



# Représentation des conflits armés contemporains

## *Le cas des wargames grand public*

Étude menée en mars 2026

Adam Azzoug  
Licence 1 Informatique & Management  
IAE Paris-Est  
[adam.azzoug@etu.u-pec.fr](mailto:adam.azzoug@etu.u-pec.fr)

Johan Feder  
Licence 1 Informatique & Management  
IAE Paris-Est  
[johan.feder@etu.u-pec.fr](mailto:johan.feder@etu.u-pec.fr)

Wayad Mahamoud  
Licence 1 Informatique & Management  
IAE Paris-Est  
[wayad.mahamoud@etu.u-pec.fr](mailto:wayad.mahamoud@etu.u-pec.fr)

Miaro Rakotomavo  
Licence 1 Informatique & Management  
IAE Paris-Est  
[miaro.rakotomavo@etu.u-pec.fr](mailto:miaro.rakotomavo@etu.u-pec.fr)

Imane Salah  
Licence 1 Informatique & Management  
IAE Paris-Est  
[imane.salah@etu.u-pec.fr](mailto:imane.salah@etu.u-pec.fr)

## 1. Introduction

Depuis quelques années, de nombreux conflits redessinent la scène mondiale. Parmi eux, plusieurs sont de haute intensité comme la guerre en Ukraine, marquée par l'arrivée de nouvelles technologies, et le conflit Israélo-palestinien à Gaza, caractérisé la destruction généralisée de zones civiles. Ces différentes guerres soulèvent une question : Dans quelle mesure les *wargames CO-OPS Unis pour la victoire* (Figure 1)<sup>1</sup> et *Fitna: The Global War in the Middle East* (Figure 2)<sup>2</sup> sont-ils représentatifs des conflits armés contemporains ? Avant de répondre à cette problématique, il semble essentiel d'expliquer le but et le contexte de chaque jeu. *CO-OPS unis pour la victoire* est un *wargame* créé par trois anciens élèves officiers de l'Académie militaire de Saint-Cyr Coëtquidan (Prévost & Yabas, 2024). Il met le joueur en position de chef de section

---

<sup>1</sup> Page du jeu *CO-OPS Unis pour la victoire* sur le site BGG : <https://boardgamegeek.com/boardgame/365978/co-ops>.

<sup>2</sup> Page du jeu *Fitna: The Global War in the Middle East* sur le site BGG : <https://boardgamegeek.com/boardgame/253696/fitna-the-global-war-in-the-middle-east>.

de l'armée Française et porte l'accent sur la coopération des joueurs afin de battre un ennemi contrôlé par le jeu. Il ne représente pas de conflits réel précis mais il place les joueurs dans une situation de guerre moderne. Le jeu possède dix scénarios que le joueur peut choisir en début de partie ; ces derniers pouvant s'enchaîner. Le deuxième wargame s'intitule *Fitna: The Global War in the Middle East*, créé par Pierre Razoux, un historien français spécialisé dans les conflits contemporains et les relations internationales. Le jeu se déroule au Moyen-Orient, et propose des scénarios allant de 2012 à aujourd'hui. Ces scénarios représentent des conflits fictifs prenant place après la sortie du jeu, mais aussi qui se sont réellement déroulés, comme la guerre civile en Syrie ou encore l'effondrement de l'état islamique. Les principaux pays que les joueurs peuvent incarner sont l'Iran, l'Irak, la Syrie, la Turquie, Israël, l'Arabie Saoudite, la Russie et les États-Unis, mais il y a aussi la présence d'autres états de la région, comme le Liban et même la Jordanie. D'autres acteurs tel que le groupe terroriste Daech ou d'autres groupes terroristes locaux, sont présents, ils apparaissent quant à eux sous forme d'unités ou d'évènements. Les joueurs se retrouvent alors acteurs de conflits d'actualité imitant au mieux la réalité.

## 2. Jeu CO-OPS Unis pour la victoire

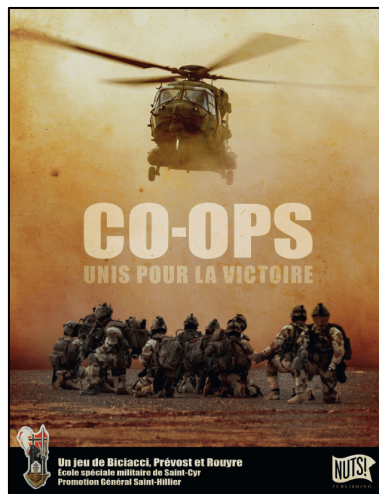


Figure 1. Boîte du jeu CO-OPS Unis pour la victoire<sup>3</sup>.

L'un des principaux apports du wargame *CO-OPS Unis pour la victoire* est sa capacité à faire comprendre la complexité des conflits contemporains. Le joueur appréhende la difficulté de la prise de décision tactique. Le jeu ne présente pas une vision simplifiée de la guerre, fondée uniquement sur l'affrontement purement militaire, mais il confronte les joueurs à des choix multiples, souvent contraints par des ressources limitées et des objectifs différents. Il apporte dans ce sens une réelle dimension décisionnelle, fondamentale dans ces conflits, dans lesquels les acteurs doivent constamment faire des choix. De plus, le jeu met fortement en avant la notion de coopération. Le caractère coopératif du jeu oblige les joueurs à coordonner leurs actions, à partager les informations et à élaborer des stratégies. Cette mécanique coopérative repose sur la complémentarité des différentes unités engagées et sur la coordination des actions dans le cadre de la mission. Elle fait écho aux conflits contemporains, en particulier à

<sup>3</sup> Règles du jeu *CO-OPS Unis pour la victoire* en français : [https://www.nutspublishing.com/eshop/doc/co-ops/CO-OPS\\_Regles\\_v2.pdf](https://www.nutspublishing.com/eshop/doc/co-ops/CO-OPS_Regles_v2.pdf).

la guerre en Ukraine, où l'action collective et la coordination des moyens jouent un rôle central. Ainsi, le jeu permet de comprendre que la victoire ne dépend pas uniquement d'un acteur isolé, mais de la capacité à agir collectivement et de manière cohérente. Enfin, le jeu met aussi en avant la gestion de l'incertitude, élément qui reste fondamental en temps de guerre. Les joueurs doivent prendre des décisions sans forcément disposer de toutes les informations et en s'adaptant à l'évolution de la situation. Cette incertitude tactique est caractéristique des conflits, ainsi que la rapidité des évolutions, l'imprévisibilité des réactions des adversaires et l'influence de nombreux facteurs extérieurs. En ce sens, *CO-OPS Unis pour la victoire* constitue un outil qui reste pertinent pour comprendre les dynamiques générales des conflits contemporains, en insistant sur leur complexité et leurs nombreuses dimensions collectives.

Malgré ses apports, le jeu présente des limites concernant la nature même du jeu : un *wargame*. La première des limites est une certaine simplification de la réalité qui reste nécessaire dans la représentation des conflits armés. Afin de rester compréhensible et jouable, le jeu se doit de réduire des situations extrêmes et complexes à des règles qui restent abstraites. Or, les conflits sont imprévisibles et complexes, avec une reproduction partielle des facteurs humains. Une autre limite est que le jeu ne prend pas réellement en compte la dimension civile des conflits. En effet, dans les guerres actuelles, en Ukraine ou dans la bande de Gaza par exemple, les populations civiles occupent une place centrale, en tant qu'acteurs indirects du conflit. En ce sens, le jeu ne montre pas comment les populations, et notamment l'opinion publique, peuvent influencer les conflits. La réaction des civils ou des médias mènent quelques fois à des changements, les informations circulent rapidement et peuvent changer la perception du conflit, influencer les décisions des gouvernements ou même affecter le moral des populations et des forces armées. Les réseaux sociaux, les médias et la propagande jouent un rôle dorénavant stratégique dans les guerres. Ces éléments sont compliqués à modéliser dans un jeu et restent donc absents de *CO-OPS*, ce qui limite sa capacité à représenter pleinement les dynamiques modernes d'un conflit.

### 3. Jeu Fitna: The Global War in the Middle East

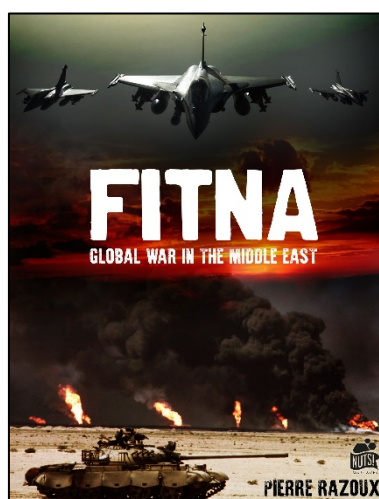


Figure 2. Boîte du jeu *Fitna: The Global War in the Middle East*<sup>4</sup>.

<sup>4</sup> Règles du jeu *Fitna: The Global War in the Middle East* en français : <https://drive.google.com/file/d/1Og2oUnqZbABMiv7KTsLBqg2WKll0OpQP/view>.

*Fitna: The Global War in the Middle East* permet d'avoir une idée claire sur la situation au Moyen-Orient entre 2012 et 2018 à travers plusieurs scénarios proposés dans le livret de scénarios<sup>5</sup>. Plus précisément, pour les 4 premiers, le jeu traite de conflits historiques réels passés qui se suivent chronologiquement. Pierre Razoux propose également des scénarios prospectifs qui permettent de comprendre les enjeux de la zone géographique et leurs aboutissements sur un futur proche. C'est le cas des scénarios 5 à 9 qui se situent dans ces zones de tensions permanentes ; issues de revendications enracinées dans le Moyen-Orient comme la question de Gaza. Les scénarios 10 et 11 sont des hypothèses extrêmes d'escalade régionale, poussant la logique du conflit jusqu'à une implication quasi mondiale.

Outre les faits historiques, les mécaniques de jeu permettent de rendre ces conflits plus réalistes. Le jeu modélise la complexité multilatérale du Moyen-Orient à travers un choix de mécaniques précises. C'est un jeu tour par tour utilisant des cartes *Évènement* et *Appuis*. Parmi leurs nombreux effets, les cartes *Évènement* permettent principalement de faire venir des renforts, de susciter la révolte dans certains pays et de mobiliser les unités kurdes ou de Daech. Les cartes *Appuis* sont surtout utilisées pendant les combats. Le fonctionnement de ces derniers rend cette simulation réaliste. Un joueur ne peut voir les défenses ennemies avant de lancer une offensive et ne peut que s'appuyer sur ses troupes déployées, les spécificités du territoire ciblé, ses atouts donnés par les cartes *Appuis* et *Évènement* et une table de résolution rendant visibles les probabilités de mener une offensive avec succès. Ainsi, un joueur ne peut pas savoir avec certitude le dénouement d'une offensive. Il ne peut qu'évaluer les probabilités. Ces mécaniques, simulant un brouillard de guerre et les imprévus, constituent un outil pertinent pour modéliser la gestion de l'incertitude en situation de conflit. De plus, pour mieux représenter les conflits dans la zone du Moyen-Orient, le jeu met en avant une mécanique propre à la région : des unités à face cachée pour l'État Islamique. Cela permet de comprendre l'asymétrie de l'époque : une armée régulière face à une menace invisible. L'utilisation centrale de la logistique est également mise en avant. Enfin, les objectifs pour chaque scénarios, pays, groupes sont différents. Tout cela rend le jeu pertinent et représentatif historiquement concernant les conflits contemporains.

*Fitna: The Global War in the Middle East* s'inscrit pleinement dans les dynamiques des conflits contemporains du Moyen-Orient tels que dans la bande de Gaza et l'escalade régionale impliquant l'Iran et ses alliés, qui touchent désormais une grande partie du Moyen-Orient et qui mobilisent des forces extérieures. Il est représentatif des conflits actuels cités puisqu'il intègre les zones et acteurs réellement impliqués dans les crises régionales, que ce soit étatique ou non, et extérieur. À cela s'ajoute le fait qu'il modélise les dynamiques réelles des conflits modernes : asymétrie entre les groupes armés et l'information, guerre urbaine, blocus et bombardements, brouillard de guerre et imprévus et guerre par procuration. Enfin, *Fitna : The Global War in the Middle East* met également en avant la logistique, en insistant sur les lignes d'approvisionnement, les renforts et zones de contrôle. Cela permet à une armée de fonctionner puisque cette dernière ne se résume pas qu'aux offensives. De plus, le nom du *wargame* fait écho avec la guerre civile qui a marqué un des débuts des conflits au Moyen-Orient : « La mémoire de la fitna est entretenue par la commémoration de l'Achoura, la grande

---

<sup>5</sup> Livret des scénarios est accessible : [https://www.nutspublishing.com/eshop/doc/fitna/FITNA\\_FR\\_Scenarios\\_v3.pdf](https://www.nutspublishing.com/eshop/doc/fitna/FITNA_FR_Scenarios_v3.pdf).

fête chiite qui commémore la mort de l'imam Hussein et l'usurpation, selon les chiites, du califat par les sunnites » (Balanche, 2015, p.174).

Cependant, nous avons identifié deux limites au jeu. Tout d'abord, la zone géographique est centrée uniquement sur le Moyen-Orient ; empêchant de simuler des conflits dans d'autres aires du globe. Cette limite est aussi un atout puisqu'elle permet de rajouter des mécaniques plus poussées permettant une représentation concrète et claire des conflits. La deuxième limite concerne le niveau technologique du jeu qui a largement évolué depuis sa publication. Par exemple, si les drones sont déjà présents, ils n'apportent pas les impacts stratégiques actuels en donnant uniquement un bonus à d'autres véhicules.

#### 4. Conclusion

Les deux jeux étudiés sont bien représentatifs des conflits actuels, mais seulement de manière incomplète. La force de *Fitna* réside dans sa capacité à lier l'aspect opérationnel, comme le mouvement de troupes ou la logistique, à des enjeux stratégiques passant par des alliances régionales et des objectifs spécifiques de chaque État. À l'inverse, *CO-OPS* se focalise sur la dimension purement tactique de la coopération sur le terrain, sans intégrer de dimension politique globale. Pourtant, le réalisme des jeux s'arrête là où le côté humain prend le dessus. Comme demandé dans les consignes de ce projet, nous avons identifié des limites importantes. En effet, dans un conflit comme celui de la Bande de Gaza, l'aspect le plus marquant est la tragédie humaine. Or, dans les *wargames* étudiés, cet élément est absent. De plus, la guerre, aujourd'hui se joue aussi sur Internet et par la désinformation, des dimensions invisibles que le papier et les pions ont encore du mal à faire visualiser. Ainsi, si *CO-OPS Unis pour la victoire* et *Fitna : The Global War in the Middle East* a comme point fort de comprendre le « comment » d'une guerre, ils ont plus de mal à expliquer le « pourquoi » et les conséquences sociétales profondes. Pour nous, ce projet a prouvé que le *wargame* est un complément passionnant aux articles d'actualité. Il ne remplace toutefois pas l'analyse des faits, comme la tragédie humanitaire à Gaza, l'influence invisible de la désinformation sur Internet et l'évolution technologique majeure des drones, ou encore les dynamiques modernes d'un conflit complexe et imprévisible.

#### 5. Bibliographie

Balanche, F. (2015). Moyen-Orient : la nouvelle guerre de Trente Ans. *Outre-Terre*, 44(3), 173-189. <https://doi.org/10.3917/oute1.044.0173>.

De Lespinois, J. (2012). Chapitre 10. L'arme aérienne et la culture stratégique des démocraties. Dans J. Holeindre et G. Murat (dir.) *La Démocratie et la Guerre au XXI<sup>e</sup> siècle : De la paix démocratique aux guerres irrégulières* (p. 158-170). Hermann. <https://shs.cairn.info/la-democratie-et-la-guerre-au-xxie-siecle--9782705682712-page-158?lang=fr>.

Prévost, G, & Yabas, D. (2024). Des étudiants s'invitent au combat - Saison 2 : CO-OPS. *VaeVictis, le magazine des jeux d'Histoire*, 174, 30-31.

Razoux, P. (2022). *Atlas stratégique de la Méditerranée et du Moyen-Orient*, Fondation méditerranéenne d'études stratégiques (FMES).

## 6. Ludographie

Biciacci, A. Prévos,, G. & Rouyre Q. (2022). *CO-OPS Unis pour la victoire* (jeu de société). Nuts! Publishing.

Razoux, P. (2020). *Fitna: The Global War in the Middle East* (jeu de société). Nuts! Publishing.