

Antoine Bourguilleau

Jouer la guerre

Histoire du wargame



PASSÉS / COMPOSÉS
Ministère des Armées

Jouer la guerre

Antoine Bourguilleau

Jouer la guerre

HISTOIRE DU WARGAME

PASSÉS / COMPOSÉS

Ministère des Armées

La Direction des patrimoines, de la mémoire et des archives (DPMA) est une direction du ministère des armées, placée sous l'autorité du secrétaire général de ce ministère. La DPMA a notamment en charge la politique culturelle du ministère à travers les collections de ses musées, de ses services d'archives et de ses bibliothèques. Elle détermine et finance les actions nécessaires à la gestion et à la valorisation de ce riche patrimoine. C'est dans cette perspective que la DPMA développe également une politique de publication et de soutien aux productions audiovisuelles permettant à un large public de découvrir l'histoire et le patrimoine du ministère des armées.

ISBN : 978-2-3793-3091-9

Dépôt légal – 1^{re} édition : 2020, avril

© Passés composés / Humensis / Ministère des Armées, 2020

170 bis, boulevard du Montparnasse, 75680 Paris cedex 14

Le code de la propriété intellectuelle n'autorise que « les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective » (article L 122-5) ; il autorise également les courtes citations effectuées pour un but d'exemple ou d'illustration. En revanche, « toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle, sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause, est illicite » (article L 122-4). La loi 95-4 du 3 janvier 1994 a confié au CFC (Centre français de l'exploitation du droit de copie, 20, rue des Grands-Augustins, 75006 Paris), l'exclusivité de la gestion du droit de reprographie. Toute photocopie d'œuvres protégées, exécutée sans son accord préalable, constitue une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code pénal.

À la mémoire de mon père,
qui m'a donné le goût des études,
mais aussi celui de ne pas prendre la vie
trop au sérieux.
Et à mes enfants, Marius et Suzanne,
qui m'ont permis de mettre
les leçons paternelles en pratique.

« The King is gone, but he's not forgotten »

NEIL YOUNG

« Personne ne peut dresser la liste
des choses qui ne peuvent pas se produire. »

THOMAS SCHELLING¹

Sommaire

Préface.....	11
Introduction.....	17

PREMIÈRE PARTIE LE KRIEGSSPIEL (1600-1900)

Chapitre 1. Des échecs militaires.....	33
Chapitre 2. L'invention du Kriegsspiel.....	51
Chapitre 3. Diffusion du Kriegsspiel.....	67

DEUXIÈME PARTIE LE WARGAME (1900-1950)

Chapitre 4. Simuler la guerre navale (1873-1945).....	91
Chapitre 5. Jeux d'états-majors (1900-1945).....	109
Chapitre 6. Le wargame civil.....	129

Jouer la guerre

TROISIÈME PARTIE
LA SIMULATION MILITAIRE
AU TOURNANT DU XXI^e SIÈCLE

Chapitre 7. Les universitaires s'emparent du Kriegsspiel	157
Chapitre 8. Simuler les conflits aujourd'hui	179
Chapitre 9. Le wargame comme outil	197
Conclusion.....	219
Notes.....	227
Sources et bibliographie.....	249
Remerciements.....	261

Préface

En ce début de ^{xxi}e siècle, le jeu de guerre a perdu son caractère d'oxymore qui incitait à considérer la guerre comme une chose trop sérieuse pour se prêter à une approche ludique. Cette évolution s'inscrit dans un contexte favorable à la culture du jeu, qui n'est pas nouvelle, mais qui prend aujourd'hui une dimension inédite illustrée, par exemple par le dynamisme du secteur vidéo-ludique. Au-delà de l'influence de cet univers fortement imprégné d'une culture du combat, l'approche ludique de la guerre se trouve également renforcée par un environnement stratégique marqué par l'instabilité des données géopolitiques, des facteurs technologiques et des formes de la conflictualité. Dans un tel univers marqué par l'incertitude, l'élaboration des doctrines d'emploi des forces armées et la formation des cadres militaires ne peuvent plus se limiter à l'application mécanique d'une théorie. Pour faire face à l'incertitude et à la surprise, la faculté d'adaptation devient un facteur déterminant de l'art du commandement, qui renforce l'intérêt pour les exercices de simulation. Dans le champ de la pensée stratégique, la réflexion s'est même focalisée sur la théorie des jeux pour modéliser la dimension interactive

Jouer la guerre

des conflits. L'expression « jeu de guerre » n'apparaît donc plus comme un oxymore, mais comme un véritable concept épistémologique.

L'étude de la guerre se développe ainsi dans une approche « situationniste » qui renvoie à la figure de Guy Debord, fondateur de l'Internationale situationniste et auteur, en 1978, d'une *Règle du jeu de la guerre*. Au-delà de la dimension politique du mouvement situationniste, le jeu de guerre en incarne un caractère structurant en faisant du joueur un stratège plutôt qu'un consommateur passif d'un produit culturel. Le joueur, cependant, n'est pas un acteur totalement libre, car il est dépendant des règles et des principes qui façonnent le *game design*. La conception du jeu est l'expression d'une interprétation de la guerre et de ses principes. Guy Debord reconnaît ainsi avoir conçu son jeu « selon les lois établies par la théorie de Clausewitz, sur la base de la guerre classique du XVIII^e siècle, prolongée par les guerres de la Révolution et de l'Empire ». Le joueur-stratège se trouve ainsi enrôlé dans le camp de la doctrine clausewitzienne, qui est loin de proposer une vision neutre de la guerre et de la politique, dont elle est censée être la continuation. Cette dépendance à l'égard des postulats, voire des préjugés, qui façonnent l'histoire et la théorie de la guerre exerce sur l'expérience ludique une influence d'autant plus forte que le jeu possède une dimension particulière d'investissement de l'individu. Le joueur est impliqué dans le jeu, au point de s'exposer à un risque d'addiction et d'en subir certains effets de substitution au réel. L'impact du jeu sur la psychologie cognitive des individus est un sujet riche et complexe qui ne se réduit pas au grossier lieu commun

Préface

selon lequel le jeu vidéo serait un facteur d'accroissement de la criminalité. Quel que soit l'impact du jeu de guerre sur les structures mentales et comportementales du joueur, celui-ci se trouve confronté au paradoxe par lequel il s'affirme comme acteur et comme décideur, tout en restant soumis aux conceptions de la guerre et aux règles qui en codifient la transcription ludique.

L'étude menée par Antoine Bourguilleau surmonte ce paradoxe et consolide la valeur pédagogique et épistémologique du jeu de guerre en le plaçant dans une perspective critique, qui permet de s'affranchir de ses substrats théoriques voire idéologiques. Les règles du jeu n'expriment pas une essence, mais une interprétation de la guerre. Par la conscience de cette dimension, le jeu de guerre permet non seulement d'initier le joueur à l'art de la guerre, mais aussi à la réflexion sur cet art. Pour satisfaire cette remarquable ambition, Antoine Bourguilleau analyse le jeu de guerre comme un fait culturel complexe déterminé par des logiques internes et externes. Comme l'ont démontré certains travaux d'histoire des sciences, c'est la combinaison de ces logiques qui permet d'apporter l'éclairage le plus pertinent sur les pratiques du savoir. L'œuvre d'Antoine Bourguilleau en fournit une nouvelle illustration en associant l'analyse du *game design* à l'étude du cadre historique dans lequel il s'est développé.

Parmi les facteurs qui façonnent la conception du jeu de guerre, quelques questions apparaissent ainsi comme étant véritablement structurantes. Comment, par exemple, intégrer les données topographiques et, plus généralement, environnementales qui déterminent la pratique de la guerre et sa transcription ludique ? Cette question s'est

Jouer la guerre

focalisée sur le support matériel du jeu et sur le matériau cartographique dont le développement a accompagné l'essor du jeu de guerre au début du XIX^e siècle, à l'époque où Jomini définissait la stratégie comme « l'art de faire la guerre sur une carte ». Comment, par ailleurs, intégrer dans la conduite du jeu le rôle du hasard et des circonstances imprévisibles telles que les défaillances techniques ou humaines, qui peuvent infléchir le cours d'une bataille ou d'une campagne ? Le caractère aléatoire d'un lancé de dés est-il la meilleure expression du hasard de la guerre ?

Les différentes réponses apportées à ces questions ne relèvent pas uniquement de logiques internes du *game design*, car elles dépendent du contexte stratégique, politique et culturel dans lequel s'insèrent les pratiques sociales du jeu de guerre. La codification et la conceptualisation du jeu de guerre à l'époque des Lumières s'inscrivent ainsi dans un contexte où la pensée stratégique se constitue en un véritable champ littéraire et social, qui se traduit par la formation d'une librairie militaire, son insertion dans la formation des officiers et par l'animation d'un véritable espace public. Au-delà des controverses qui les opposent, les acteurs de ce champ intellectuel sont unis dans la conviction partagée que la guerre peut faire l'objet d'une analyse raisonnée et d'une action maîtrisée. Le jeu de guerre apparaît ainsi comme une expression de l'esprit des Lumières définies par Emmanuel Kant comme « l'usage public de la raison ».

Véritable usage public de la raison militaire, le jeu de guerre n'est pas un simple exercice intellectuel, mais une socialisation de la théorie. C'est ainsi que s'ouvre, au début du XIX^e siècle, l'ère du Kriegspiel qui accompagne

Préface

la reconstruction militaire de la Prusse après la défaite subie à Iéna en 1806. Après les succès militaires remportés par la Prusse au cours du XIX^e siècle et le triomphe de 1870-1871, l'intérêt pour le Kriegspiel se développe dans plusieurs pays qui attribuent les succès prussiens à la qualité de la formation des officiers et des états-majors, à laquelle le jeu est censé avoir contribué, aux côtés d'autres types de pratiques pédagogiques telles que les études historiques de terrain (*Stabsreise*). Toutefois le triomphe de l'art prussien du commandement se diffuse, après 1871, dans un moment où les facteurs techniques et industriels apparaissent comme des sources de déstabilisation des pratiques de la guerre. Dès lors la réflexion sur le jeu renforce la dimension de la gestion de l'incertitude, mais cette dimension s'insère difficilement dans l'élaboration des doctrines et des plans d'opérations de l'armée allemande.

L'influence du Kriegspiel recule dans ce moment d'incertitude, qui se prolonge par la défaite subie lors de la Grande Guerre. D'autres acteurs se saisissent alors de la théorie et de la pratique du jeu de guerre, notamment au Royaume-Uni et aux États-Unis. Ainsi s'ouvre l'ère du wargame, qui permet d'intégrer les nouveaux espaces de la guerre révélés aux cours du premier conflit mondial. Le combat naval, par exemple, qui s'est ouvert aux espaces sous-marin et aérien, devient un des domaines privilégiés du wargame dont l'amiral Nimitz, commandant de la flotte américaine du Pacifique pendant la Seconde Guerre mondiale, a été un ardent praticien. Ses adversaires japonais n'ont pas ignoré cette façon de préparer la guerre, pas plus que les chefs de l'armée soviétique dont l'intérêt

Jouer la guerre

pour le jeu de guerre s'était combiné avec leurs efforts pour théoriser l'art opératif.

En plaçant l'étude du jeu de guerre dans l'ample perspective du temps long et de la diversité des espaces, Antoine Bourguilleau apporte ainsi une contribution majeure à la compréhension de cet usage public de la raison militaire. En soulignant les variations historiques de ses fondements épistémologiques et de ses pratiques, il contribue non seulement à la connaissance du passé, mais aussi à la compréhension du temps présent où la culture du jeu revêt une dimension et des enjeux inédits.

Hervé DRÉVILLON

Introduction

« La guerre est un jeu, de par sa nature subjective comme de par sa nature objective¹. »

Carl von Clausewitz, *De la guerre*

Les activités ludiques – dés, jeux de pions, cartes – sont l'un des passe-temps du soldat, qu'il soit en campagne ou en casernement, et, au-delà de la récréation, la re-création fait partie des obsessions des officiers et généraux, qui étudient les campagnes du passé afin de se former à la conduite de la guerre à une échelle très éloignée de celle du simple soldat : celle de la bataille ou celle de la campagne.

« Qui désire la paix prépare la guerre », écrivait Végèce ; mais encore faut-il savoir comment s'y préparer, et c'est la question que pose le futur maréchal Foch lors de son cours inaugural à l'École de guerre : « La guerre peut-elle être enseignée ? Sa nature le permet-elle ? Si l'enseignement de la guerre est possible, sur quoi porte-t-il ? Jusqu'où s'étend-il² ? »

Le maniement des armes, et notamment celui des armes à feu depuis le xv^e siècle, nécessite une instruction,

Jouer la guerre

moins pour leur usage propre que pour leur utilisation en formation – la salve, les tirs par peloton ou par rotation produisant des effets létaux et moraux supérieurs au feu individuel et désordonné des soldats, en raison de la grande imprécision de leurs armes, même si rapidement, dans la bataille, la qualité du feu se dégrade : encrassement des canons, peur, confusion, fumée contribuent à cette perte d'efficacité rapide³. On peut également s'entraîner à la manœuvre et c'est bien à cela que sont encore formés, depuis des siècles – alors même que la chose a perdu son intérêt tactique pour ne plus conserver que sa charge symbolique –, des générations de conscrits qui apprennent à marcher au pas et en ordre serré dans les cours de toutes les casernes du monde⁴. Et si l'on s'entraîne ainsi à tirer en formation ou à marcher au pas, c'est aussi pour imprimer des réflexes qui, même s'ils ne seront pas suivis à la lettre sur le champ de bataille, peuvent faciliter grandement la prise de décision.

À partir de l'automne 1743, en pleine guerre de Succession d'Autriche, Frédéric le Grand lance le premier de ses *Herbstübungen*, ses manœuvres d'automne, qui vont devenir habituelles au sein de l'armée prussienne et seront bientôt imitées par toutes les autres. Napoléon, au camp de Boulogne, ne fait pas autre chose. On apprend aux bataillons d'infanterie et aux régiments de cavalerie à opérer de concert, en brigades, à changer de formation et à manœuvrer en coordination les uns avec les autres.

Ce genre de manœuvre n'étant plus guère réservé qu'aux défilés et aux prises d'armes, les néophytes peuvent n'y voir qu'une sorte d'étalage de vigueur martiale, quand, au départ, ils représentent, pour les officiers, sous-officiers

Introduction

et soldats, la meilleure manière d'opérer efficacement sur le champ de bataille, la meilleure garantie de survie et de victoire et, pour le commandement de l'armée, la meilleure arme contre le désordre, ennemi par essence du plan de bataille et de son exécution.

Mais au-delà de la compagnie ou du bataillon qui, sur le champ de bataille et en campagne, manœuvrent rarement « comme à la parade », il y a le régiment, puis la brigade, les divisions et les corps d'armées – en un mot, les superstructures de l'armée en marche.

C'est à l'époque moderne que naissent ces superstructures – on ne dit pas encore état-major – qui visent à fluidifier les manœuvres, du dépôt vers les points de rassemblement, et des points de rassemblement vers les forces ennemies, dans ce qu'il est convenu d'appeler une campagne. Il faut ensuite les manœuvrer tout aussi finement dans ce qu'il est également convenu d'appeler une bataille, cette commode unité de temps, de lieu et d'action, cet « événement par décret⁵ ».

Il est possible de former les capitaines à manœuvrer compagnies et escadrons sur le champ de bataille, à faire en sorte que le tir soit aussi ordonné que possible, que les mouvements soient aussi réglementaires que souhaité – car il est alors admis par tous que la discipline, la manœuvre en ordre serré et le suivi d'un règlement sont la meilleure, voire la seule, manière d'assurer aux officiers, jusqu'au général en chef, la plus grande maîtrise possible sur un élément, le combat, qui comporte son lot d'aberrations, de variables et d'imprévu. Ce n'est pas sur le champ de bataille que l'on apprendra à un bataillon d'infanterie napoléonienne à former le carré face à la cavalerie. Preuve

Jouer la guerre

que la manœuvre est rodée, rares seront les carrés d'infanterie à être brisés par de la cavalerie⁶ durant les guerres de la Révolution et de l'Empire et, d'une manière générale, à quelques exceptions près, l'infanterie, la cavalerie et l'artillerie, quelles qu'aient pu être leurs nationalités, se comportent peu ou prou comme attendu durant cette période.

La clé est donc moins la question du comportement des troupes que de leur utilisation, et en particulier dans ce plan d'ensemble, cette impérieuse nécessité de faire coïncider les actions les unes avec les autres, qui permet ou favorise grandement la victoire. Et pour s'y préparer, les outils manquent. Comment entraîner des généraux de corps d'armées, des généraux d'armées à manœuvrer des troupes à grande échelle, sur un territoire ? À saisir quelles sont les routes à éviter, les points névralgiques de l'ennemi ? À assurer leurs lignes de communication tout en menaçant celles de l'adversaire ?

Dans sa préface à la nouvelle édition du livre de Jomini – historien et officier suisse, grand penseur militaire contemporain de Clausewitz – consacré aux batailles de la Révolution⁷, Lucien Poirier, théoricien de la doctrine de dissuasion militaire française, évoque la célèbre « entrevue de Bamberg » qui, comme son nom ne l'indique pas, se déroule à Mayence entre Napoléon et Jomini, en octobre 1806, avant Iéna :

- Si votre Majesté le permet, je le rejoindrai dans quatre jours, à Bamberg.
- Qui vous dit que je vais à Bamberg ?
- La carte de l'Allemagne, Sire.