



N° 02/23

Publié en ligne le 08.05.2023

Ukraine : wargame tactique et doctrine

Rapport détaillé d'activité

Auteurs

Lt Ivan Colak-Antic
MA droit général (suisse)
Consultant en service financier

Cap Nicolas Penseyres
MA histoire contemporaine
Candidat PhD *Defence & Security Diplomacy*

Ukraine, wargame tactique et doctrine – L'essentiel en bref¹

Le présent wargame visait à mettre en scène des événements tactiques à l'échelon section tels qu'ayant eu lieu dans les premiers mois de l'invasion de 2022. Le système de jeu met un point d'honneur à représenter le chaos des combats en introduisant de la friction et à représenter les statistiques des différents systèmes d'arme employés par chaque camp, permettant ainsi aux joueurs de reproduire les tactiques de chaque camp.

Observations :

- **Ordres aléatoires** : Le caractère global des ordres aléatoires a été une impasse au jeu plutôt qu'un outil intéressant. Les premières parties ont vu des joueurs passant beaucoup de temps à réorganiser leurs forces plutôt qu'à s'investir en prenant des décisions.
- **Système d'ordre** : La friction apportée par le tirage au sort des ordres a été considérée comme trop importante par les participants. Les solutions alternatives proposées ont cependant rendu la friction quasi-inexistante.
- **Composition des forces et tactiques** : Les joueurs des forces armées ukrainiennes (ZSU) ont souvent utilisé une forte infanterie en terrain complexe pour limiter l'efficacité du feu russe. Les joueurs des forces armées russes (VSRF) ont quant à eux souvent employés les terrains ouverts pour faire valoir leur puissance de feu mécanisée.
- **Nouvelles unités** : Les unités spéciales créées par les joueurs ont occupé un rôle limité dans le déroulement du Wargame. L'ajout de l'artillerie a créé une dynamique intéressante sur une table, sans pour autant se montrer décisive.
- **Létalité du feu** : La puissance des systèmes d'arme et la fragilité de certaines unités semblent très inégales et les participants ont constaté que les véhicules avaient tendance à être bien plus fragiles que l'infanterie en terrain ouvert.

Réflexions de game design :

- **Rencontre de deux forces de type soviétique** : Le jeu réussit à proposer un équilibre en opposant deux forces similaires, mais aux contraintes différentes. Ces contraintes ont mené à l'emploi de tactiques proches de celles observées au début du conflit en 2022.
- **Command & control** : La friction trop importante a eu un effet négatif sur l'immersion des joueurs. Cependant, l'absence totale de friction n'a pas nécessairement apporté un chaos que certains participants souhaitaient tout de même expérimenter. L'équilibre est difficile à trouver.
- **Systèmes d'armes** : Les statistiques individuelles des différents systèmes d'armes ont influencé le déroulement du jeu et défini les rapports de force.
- **Quid de l'artillerie** : L'absence de feu indirect, pourtant omniprésent dans le conflit, semble avoir désavantagé les joueurs VSRF. Ce manquement illustre aussi la difficulté à mener des actions offensives sans appui-feu ou soutien de l'infanterie.

Questionnements :

- **Représentation de la friction** : Comment représenter de façon plus équilibrée la friction ?
- **Echelle de jeu** : Quelles observations seraient tirées à une autre échelle de jeu ?
- **Théâtre d'opération** : Quelles adaptations seraient nécessaires pour jouer un autre théâtre ?
- **Guerre d'attrition** : Comment représenter la « petite guerre » du conflit ?

¹ Quelques considérations sémantiques : afin de coller le plus possible aux fortes bases méthodologiques du projet 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.

Problématique

L'invasion russe de l'Ukraine de 2022 a vu s'opposer les forces armées ukrainiennes (ZSU) et les forces armées russes (VSRF) dans le plus important conflit européen depuis la fin de la 2^e guerre mondiale. Bien que partageant un héritage soviétique commun, les deux forces ont évolué de façon distincte depuis 1991, répondant à des réflexions, contraintes et expériences différentes.

Dès lors, il est intéressant d'envisager comment les deux forces ont opéré dans les premiers mois de la guerre à l'échelle tactique et comment les contraintes matérielles, personnelles et conceptuelles ont influencé la façon dont ZSU et VSRF ont cherché à gagner l'ascendant sur le champ de bataille.

Méthodologie

Les combats ont été modélisés à l'aide du système *UKRAINE 2022* de Tom Jensen, publié en ligne en avril 2022.² Des dires de l'auteur, le jeu se veut être un wargame moderne simple et efficace. L'une des ambitions est de représenter les différentes tactiques employées par les belligérants.

Echelle

Les combats se découpent en 5 à 8 tours, représentant 10 minutes, et opposant 8 à 12 unités par joueur. Chaque unité représente un groupe de 5 à 10 soldats ou un véhicule.

Command & Control

Les ordres des joueurs sont rédigés au début de chaque tour sur des morceaux de papier et indiquent les éléments suivants :

1. Quelles unités sont ordonnées ;
2. Quelle action doivent-elles entreprendre
3. Dans quelle direction doivent-elles l'effectuer.

Une fois rédigés, les ordres sont mis dans un sac commun, puis tirés au hasard et résolus. Après 4 ordres résolus, le tour est fini et les joueurs rédigent deux nouveaux ordres. A cela s'ajoute un ordre aléatoire par joueur dont le contenu est intégralement généré par dés et affectant toutes les unités du joueur.

Le système de C2 est donc capricieux ; les ordres n'arrivent pas immédiatement aux unités, le tirage au sort peut privilégier un joueur et les ordres aléatoires peuvent affecter toutes les unités d'un joueur.

Les forces en présence

Les unités sont définies par leur mobilité, armements, senseurs et catégorie (infanterie, IFV, MBT, etc...). Ainsi, chaque système d'arme est représenté avec des statistiques propres. Dès lors, il y a un chevauchement de capacité entre ZSU et VSRF ; on retrouve ainsi toute la panoplie soviétique de transports protégés (BTR-80, BMP-1, BMP-2 et BMP-3), de chars de combat (T-72 et T-80) et de véhicules DCA mobiles (Shilka, Strela) accessibles aux deux camps.

Les ZSU ont en plus accès à des NLAW, Javelin et Stugna pour leur infanterie, et des pickups favorisant la mobilité à moindre coût. Cependant, les ZSU souffrent d'une certaine rusticité en termes d'hélicoptères et de chars, étant limité à des modèles antérieurs (T-64 et Mi-24) à leurs équivalents russes. Les VSRF ont l'avantage de plusieurs plateformes mécanisées plus avancées, comme le T-90, le Shturm ou encore le Tunguska. De plus, le Mi-28 est une exclusivité russe avec une forte capacité anti-char. L'infanterie russe sera cependant défavorisée en termes de nombre.

Army list

Une liste d'armée existe et permet aux joueurs de constituer des forces basées sur un budget donné. L'asymétrie de moyens y est ici représentée par des coûts différents pour les mêmes plateformes. Les ZSU bénéficient d'une infanterie moins chère et plus riches en moyens antichar, ainsi que de pickups bon marché. Cependant, les véhicules de combat coûtent tous plus cher que leurs équivalents russes,

² Jensen, Tom. *Ukraine 2022, Tabletop Wargame*. En ligne, <https://ostfrontgame.freeforums.net/thread/63/ukraine-2022-wargame>, 22.04.2022, consulté le 15.03.2023 ; Vidéo de présentation, Jensen, Tom. *Ukraine 2022 Wargame Introduction*. En ligne, <https://www.youtube.com/watch?v=tpAPpRmSR6Y>, 21.04.2022, consulté le 15.03.2023.

forçant le choix de plateformes plus primitives et inférieures aux plateformes VSRF. Le joueur ukrainien est donc encouragé à utiliser son infanterie comme principal outil.

Les VSRF sont dans une situation inverse ; l'infanterie russe coûte près de 50% plus cher que celles des ZSU. Cependant, les véhicules de combat sont relativement bon marché, permettant d'aligner de nombreux chars, IFV et autres plateformes spécialisées à bon prix. Le joueur russe est donc encouragé à user au maximum de sa puissance de feu mécanisée.

Mise en œuvre du projet

Pour donner un contexte aux affrontements opposant les participants, quatre scénarios ont été pensés, représentant des situations tactiques possibles :

- **Advance Guard** : Deux forces de taille similaire s'affrontent lors d'un combat de rencontre centré sur un village. Chaque force ignorant la présence de l'autre, le premier contact est chaotique. Quiconque contrôle le village l'emporte.
- **Bridgehead** : Une force des VSRF essaie d'établir une tête-de-pont sur une rivière, forçant les forces ZSU à contre-attaquer en force, les deux camps engageants progressivement plus de troupes. Les Russes l'emportent en tenant les Ukrainiens à distance de leur passage-à-guet.
- **Flank attack** : Une force russe attaque une faible force ukrainienne défendant un dépôt logistique. Les Ukrainiens ont anticipé le mouvement et contre-attaquent les Russes de flanc. Les Russes doivent forcer la voie avec trois de leurs unités pour gagner.
- **Static Defence** : Les Ukrainiens doivent tenir un village et une colline éloignés l'un de l'autre et maintenir une garnison en tout temps sur chaque objectif. Les Russes doivent capturer un seul des deux objectifs pour l'emporter.³

Les deux premiers scénarios ont été fournis avec des forces pré-faites, tandis que les deux derniers demandent des joueurs qu'ils constituent leur force en utilisant la liste d'armée. Les prescriptions suivantes ont été appliquées au wargame :

- Les participants se répartissent en binômes qui s'opposeront trois fois dans le même scénario ;
- La 1^{ère} partie a pour but de se familiariser avec les règles et de rester proche des scénarios tels que définis par les organisateurs ; la simplicité est la clé ;
- La 2^{ème} et 3^{ème} partie sont plus exploratoires, les joueurs étant invités à :
 - Apporter des modifications aux règles ;
 - Changer la composition de leurs forces ;
 - Introduire de nouvelles capacités (artillerie, aviation, forces spéciales, par exemple) ;
- A l'issue de la 1^{ère} et 3^{ème} partie, les participants sont invités à faire des retours sur leur expérience et à partager leurs innovations.

Observations centrales

Ordres aléatoires

L'un des points ayant retenu le plus d'attention et créé le plus de frustration était la mécanique d'ordres aléatoires. Ces derniers ont été considérés comme inadaptés par la majorité des participants, causant de nombreuses situations où toute une force adopte un comportement contre-intuitif et dangereux.

Les ordres aléatoires avaient tendance à augmenter la friction pour les attaquants et les défenseurs, les premiers perdant un temps précieux à remettre leurs unités en marche, les seconds voyant parfois leurs troupes quitter des positions préparées pour s'exposer au feu de l'adversaire.

Dès lors, des mesures différentes ont été prises par chaque groupe de participants pour corriger cela :

³ Les scénarios étaient inspirés du livre de Thomas, Neil. *One-Hour Wargames: Practical Tabletop Battles for those with Limited Time and Space*. Barnsley : Pen & Sword Military, 2014.

- Introduction d'un Commandant, permettant d'annuler un ordre tiré au sort une fois par partie ;
- Introduction des ordres aléatoires uniquement après le premier contact ;
- Application locale et limitée des ordres aléatoires ;
- Suppression pure et simple des ordres aléatoires.

Systeme d'ordre

Le tirage au sort des ordres a aussi généré de la frustration, étant donné que des ordres datés peuvent être appliqués bien trop tard, que des joueurs ont pu se retrouver à ne voir aucun de leurs ordres tirés durant près de 2 tours et que des engagements ont parfois été très unidirectionnels.

Des adaptations ont été apportées par certains binômes lors de la 2^e et 3^e parties sous la forme de l'introduction d'un système de « point de commandement » ; chaque joueur lance un D6 en début de tour, définissant le nombre d'unité qui pourront agir. Le tour est ensuite résolu, unité par unité, jusqu'à ce que les joueurs aient épuisés leurs points.

De l'avis de certains participants, ce dernier système n'offre que peu ou pas assez de friction, tandis que le système de tirage au sort peut donner l'impression de n'avoir aucun contrôle sur ses unités.

Composition des forces et tactiques

Il a été observé dans la plupart des binômes que les participants jouaient sur les forces de leur camp ; les participants ZSU cherchaient donc à utiliser leur infanterie en terrain complexe, tandis que les participants VSRF cherchaient à maximiser une puissance de feu mécanisée en terrain ouvert.

Nouvelles unités

Le binôme jouant le scénario *Bridgehead* a décidé d'introduire des pièces d'artillerie au service de chaque force, soit une batterie d'obusiers de 122mm pour les VSRF et une batterie de 105mm pour les ZSU. Ces pièces se sont prouvées intéressantes et ont apporté une nouvelle dimension aux combats.

Le binôme jouant le scénario *Flank attack* a introduit un commandant russe et une unité de Spetsnaz motorisée sur quad, unité d'élite mobile. Cependant, aucun de ces deux ajouts n'a eu d'effet décisif dans le déroulement de la bataille.

Létalité du feu

Plusieurs joueurs ont remarqué que les véhicules étaient plus fragiles que l'infanterie ; un véhicule ayant subi un coup au but étant immédiatement détruit. Cependant, l'infanterie opère avec un système de points de vie, chaque groupe nécessitant trois coups au but pour être détruit. Bien que cela représente le véhicule comme cible unique et le groupe d'infanterie dans sa capacité à utiliser le terrain pour se protéger, c'est une simplification qui est contre-intuitive.

Ainsi, l'infanterie est apparue comme anormalement résistante, même en terrain ouvert et face aux armes de bord des véhicules de combat principaux, tandis que les véhicules ont eu tendance à être détruit rapidement.

Représentation des distances et échelle de jeu

Le système a très rapidement mis en évidence le choix du designer de mettre en œuvre un système de distance s'appuyant sur une évolution « stagnante » des distances – 500m sont représentés par 6 pouces contre 14 pouces seulement pour le quadruple de distance, 2000m – au lieu d'une évolution linéaire des distances (24 pouces pour 2000m). En effet, cette dernière est plus souvent utilisée dans les wargames de type kriegspiel sur carte ou plateau de jeu, afin d'habituer les chefs militaires aux distances d'engagement des armes.

Ce choix a aussi eu un impact sur les aptitudes manœuvrières des véhicules, limitant leur mobilité. A titre d'exemple, un déplacement de 800m (vitesse sur route d'un BTR-80) est représenté par 8 pouces, tandis qu'un déplacement de 150m (vitesse tout terrain d'un groupe d'infanterie) se traduit par 4 pouces. Les terrains étant pour la plupart dénué de routes, les véhicules ont souvent été contraints à progresser à des vitesses de 5 à 6 pouces, leur retirant leur avantage de mobilité sur l'infanterie.

Réflexions de game design

Rencontre de deux armées post-soviétiques

Dans son ambition de proposer un wargame tactique opposant deux forces d'héritage soviétiques, le système de jeu réussit à représenter de façon satisfaisante le rapport de forces initialement rencontré dans le conflit.

Le joueur ZSU est encouragé par le système à déployer plus d'infanterie et à utiliser les terrains complexes pour lui permettre d'engager des combats favorables. Le joueur VSRF est au contraire encouragé à utiliser les espaces ouverts pour maximiser sa portée et son feu, tandis que les terrains complexes deviennent des défis pour lesquels l'infanterie manque toujours.

Command & control

Le système d'ordre a l'intérêt de proposer une étape entre l'émission et l'exécution des ordres, rajoutant une friction réelle dans des combats où le manque de moyens et de méthodes de communication a fréquemment été soulevé par les militaires des deux camps.

Cependant, le système fait des unités des pions passifs, pouvant rester figés en terrain ouvert sous le feu ennemi ou se retrouvant face à un adversaire visible sans l'engager durant plusieurs tours. Ces situations inattendues sont arrivées trop fréquemment et indépendamment du début des combats.

Le système de commandement ne permet donc pas de prévoir le comportement d'une unité, rendant même les manœuvres basiques très complexes à mettre en œuvre. Cependant, cette impossibilité est purement stochastique, menant à de la frustration. De l'avis de la majorité des participants, le système d'ordre introduit beaucoup trop de friction, pouvant dès lors nuire à l'immersion même du joueur dans son rôle de commandant et risquant d'en faire un simple spectateur/lanceur de dés.

Systèmes d'armes

La représentation des différents systèmes d'armes semble généralement être un succès ; les règles présentent un bon compromis de simplification et de statistique, donnant un caractère unique à chaque véhicule et arme utilisée par l'infanterie. Cette balance, couplée au système de point, permet aussi de créer des engagements équilibrés où ZSU et VSRF sont invités à penser leur tactique différemment.

On notera cependant une infanterie trop résiliente et/ou des véhicules trop fragiles, défaut pouvant être corrigé en réduisant ou en supprimant les points de vie de l'infanterie. Il en va de même pour la faible mobilité des véhicules, dont les statistiques pourraient être revues à la hausse.

Quid de l'artillerie ?

Il est souvent répété que l'armée soviétique est avant tout une armée d'artillerie. Or, les règles ne proposent aucune possibilité de feu indirect, alors que les belligérants ont utilisé toutes les armes à leur disposition à cette fin, du canon de chars, au lance-grenade automatique, en passant par les missiles anti-aériens ; tout ce qui peut exploser et est affecté par la gravité a été utilisé comme pièce d'artillerie.

Dans notre Wargame, l'absence d'artillerie a finalement fortement péjoré le joueur russe, dont la faible quantité d'infanterie ne laisse aucune réelle alternative une fois les joueurs ukrainiens ancrés dans un terrain complexe. Si cette absence défavorise le joueur russe, elle offre néanmoins une conclusion réaliste ; sans artillerie ou infanterie en suffisance, l'action offensive est extrêmement difficile, hypothèse confirmée par l'évolution du conflit et des réserves d'infanterie et de munition d'artillerie.

Distances d'engagement et d'exploration

Afin de représenter les distances de manière linéaire et ainsi améliorer le réalisme et la fonction éducative d'un wargame tactique de ce type, il serait utile de revoir les distances d'engagement des différentes armes et de les standardiser. Ainsi, il est possible d'affirmer que l'engagement pratique des armes conventionnelles (hors missiles sol-air, antichars et manpads) va de 600m pour les armes légères à 2500m pour les canons de chars. Le tout prend plus de place, mais en changeant les unités en cm il faudrait compter 20cm pour représenter 500m et 80cm pour 2000m – cela reste acceptable pour des grandes tables. Même chose pour les distances d'exploration, afin de rajouter en réalisme. L'infanterie ne peut que reconnaître un but facilement que jusqu'à 1000m, devant subir des pénalités au-delà.

Analyse prospective

Plusieurs points permettent d'alimenter la réflexion sur la représentation tactique des engagements :

- **Représentation de la friction dans le C2** : La friction introduite par le système d'ordre a uniquement agi en créant une étape aléatoire entre l'émission et l'exécution d'un ordre, tel un temps de latence (à l'exception de l'ordre aléatoire tant redouté). Or, la friction peut aussi agir sur les délais, le contenu des ordres, leurs destinataires et le caractère humain du chef de l'unité, décidant d'entreprendre ce qui est logique pour lui (prioriser la menace, se mettre à couvert, rester hors de vue). Dès lors, comment intégrer une friction plus diverse sans surcharger le jeu ? Comment matérialiser la friction de manière plus cohérente ? Quels outils donnés aux joueurs pour reprendre la main après une perte de contrôle ?
- **Echelle de jeu et observations** : Les constats tirés du présent Wargame ont été influencés par l'échelle espace-temps-force choisie. Il serait dès lors intéressant de considérer quelles observations pourraient être tirées d'une échelle plus réduite (groupe vs groupe) ou plus grande (compagnie vs compagnie). Les tendances seront-elles les mêmes ? D'autres facteurs entreront-ils en compte ? Ou une échelle différente épurerait-elle trop les forces en présence de leurs spécificités en créant un jeu trop abstrait ?
- **Théâtre opérationnel et cadre tactique** : Force est de constater que la nature des combats a fortement évolué au fil de l'afflux de nouveaux moyens, des pertes subies, des environnements d'engagement et des évolutions doctrinales de part et d'autre. Dès lors, le système de jeu serait-il toujours pertinent pour représenter d'autres théâtres opérationnels que ceux du début de la guerre ? Quelles adaptations seraient nécessaires ? Est-ce que chaque théâtre mériterait-il son propre système de règles ?
- **Représentation de la « petite guerre » d'attrition** : Un thème caractérisant chaque fin d'offensive a été la guerre d'attrition, ancrée sur l'artillerie, les tranchées, l'usage massif de drones et les actions de petites unités (section, voire groupe). Ces épisodes n'en sont pas moins violents et ont pour caractéristique de s'étendre sur la durée, d'inclure beaucoup de harcèlement et de voir la prise de décision poussée au chef de groupe. Ces affrontements sont cruciaux au développement de la guerre, mais difficiles à représenter par leur nature discontinue. Comment un wargame d'attrition pourrait-il s'articuler ? Quelle échelle serait adaptée pour représenter ce type d'hostilité sans trop abstraire les actions entreprises ?
- **Utilisation pratique de ce type de wargame éducatif** : Utiliser un tel système avec des distances linéaires et des unités modélisant des véhicules réels dans un environnement de guerre réel serait intéressant d'un point de vue éducatif. En effet, on peut imaginer utiliser ce médium pour la formation des officiers et des sous-officiers dans une formation militaire. Cela permet de les entraîner à la prise de décision, au suivi de l'action et à l'apprentissage des propres distances d'engagement et de celles de l'adversaire.

Centre d'Histoire et de Prospective Militaires

Le Centre d'Histoire et de Prospective Militaires (CHPM) a été créé en 1969 par le colonel d'État-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 Lac Léman.

Le CHPM propose à ses 240 membres des conférences et activités régulières, interdisciplinaires, notamment un cours d'histoire militaire ainsi que des formations dans le domaine des études stratégiques et de la sécurité. Le programme annuel et les demandes d'adhésion sont possibles sur le lien : www.chpm.ch



CHPM
Centre d'Histoire et de Prospective Militaires



infowargame
Wargaming for Professionals,
Academics & Hobbyists

WARGAMING

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 – A vos agendas !

18.03	Ukraine tactique
29.04	Diplomacy wargaming
17.06	Borodino 1812
30.09	Convention Wargame Connections+Suisse
07.10	Campagne de Waterloo 1815
14.10	Seconde Guerre mondiale
04.11	Antiquité
18.11	Première Guerre mondiale



Inscription par email à infowargame@protonmail.ch.



Suivez [@infowargame](https://www.instagram.com/infowargame) sur Instagram pour plus de contenu !

