

Étude critique

Jouer la guerre froide

Évolution de la représentation belliludiste des relations internationales

Chamil Djellal

Master 1 Management de la sécurité des
systèmes d'information
IAE Paris-Est
chamil.djellal@etu.u-pec.fr

Louïa Efongo Besise

Licence 2 Informatique & Management
IAE Paris-Est
louia.efongo-besise@etu.u-pec.fr

Évariste Floc'Hic

Master 2 Management de la sécurité des
systèmes d'information
IAE Paris-Est
evariste.flochic@etu.u-pec.fr

Olivia Saguerre

Licence 2 Informatique & Management
IAE Paris-Est
olivia.saguerre@etu.u-pec.fr

Résumé :

Cet article interroge la capacité des *wargames* à questionner le concept de guerre froide via les jeux *Twilight Struggle* et *New Cold War*. L'objectif est également de déterminer si nous pouvons employer le terme de guerre froide pour parler de la bipolarisation actuelle entre les États-Unis et la Chine d'un point de vue géopolitique, à l'image de la guerre froide du XXe siècle opposant les États-Unis à l'ex-URSS. La guerre froide est définie dans la littérature scientifique comme un conflit idéologique entre deux modèles de sociétés opposés, avec d'une part le bloc communiste expansionniste et de l'autre un parti capitalise et libéral. *New Cold War* reprend la base de jeu de *Twilight Struggle* en apportant de nouvelles mécaniques s'adaptant à l'évolution du conflit. La notion de se battre pour protéger ou imposer son idéologie se retrouve dans la mécanique de jeu : poser ses pions d'influences ou de contrôle dans *Twilight Struggle* ou ses pions drapeaux dans *New Cold War*. Cependant, considérer la configuration contemporaine comme un modèle bipolaire peut apparaître comme une simplification analytique qui tend à figer des dynamiques géopolitiques en réalité plus complexes.

Mots-clefs :

Guerre froide ; Wargame ; Wargaming ; Géopolitique

1 INTRODUCTION

Compte tenu des mouvements géopolitiques mondiaux qui sévissent actuellement (intervention directe au Venezuela, prise potentielle de Taiwan, menace sur le Groenland) et que deux acteurs principaux y sont assez récurrents, plusieurs wargames ont été produit à cet égard. *Fitna : Guerre Global au Moyen-Orient* ou même *Next War: Taiwan* en sont de parfaits exemples. Ces jeux sont essentiellement utilisés en tant que dispositifs permettant soit l'apprentissage (se former, se cultiver, etc.) soit l'analyse (axée recherche, infirmation ou confirmation d'aprioris, etc.) soit, et ce type là nous interpelle ici, le belliludisme : « *pratiques du wargaming de loisirs, incluant la compétition via des tournois de tous niveaux* » (Lépinard, 2025). Il n'est toutefois pas question ici de faire un panorama du *wargaming* dans sa globalité et complexité en s'attardant sur ses types analytique et pédagogique, dans la mesure où seul l'utilisation du belliludisme nous est demandé pour pouvoir traiter notre problématique : Les *wargames* peuvent-ils questionner le concept de guerre froide : le cas de *Twilight Struggle* et *New Cold War* ? En effet, étant donné le rapprochement entre les États-Unis et l'Europe dans la période allant de 1989 à 2019 (guerre en Lybie, coordination des sanctions contre la Russie depuis l'annexion de la Crimée en 2014, guerre en ex-Yougoslavie, etc.), une convergence des objectifs est née chez les pays identifiés comme opposés à ce rapprochement. Composés de pays ayant aussi des intérêts antagonistes comme la Chine avec le contrôle du pacifique et la question taïwanaise, la Russie avec la question ukrainienne, une bipolarité géopolitique a émergé entre ces deux camps, nous rappelant les tensions géopolitiques lors de la guerre froide de 1947 à 1991. Non seulement d'un point de vue géostratégique mais également sur le plan de l'idéologie, étant donné que les président chinois et russe se présentent comme leaders de partis communistes avec une gouvernance centralisée, contrastant avec les démocraties occidentales. Le but ici est donc d'interroger l'actualité, à l'aide des *wargames*, afin d'essayer de déterminer la nature de ces dynamiques politiques mondiales. Notre texte s'articule autour d'un état de l'art du concept de guerre froide suivi d'une étude et comparaison des mécanismes de chaque jeu pour finir sur une évaluation de la fidélité et de de la représentativité des jeux vis-à-vis de la guerre froide.

2 LA GUERRE FROIDE D'HIER ET D'AUJOURD'HUI

2.1 LA GUERRE FROIDE INITIALE

La guerre froide est un conflit qui a eu lieu de 1945 avec la fin de la Seconde guerre mondiale à 1991 avec la dissolution de l'URSS. Ce conflit est défini comme une « *rivalité historique* » par Brzezinski (1986), et un conflit idéologique entre deux modèles de sociétés opposés, avec

d'une part le bloc communiste expansionniste d'une part et de l'autre un parti capitaliste et libéral de l'autre. Ce conflit intervient au lendemain de la guerre où deux puissances majeures se distinguent, les États-Unis et l'URSS. Ces deux blocs s'opposent pendant près de quarante ans avec l'aide de leurs alliés, les USA avec l'OTAN sont opposés à l'URSS et les pays de l'Est par le pacte de Varsovie Lukic (2025). Cette guerre complexe n'est pas seulement bipolaire. En effet, Mueller (2024, p.65) parle du monde comme d'une jungle dominée par « *deux dragons et infestée de serpents venimeux dont certains étaient de divers types, [...] souvent d'une complicité ambiguë et surnois avec l'un ou l'autre des deux dragons* ». Cette guerre censée être froide entre les deux puissances a, quelques fois, été très chaude dans certaines zones avec des conflits armés. Momzikoff (2018) parle notamment des conflits par procuration ayant eu lieu notamment en Asie avec la guerre du Vietnam ou de Corée ou encore en Amérique Latine. L'absence de conflit direct entre les deux blocs s'explique notamment par la menace nucléaire dissuadant ainsi toute attaque et escalade. La guerre froide s'est distinguée puisqu'elle s'est intégrée dans tous les pans de la vie de la société. Aux États-Unis comme en URSS le cinéma et l'art sont des vecteurs de propagande importants. Finalement, le conflit se conclut en 1991 avec la fin de l'URSS qui a débuté après la chute du mur de Berlin mettant un terme à la fracture en Europe centrale.

2.2 VERS UNE NOUVELLE GUERRE FROIDE

La situation géopolitique actuelle est marquée par le retour en force de l'expression de nouvelle guerre froide. Ce nouveau terme est apparu avec l'invasion ukrainienne de 2014. Gorbatchev (2015, p.19) explique que le monde « *est au bord d'une nouvelle guerre froide* » tandis que d'autres expliquent que le conflit a déjà commencé. De nombreux facteurs expliquent cette évolution. L'ancien dirigeant soviétique explique que cette tendance est liée au comportement des États-Unis qui se sont déclarés vainqueurs à la fin de la guerre froide et qui ont cherché à imposer leur modèle au dépend des intérêts Russes. De plus, l'expansion de l'OTAN est perçue comme un renforcement de l'Ouest contre la Russie accentuant les ressentiments de Moscou. Simons (2019) explique de son côté que la nouvelle guerre froide est une « marque » dont l'intérêt est de créer un monde binaire opposant le bien au mal afin de forger une opinion publique mondiale basée sur une logique émotionnelle plutôt que rationnelle. Cette « marque » serait également utilisée pour légitimer des actions violentes en les inscrivant dans la continuité des conflits passés. Cela étant, des différences fondamentales sont notables entre la guerre froide et la nouvelle guerre froide. D'abord, de nos jours il y a une absence d'opposition claire d'idéologie. En effet, l'ancien bloc capitaliste contre le bloc communiste n'est plus d'actualité

et le monde s'inscrit globalement dans un environnement capitaliste et libéral. De plus, l'interdépendance économique des différents acteurs marque une fracture avec l'opposition passée, par exemple la dépendance de l'Europe au gaz russe. Ensuite, le changement des acteurs constitue une différence notable, le bloc soviétique n'est plus, le Pacte de Varsovie non plus et la Russie fait désormais « *cavalier seul* » comme l'explique Filler (2017).

3 ÉTUDE DES JEUX

Wargame de référence, *Twilight Struggle* est un jeu publié en 2005 par GMT Games qui simule la guerre froide (1945-1991). Il se joue à deux et chaque joueur peut jouer le bloc rouge ou le bloc bleu représentant respectivement l'URSS et les États-Unis. *New Cold War* est un *wargame* publié en 2025 par VUCA Simulations qui propose une représentation de la situation géopolitique entre 1989 et 2019. Il peut se jouer seul ou jusqu'à 4 joueurs représentant l'Union Européenne, les États-Unis, la Chine et la Russie. Il propose une interprétation de la situation géopolitique actuelle comme son nom l'indique sous le prisme de la guerre froide. Les deux jeux sont de type *card-driven*, c'est-à-dire que toutes les actions du jeu reposent et sont déterminées par des cartes, ici des cartes d'événements. Les deux jeux reprennent des types de cartes d'événement similaires avec des cartes culturelles (comme les Jeux Olympiques), des cartes qui reprennent des traités multilatéraux ou le traité de Maastricht, des cartes mentionnant des conflits militaires entre des pays pas forcément directement intégrés dans les blocs (comme la guerre indo-pakistanaise ou la guerre israélo-palestinienne) ou encore des cartes qui mettent en lumière des discours importants. Les deux jeux se déroulent à l'échelle mondiale, où chaque puissance cherche à étendre son influence et à contrôler un maximum de pays. Les deux plateaux (cartes géographiques) sont des éléments essentiels du *gameplay*. Celle de *Twilight Struggle* met en avant les pays sous forme de cases rectangulaires et distingue les pays normaux des pays dits d'affrontement, pays violets qui servent de leviers stratégiques. Dans *New Cold War*, la carte présente les pays comme des cercles, d'un côté il y a les puissances régionales qui exercent un leadership sur leur région, de l'autre les pays géostratégiques et enfin les pays non-géostratégiques qui équivalent aux pays normaux de *Twilight Struggle*. Les deux *wargames* poussent les joueurs à contrôler des régions pour gagner le plus de points de victoire. Les jeux ont toutefois des différences assez marquées. *Twilight Struggle* oppose deux blocs : le bloc rouge représentant l'URSS et le bloc bleu représentant les États-Unis tandis que *New Cold War* oppose ces mêmes deux blocs mais ceux-ci représentant la Russie et la Chine d'une part et d'autre part les États-Unis et l'Union Européenne. Ainsi dans *Twilight Struggle* les deux alliés par bloc doivent unir leur force en début de jeu (échanger les cartes, bouger le media marker

sur le *social media track*, discuter de stratégies pour prendre le contrôle de certaines régions. Dans *New Cold War* il y a 135 cartes événements dans la période de 30 ans de 1989 à 2019. Contrairement aux cartes événements de *Twilight Struggle*, celles-ci possèdent une mécanique qui détermine l'ordre de jeu en fonction des OPs (*Operation Points*) inscrit sur les cartes. Dans *Twilight Struggle* l'ordre de jeu est imposé dans les règles du jeu lors de l'initialisation d'une partie. De plus, parmi les cartes événement on distingue 3 types de cartes :

- *Negative Cards* d'une valeur OPs supérieur à 0 sur un fond noir. Les joueurs en possession de ces cartes sont obligés de les jouer.
- *Crisis Cards* d'une valeur OPs nulle sur fond noir. Elles représentent des événements historiques préjudiciables. Les joueurs en possession de ces cartes sont obligés de les jouer, ils ne peuvent l'échanger, poser un veto ou les défausser.
- Les *war Cards* ont un logo rond avec des avions en dessous des OPs. Pour jouer une *war card*, il faut que le pays de la carte soit contrôlé par un opposant ou par personne.

On observe que *Twilight Struggle* se place davantage dans une dynamique pédagogique, les événements sont expliqués en un paragraphe dans le livret de règles afin d'approfondir les connaissances des joueurs. Finalement, *New Cold War* reprend la base de jeu de *Twilight Struggle* mais en apportant de nouvelles mécaniques s'adaptant à l'évolution du conflit notamment avec un *Prestige Track* qui indique où se situe le marqueur de prestige de chaque puissance. En début de jeu, il s'appuie sur le prestige international que chaque puissance possède en 1989. Le *Prestige Track* joue un rôle crucial car certains objectifs se réfèrent à lui. Il peut également conférer des avantages ou désavantages aux joueurs. Une nouveauté qu'offre *New Cold War* est la possibilité pour les joueurs de poser un veto par tour pour contrer les effets d'une carte.

4 FIDELITE DE LA REPRESENTATION DES DEUX GUERRES FROIDES DES JEUX

En nous basant sur notre état de l'art, nous identifions trois grands éléments qui caractérisent une guerre froide : un conflit entre deux blocs opposés sur le plan des valeurs et de l'idéologie, des conflits armés entre des pays hors de ces blocs (qui vont être des terrains d'action importants pour les deux puissances) et les représentations culturelles dans la société (cinéma, mouvements sociaux, etc.) de cette guerre idéologique. Premièrement, se battre pour partager ou imposer son idéologie se retrouve dans la mécanique de jeu : poser ses pions d'influence ou de contrôle (dans *Twilight Struggle*) ou ses pions drapeaux dans *New Cold War*. Deuxièmement, *Twilight Struggle* et *New Cold War* évoquent des conflits armés entre pays qui vont jouer en faveur ou en défaveur des blocs. Dans *Twilight Struggle*, on trouve des cartes événement qui citent des

guerres comme la Guerre Iran-Irak ou la Guerres israélo-arabes. De même, dans *New Cold War*, des cartes événement portent sur les guerres aux Balkans, la guerre d'Algérie et la guerre de Tchétchénie. Troisièmement, certaines cartes reprennent des événements culturels liés à cette guerre idéologique ou qui en ont influencé le cours : les Jeux olympiques, le mouvement *Flower Power*, l'élection du pape Jean-Paul II (pour *Twilight Struggle*), ainsi que les Jeux olympiques d'Atlanta, les Jeux olympiques de Beijing et les Jeux olympiques de Barcelone (pour *New Cold War*). Néanmoins, nous aimerions remettre en question ce choix fait par les concepteurs de *New Cold War* de représenter la situation géopolitique actuelle comme une bipolarisation structurée autour de deux blocs : d'un côté le bloc occidental avec l'Europe et les États-Unis, et de l'autre un bloc sino-russe (ou russo-chinois) réunissant la Chine et la Russie. Nous trouvons cette vision discutable. En effet, si des tensions existent et si des rapprochements stratégiques sont observables entre la Chine et la Russie, la situation actuelle ne présente pas le même degré de bipolarisation idéologique, institutionnelle et militaire que durant la guerre froide du XX^e siècle. Ainsi, malgré des convergences ponctuelles et une coopération pragmatique, la Russie fait plutôt cavalier seul (Filler, 2017). De plus, nous pensons que les relations entre les États-Unis et l'Europe ne sont pas exemptes de tensions et de divergences stratégiques. Les désaccords sur certaines politiques économiques (mesures protectionnistes américaines comme l'*Inflation Reduction Act*) ou diplomatiques (avec le retrait américain de l'accord de Vienne sur le nucléaire iranien en 2018 par exemple) montrent que cet ensemble ne constitue pas non plus un bloc parfaitement uni et cohérent. Ainsi, considérer la configuration contemporaine comme une stricte reproduction d'un modèle bipolaire peut apparaître comme une simplification analytique, qui tend à figer des dynamiques géopolitiques en réalité plus complexes et évolutives.

5 CONCLUSION

Nos recherches nous amènent à penser que les *wargames* peuvent être des médias permettant de représenter des conflits historiques passés. Toutefois, nous avons constaté que, pour les thématiques les plus actuelles, le jeu *New Cold War* était moins fidèle, allant même jusqu'à forcer des alliances qui ne sont pas tout à fait naturelles et réelles dans notre monde contemporain. Il pourrait être intéressant à l'avenir de proposer des jeux moins polarisés qui seraient plus représentatifs des conflits actuels. De plus, les *wargames* sont assez limités en matière d'actualité, c'est-à-dire à leur capacité à présenter des événements récents de manière récurrente dans un monde où plusieurs grands incidents diplomatiques surviennent d'un jour à

l'autre dans une période très mince. Les tensions actuelles entre l'Europe et les États-Unis à propos du Groenland remettant en cause les bases du scénario du jeu en est un parfait exemple.

Références

- Filler, A. (2017). Les pays baltes et la « nouvelle guerre froide », géopolitique des États « duels » *Hérodote*, 164(1), 163-178. <https://doi.org/10.3917/her.164.0163> .
- Gorbatchev, M.-S. (2015). De la chute du mur de Berlin au risque d'une nouvelle guerre froide. *Revue internationale et stratégique*, 97(1), 16-22. <https://doi.org/10.3917/ris.097.0016>.
- Hyland, W. G. (1986). [Review of *Game Plan: A Geostrategic Framework for the Conduct of the U.S.-Soviet Contest*, by Z. Brzezinski]. *Foreign Affairs*, 65(1), 194–195. <https://doi.org/10.2307/20042927>.
- Lépinard, P. (2025). Panorama et perspectives du wargaming dans les sciences sociales. *Management & Sciences Sociales*, 41(2), 158-175. <https://doi.org/10.3917/mss.041.0158>.
- Lukic, R. (2025). Paul Lenormand, Tchécoslovaques en guerre, De Munich à la Guerre froide, Paris, Passés composés/Ministère des Armées, 2023, 350 p. *Relations internationales*, 202(2), 145-147. <https://doi.org/10.3917/ri.202.0145>.
- Momzikoff, S. (2018). « Nouvelle guerre froide », ou difficultés de redéfinir les relations avec la Russie ? (2/2) *Revue Défense Nationale*, 808(3), 113-118. <https://doi.org/10.3917/rdna.808.0113>.
- Mueller, J. (2024). Scénario catastrophe : désordre après la guerre froide. *Cultures & Conflits*, 135-136(3-4), 61-78. <https://doi.org/10.4000/13y0g>.
- Simons, G., Traduction de l'anglais par Zajec, O. (2019). Tensions dans la région Baltique : une « Nouvelle » Guerre froide ? *Stratégique*, 121-122(1), 273-292. <https://doi.org/10.3917/strat.121.0273>.