en place d'une équipe de contrôle rodée. Sara Ulrich soutient que le facteur humain est prédominant dans la prise de décision. L'informatique n'a pas à s'y substituer, elle procure au mieux une aide à la décision. Le wargame d'entreprise offre une activité résolument expérientielle.

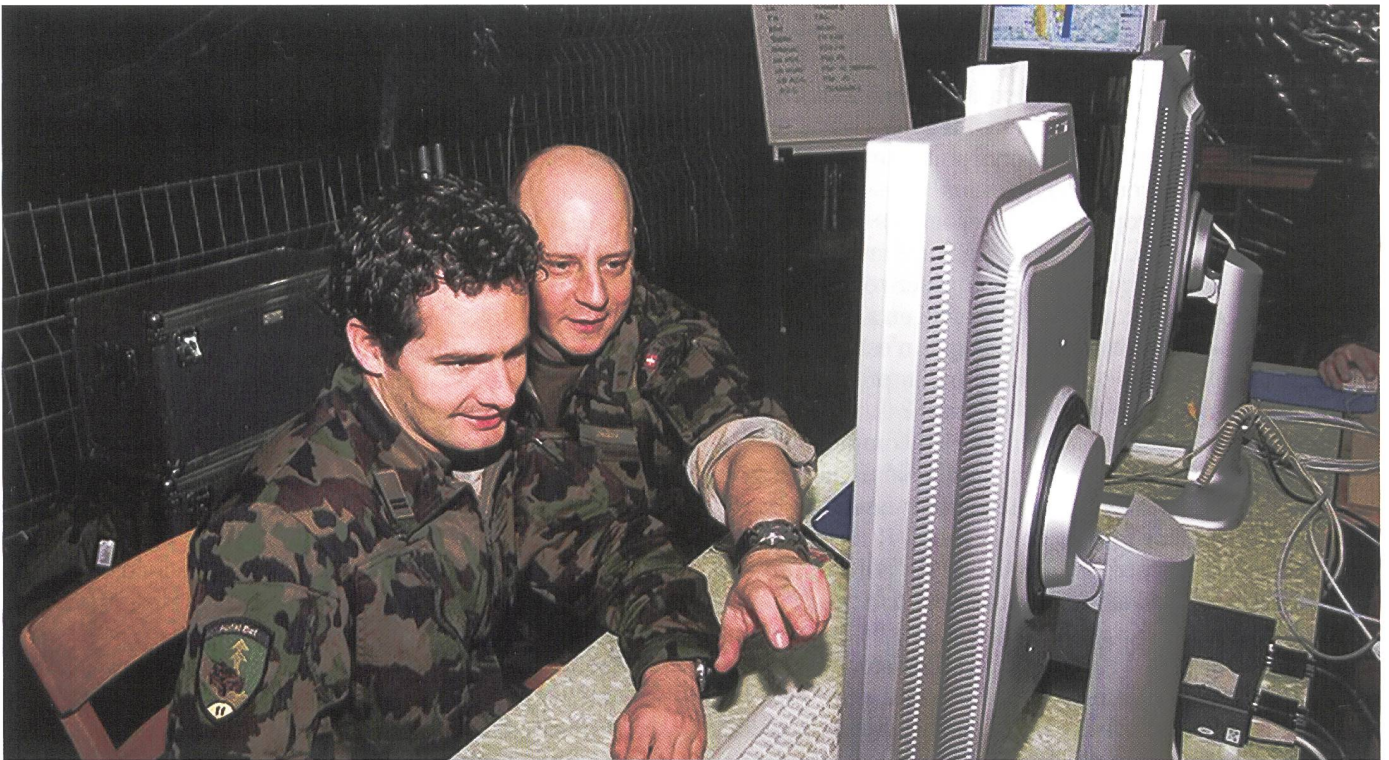
Ensuite, Walter Vajdovsky, responsable des fusions et acquisitions pour le Groupe Capgemini, est passionné de wargame depuis son adolescence. Il a commercialisé plus de 5 wargames à ce jour. Il est convaincu que l'alliance du hobby avec le travail forme une combinaison gagnante. A ce propos, il organise des wargames d'entreprise au sein de Cap Gemini et à Polytechnique dans le cadre d'une formation à la stratégie. Walter dresse une liste des liens entre le secteur militaire et celui du business. Il encourage la création de wargame d'entreprise avec des règles simples et autosuffisantes (pour se passer d'arbitre). La conception du wargame d'entreprise est très proche de celle du wargame classique. Cependant, les conditions de victoire sont plus difficiles à établir. Qu'est-ce qu'une victoire dans le domaine du business ? Selon le conférencier, les intervenants doivent faire partie du monde de l'entreprise. C'est une question de crédibilité,

d'où une grande difficulté de recruter ces profils atypiques. L'ordinateur peut être une aide précieuse notamment pour gérer une base de données ou pour afficher des graphiques. Il permet de faire un pont entre les aspects « micro et macro » mais il ne doit pas enlever pas la présence des personnes impliquées. C'est le grand danger de l'emploi de l'informatique dans ce domaine.

La matinée se termine avec la conférence du major Tom Mouat. Son expertise s'étend des wargames manuels aux simulations informatiques sur des exercices militaires de grande échelle. Il est l'auteur de nombreux ouvrages sur la simulation et le wargame. Selon le conférencier, le wargame est un outil remarquable, flexible et bon marché pour sonder de nouvelles approches. Ce fut le cas des Allemands à la sortie du traité de Versailles. Faibles, ruinés et pratiquement sans armée, ils ont développé des wargames pour établir les premières doctrines de la Blitzkrieg ! Le wargame est donc un outil d'innovation et de prospective. Sa pratique se rapproche du débat. Cependant, le Major Mouat nous met en garde face aux fortes personnalités. Elles engendrent une pensée de groupe qui s'éloigne de la pratique du wargame. La dimension multiculturelle intervient souvent durant les parties. C'est un aspect très positif selon le Major. Il permet à chacun de mieux comprendre les retombées culturelles sur nos décisions.

Après cette matinée studieuse, les participants sont conviés à rejoindre les salles du sous-sol ouvertes aux activités. Il y a six ateliers à disposition : conflits contemporains, conception des jeux, cyber sécurité, crise humanitaire, usage pour la formation et histoire du wargaming. Le choix est vaste. Comme je ne peux couvrir tous les événements, j'ai rejoint l'atelier sur les conflits contemporains. J'ai intégré dans une partie de FITNA le jeu de l'historien Pierre Razoux. Nous étions 3 joueurs et un assistant pour nous introduire au jeu. Les règles sont simples, typiques des wargames classiques sur lesquelles se greffent des éléments de modernité. Un conflit régional hypothétique sévit au Moyen-Orient. Israël est en guerre et dispose de troupes très puissantes, mais en nombre limité. Les autres belligérants ont de nombreuses divisions, mais leurs qualités sont très variables. Les États-Unis et la Russie interviennent lors d'événements propices à une intensification du conflit. Après deux heures de partie, nous étions tous très satisfaits par le rendu qu'offre ce jeu. FITNA peut être utilisé comme un outil pour sonder l'évolution d'une situation très conflictuelle au Moyen-Orient. À mon grand regret, ce jeu ne sera pas commercialisé avant quelques mois.¹

Une fois les ateliers achevés, nous sommes conviés à regagner l'auditorium de l'amphithéâtre Foch. Des étudiants de Sciences Po Paris ont participé à un hackathon avec la Croix-Rouge française. Sans connaissance préalable du game design, trois groupes d'étudiants ont été encadrés durant quelques mois par un enseignant spécialisé pour produire un serious game sur le thème du droit humanitaire. Les résultats furent impressionnants. Chaque groupe est venu présenter leur création. Ces jeux abordent en profondeur les conséquences d'une guerre



civile sur la population : destruction d'infrastructure critique, convois humanitaires, diplomatie avec les rebelles, problème sanitaire, attaque cyber et, etc. Ce qui fut le plus frappant c'est l'ingéniosité des mécanismes mis en place. Comme cette génération d'étudiant est née avec le numérique, ils ont développé des applications sur smartphone pour traiter des objectifs secrets, etc. Ainsi, les nouvelles technologies ont été parfaitement intégrées dans le serious game sans faire ombrage sur les décisions et la présence humaine.

L'association Serious Games Network France a réalisé sa première table ronde dédiée aux wargaming. Ils sont parvenus à rassembler des chercheurs, des cadres du privé, des acteurs du gouvernement, des étudiants, des militaires, des concepteurs et des curieux pour développer les meilleures pratiques dans le domaine du serious game. Cette volonté a vu le jour aux États-Unis au début des années 1990. Il a fallu plus de 25 ans pour voir un tel projet se produire en France. En début 2019, j'ai eu l'occasion de me rendre deux fois à Paris pour participer aux serious games organisés par l'association Serious Games Network France. Je fus très impressionné par la jeunesse des participants et de leur intérêt pour cette activité. Mais qu'en est-il en Suisse ? La pratique du wargame et du serious game est connue. Elle est restée très longtemps cantonnée au sein des institutions et des entreprises qui la pratiquent. Il existe depuis 2016, le Gamification & Serious Game Symposium (GSGS)², un événement tout à fait marquant, qui se déroule chaque année à Neuchâtel. Ce symposium diffère des autres manifestations (Connection US, Connection UK et Serious Games Forum France) par la très grande présence de l'outil informatique dans les serious games. La prochaine édition du symposium (GSGS' 19) se déroule le 4 et 5 juillet 2019 à la Haute Ecole de Gestion ARC (HEG

ARC) de Neuchâtel. Plus d'une vingtaine de conférenciers viennent présenter leur projet. Les thèmes sont variés (santé, éducation, société, politique, économie, publicité, expertise, sécurité, construction et architecture, culture, animation, tourisme, etc.), par exemple : une conférence sur l'emploi de gamification pour responsabiliser les citoyens dans leurs prises de décision dans le domaine environnemental. Il y a aussi des tables rondes entre spécialistes notamment sur les questions portant sur le financement de ces projets (application sur smartphone, développement de serious game, etc.). Je constate qu'il n'y a pas de serious game ou de gamification développés dans le domaine de la sécurité. Par contre, les thèmes sociétaux et pédagogiques sont fort bien représentés. Par exemple l'année passée, une conférencière est venue présenter un serious game sur smartphone pour la prévention du racisme contre les Roms³. Cette année, il y a un fort accent porté sur la gamification dans le domaine de la santé. On peut se réjouir du dynamisme de l'événement neuchâtelois. Néanmoins, je pense que Genève en tant que ville internationale a un rôle à jouer. Il faut simplement réunir la volonté de quelques-uns et lancer le premier Swiss Serious Games Forum portant cette fois sur des jeux moins technologiques et plus axés sur la décision humaine. Comme l'on fait remarquer la majorité des conférenciers du Serious Games Forum 2018 de Paris, l'outil informatique ne doit pas remplacer le rôle des personnes impliquées. Le GSGS semble avoir pris une autre direction. Nous verrons à l'avenir laquelle de ces directions offrira la meilleure réponse aux problèmes abordés par les serious games.

M. K.

² <https://gsgs.ch/>

³ <ftp://gsgs:gsgs@ftp.he-arc.ch/2018/pdf/GSGS18-Speech-5.22.pdf>