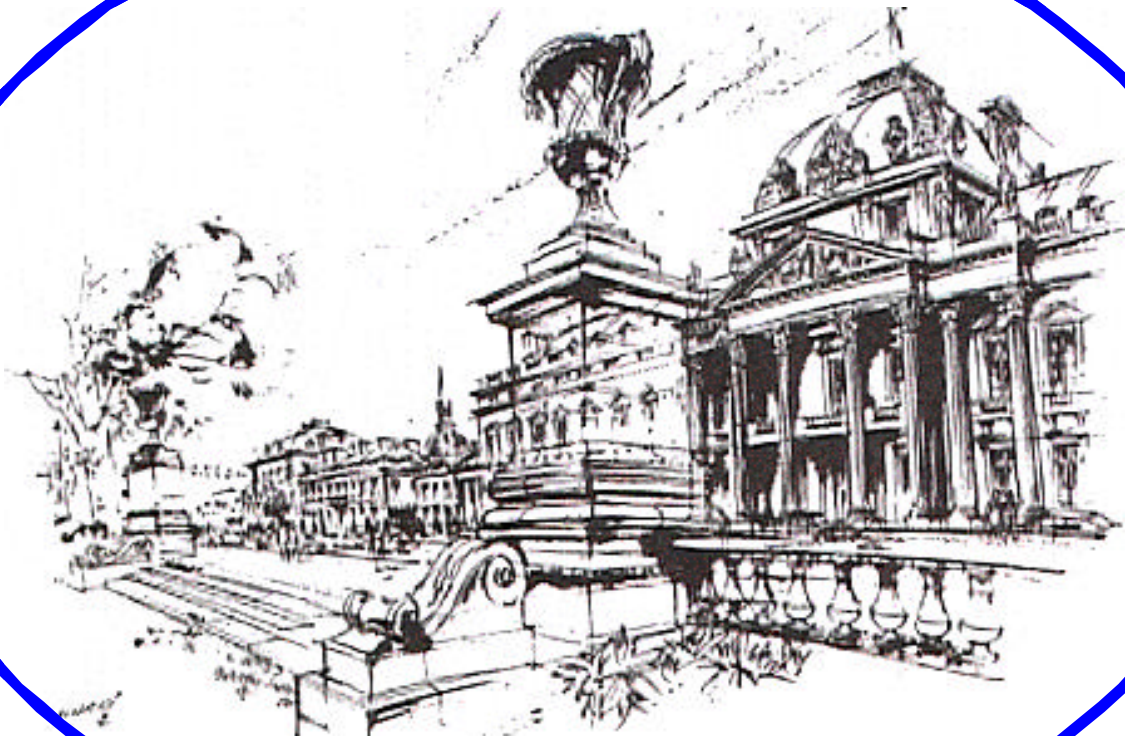


## **FICHE DE PRESENTATION DOCUMENTAIRE**

- 1- Stratégie et jeu, analyse stratégique appliquée au jeu de go, aux échecs et au RISK.
- 2- Capitaine de corvette CHARLES, groupe D6.
- 3- 15 mars 2000
- 4- Division D
- 5- Mémoire de stratégie.
- 6- Il s'agit de prouver que l'analyse stratégique peut s'appliquer aux jeux de stratégie. En retour, les jeux peuvent servir à l'apprentissage de la stratégie.
- 7- Stratégie, analyse, jeux, Sun Zi, Clausewitz, Castex.

**COLLÈGE  
INTERARMÉES  
DE DEFENSE**

# **MEMOIRE DE STRATEGIE**



03/2000



*15 mars 2000*

# **MEMOIRE DE STRATEGIE**

## **STRATEGIE ET JEUX**

**ANALYSE STRATEGIQUE APPLIQUEE  
AUX JEUX DE GO, D'ECHEC, ET DU  
RISK.**

**CC CHARLES**

## SOMMAIRE

Introduction	page 1
1. Principes de la stratégie	
1.1. Méthode	3
1.2. Sun Zi	3
1.3. Clausewitz	7
1.4. Castex	10
1.5. Bilan. La grille d'analyse.	13
2. Analyse des jeux	
2.1. Méthode	19
2.2. Jeu de go	19
2.3. Jeu d'échec	21
2.4. Le RISK	24
2.5. Rapport des jeux à la stratégie	27
Conclusion	29
Annexe A : tableau des principes	30
Annexe B : bibliographie	31

## INTRODUCTION.

La guerre peut-elle se résumer à un jeu ? C'est la question que l'on peut se poser à la lecture du titre de ce document. La stratégie concerne la mise en œuvre des forces et l'on aurait pu s'attendre à trouver dans un mémoire du collège interarmées de défense (CID), successeur des écoles de guerre, une analyse plus en rapport avec la réalité concrète de la guerre. Cependant, il s'agit bien ici de faire un ouvrage de stratégie, considérant que « Le stratège se préoccupe des voies et moyens de contraindre l'adversaire et de lui imposer sa volonté »<sup>1</sup>.

La vraie supériorité de l'homme est son intelligence et c'est la pensée et la réflexion qui lui permettent de s'élever. Quand Sun Zi écrit sur la guerre, il transcende son expérience et dégage des idées et des concepts en relation avec celle-ci. Mon analyse ambitionne de se situer à ce niveau : la manipulation d'idées et de concepts stratégiques.

Pourquoi s'intéresser à l'univers du jeu ? Le jeu a toujours été un moyen pédagogique : par cet artifice, on peut développer telle ou telle qualité chez un sujet donné. C'est un artifice, car il vise le même but que le travail, apprendre quelque chose, mais se présente sous un aspect beaucoup plus attractif. On en attend alors un plus grand bénéfice.

Mon sujet pourrait se formuler ainsi : des jeux pour apprendre la stratégie, ou l'acquisition des principes stratégiques par le jeu. Je chercherai à montrer que certains jeux de stratégie respectent des principes généraux de celle-ci, et que, par conséquent, ils peuvent servir à l'apprentissage de la stratégie.

Il faut en premier lieu définir quels critères d'analyse retenir : je vais m'appuyer sur les travaux de trois éminents stratèges qui répondent à des critères d'espace, de temps, de civilisation les plus larges possibles. L'extrême-orient antique sera représenté par Sun Zi. Le monde occidental aura deux hérauts : Clausewitz pour la période classique et l'amiral Castex pour l'époque contemporaine. A partir de leurs ouvrages, et des principes stratégiques émis par ces auteurs, je vais dégager des constantes stratégiques qui seront le crible de mon analyse.

Trois jeux seront passés à ce crible : le go, les échecs, le RISK. Pourquoi un tel choix ? ces jeux doivent répondre aux mêmes critères de choix que les auteurs retenus, et ils doivent se rapporter à l'affrontement des volontés. Le go et les échecs sont mondialement répandus. Le spectre temporel est large : de l'antiquité au vingtième siècle. Ces trois jeux sont représentatifs de trois civilisations : l'extrême orient pour le go, le monde indo-européen pour les échecs, et l'occident pour le RISK. Enfin, il s'agit bien à chaque fois d'imposer sa volonté à un ou plusieurs adversaires, et cela correspond à la définition de la stratégie.

Je pourrai ensuite examiner brièvement quel rapport à la stratégie est entretenu par ces jeux, et quel apport ils peuvent fournir au chef de guerre.

---

<sup>1</sup> Gérard Chaliand, Anthologie mondiale de la stratégie, introduction page XI.

# **1. PRINCIPES DE LA STRATEGIE.**

## **1.1 METHODE.**

Les principes de la stratégie ont déjà été étudiés par de nombreux maîtres et il serait présomptueux de ma part de vouloir négliger leurs travaux. Cependant, la présentation de leurs recherches ne correspond pas toujours aux besoins de cette étude.

C'est pourquoi j'ai retenu la méthode suivante : après une rapide présentation de l'auteur étudié, et en insistant plus particulièrement sur les aspects en rapport avec le sujet du mémoire, je vais dégager des écrits choisis des principes. Ceux-ci seront discutés, précisés, et examinés pour décider s'ils peuvent être ou non retenus dans le cadre de ce mémoire.

Une fois les trois auteurs étudiés, je tirerai un bilan de cette première partie en regroupant les préceptes communs sous une même appellation.

## **1.2 SUN ZI.**

### **1.2.1 Présentation.**

Auteur chinois du V<sup>e</sup> siècle avant notre ère, Sun Zi développe dans ses treize articles un « Art de la guerre » tout à fait original pour un esprit occidental. On peine à y trouver des principes généraux bien ordonnés. De ci de là apparaissent des connaissances indispensables au général : les cinq principes, les sept maux, cinq circonstances, cinq éléments de l'art de la guerre, les neuf changements, les cinq sortes de danger, les quatre points du campement, etc. Ces listes de recommandations, dans un texte court, masquent le corpus conceptuel et il serait alors dangereux de ne chercher que des citations pour formaliser l'expression de la pensée de Sun Zi.

Comment procéder ? En partant des cinq « choses » principales, selon l'expression de Sun Zi, énoncées dès le premier chapitre, je vais regrouper les idées stratégiques exprimées au fil du texte et en tirer des principes. Ils formeront la première liste de la grille d'analyse.

### **1.2.2 Discussion.**

#### **a) Première chose principale : la doctrine.**

« La doctrine fait naître l'unité de pensée ; elle nous inspire une même manière de vivre et de mourir, et nous rend intrépides et inébranlables dans les malheurs et dans la mort. »<sup>2</sup>

Superbe idée que de bâtir sa vie sur une doctrine permettant une pensée unifiée, et non pas unique. S'agit-il pour nous de dégager une philosophie ? Non, mais il faut dégager des écrits de Sun Zi un *corpus* doctrinal permettant la conduite de la guerre.

- La connaissance de soi et de l'ennemi : c'est peut-être le principe le plus fort de Sun Zi, son enseignement principal, qui se rattache à sa définition

---

<sup>2</sup> Sun Zi, L'art de la guerre, article 1, page 8.

de la doctrine. Il insiste sur les capacités personnelles du général. J'y reviendrai ultérieurement.

Ce principe peut-il servir à l'analyse des jeux? Non, car il n'est ni mesurable, ni jouable. Par contre, il doit rester présent à l'esprit de tout chef de guerre ou de tout joueur : qui ai-je en face de moi, quelles sont mes forces et mes faiblesses ?

- La surprise : la stratégie de Sun Zi repose essentiellement sur la surprise et la feinte : il faut créer de l'illusion « la force militaire est réglée sur sa relation au semblant »<sup>3</sup>.  
Pour lui tout est tromperie, avec comme but la réalisation des autres principes décrits ci-dessous. Celui-ci devra être examiné dans les jeux qui nous intéressent, à la fois quant aux **possibilités de surprises et aux possibilités de feintes, de tromperies**.
- Vaincre la stratégie de l'ennemi : « Il est d'une importance suprême dans la guerre d'attaquer la stratégie de l'ennemi. »<sup>4</sup> Il s'agit là de paralyser l'ennemi en l'empêchant de développer son plan de campagne. Plus que de l'attaquer et le détruire, on doit chercher à **le mettre dans l'impossibilité de vaincre en le manœuvrant, en gardant l'initiative**. La feinte et la tromperie doivent servir à réaliser ce principe.  
Quels moyens les jeux choisis offrent-ils pour cela ?
- Engager l'ennemi en **position de force** : pour cela, il faut affaiblir l'ennemi, **manœuvrer et répartir ses forces**. Les jeux offrent-ils la possibilité d'être plus fort localement ?
- Supériorité de la défensive : « l'invincibilité se trouve dans la défense, ... »<sup>5</sup> Sun Zi insiste sur la nécessité de préserver les vies et les biens. **Une position assurée lui semble inexpugnable**, pourvu qu'elle soit bien établie. Est-ce le cas des jeux qui nous intéressent ?
- offensive : **seule l'offensive peut permettre la victoire** : « ..., la possibilité de victoire dans l'attaque. »<sup>6</sup> Quel paradoxe : dans la défensive, on ne peut être vaincu, mais la victoire ne peut venir que de l'attaque. Attaquer quelqu'un d'invincible peut-il conduire à la victoire ? Sun Zi donne des explications : seules les fautes du général peuvent le faire perdre. Il faut donc pousser l'ennemi à commettre ces fautes, par la feinte et la manœuvre.  
Autre idée, liée à l'offensive et à la victoire : une victoire isolée ne conduit pas au succès des opérations. Il faut **enchaîner les victoires** jusqu'à la défaite totale de l'ennemi. J'examinerai donc comment l'offensive prend place dans les jeux étudiés.
- Economie des moyens : à plusieurs reprises, Sun Zi insiste sur la nécessité d'économiser les biens du Prince et du royaume. Il se montre

---

<sup>3</sup> Ibid., art 7, p 64.

<sup>4</sup> Ibid., art 3, p 23.

<sup>5</sup> Ibid., art 4, p 32.

<sup>6</sup> Ibid., art 4, p 32.

aussi économe de la vie de ses hommes de leur travail et de leur fatigue. Son but est de gagner la guerre en limitant les destructions chez soi et chez l'ennemi. Il ne refuse pas l'engagement, mais le considère comme un mal évitable.

Quelle est l'**ampleur des destructions** dans les jeux considérés ?

- Rapidité d'exécution : la gestion et la mesure du fil du temps tiennent une grande place chez Sun Zi. Il veut d'abord aller vite et limiter les moyens à engager (voir *supra*), puis contrôler le tempo de la bataille, imposer le sien et anticiper les actions de l'ennemi.

Les jeux permettent-ils d'enchaîner les actions plus vite que l'adversaire, ou au moins, les règles autorisent-elles le **contrôle du rythme de déroulement de l'action** ?

- Soutien mutuel: dans l'organisation de la campagne, le **soutien logistique et l'appui entre unités** sont constamment évoqués par Sun Zi. Comment sont-ils réalisés dans les jeux ?

b) Deuxième chose principale : Le temps.

« Si nous connaissons bien le temps, nous n'ignorons point ces grands principes Yin et Yang par lesquelles toutes les choses naturelles sont formées et par lesquels les éléments reçoivent leurs différentes modifications ; nous saurons le temps de leur union et de leur mutuel concours pour la production du froid, du chaud, de la sérénité ou de l'intempérie de l'air. »<sup>7</sup>

Il s'agit ici de météorologie, qui nous intéresse peu dans nos activités ludiques. On pourrait développer sur l'interaction des contraires Yin et Yang, mais je sortirais du cadre de cette étude.

Reste au chef de guerre à se préoccuper des conditions d'environnement, mais ceci est actuellement pour lui une seconde nature.

c) Troisième chose principale : L'espace.

« L'espace n'est pas moins digne de notre attention que le temps ; étudions le bien, et nous aurons la connaissance du haut et du bas, du loin comme du près, du large et de l'étroit, de ce qui demeure et de ce qui ne fait que passer. »<sup>8</sup>

Au premier abord, l'approche de l'espace semble similaire à celle du temps. Mais les jeux se déroulent sur un terrain concret qu'il faut connaître et analyser. En particulier, Sun Zi recommande d'éloigner l'ennemi des points importants, d'utiliser des terrains spacieux, et bien sûr, de connaître les caractéristiques des lieux.

Analyse et caractéristiques des terrains seront faits lors de la présentation des jeux. Les **possibilités de déploiement et de points clés** seront eux recherchés lors du passage au crible de ceux-ci.

d) Quatrième chose principale : Le commandement.

« J'entends par commandement, l'équité, l'amour pour ceux en particulier qui nous sont soumis et pour tous les hommes en général ; la science des ressources, le courage et la valeur, la rigueur, telles sont les qualités qui doivent caractériser celui qui est revêtu de la dignité de général ; vertus nécessaires pour l'acquisition

---

<sup>7</sup> Ibid., art 1, p 8.

<sup>8</sup> Ibid., art 1, p 8.

desquelles nous ne devons rien négliger : seules elles peuvent nous mettre en état de marcher dignement à la tête des autres. »<sup>9</sup>

**Les qualités humaines du chef sont une chose principale de l'art de la guerre.** Je ne peux que souhaiter au lecteur de les développer mais j'aurais des difficultés à les faire ressortir de jeux, n'ayant à faire mouvoir que des pions inertes.

Je souhaite simplement rappeler quelques idées cueillies au fil des pages :

- Il y a cinq dangers pour le chef : la témérité, la peur, la colère, l'orgueil et la faiblesse.
- Il faut avoir le sens de l'initiative et des responsabilités.
- Etre souple, se concerter, responsabiliser les échelons subordonnés.
- Egalement savoir calculer et éviter la plus petite faute.

Ce texte nous montre la pérennité de la nature humaine et la difficulté à l'amender. Laissons Sun Zi conclure : « La lecture et l'étude précèdent la guerre et les (les généraux) y prépare. »<sup>10</sup>

#### e) Cinquième chose principale : La discipline.

« Posséder l'art de ranger les troupes ; n'ignorer aucune des lois de la subordination et les faire observer à la rigueur ; être instruit des devoirs particuliers de chacun de nos subalternes ; savoir connaître les différents chemins par où on arrive à un même terme ; ne pas dédaigner d'entrer dans un détail exact de toutes les choses qui peuvent servir, et se mettre au fait de chacune d'elles en particulier. Tout cela ensemble forme un corps de discipline dont la connaissance pratique ne doit point échapper à la sagacité ni aux attentions d'un général. »<sup>11</sup>

La discipline selon Sun Zi pourrait aussi s'appeler « l'art de diriger une armée ». J'abandonnerai les principes sur le moral, le mental, le physique des troupes évoqués par notre auteur comme trop concrets pour des objets inanimés. Par contre J'examinerai si **l'ordonnement de l'armée** peut être matérialisé.

Enfin je rappellerai que «...nos anciens guerriers...avaient pour principe que la manière d'attaquer et de se défendre ne devait pas être invariablement la même, qu'elle devait être prise de la nature du terrain que l'on occupait et de la position où l'on se trouvait. »<sup>12</sup>

### **1.2.3 Conclusion.**

Les principes retenus ne prétendent pas à l'exhaustivité. J'ai fait une lecture de Sun Zi orientée vers les jeux et donc vers des préceptes applicables à quelque chose qui n'est pas la réalité. La longue liste ainsi trouvée (10 principes) devrait permettre d'éclairer mon analyse des jeux.

---

<sup>9</sup> Ibid., art 1, p 9.

<sup>10</sup> Ibid., art 8, p 76.

<sup>11</sup> Ibid., art 1, p 9.

<sup>12</sup> Ibid., art11, p 117.

## **1.3 CLAUSEWITZ.**

### **1.3.1 Présentation.**

Auteur du XIX<sup>e</sup> siècle, Clausewitz a fait la synthèse théorique des guerres passées et il a, principalement, tiré les leçons des guerres de la révolution et de l'Empire. Ses écrits sont accessibles à un lecteur de culture occidentale car il présente sa pensée de manière cartésienne. Véritable fondateur d'une pensée stratégique moderne, son influence s'étend jusqu'à nos jours. Je m'appuierai, lors de la discussion de ses principes, sur l'analyse qu'en a faite Raymond Aron.

### **1.3.2 Discussion.**

a) Dominer l'adversaire ; [livre III, chapitre 1].

Dans ce chapitre, Clausewitz définit la stratégie comme « ...l'usage de l'engagement aux fins de la guerre. »<sup>13</sup>. Il explique qu'il faut utiliser ces engagements pour « ... acquérir un avantage afin d'offrir le combat à l'adversaire dans des conditions où il ne peut l'accepter. »<sup>14</sup>.

La domination de l'adversaire peut donc se concevoir comme un ensemble de manœuvres ou d'engagements forçant l'adversaire à abandonner son but ou à accepter le combat dans des conditions extrêmement défavorables.

Est-ce un principe stratégique ? Oui, car il doit guider l'agencement des opérations et rester présent dans l'esprit du chef lorsqu'il réfléchit à sa campagne et qu'il la conduit. Cependant, cette recherche de domination a besoin du concours d'autres principes pour se réaliser. C'est probablement pour cette raison que Clausewitz l'a placé en tête de son livre III : dominer l'adversaire permet de réaliser les buts de la guerre.

b) Créer le surnombre ; [livre III, chapitre 8].

« Le surnombre est le principe général de la victoire, ... »<sup>15</sup>.

Ce principe découle directement du précédent : l'organisation de la campagne, visant à dominer l'adversaire permet d'être le plus fort à l'endroit de la rencontre. Cet endroit est choisi pour être le plus adapté en temps et en lieu pour permettre la victoire. Il doit préparer d'autres victoires pour finalement dominer l'adversaire.

Raymond Aron souligne deux aspects du principe : « Clausewitz met à coup sûr l'accent sur le nombre en temps que facteur de la victoire, même si l'on admet que, dans la notion de supériorité ou d'infériorité, il introduit un élément moral... »<sup>16</sup>, puis « ...la stratégie cherche donc à exploiter au maximum l'avantage du nombre, donc elle le recherche partout ou, du moins, dans toute la mesure des possibilités. »<sup>17</sup>

Le stratège doit donc combiner les forces et les faiblesses de ses forces, leurs mouvements pour obtenir la victoire. La chose n'est pas aussi aisée qu'il y paraît et il faut se méfier de l'apparente simplicité du propos.

---

<sup>13</sup> Clausewitz, De la guerre, p 139.

<sup>14</sup> Ibid., p 145.

<sup>15</sup> Ibid., p 158.

<sup>16</sup> R. Aron, Penser la guerre, Clausewitz, T 1, p 210.

<sup>17</sup> Ibid., p 211.

Je laisserai à Raymond Aron le soin de conclure sur ce principe : « En d'autres termes, il est vrai que la stratégie ordonne les combats dans le temps et l'espace, mais on en donne une idée radicalement fautive dès lors qu'on la présente comme un calcul des distances et des durées parce que ce calcul est simple et que la difficulté tient aux qualités requises du chef de guerre : intuition juste de l'adversaire, audace, énergie, en bref, la libre activité de l'âme, un des éléments de l'étrange trinité. »<sup>18</sup>

J'examinerai donc les jeux au regard de ce principe en vérifiant leur capacité à réaliser le surnombre.

c) Appliquer la force sur le point décisif : [livre III , chapitre 8].

« L'application de la force en un point décisif dépend de la force de l'armée dans l'absolu, et de l'habileté de son emploi. »<sup>19</sup>

« Le coup le plus efficace est celui qui est appliqué sur le centre de gravité d'un corps. »<sup>20</sup>

Outre l'obtention du surnombre à un endroit, l'effort de l'armée doit s'appliquer sur un point décisif. Dans la préparation de sa campagne, le chef de guerre doit s'attacher à les déterminer et à les attaquer. Il doit chercher à renverser l'adversaire en atteignant son centre de gravité.

Y a-t-il des points décisifs dans les jeux qui nous intéressent ? Telle sera la question à traiter.

d) La surprise et la ruse : [livre III, Chapitres 9 et 10].

« La surprise est un moyen d'obtenir le surnombre, mais elle est en outre un principe indépendant... »<sup>21</sup>

« La ruse laisse sa victime s'enfermer elle-même... »<sup>22</sup>

Pourquoi relier en un seul principe deux chapitres de Clausewitz ? D'abord l'auteur y invite lui-même en renvoyant les lecteurs du chapitre 10 au chapitre 9. Ensuite Raymond Aron<sup>23</sup> fait de même en les réunissant dans la même analyse.

Clausewitz ne trouve pas de justification historique à la recherche de l'application absolue de ce principe. Cependant il ne l'élimine pas : « ...le coup d'œil acéré est bien plus utile et nécessaire au général que la ruse, quoique celle-ci ne gêne rien, pourvu qu'elle ne s'exerce pas... au détriment de qualités morales plus utiles. »<sup>24</sup>

Je l'imiterais donc en recherchant dans les jeux les possibilités de surprise et de ruse.

e) Concentration des forces ;[livre III, chapitres 11, 12, 13].

« ...la première loi de la stratégie et la plus simple est celle-ci : *concentrer ses forces*. »<sup>25</sup>

---

<sup>18</sup> Ibid., p 211 et sq.

<sup>19</sup> Clausewitz, op. cit., p 160.

<sup>20</sup> Ibid., p 257.

<sup>21</sup> Ibid., p 163.

<sup>22</sup> Ibid., p 167.

<sup>23</sup> R. Aron, op. cit., p 212.

<sup>24</sup> Clausewitz, op. cit., p 168.

<sup>25</sup> Ibid., p 169.

Clausewitz insiste ici sur le fait que stratégiquement, l'ensemble des forces disponibles doit être utilisé. Une force inemployée est inutile. Et comme indiqué précédemment, les forces ainsi concentrées doivent être en surnombre sur le point décisif.

Comme l'indique Raymond Aron « ...la stratégie obéit à un impératif suprême : assurer cette supériorité. Les principes stratégiques de Clausewitz se déduisent effectivement de cette notion de supériorité : concentration des forces dans l'espace et dans le temps... »<sup>26</sup>

L'application de ce principe semble être déterminant et il faudra vérifier la possibilité de sa présence dans les trois jeux choisis.

f) Economie des forces ; [livre III, chapitre 14].

« Quand l'ennemi attaque, c'est être mauvais ménager de ses forces que de laisser des troupes loin du contact de l'ennemi, ou en cours de marche, c'est à dire inertes du point de vue du combat. »<sup>27</sup>

Clausewitz relie l'économie des forces à la concentration. Il s'agit pour lui de gérer les forces et non de les épargner, comme dans un bas de laine. Comme l'indique Hervé Coutau-Bégarie : « La concentration est donc une exigence cardinale, mais elle doit être compatible avec le respect des autres principes et avec les servitudes de tous ordres qui ne cessent de peser sur la stratégie. »<sup>28</sup> C'est ce à quoi sert l'économie des forces, il faudra donc vérifier que jouer permet de s'entraîner à cette gestion.

g) La victoire ; [livre IV, chapitre 4].

Il s'agit ici de la victoire dans l'engagement, objet du livre IV. Clausewitz y examine les critères de victoire. Il en trouve trois : « ...infliger des pertes physiques supérieures à l'adversaire, affaiblir son moral, le lui faire ouvertement admettre, sous la forme de l'abandon de ses plans. »<sup>29</sup>

La victoire dans l'engagement n'est pas une fin en soi, elle doit permettre de poursuivre vers le but final. En effet, « Quelles que soient les circonstances, sans poursuite, nulle victoire ne peut avoir de grands effets »<sup>30</sup>. Et « Ils (les plans stratégiques) n'acquièrent de validité qu'assurés par les succès tactiques. »<sup>31</sup>

C'est pourquoi je conserverai ce principe afin de vérifier si les jeux étudiés permettent de remplir les critères de victoire, et si la succession des victoires permet d'obtenir le succès.

h) L'attaque et la défense ; [livres VI et VII].

Clausewitz ne sépare pas ces deux activités antinomiques. Raymond Aron nous livre son analyse de leurs rapports : « ...réciprocité d'action entre attaque et défense (si l'un attaque, l'autre défend) ; d'autre part, la dissymétrie (ou non-polarité) entre ces deux formes en raison de la force supérieure de la défense. »<sup>32</sup>

---

<sup>26</sup> R. Aron, op. cit., p 213.

<sup>27</sup> Clausewitz, op. cit., p 178.

<sup>28</sup> H. Coutau-Bégarie, Traité de stratégie, p 287.

<sup>29</sup> Clausewitz, op. cit., p 199.

<sup>30</sup> Ibid., p 206.

<sup>31</sup> Ibid., p 240.

<sup>32</sup> R. Aron, op. cit., p 236.

Quels critères peuvent nous intéresser dans notre analyse des jeux ?

D'abord, il faudra examiner la supériorité de la défense, l'appui d'éventuelles places fortes et la préservation du statu quo par une défense efficace.

Pour l'attaque : permet-elle d'obtenir un résultat positif ? l'attaque s'affaiblit-elle avec la distance ? « ...dans l'attaque stratégique, l'armée qui avance s'affaiblit constamment... »<sup>33</sup>

Enfin l'attaque a-t-elle besoin de la défense ?<sup>34</sup>

Par commodité, je retiendrai deux principes différents dans ma grille d'analyse.

### **1.3.3 Conclusion.**

Je ne prétends pas avoir cité les principes stratégiques de Clausewitz de manière exhaustive. J'ai en particulier éliminé ceux qui me semblaient trop « humains » pour s'appliquer à des jeux de plateau. Il aurait été difficile de mesurer la fatigue des pions ou leur baisse de moral. Certains jeux de guerre modernes prennent en compte ces facteurs, mais leur étude aurait réduit le champ de validité du mémoire. Cependant les principes retenus forment un *corpus* cohérent. On aura remarqué la succession logique des livres et des chapitres du « De la guerre » de Clausewitz. J'ai ici respecté cet enchaînement, me laissant guider par la pensée de l'auteur.

Celui que je vais étudier maintenant, occidental, nourri à la pensée de Clausewitz, fera sûrement apparaître quelques principes identiques. Mais son approche plus contemporaine est utile à l'analyste.

## **1.4 CASTEX.**

### **1.4.1 Présentation.**

L'amiral Castex est un auteur du XX<sup>e</sup> siècle. Sa réflexion stratégique est essentiellement maritime. Cependant, il est un des premiers à avoir concilié dans sa réflexion son domaine propre, la mer, et l'ensemble des activités opérationnelles. Il est surtout un de ceux qui tiennent compte de l'évolution technique et des changements, voire des bouleversements qu'ils peuvent introduire dans la stratégie. En particulier son analyse des forces aériennes et sous-marines, réalisée avant la seconde guerre mondiale est frappante de lucidité.

L'œuvre est abondante. C'est dans le quatrième tome de ses théories stratégiques que l'on trouve la liste la plus détaillée des principes qu'il étudie et qu'il convient d'appliquer. C'est de ce volume que sont tirés les principes retenus.

---

<sup>33</sup> Clausewitz, op. cit., p 235.

<sup>34</sup> Ibid., p 273.

## 1.4.2 Discussion.

a) Concentration et dispersion : [Tome IV , chapitre premier].

Si des termes antinomiques sont ici reliés, c'est que l'amiral Castex les fait se rejoindre dans une idée manœuvrière en vue d'un objectif principal. Il faut pour réaliser cette manœuvre se concentrer pour frapper en masse. Mais la dispersion est la situation de départ, l'essence même de la manœuvre, qui provoque la dispersion de l'ennemi, grâce à des diversions habilement montées. Il faut ensuite se concentrer rapidement sur le point visé et battre l'ennemi.

Castex définit des critères pour apprécier l'efficacité de la dispersion : intention manœuvrière, absence de risques exagérés, rendement, exploitation.

Ces capacités seront recherchées dans les jeux étudiés.

b) Economie des forces : [Tome IV, chapitre 2].

Castex veut voir dans ce terme l'économie de la ménagère qui épargne sur ce qui est secondaire pour renforcer les moyens sur ce qui est principal. Il faut donc, là où cela est nécessaire, disposer des forces, mais les maintenir au minimum possible et étoffer au maximum les forces affectées à l'objectif principal.

Cette économie des forces peut-elle être réalisée dans les jeux ?

c) L'offensive : [Tome IV, chapitre 3].

Les premiers paragraphes sont un éloge de l'offensive : « action », « mouvement », « vertus dynamiques », « acte créateur ». Castex choisit son camp : dans la guerre navale seule l'offensive permet d'obtenir un résultat. La défensive est stérilisation. Il veut du mouvement, de l'action positive pour amener une « rupture d'équilibre définitive, d'où résulterait la décision... »<sup>35</sup>.

Il fixe quand même des conditions à cette action, qu'il se refuse à « ériger en système absolu »<sup>36</sup>. Il faut « d'abord en avoir les moyens, en quantité et en qualité »<sup>37</sup>. Castex insiste ensuite, entre autres, sur le renseignement nécessaire à toute offensive, et à une correcte évaluation de l'adversaire.

Je vérifierai le caractère offensif des jeux étudiés, et garderai en mémoire les sages préceptes de notre auteur.

d) La défensive : [Tome IV, chapitre 4].

Sans revenir sur l'aspect négatif relevé par Castex au chapitre précédent, d'autres facteurs apparaissent maintenant. D'abord, la défensive est nécessaire, en vue de la sûreté. Mais la défense n'est pas l'inertie : si l'offensive ne peut être menée, faute de moyens, il faut « rechercher l'activité et l'agressivité les plus grandes possibles »<sup>38</sup>.

Tout en s'appuyant sur des facilités géographiques, il faut « gêner le jeu de son adversaire »<sup>39</sup> par des contre-attaques.

Je rechercherai la présence de ces éléments dans les jeux.

e) La vitesse : [Tome IV, chapitre 5].

---

<sup>35</sup> R. Castex, Théories Stratégiques, T IV, p 92.

<sup>36</sup> Ibid., p 107.

<sup>37</sup> Ibid., p 107.

<sup>38</sup> Ibid., p 131.

<sup>39</sup> Ibid., p 138.

Castex distingue la vitesse stratégique, celle d'une force, de la vitesse tactique, individuelle. Bien que la vitesse stratégique soit un élément important, il met en garde contre l'illusion de la supériorité dans ce domaine que peut apporter la vitesse individuelle. Celle-ci est en effet fragile, à cause de l'environnement, des avaries ou de la configuration du terrain.

C'est pourquoi il associe à la vitesse technique l'activité ou capacité à « réduire au minimum les périodes inutilisées »<sup>40</sup>. Il considère que le plus difficile est de vaincre les frottements dénoncés par Clausewitz et de réussir à imposer son propre tempo au déroulement des opérations.

A priori les jeux, éloignés des contingences humaines, sont exempts de friction. L'apprenti stratège a-t-il pour autant les moyens d'imposer son propre rythme ?

f) Le rayon d'action : [Tome IV, chapitre 5].

« Le rayon d'action représente la possibilité d'agir, exprimée en distance ou en durée »<sup>41</sup>. Outre les capacités intrinsèques des acteurs, c'est la capacité de soutien logistique qui est ici visée. Peut-on réapprovisionner les unités en vivres, munitions, carburants, pièces de rechange ?

Cette nécessité de soutien devrait être présente dans les jeux.

g) La surprise : [Tome IV, chapitre 5].

Castex ne réserve qu'une partie du chapitre 5 à ce sujet qui peut sembler déterminant en stratégie, comme il le souligne d'ailleurs dès la première phrase. La surprise pour l'amiral Castex, résulte d'une modification brusque de l'image opérationnelle et dévoile une attaque que le défenseur ne peut plus repousser efficacement. On retrouve ici les éléments de manœuvre de vitesse et de concentration déjà évoqués. Il faut donc présenter à l'adversaire un dispositif banal et conduire une action pour dominer l'adversaire dans tous les domaines en un point précis.

La ruse aide à la réalisation de la surprise.

h) L'initiative des opérations : [Tome IV, chapitre 5].

Il faut « ..fixe(r) soi-même l'endroit et l'instant... »<sup>42</sup> de l'action.

C'est l'enchaînement de ces actions choisies qui fait la manœuvre. Il est important de la conduire « ...malgré l'ennemi »<sup>43</sup> nous rappelle Castex. Définir une manœuvre en fonction des éléments connus et prévisibles, la dérouler en combinant offensive et activité, chercher à garder l'initiative devrait mener à la victoire.

Ce séduisant programme est-il réalisable dans nos jeux ?

i) La liberté d'action : [Tome IV, chapitre 6].

« Elle signifie la précieuse possibilité d'agir comme on veut, sans entraves, et de ne se heurter qu'aux seuls obstacles dressés par la volonté contraire de l'ennemi. »<sup>44</sup>

Castex veut signifier par ce facteur d'action que le principal obstacle à la conduite des opérations selon les règles de l'art est d'abord la tendance naturelle à se croire obligé d'effectuer une multitude de tâches, en réalité inutiles. Il encourage donc le

---

<sup>40</sup> Ibid., p 162.

<sup>41</sup> Ibid., p 166.

<sup>42</sup> Ibid., p 191.

<sup>43</sup> Ibid., p 192.

<sup>44</sup> Ibid., p 222.

stratégie à orienter tous ses efforts vers un seul but, et à subordonner son organisation et la répartition des forces à ce but.

L'objectif principal est la destruction de la flotte ennemie à laquelle doit se consacrer la flotte amie. Hélas, les frictions déjà évoquées viennent souvent ruiner ce beau projet.

Comment les jeux permettent-ils de réaliser la liberté d'action ?

j) L'attaque et la défense des communications : [Tome IV, chapitre 7].

Un marin ne pouvait éviter de traiter ce sujet, au cœur de son métier. L'amiral Castex analyse les communications comme les sources vitales des théâtres d'opération. S'attaquer à ces liens, c'est s'attaquer à la vie même de l'ennemi.

C'est pourquoi même la force principale ne peut les ignorer, malgré le principe de liberté d'action. Comment sont matérialisées les lignes de communication, comment les attaquer, les défendre ? Voilà sous quel angle j'examinerai les jeux choisis.

### **1.4.3 Conclusion.**

Avec un style dynamique et même parfois polémique, l'amiral Castex nous livre une pensée stratégique navale lumineuse. S'appuyant sur une vaste culture historique, il défend ses propres conceptions de la stratégie, les passe au crible de la modernité, met en garde le lecteur contre les dangers d'une pensée sclérosée et encourage le combattant à planifier et manœuvrer. Les quelques principes évoqués ci-dessus montrent qu'il n'a rien négligé dans ses recherches.

Il faut maintenant confronter sa pensée avec celle des deux autres auteurs pour obtenir une grille d'analyse la plus large et la plus vraie possible.

## **1.5. BILAN. LA GRILLE D'ANALYSE.**

### **1.5.1 Première grille.**

J'ai maintenant une liste de principes pour chaque auteur qu'il faut classer et ordonner. Certains intitulés laissent entrevoir des similitudes. Il me faut donc les regrouper, les confronter, les analyser pour en tirer une liste unique, plus facilement exploitable pour l'analyse des jeux.

<b>SUN ZI</b>	<b>CLAUSEWITZ</b>	<b>CASTEX</b>
La surprise.	Surprise et ruse.	La surprise.
Vaincre la stratégie de l'ennemi.	Dominer l'adversaire.	L'initiative, la liberté d'action.
Engager en position de	Créer le surnombre.	

force.		
La défensive.	La défense.	La défensive.
L'offensive.	L'attaque.	L'offensive.
L'économie.	L'économie des forces.	L'économie des forces.
La rapidité.		La vitesse.
Le soutien mutuel.		.
Le terrain.		
L'ordonnancement.		
	Appliquer au point décisif.	
	La concentration des forces.	Concentration et dispersion.
	La victoire.	
		Le rayon d'action.
		L'attaque et la défense des communications

### 1.5.2 Analyse.

a) La surprise : on retrouve la même conception de la surprise chez Sun Zi et Castex. Tous deux en font un élément majeur de victoire, car elle permet de vaincre l'ennemi à coup sûr. Le premier parle de tromperie, l'autre de présenter une situation banale. C'est de cette situation fautive que naîtra la surprise, et la possibilité de victoire, car l'ennemi ne se sera pas préparé au combat dans les bonnes conditions, et c'est là le but de toute manœuvre.

En revanche, Clausewitz ne s'appuie pas dessus, il ne l'écarte pas mais n'en fait pas un objectif de la stratégie.

En examinant les jeux, je poserai donc la question suivante : ce jeu permet-il la **surprise, création d'une situation avantageuse à partir d'une image banale, et la ruse, création de piège à partir d'illusion ?**

b) La domination de l'adversaire : point culminant de l'action stratégique, la domination de l'adversaire permet d'imposer sa volonté, au détriment de celle de l'adversaire. N'est-ce pas la définition de la stratégie ? Sun Zi l'appelle « vaincre la stratégie... », Clausewitz « dominer l'adversaire » et Castex parle d'initiative ou de liberté d'action. Qu'en est-il exactement ?

Sun Zi parle de mettre l'ennemi dans l'impossibilité de vaincre, en le manœuvrant, en gardant l'initiative. Clausewitz la veut comme un ensemble de manœuvres ou d'engagements forçant l'adversaire à abandonner son but ou à accepter le combat dans des conditions extrêmement défavorables. Castex en revanche insiste sur la définition de la manœuvre, et sur la nécessité de conserver l'initiative. Il ne trouve les difficultés à la réaliser que dans les contraintes que l'on s'impose soi-même et qui détournent de l'objectif principal. Tout doit tendre vers la confrontation qui permet d'obtenir la victoire.

Y a-t-il contradiction dans ces approches ? Non car choisir un but, définir le chemin pour y aller, suivre ce chemin en battant l'ennemi à chaque étape, parce qu'à chaque étape on a réalisé les conditions pour être plus fort. Battu, l'ennemi ne peut mener à bien sa campagne, et il doit renoncer à ses objectifs.

Pour vérifier ce principe, les jeux doivent **permettre d'élaborer un plan, de réaliser une manœuvre qui contraindra l'adversaire.**

c) La création du surnombre : Sun Zi et Clausewitz ont une approche similaire du problème : issu de la manœuvre, le surnombre permet la victoire locale, elle-même étape du chemin qui mène vers la victoire définitive.

**Ce surnombre est-il réalisable** dans les jeux étudiés ?

d) La défensive : Si les approches de Sun Zi et Clausewitz sont similaires – la défense est supérieure car elle permet de préserver ce qui existe, et le défenseur est invincible -, l'amiral Castex ne trouve pas d'autre vertu à la défensive qu'un pouvoir négatif sur l'action de l'ennemi. L'approche terrestre et l'approche maritime sont-elles irréductibles ?

En premier lieu, il convient d'observer avec Castex qu'il n'y a rien de concret, en mer, à préserver. La défense terrienne de positions ne signifie rien. Par contre, notre auteur remarque que la défensive stratégique, pour peu qu'elle soit tactiquement offensive, permet de préserver ce qui est acquis, rejoignant en cela Sun Zi.

Que faudra-t-il examiner ? Je regarderai d'abord **l'aptitude à préserver de la défensive** dans les jeux. Puis j'examinerai **si cette seule attitude permet d'obtenir le succès.**

e) L'offensive : les trois auteurs se rejoignent pour vanter les vertus positives de l'offensive. Celle-ci permet sûrement, disent-ils, de vaincre. Cependant, ils mettent en garde l'apprenti chef de guerre contre les risques inhérents à ce principe : nécessité de disposer des moyens adéquats, risques d'épuisement, allongement des voies de ravitaillement. L'offensive doit être soigneusement préparée et conduite pour vaincre un défenseur, à priori avantaagé.

Il me faudra donc regarder les facteurs inverses de la défensive, c'est à dire **l'aptitude à faire basculer une situation, et à obtenir le succès.**

f) L'économie des forces : dernier point où les trois auteurs se retrouvent, la définition de l'économie des forces n'est pas innocente dans une réflexion stratégique. Sun Zi cherche à épargner les moyens du Prince, argent et vies humaines, considérant que leur gaspillage est le plus mauvais service à rendre au royaume. Clausewitz cherche à gérer au mieux ses moyens, c'est à dire les placer là où ils seront les plus utiles. C'est également le choix de Castex, qui donne de nombreux exemples dans ce sens, ne souhaitant pas voir des moyens inemployés.

Les deux positions sont-elles incompatibles ? Si les concepts recouverts par le même terme sont différents, ils recouvrent la même idée d'emploi judicieux et soigné des forces, exprimés selon deux approches. D'un côté, chaque élément employé compte et doit être le plus possible préservé, de l'autre, chaque élément mis à disposition doit être utile, et servir efficacement. Il n'y a pas incompatibilité, mais deux aspects d'un même souci.

Il me faudra donc retenir ces deux voies d'examen : **possibilité de préservation des biens**, et **possibilité de répartition judicieuse de ces mêmes biens**.

g) La vitesse : Sun Zi insiste sur cet aspect comme étant un élément de supériorité : imposer son rythme. Castex le rejoint dans son souci d'éliminer les temps morts, la vitesse propre des combattants étant un facteur capricieux.

Les jeux permettent-ils aux futurs chefs de se familiariser avec cet aspect de la stratégie, **imposer un rythme** ?

h) Le soutien mutuel : ce principe est explicitement défendu par Sun Zi. Les autres auteurs ne le négligent évidemment pas, mais il apparaît comme une composante de la manœuvre ou comme un obstacle à surmonter, non pas comme un principe de base sur lequel construire sa stratégie.

Le **soutien logistique et l'appui entre unités**, constamment évoqués par Sun Zi, sont les facteurs de ce principe, à rechercher dans nos jeux.

i) Le terrain : là encore, Sun Zi n'est pas le seul à parler de l'importance du terrain. Par contre, il cherche une classification de celui-ci, avec des règles à appliquer, dans les différents cas retenus.

Je retiendrai donc les caractéristiques du terrain trouvées ci-dessus, c'est à dire les **possibilités de déploiement et de points clés**.

j) L'ordonnancement : Sun Zi est le seul à insister sur les capacités du général à « ranger » **son armée convenablement** selon les circonstances. Cette possibilité existe-t-elle ?

k) Le point décisif : Clausewitz s'est fait le champion et le héraut de l'attaque sur le point décisif. Sun Zi, bien avant lui, envisageait les approches directes et indirectes pour obtenir la victoire, mais ne recherchant pas l'affrontement, il ne visait pas un point particulier, mais plutôt la faillite du système ennemi. Castex, lui, est un disciple de Clausewitz et Mahan, et son approche du point décisif est nourrie de leurs traditions.

Un **point décisif ou un centre de gravité existent-ils** dans le jeu ?

l) La concentration des forces : Clausewitz et Castex recherchent cette concentration pour **réaliser la supériorité locale**. La dispersion, évoquée par Castex dans le même chapitre, est à la fois l'opposé de la concentration, mais aussi son complémentaire et son préalable.

Ces facteurs sont-ils réalisables, comment s'articulent-ils ? Ce principe sera particulièrement intéressant de rechercher dans les jeux.

m) La victoire : si elle est évidemment évoquée par tous les stratèges, seul Clausewitz, dans ce que j'ai étudié, en donne une définition précise. C'est donc la sienne que je retiendrai, avec ses **critères** :

- pertes physiques de l'adversaire ;
- perte du moral ;
- abandon des plans.

Enfin, **l'enchaînement des victoires tactiques doit permettre la victoire stratégique**.

n) Le rayon d'action : peut-être est-ce parce que ce problème est particulièrement sensible pour un marin, que l'amiral Castex est le seul à l'envisager comme un principe. Nous avons vu qu'il ne se bornait pas à comptabiliser la distance parcourue, mais prenait également en compte le soutien logistique qui permet d'augmenter ce rayon d'action. Ainsi ce thème se rapproche-t-il du principe de soutien mutuel évoqué par Sun Zi. Aussi les regrouperai-je en un seul, recherchant le besoin en lignes logistiques, l'appui entre unités et les possibilités de mouvement des unités.

o) L'attaque et la défense des communications : ce principe, étudié également par l'amiral Castex est le contraire du précédent. Il se définit comme visant à la destruction de la construction précédente. L'un apporte le flux vital au combattant, lui permettant de se mouvoir et de manœuvrer, l'autre cherche à couper ce lien. D'où la nécessité de défendre les voies de communication.

Je rechercherai donc dans les jeux les **possibilités de coupure et d'isolement des unités adverses, et le moyen de les défendre.**

### 1.5.3. Grille d'analyse définitive.

Me voici parvenu au but de cette recherche préliminaire: l'élaboration d'une grille pratique regroupant sous une même forme les principes stratégiques de trois auteurs différents. Elle ne prétend pas à l'exhaustivité et je suis conscient des limites de cette étude. Il aurait fallu plus d'une fois approfondir nos recherches et peaufiner nos définitions. Les limites du cadre imposé ne le permettent pas, et il a fallu éluder certaines questions.

La grille définitive fait également apparaître les principes dans un ordre différent de celui des analyses. J'ai recherché une certaine progressivité dans leur énoncé, pour que la recherche ne soit pas fastidieuse. Par exemple, « dominer l'adversaire » est l'aboutissement d'un certain nombre d'autres principes. Si celui-ci est étudié en premier, l'étude des autres n'apportera rien. Mais en arrivant en une sorte de conclusion, il permettra de reprendre et d'ordonner ce qui a été vu précédemment.

Enfin, cette grille sera reprise en appendice pour permettre une lecture directe pendant l'analyse des jeux.

PRINCIPE	DEFINITION
Le terrain	Possibilités de déploiement et de points clés
L'offensive	Aptitude à faire basculer une situation et à obtenir le succès.
La défensive	Aptitude à préserver et à obtenir le succès.
La rapidité	Capacité à éliminer les temps morts et à imposer son rythme.
La surprise	Possibilité de créer une situation avantageuse à partir d'une image banale.
Le soutien mutuel	Besoin en lignes logistiques, appui entre unités et possibilités de mouvement

L'attaque et la défense des communications	Possibilités de coupure et d'isolement des unités adverses, et moyen de défendre les lignes de soutien.
L'ordonnement	Ranger son armée convenablement selon les circonstances.
L'économie des forces	Possibilité de préservation des forces et de les répartir judicieusement.
La concentration des forces	Possibilité de rassembler au même endroit et au même moment les forces.
La création du surnombre	Possibilité d'avoir plus de forces au même endroit que l'adversaire.
Le point décisif.	Existence de centre de gravité ou point décisif
Dominer l'adversaire	Elaboration et réalisation d'un plan, d'une manœuvre qui contraindra l'adversaire.
La victoire	Possibilité d'influence physique, morale et de provoquer l'abandon des plans. L'enchaînement des victoires provoque la victoire finale.

Cet outil établi, il est temps maintenant de s'intéresser aux jeux retenus.

## **2. ANALYSE DES JEUX.**

### **2.1 METHODE.**

La méthode retenue pour cette analyse est semblable à celle du chapitre précédent. Chaque jeu sera rapidement présenté puis étudié à l'aide de la grille déterminée ci-dessus. Je vais ainsi dégager les caractéristiques essentielles de chacun et les comparer.

### **2.2 JEU DE GO.**

#### **2.2.1 Définition**

Le go serait originaire de Chine, 2300 ans avant Jésus-Christ, où il s'appelait Wei ch'i. La première trace écrite de ce jeu remonte au V<sup>e</sup> siècle av. J.C. Le go serait donc contemporain de Sun Zi.

Pour les anciens chinois, le monde serait un univers clos. Il aurait été inscrit par les Dieux sur le dos d'une tortue et symbolisé par un carré, identique au go-ban, plateau du jeu de go. C'est au VI<sup>e</sup> siècle après J.C. que les japonais importent l'écriture chinoise. L'idéogramme Wei ch'i se prononce « igo », déformé en go ultérieurement. C'est à partir du XI<sup>e</sup> siècle que le jeu se développe au Japon.

Il atteint l'Europe à la fin du XIX<sup>e</sup> siècle mais n'apparaît en France qu'en 1969.

Le jeu se joue à deux et son but est de délimiter et contrôler des territoires, de l'espace temps potentiel. Chaque joueur pose à son tour une pierre de sa couleur, noir ou blanc, à l'intersection de deux traits du go-ban. Il délimite ainsi des espaces. Il doit veiller à la survivabilité de ses territoires. Le vainqueur est celui qui possède la surface cumulée la plus grande et qui a eu le moins de pertes.

#### **2.2.2 Analyse**

Le terrain : le but du jeu de go est de déployer ses pierres sur le go-ban, il faut donc maîtriser la science du terrain et de la gestion de l'espace. Il existe neufs points clés, marqués sur le go-ban, qui servent à positionner les pierres de handicap du joueur le plus faible. Ils constituent des positions intéressantes, idéalement placées pour avoir une influence vers le centre du terrain et vers ses bords.

L'offensive / la défensive : il est difficile au go d'utiliser cette dialectique. En effet plusieurs « théâtres d'opérations » peuvent être ouverts simultanément et si l'on est plus offensif ou constructif sur un point, on est obligé d'attendre sur un autre. L'art du go, entre autres, est d'alterner ces phases de construction d'un territoire et d'attente sur les autres, d'ouvrir l'édification de plusieurs royaumes simultanément pour obliger l'adversaire à se disperser et choisir alors la meilleure opportunité. Cette alternance ne permet pas de réaliser les définitions retenues des principes

La rapidité : il est certain que ce jeu nécessite une bonne maîtrise du rythme de l'action. Limiter les temps morts, les phases de renforcement, permet de placer plus de pierres contrôlant efficacement une portion de territoire. Il sera nécessaire de

renforcer les positions ultérieurement mais le contrôle de l'espace initial détermine les possibilités de victoire.

La surprise : créer la surprise est difficile au go. Une pierre seule ne permet pas de faire basculer une situation, elle crée du potentiel. Mais en contrepartie sa seule présence est une menace à laquelle il faudra bien réagir. Cette arrivée inopinée et potentiellement dangereuse n'est pas une surprise au sens de la définition que j'ai retenue.

Le soutien mutuel : ce besoin est essentiel dans ce jeu. Une pierre seule n'est rien qu'une possibilité, comme indiqué *supra*. Ce sont les différents liens, nombreux, qui existent entre les pierres qui dessinent les territoires. En outre, chaque ensemble a besoin d'un espace libre pour vivre. C'est là sa force, mais aussi sa vulnérabilité. Au go, les territoires se construisent grâce au soutien mutuel entre les différentes pierres, organisées autour d'un espace de liberté, source de vie pour le groupe.

L'attaque et la défense des communications : briser les liens entre les pierres adverses, tuer l'œil du territoire adverse permettent de neutraliser une construction ou de capturer un territoire adverse. C'est une action importante de ce jeu et réciproquement, la protection de ces liens et points vitaux est essentielle.

L'ordonnement : il existe une multitude de combinaisons tactiques de pierres, chacune adaptée à des circonstances précises. Le go permet de développer cette qualité stratégique de soin que le général doit apporter au rangement de son armée.

L'économie des forces : la répartition judicieuse des pierres au fur et à mesure de leur arrivée est de la plus haute importance. Il faut bien peser le choix du placement de la pierre, inamovible ensuite. Cependant, il n'y a pas de limitation à leur approvisionnement, car elles n'ont pas de valeur intrinsèque. Il n'y a donc pas nécessité de les préserver individuellement, mais il faut les répartir judicieusement.

La concentration des forces : les pierres ne sont pas mobiles sur le go-ban. Il n'est donc pas possible de concentrer les forces sur un point donné pour en obtenir un avantage. Par contre, il est possible de poser dans la même zone successivement plusieurs pierres, et d'obtenir ainsi une certaine concentration sur une position donnée. L'application de ce principe donne-t-il un avantage ? Sur la zone considérée certainement, mais l'impact sur l'ensemble de la partie n'est pas évident et doit être apprécié au cas par cas.

La création du surnombre : au go, il faut apprécier les possibilités de connexion et de vie de chaque pierre ou ensemble de pierres. La création du surnombre s'apprécie selon la capacité à étouffer un ensemble, et donc à supprimer plus de lien que l'adversaire ne peut en créer. Cette possibilité existe et permet de gagner les parties.

Le point décisif : il faut créer des territoires viables. Une pierre n'a pas de valeur si elle ne permet pas cette création. Les points adverses qu'il faut attaquer sont les liens des pierres entre elles, et les yeux des territoires, sources de vie de l'ensemble. Ce sont les centres de gravité de ce jeu.

Dominer l'adversaire : il semble impossible, au go, de vaincre sans plan préétabli. Le bon déroulement de ce plan, l'opposition à celui de l'adversaire sont les bases de ce jeu. Envisager les territoires à conquérir, les marquer, consolider ses positions et éventuellement les défendre, contester celles de l'adversaire qui empiètent sur nos vues : ce déroulement idéal doit être pensé ... et imposé.

La victoire : la subtilité du jeu ne permet pas d'envisager une succession de victoires éclatantes qui mèneraient à un triomphe total. Ceci ne veut pas dire qu'il n'y a pas de victoire tactique au go, bien au contraire, mais cet éventuel gain peut être contrebalancé par une perte ailleurs. Il peut provoquer l'abandon du plan initial, mais n'empêche pas un développement plus favorable que prévu d'un autre côté.

La partie est arrêtée d'un commun accord, quand il n'y a plus de possibilité de jeu. Le règlement des litiges est fait en commun, ainsi que le décompte des points, territoires ou prisonniers. C'est ce qui détermine le gain ou la perte de la partie.

On peut donc jouer une partie selon le plan prévu, sans conflit majeur et être quand même perdant ou vainqueur. La dialectique de la victoire au go ne se décline pas en terme d'affrontements.

### **2.2.3 Conclusion.**

Le go est un jeu de maîtrise de l'espace avec affrontement limité. Les principes qui découlent de cette définition se retrouvent dans l'analyse. On a souvent assimilé le go et la stratégie de Sun Zi ou celle de Mao en montrant les similitudes asiatiques de ces pensées. Je verrai au dernier paragraphe si ces affirmations sont fondées.

## **2.3 JEU D'ECHEC.**

### **2.3.1 Définition**

Les échecs auraient été joués au siège de Troie. Il semblerait cependant que ce jeu ait été inventé en Inde au VI<sup>e</sup> siècle et découvert par les envahisseurs Arabes, qui l'auraient alors fait connaître dans leur empire.

Il se joue sur un carré de 64 cases, alternativement noires et blanches. Chaque joueur dispose de 16 pièces appartenant à 6 catégories différentes pour capturer, « mettre en échec » le roi adverse. Les déplacements des pièces dépendent de leur nature. La capture ou destruction de la pièce adverse s'opère en prenant position sur la case de la pièce visée, qui est ainsi éliminée.

### **2.3.2 Analyse**

Le terrain : au début du jeu, l'échiquier peut se décomposer en plusieurs espaces : les deux lignes de mon propre camp, un espace vide, les deux lignes des pions adverses. L'espace actuellement libre est à conquérir et sert de champ de manœuvre.

Y a-t-il des points clés ? Les bords de l'échiquier bloquent la manœuvre adverse, il est essentiel de réduire encore cet espace et le contrôle des ailes est un bon moyen

pour cela. Mais la prise de position au centre est en général considérée comme déterminante pour s'assurer une position dominante.

Le terrain, ainsi défini, doit être occupé à mon profit et en cherchant à en limiter l'usage à l'adversaire.

L'offensive : le but du jeu est de mettre en échec le roi adverse. Il faut positionner ses pièces de telle manière que cette prise soit possible. L'offensive combinée des éléments disponibles permet de prendre des positions telles que l'on peut contraindre le roi et le bloquer suffisamment pour obtenir la victoire. L'obligation de bouger une pièce à chaque tour empêche tout immobilisme et incite à mener des actions offensives. Pour autant, l'offensive, principe applicable aux échecs, est-elle le seul moyen de vaincre ?

La défensive : une attitude de préservation est possible aux échecs. Même s'il faut aller de l'avant et bouger une pièce à chaque tour, il est tout à fait possible d'attendre les offensives adverses et les voir se briser sur une défense solide. Le nombre fini des pièces permet d'espérer une usure de l'adversaire. En outre, au cours du développement de la partie, une opportunité peut s'offrir provoquant une mise en échec définitive du roi adverse.

Aux échecs, l'offensive et la défensive sont intimement imbriqués. Il n'est pas sûr que l'un ait l'avantage sur l'autre, et le sens tactique des joueurs doit être aiguisé pour voir et saisir l'opportunité qui se présente suite à une faute de l'adversaire.

La rapidité : les coups de chaque joueur se succèdent. Il semble difficile de parler de rythme du jeu. Pourtant il est capital aux échecs de garder l'initiative et de développer son action sans temps mort, de contraindre l'adversaire à subir et à ne faire que réagir à la manœuvre développée. C'est une des difficultés du jeu d'échec de préparer soigneusement ses combinaisons pour qu'elles se développent sans temps mort, empêchant l'adversaire de placer une contre-offensive meurtrière.

La surprise : les échecs permettent de créer la surprise. Les pièces disposées sur l'échiquier peuvent atteindre plusieurs cases. Il est donc possible de basculer l'axe d'attaque sur un autre point que celui qu'attend l'adversaire. Elle suppose cependant une faiblesse de l'adversaire dans sa capacité d'analyse.

Le soutien mutuel : Les pièces n'ont pas besoin d'être ravitaillées. Cependant, elles ont besoin d'être appuyées car une pièce isolée sans protection d'un partenaire est une pièce perdue sans possibilité de bénéfice. La protection ici ne consiste pas à empêcher la prise, mais à la faire payer de la « vie » de l'attaquant. Le soutien mutuel est alors plus une dissuasion qu'une réelle protection.

L'attaque et la défense des communications : ce principe est envisageable aux échecs même si le soutien mutuel n'est pas matérialisé. Une pièce majeure a un rayon d'action illimité et peut couvrir une pièce amie à l'autre bout de l'échiquier, si elle ne rencontre pas d'obstacle. Il faut donc s'interposer entre les deux pièces pour couper ce soutien. En général, couper ce lien est difficile car il est étroit, et s'attaquer au soutien est s'attaquer à la force principale adverse. Ce principe est une possibilité mais ne constitue pas une base du jeu d'échec.

L'ordonnement: ce principe par contre est à la base de ce jeu. C'est la multiplicité des arrangements des forces disponibles qui fait l'intérêt du jeu, et sa complexité.

L'économie des forces : il n'est pas possible aux échecs de préserver ses pièces. Toutes sont engagées sur le théâtre. De même on ne peut choisir leur emplacement, au moins au début du jeu. Le reste est question d'ordonnement.

La concentration des forces : l'ordonnement doit permettre de réaliser cette concentration des efforts sur le point choisi pour obtenir un avantage décisif. Il ne s'agit pas ici de concentration sur un point géographique, mais bien de l'application de possibilité d'action, même à distance.

Nous avons vu que le soutien mutuel avait pour but de s'opposer à cette action et de provoquer une attrition des forces de l'attaquant. Il est donc nécessaire d'obtenir une concentration des forces pour surpasser cette action destructive.

La création du surnombre : initialement, les forces sont à parité. Le surnombre ne pourra être obtenu que par élimination de pions adverses. Il est possible de rechercher l'application de ce principe comme préalable à l'attaque sur le roi. Cependant, il n'est pas indispensable à la réalisation de l'objectif, et l'on considère qu'il est plus élégant d'arriver au mat sans prise de pion.

Le point décisif : Le roi est le centre de gravité aux échecs.

Dominer l'adversaire : ce principe est applicable à ce jeu. Il se manifeste par la capacité du joueur à imposer son plan. En analysant les parties de grands joueurs, on peut voir cette domination se développer, et la contrainte sur le joueur dominé augmenter.

La victoire : la succession des victoires tactiques permet de contrarier les plans de l'adversaire. L'attrition de ses forces, la perte de positions importantes, la nécessité de se protéger contraignent l'opposant à un repli. Cependant, la victoire n'est pas forcément au bout d'un enchaînement de succès partiels. Une contre-offensive peut se développer si la rapidité, telle que définie ci-dessus, n'est pas au rendez-vous. La moindre erreur peut être exploitée et empêcher la mise en échec du roi.

Cet enchaînement des victoires est quand même positif et provoque souvent l'abandon du joueur qui subit.

### **2.3.3 Conclusion**

Les échecs permettent l'application de principes stratégiques. Leur enchaînement doit aussi permettre le gain des parties engagées. Mais comme le soulignait Sun Zi, ce sont plus nos propres erreurs qu'il faut combattre que la force de l'adversaire, si nous voulons la victoire.

## **2.4 LE RISK.**

### **2.4.1 Définition**

Le RISK se définit lui-même comme un « jeu de conquête et de stratégie par excellence ». Le plateau de jeu est un planisphère sur lequel sont tracées les frontières de plusieurs pays, réels ou imaginaires. Après une répartition aléatoire de ces pays, chaque joueur doit s'efforcer de remplir les objectifs de la mission qu'il a tirée au sort en conquérant des territoires. Il peut y avoir de 2 à 6 joueurs.

Les pions utilisés ont une valeur semblable, leur forme, fantassin, cavalier, artilleur, ne permettant de différencier que leur nombre, respectivement 1, 5, ou 10 « régiments ». Le joueur ne peut donc gérer qu'un volume de forces.

Les combats se règlent au dé, en un ensemble de combats singuliers, un pion contre un pion et donc, dé contre dé. Le pion vainqueur élimine le pion perdant. Le territoire est conquis quand toutes les forces ennemies sont éliminées.

Chaque territoire représente un point de déplacement, quelle que soit sa taille. Les mers ne peuvent être franchies que par des voies maritimes aboutissant sur un pays ... qu'il faut conquérir pour passer. Certains territoires ont de nombreux pays frontaliers, d'autres n'ont qu'un seul débouché, respectant ainsi la géographie.

Des renforts sont possibles en cours de jeu. Ils sont fonction du nombre de pays et de continents possédés ou des conquêtes effectuées.

Le RISK est un jeu au mécanisme simple destiné à un large public. Il joue sur une image de combats de l'époque Napoléonienne, mais en réalité est en jeu intemporel, car les rapports de force ne sont pas liés à un type d'équipement particulier. Les mécanismes mis en jeu sont-ils des mécanismes stratégiques ? C'est ce que l'analyse va permettre de déterminer.

### **2.4.2 Analyse**

Le terrain : quelles sont les possibilités de manoeuvre et de déploiement ? Elles sont grandes. De nombreux pays ont trois à quatre frontières. Il est donc possible, si nécessaire, d'attaquer un pays plus faible que celui visé pour l'encercler, l'affaiblir, disposer de plus de moyens. En effet, la conquête territoriale est le but du jeu. C'est par l'utilisation du terrain que le joueur peut atteindre son objectif.

Quels sont les points clé ? Ce sont tous les points d'entrée des continents, isthmes ou voies maritimes. Par exemple, tenir trois pays sur les neuf d'Amérique du Nord suffit pour garder ce continent. Il n'en faut que deux pour l'Afrique et un seul pour l'Océanie.

Dans ce jeu, il y a une réelle possibilité d'utilisation stratégique du terrain.

L'offensive : jeu de conquête, il est impossible de gagner au RISK sans avoir une attitude offensive, à moins d'avoir atteint son objectif grâce au tirage au sort. Il faut conquérir les continents fixés par la mission ou détruire les forces adverses. Seul l'engagement contre l'objectif et les obstacles qui se présentent peut permettre d'obtenir ce que l'on veut.

La défensive : inversement, une attitude attentiste a peu de chances d'être couronnée de succès. Imaginons cependant un joueur qui aurait choisi cette voie.

Les combats se déroulent entre les autres joueurs, certains s'affaiblissent, d'autres se renforcent. Arrive le moment où un des protagonistes s'en prend à notre défenseur. Même s'il arrive à repousser l'attaque, il aura sûrement des pertes. Se limitant à un territoire réduit, il a peu de chances de se reconstituer suffisamment pour résister aux autres offensives qui finiront par l'emporter. Cette défaite sera d'autant plus inéluctable, qu'il n'aura pu consolider son espace, faute d'offensive.

Une stratégie défensive au RISK ne pourrait être envisagée qu'après une période d'offensive ayant permis la conquête d'un territoire suffisant pour résister, c'est à dire au minimum un continent. Il y a fort à parier que si l'on conquiert un continent, il s'agit de celui fixé comme objectif. La victoire est acquise, le jeu est alors terminé.

Je n'envisage qu'une possibilité de victoire dans ce cas : si la mission est la destruction complète d'un adversaire, il doit être possible de le vaincre dans ces conditions, et uniquement s'il doit aussi nous détruire...et nous attaquer.

Pour ces raisons, je ne retiens pas ce principe comme pouvant être appliqué au RISK.

La rapidité : dans le sens où je l'ai définie, la rapidité doit être recherchée au RISK, et ce, pour deux raisons. La première est qu'il faut éviter de donner à l'adversaire le temps nécessaire à sa manœuvre et à l'acheminement de ses renforts, la seconde est le besoin absolu que l'on a d'atteindre son but avant les autres, sous peine de perdre. Pour ce faire, on ne peut compter sur la rapidité intrinsèque des pièces car leur déplacement est limité. Seul le rythme de l'offensive peut faire la différence, à condition de s'organiser pour cela.

La surprise : les possibilités de surprise existent grâce aux renforts. Ils sont obtenus par la possession de territoires et de continents, et grâce aux cartes acquises après les différentes conquêtes. Ainsi un joueur possédant douze territoires dont l'Europe et échangeant des cartes peut obtenir d'un coup jusqu'à 25 régiments, équivalent à la dotation initiale d'un jeu à cinq joueurs. Cette force librement placée et dévoilée au moment choisi, créera une surprise. Les critères retenus précédemment sont remplis, la surprise est un principe stratégique du RISK.

Le soutien mutuel : les unités ont-elles besoin d'être soutenues, peuvent-elles être appuyées ? Chaque unité est indépendante, autonome et ne peut recevoir de soutien lors d'un combat. Un pion peut rester toute une partie sur un territoire qui n'est pas convoité sans risque de dépérir. En cas d'attaque, il n'a pas moins de chance de résister qu'un autre. S'il subit une défaite, il sera éliminé, aucun autre ne viendra le protéger ou le renforcer.

Les lignes logistiques, si elles existent dans le cadre de l'économie des forces, ne sont pas vitales pour la conduite des opérations. On peut renforcer un territoire, même s'il est encerclé, par le jeu des renforts. On considère en effet que chaque territoire est autonome de ce point de vue.

Il n'y a pas de soutien mutuel au RISK.

L'attaque et la défense des communications : pour les mêmes raisons qu'exposé ci-dessus, ce principe ne peut être appliqué au RISK.

L'ordonnement : ce jeu ne prend pas en compte la disposition des pions pour le calcul des résultats. Le stratège ne pourra exercer ses talents dans ce domaine avec ce jeu.

L'économie des forces : ce principe est au cœur du RISK. Il existe une obligation : laisser un régiment par pays possédé. Rapidement, cette règle s'avère une contrainte et une grande consommatrice de forces. Il faut ensuite répartir les régiments qui restent en fonction des objectifs. La marge de manœuvre est faible pour les unités sur le plateau, un territoire de déplacement par tour, immense avec les renforts, véritable masse de manœuvre du joueur. Et à chaque tour, on observera les adversaires méditer longuement, quelques pions dans la main, se demandant s'ils doivent regrouper leurs forces au même endroit pour effectuer une offensive gagnante sur un pays ou plutôt renforcer tel autre, menacé.

La concentration des forces : cette possibilité existe, le joueur ayant, comme nous venons de le voir, le choix du positionnement de ses renforts.

La création du surnombre : la réalisation de la concentration permet-elle d'obtenir un surnombre ? L'arrivée massive d'un grand nombre d'unités sur un point s'effectue face à un adversaire soumis aux mêmes contraintes de dispersion et ne disposant pas de renforts au même instant. Il est donc possible de créer un surnombre.

Est-il exploitable ? Le mécanisme des combats limite, de manière assez réaliste, le nombre d'unités engagées : trois pour l'attaquant, deux pour le défenseur, quel que soit le nombre de pions entrés ou stationnés sur le territoire. Tant qu'un côté n'a pas éliminé l'autre, le combat continue. Si l'on considère uniquement le jet de dés, avoir dix unités ou trois est identique : seules trois sont concernées. Mais, considérant qu'il est probable, au sens mathématique du terme, qu'avec une répétition suffisante de jets de dés le nombre de fois où l'on gagne s'équilibrera avec le nombre de fois où l'on perd, avoir un surnombre permet, sauf malchance d'obtenir une victoire locale.

Le point décisif : le jeu comporte deux éléments essentiels, les territoires et les forces. S'agit-il de centres de gravités ? Pour les forces, incontestablement : la destruction des forces ennemies l'empêche de réaliser ces objectifs et nous facilite la réalisation des nôtres. Les territoires le sont aussi, et ce pour deux raisons : ils permettent de reconstituer les forces, premier centre de gravité, et ils sont les éléments constitutifs de la victoire. Le jeu est élaboré de telle façon que, à six partenaires, l'affrontement avec deux autres joueurs est obligatoire pour la conquête des continents.

La prise en compte de ces points décisifs semble primordiale pour obtenir la victoire.

Dominer l'adversaire : à la lumière des principes étudiés précédemment, cette domination semble possible. Le contrôle de points clés, une attitude offensive, un rythme soutenu, la création de surprises, une judicieuse répartition de forces, concentration et surnombre orientés vers les points décisifs doivent, correctement combinés et coordonnés, permettre de contraindre l'adversaire et l'obliger à adopter une attitude défensive, qui l'empêchera de gagner.

Est-il nécessaire d'élaborer un plan ? Très certainement. La distribution aléatoire des territoires au début du jeu crée une situation, différente d'une partie à l'autre, qui est le point de départ vers un objectif. La prise en compte des facteurs ci-dessus, y compris les missions des adversaires, est nécessaire et doit aboutir à un plan, qu'il faut réaliser.

La victoire : les différents combats victorieux permettent :

- d'éliminer physiquement les forces adverses,
- d'entamer la détermination des adversaires, éventuellement de les amener à adopter une attitude passive, voire à abandonner,
- d'empêcher les adversaires de réaliser les conquêtes nécessaires à la réalisation de leurs objectifs,
- d'aboutir à la réalisation de nos propres buts de guerre.

Tous les critères de réalisation d'une victoire stratégique sont alors réunis.

### **2.4.3 Conclusion.**

Le RISK respecte bien certains principes de stratégie. A partir de ceux-ci, on peut mener une réflexion stratégique appliquée à un jeu. Il faut ensuite compter sur la chance. Les dés, *aléa* en latin, représentent alors le frottement, la friction de la bataille, mis en lumière par Clausewitz.

Les trois jeux examinés doivent maintenant être confrontés, entre eux et avec les systèmes stratégiques de nos trois auteurs pour déterminer auquel ils s'apparentent.

## **2.5. RAPPORT DES JEUX A LA STRATEGIE.**

### **2.5.1 Comparaison.**

	<b>Sun Zi</b>	<b>Clause witz</b>	<b>Castex</b>	<b>GO</b>	<b>Echecs</b>	<b>RISK</b>
<b>Terrain</b>	X			X	X	X
<b>Offensive</b>	X	X	X		X	X
<b>Défensive</b>	X	X	X		X	
<b>Rapidité</b>	X		X	X	X	X
<b>Surprise</b>	X	X	X		X	X
<b>Soutien mutuel</b>	X			X	X	
<b>Attaque communications</b>			X	X		
<b>Ordonnancement</b>	X			X	X	
<b>Economie des forces</b>	X	X	X	X		X
<b>Concentration des forces</b>		X	X		X	X
<b>Surnombre</b>	X	X		X		X
<b>Point décisif</b>		X		X	X	X
<b>Dominer</b>	X	X	X	X	X	X
<b>Victoire</b>		X			X	X

Sur les quatorze critères, il faut confronter chaque jeu et chaque auteur pour déterminer ceux qui sont similaires ( à gauche) et ceux qui ne le sont pas ( à droite).

Go : Sun Zi 9/5 ; Clausewitz 4/10 ; Castex 5/9.

Echecs : Sun Zi 9/5 ; Clausewitz 8/6 ; Castex 6/8.

RISK : Sun Zi 8/6 ; Clausewitz 11/3 ; Castex 6/8.

## 2.5.2 Analyse

### a) Résultats de l'étude.

Si le jeu de go est très similaire à la stratégie de Sun Zi, les échecs ne se démarquent pas vraiment et adoptent de nombreux principes stratégiques de nos auteurs. Le RISK, lui, est très marqué par Clausewitz, ce qui n'est pas surprenant, la référence à Napoléon étant constante dans ce jeu.

Je constate donc que jouer aux jeux choisis nécessite l'application de principes stratégiques. Le go est représentatif de la pensée orientale dont l'emblème, au moins dans ce mémoire, est Sun Zi. Le RISK est plus proche de Clausewitz et d'un mode de raisonnement occidental. Les échecs sont plus complets et plus universels. L'histoire de ce jeu montre qu'il a subi une double influence, orientale et occidentale.

En ce qui concerne les auteurs, l'amiral Castex a une pensée originale qui se rencontre peu dans ces jeux. Par contre, les principes relevés chez Sun Zi se retrouvent majoritaires dans les trois activités.

### b) Apprentissage du stratège.

J'avais évoqué en introduction l'intérêt pédagogique du jeu. L'apprenti stratège ou le chef militaire, a-t-il intérêt à jouer pour s'améliorer ?

Pascal Reyssset a montré <sup>45</sup> la possibilité de « simuler » un affrontement militaire sur un go-ban : utilisation de l'espace, conquête des points clés, établissement de points d'appui. Le schéma de certaines batailles peut être reporté intégralement sur le plateau. En outre, muni de la grille d'analyse établie ci-dessus, il est possible, au cours d'une partie de chercher à se concentrer sur tel ou tel principe.

J'ai également montré la nécessité dans ces trois jeux de concevoir une manœuvre globale, de chercher à l'appliquer en bloquant celle de l'adversaire, définition du principe de domination de l'adversaire. Les autres principes concourent, chacun à leur manière, à la réalisation de cette domination.

S'exercer à anticiper l'action, à concevoir des manœuvres complexes prenant en compte de multiples aspects, aiguïser son habileté, sa volonté, son attention en les confrontant à un adversaire réel ne peut qu'être profitable à quelqu'un qui aura un jour ou l'autre à exercer ses talents dans le champ réel, avec la mise en jeu de vies humaines.

---

<sup>45</sup> P. Reyssset. Le go aux sources de l'avenir. p.147.

## **CONCLUSION.**

L'analyse stratégique peut s'appliquer à certains jeux, et le stratège peut en tirer profit. En tant que combattant, l'étude des auteurs classiques que j'ai menée m'aura beaucoup apporté : connaissances, réflexion, effort de synthèse de notions complexes. L'étude recommandée par Sun Zi aux généraux aura trouvé là un début.

L'application concrète de cette recherche à une étude de jeux a permis de la valider et d'en avoir une approche plus critique. Chaque époque, chaque civilisation génère son approche de la guerre. Le système stratégique qui en découle reflète ces influences. De la même façon, chaque civilisation développe ses propres jeux et en particulier, ses jeux de stratégie. Leur étude, et la confrontation avec la pensée stratégique valide l'adéquation de ce postulat et permet simultanément de prendre conscience qu'il n'y a pas de système absolu.

La recherche stratégique, en temps que quête de recette magique et universelle serait-elle alors vouée à un échec certain ? Très certainement. La guerre ne se plie pas aux lois naturelles absolues qu'une approche trop scientifique pourrait laisser entrevoir. La raison en est fort simple et Raymond Aron l'a démontré avant moi : la guerre est une activité humaine, et l'affrontement de deux volontés, de deux cultures, de deux vies ne peut être mis en équation.

L'étude est-elle donc vaine ? Non, car comme l'indiquait Sun Zi, mais aussi les grecs anciens, γνώθι σεαυτον, connais-toi toi-même. L'étude permet d'enrichir sa propre expérience et de mieux se connaître, afin de combattre ses faiblesses, plus mortelles que les forces de l'ennemi.

Ce mémoire est une étape sur ce long chemin.

## ANNEXE A

PRINCIPE	DEFINITION
Le terrain	Possibilités de déploiement et de points clés
L'offensive	Aptitude à faire basculer une situation et à obtenir le succès.
La défensive	Aptitude à préserver et à obtenir le succès.
La rapidité	Capacité à éliminer les temps morts et à imposer son rythme.
La surprise	Possibilité de créer une situation avantageuse à partir d'une image banale.
Le soutien mutuel	Besoin en lignes logistiques, appui entre unités et possibilités de mouvement
L'attaque et la défense des communications	Possibilités de coupure et d'isolement des unités adverses, et moyen de défendre les lignes de soutien.
L'ordonnancement	Ranger son armée convenablement selon les circonstances.
L'économie des forces	Possibilité de préservation des forces et de les répartir judicieusement.
La concentration des forces	Possibilité de rassembler au même endroit et au même moment les forces.
La création du surnombre	Possibilité d'avoir plus de forces au même endroit que l'adversaire.
Le point décisif.	Existence de centre de gravité ou point décisif
Dominer l'adversaire	Elaboration et réalisation d'un plan, d'une manœuvre qui contraindra l'adversaire.
La victoire	Possibilité d'influence physique, morale et de provoquer l'abandon des plans. L'enchaînement des victoires provoque la victoire finale.

## ANNEXE B

### BIBLIOGRAPHIE

- Raymond Aron Penser la guerre, Clausewitz. Tome I, L'âge européen  
Tome II, l'âge planétaire  
Editions Gallimard 1976.
- Raoul Castex Théories stratégiques  
Tome I : généralités sur la stratégie  
Tome II : la manœuvre stratégique  
Tome III : les facteurs externes de la stratégie  
Tome IV : les facteurs internes de la stratégie.  
Tome V : la mer contre la terre  
Tome VI : mélanges stratégiques  
Tome VII : fragments stratégiques  
Economica et Institut de Stratégie Comparée, 1997.
- Gérard Chaliand Anthologie mondiale de la stratégie.  
Editions Robert Laffont, 1990.
- Carl von Clausewitz De la guerre.  
Edition abrégée et présentée par Gérard Chaliand,  
traduction de Laurent Murawiec.  
Librairie académique Perrin, 1999.
- Hervé Coutau-Bégarie Traité de stratégie.  
Economica, 1999.
- Pascal Reysset Le go aux sources de l'avenir.  
Editions Chiron, 1992.
- Sun Tzu L'art de la guerre.  
Traduit du chinois par le père Amiot.  
Editions Mille et une nuits, 1996.