



CHPM

Centre d'Histoire et de Prospective Militaires



SOCIÉTÉ DES OFFICIERS DE
L'UNIVERSITÉ DE FRIBOURG

WARGAME

EVENT

Samedi 29.10.2022, 09h00-17h00

Programme

Histoire du wargame – *par Mavrik Grangier*

Wargame et prospective pour Taiwan – *par
Nicolas Penseyres*

L'art opératif soviétique – *par Aymeric Dietrich*

Serious Games – *par Matthieu Karrer*

Avec le soutien d'*Alexandre Vautravers*

Programme matinée

Quand	Quoi	Qui (responsable)
08h40-09h00	Arrivée des participants	N. Penseyres
09h00-09h30	Introduction et déroulement de la journée	N. Penseyres
09h30-09h45	Remarques d'ouvertures	A. Vautravers
09h45-10h00	Café & croissants	A. Dietrich
10h00-10h20	Histoire du wargame, cas d'application dans l'histoire	M. Grangier
10h30-10h50	Wargame et prospective pour Taiwan	N. Penseyres
11h00-12h00	Types de wargame – 3 exemples différents avec explication des règles (mécanique, sujet, type d'arbitrage)	• HoldFast East Front 1941-1945 (A. Dietrich) • Offensive le Jeu (M. Grangier) • Fitna : Global War in the Middle East (N. Penseyres) • Men of Iron (M. Karrer)
12h00-13h15	Repas de midi sur place	N. Penseyres

Programme après-midi

Quand	Quoi	Qui (responsable)
13h20-13h40	L'art opératif soviétique	A. Dietrich
13h50-14h10	Serious Games	M. Karrer
14h20-14h30	Pause	
14h30-16h00	Session wargame pratique	• HoldFast East Front 1941-1945 (A. Dietrich) • Offensive le Jeu (M. Grangier) • Fitna : Global War in the Middle East (N. Penseyres) • Men of Iron (M. Karrer)
	Visite de la villa du général Guisan en petits groupes (4 pers)	A. Vautravers
16h00-16h30	Débriefing et questions finales	N. Penseyres
16h30-16h45	Remarques finales	A. Vautravers
17h00	Fin	N. Penseyres

Wargame et prospective pour Taiwan

Qu'est-ce qu'un wargame?

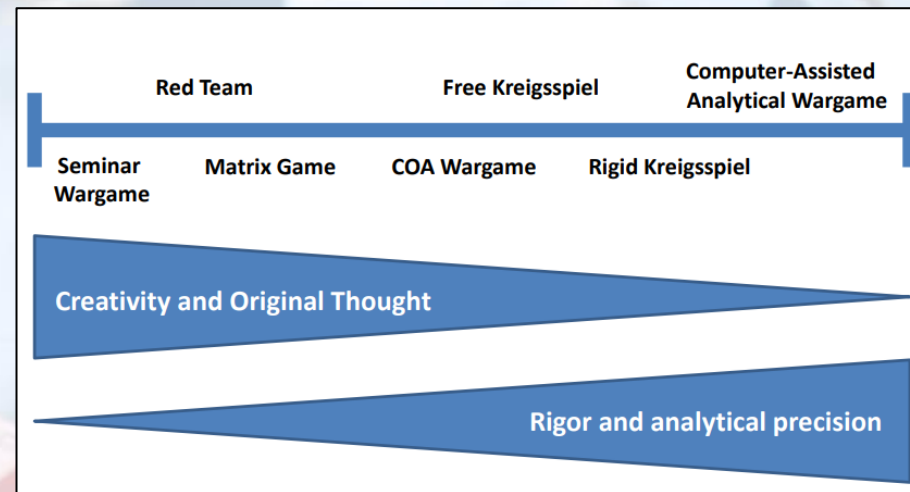
- *People, decisions, consequences*
- L'action se déroule dans la tête des participants

Deux catégories principales

- Jeux analytiques
- Jeux narratifs

Les wargames ne prédisent par l'avenir

- Ils aident à structurer le problème
- Ils permettent de tester les résultats de certaines simulations ou modèles
- Ils font émerger des idées créatives
- Ils alimentent l'analyse et vice versa
- **Le joueur est au centre!**



	Creating Knowledge	Conveying Knowledge	Entertainment or Team Building
Unstructured Problem	Discovery Games	Educational Games	Role-Playing Games
Structured Problem	Analytical Games	Training Games	Commercial Games

Rapport en wargame, uchronie et prospective

Penser l'histoire

- Se nourrit de l'approche historique de la stratégie – identifier les événements cruciaux
- Cartographier les décisions et les conséquences des acteurs

Identifier les signaux faibles et forts

- "Modéliser" l'histoire ou la réalité, afin d'en extraire l'essence
- Au travers d'une analyse rigoureuse, fournir un enchaînement plausible d'événements

Mettre l'histoire en mouvement

- Faire "avancer" les événements identifiés en créant un narratif
- En mettant le narratif au centre, cela permet de faire émerger de nouveaux événements



Importance de Taiwan pour la Chine

Historique

- CHN : mettre fin "à la guerre civile" (terminer 1949)

Géopolitique

- CHN : accès à l'Océan Pacifique
- USA : Cœur de la *First Island Chain* - isolation CHN

Production de semi-conducteurs / puces

- TWN produit 60% de toutes les puces (et 90% des meilleures puces du monde)
- Dépendance mondiale de la production de semi-conducteurs de TWN
- Environ 70% des puces nécessaires en CHN proviennent de TSMC (TWN)
- Les USA veulent empêcher la Chine de développer et de produire des semi-conducteurs - nouvelle politique de sanctions.



Avenirs possibles

À court terme

- Le CHN va progressivement augmenter la pression sur TWN
- Pression militaire par la "violation" croissante de l'ADIZ et le franchissement de la ligne médiane (navires et avions)
- Pression diplomatique et économique sur TWN – élection présidentielles à TWN en 2024
- Opérations d'information – créer un récit pour le la Chine populaire

À long terme

- Modernisation de l'armée populaire -> 2027
- Problèmes internes – sanctions, ralentissement économique, vieillissement de la population



L'approche stratégique

Dangerous Straits, Wargaming a Future Conflict over Taiwan

War Games: The Battle For Taiwan – YouTube

- **Narratif** : élection présidentielle défavorable pour CHN en 2024
- **Deux groupes jouent** : experts US du NSC et experts CHN de la commission militaire
- **Situation de départ** : invasion CHN imminente
- **Principales observations**:
 - Pas de victoire facile – conflit long
 - Escalade nucléaire possible / probable
 - Le besoin d'alliances pour les USA
 - Le besoin pour USA d'armes de précision longue distance et d'armes sous-marines
 - Réflexions pour des opérations de longue durée



L'approche mathématique

Can China Take Taiwan? Why No One Really Knows

- **Narratif** : blocus naval de TWN par CHN
- **Situation de départ** : la marine populaire engage tous ses sous-marins (60)
- **Méthodologie** : construction d'un modèle
- **Principales observations**:
 - Traffic maritime civil 10:1 traffic militaire
 - Importance capitale de l'infrastructure de commandement et de ciblage (C4ISR)
 - Forte volatilité du résultat en cas de conflit

To carry out the mission, the United States, together with Taiwan and others, would also need to establish air superiority throughout a large part of the region.

TABLE 1

Results for Scenario #1 – War at sea

SPECIFICS OF ENGAGEMENT	PREDICTED WINNER	RELATIVE LOSSES
China employs entire attack submarine fleet to enforce blockade; U.S./Taiwan/allies intervene to break blockade; PLA C4ISR fails, so subs must act autonomously	U.S./Taiwan/allies	12 U.S./Taiwan/ally surface combatants; 60 (all) Chinese subs
Same scenario but C4ISR remains largely intact; China can selectively target enemy warships	China	100 U.S./Taiwan/ally surface combatants; 29 Chinese subs

TABLE 2

Results for Scenario #2 – Expanded war

SPECIFICS OF ENGAGEMENT	PREDICTED WINNER	RELATIVE LOSSES*
China strikes ships and airfields with land-based missiles, then launches massive air raid against U.S./allied ships; U.S. does not reinforce losses	China	40-80 U.S./Taiwan/ally ships; land-based assets on Taiwan, Okinawa, and Guam; and 400+ Chinese aircraft
Same scenario but U.S. and partners successfully attack sub bases and airfields on China, degrade Chinese targeting systems	U.S./Taiwan/allies, perhaps	Dozens of additional aircraft per country; much of China's military infrastructure in southeastern China

* Additional to those from Scenario #1

L'approche narrative

What if... Alternatives to a Chinese Military Invasion of Taiwan

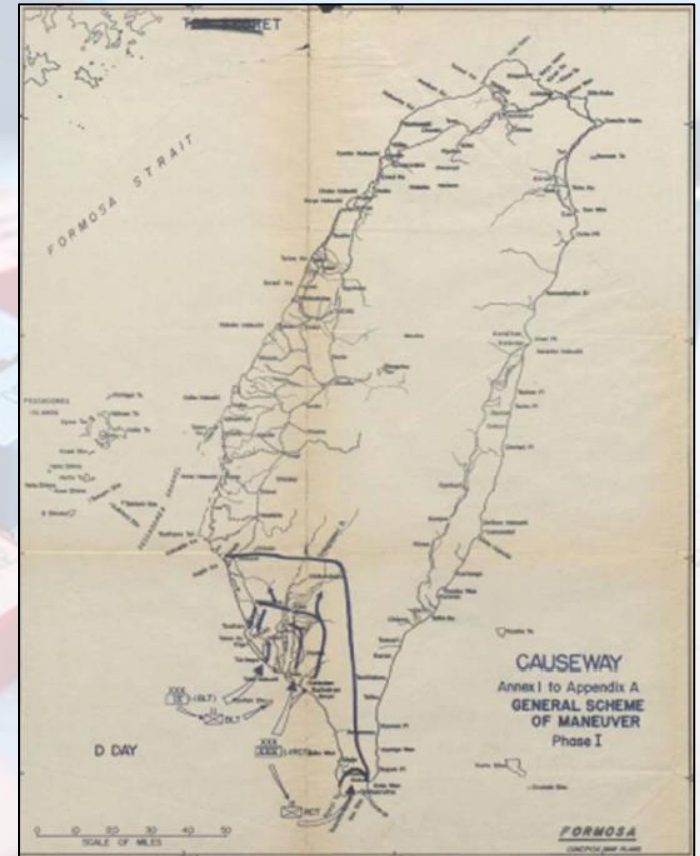
- **Narratif** : la CHN cherche à mettre la pression sur TWN en deçà du niveau de la guerre (+10ans)
- **Méthodologie** : scénarios historiques
 - Guerre politique (élections Italie 1948)
 - Quarantaine (pont aérien Berlin 1948-49)
 - Chantage nucléaire (crise des notes 1961)
 - Raid de décapitation ("maison bleue" 1968)
 - Zones d'exclusion (IRN-IRQ 1984-87)
 - Campagne aérienne (Kosovo 1999)
- **Principales observations**:
 - Pression militaire possible au travers d'exercices et d'interdictions de zones
 - Isoler, signaler la détermination et la capacité de mener une opération contre TWN
 - Besoin urgent de repenser l'escalade (USA)



L'approche historique

Not so Fast: Insights From a 1944 War Plan Help Explain Why Invading Taiwan is a Costly Gable

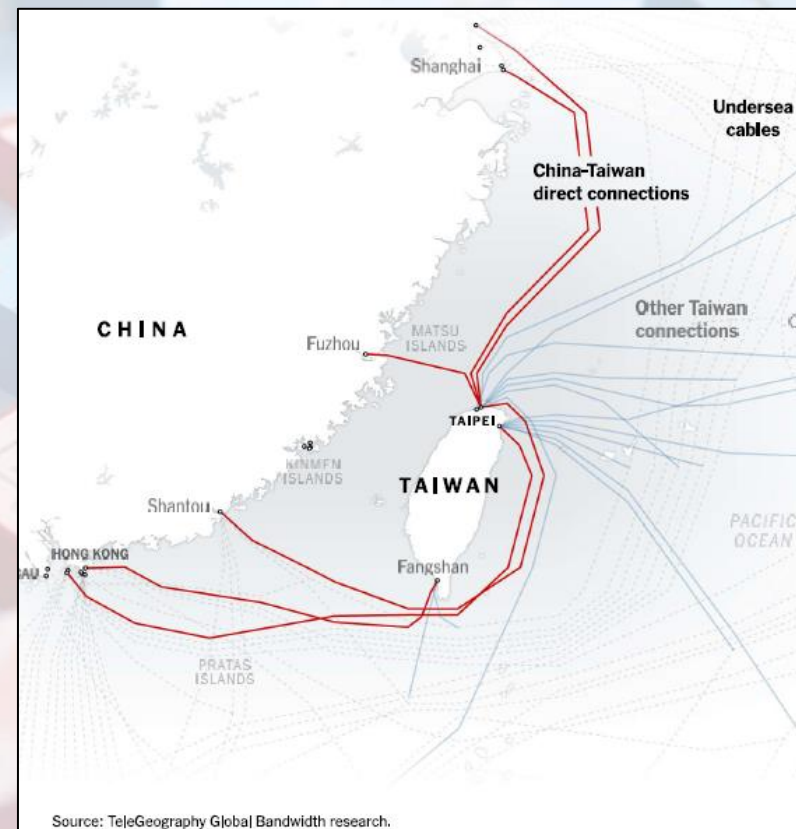
- **Narratif** : une invasion de l'île est Taiwan est très compliquée à mettre en œuvre
- **Méthodologie** : analyse du plan d'opération "CAUSEWAY" de l'année 1944
- **Principales observations**:
 - Les défis logistiques, de terrain et les potentiels rapports de forces dans une opération amphibie rendent l'opération extrêmement difficile
 - Opération "fait accompli" impossible
 - TWN peut développer une stratégie de "dissuasion par déni d'accès"
 - Un réseau de bataille TWN intégré = clé du succès



L'approche technologique

[Think Tank War Games See U.S. Defend Taiwan in Chinese Invasion | TaiwanPlus News – YouTube](#)

- **Narratif** : TWN serait capable de se défendre en utilisation la technologie à disposition
- **Méthodologie** : wargames de niveau opératif
- **Principales observations**:
 - Importance des forces terrestres pour bloquer et isoler les têtes de pont des opérations CHN
 - Importance des armes à distance (missiles antinavires, feux de précision)
 - Importance de combiner les moyens de manière asymétrique pour TWN
 - Un conflit armé dans cette région serait destructeur pour tous les participants – 88% des plus gros bateaux dans le détroit de Taiwan, 40% des plus grands ports etc.



L'approche politique

Shadow Risk, What Crisis Simulations Reveal about the Dangers of Deferring U.S. Responses to China's Gray Zone Campaign against Taiwan

- **Narratif** : CHN pourrait utiliser des méthodes de "zone grise" pour lesquels les USA ne connaissent pas de parade et ainsi gagner à long terme
- **Méthodologie** : exercices de prise de décision (table top exercise TTX)
- **Principales observations**:
 - Une approche prudente à cours terme pourrait se révéler plus dangereuse à long terme
 - Recommande la mise en place de plans ne visant pas seulement à répondre à une large intervention CHN, mais également à des "actions en zone grise"



Penser, questionner, analyser

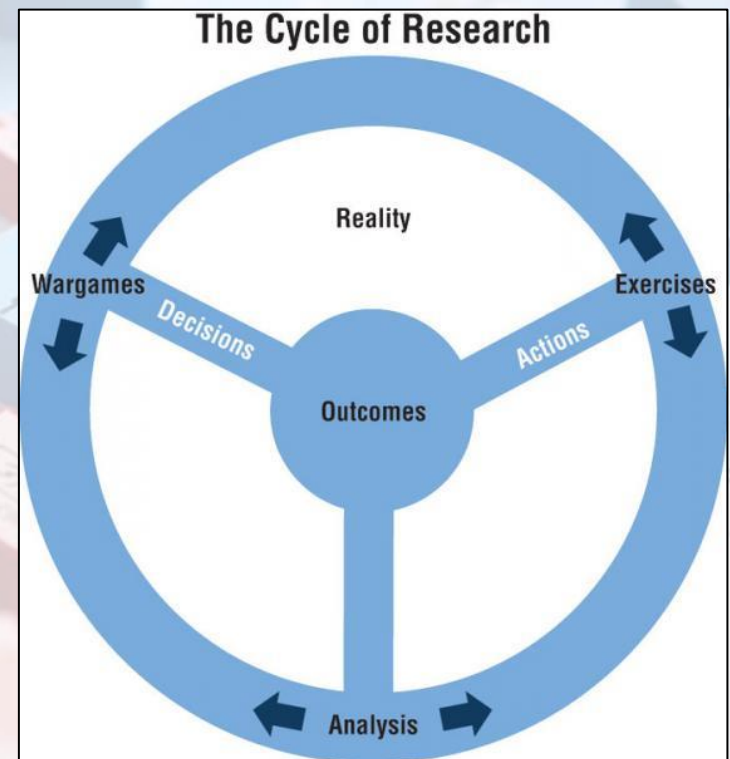
Entraîner la flexibilité intellectuelle

- Pour l'instruction des cadres (prise de décision)
- Pour le développement des plans (variantes et validation)
- Pour la prospective (pensée créative)

Wargame, analyse, exercise

"Les WARGAMES informent les décisions, l'ANALYSE produit les données, les EXERCICES perfectionnent les actions - afin que les PLANS DE GUERRE aient une base solide pour réussir."
(www.cna.org)

Rien ne vaut un bon jeu!





CHPM

Centre d'Histoire et de Prospective Militaires



SOCIÉTÉ DES OFFICIERS DE
L'UNIVERSITÉ DE FRIBOURG

Informations

Sur internet:

ofunifr.ch

chpm.ch

revuemilitairesuisse.ch

offensivelejeu.com

www.ofunifr.ch



Sur Facebook:

[Of Uni Fribourg-Freiburg](#)



Of Uni Fribourg-Freiburg

Revue militaire suisse

Offensive Le Jeu

[ofunifr](#)

