

SERIOUS GAMES FORUM



2^{ème} FORUM DES SERIOUS GAMES ET DU WARGAMING

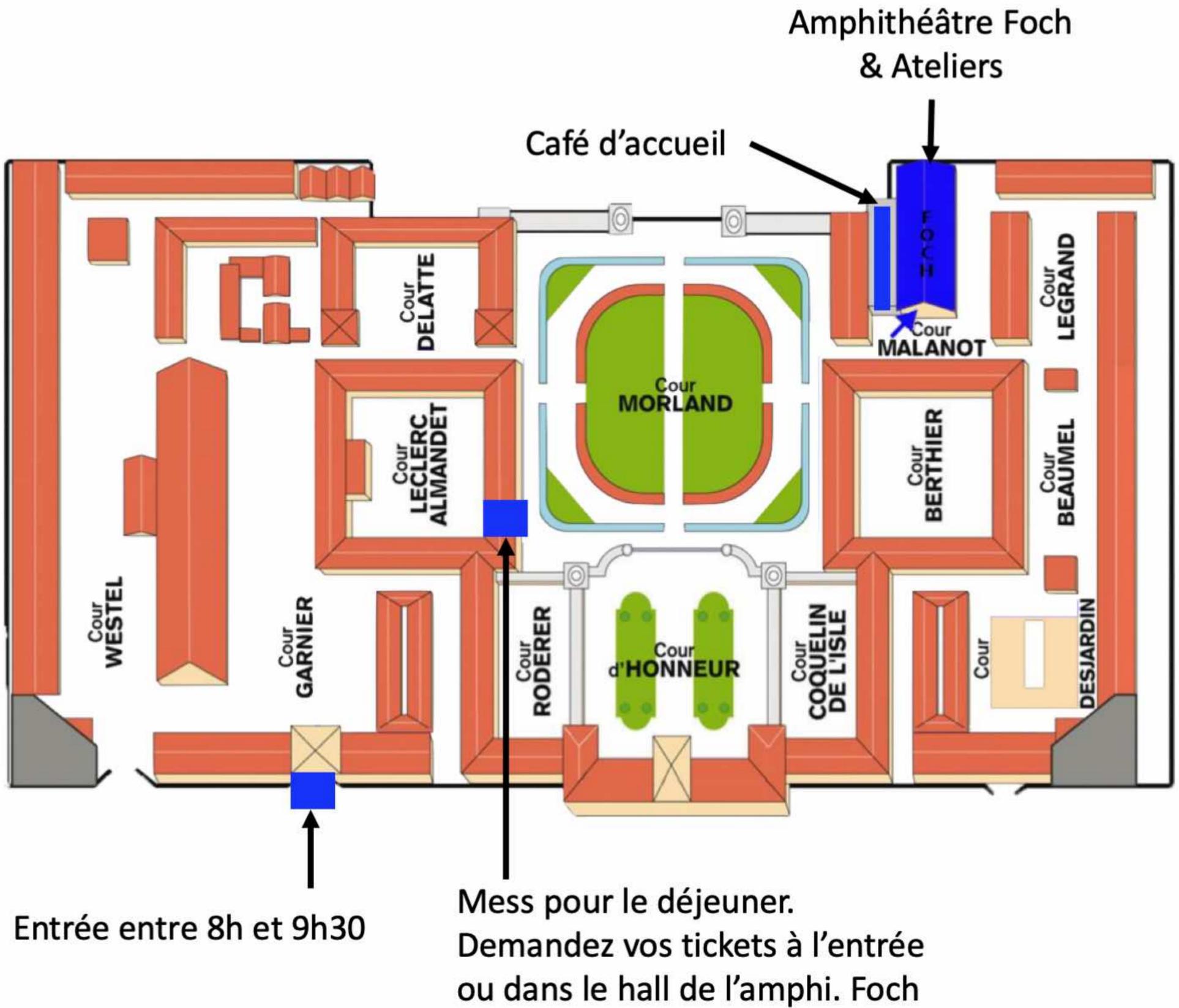
Lundi 27 janvier 2020
ECOLE MILITAIRE, PARIS

GUIDE



Un événement
Serious Games Network France

PLAN & CONTACTS



1 Place Joffre, 75007 PARIS
Métro : Ligne 8, Ecole Militaire,
Bus : n° 28, 80, 82, 87, 92, Ecole
Militaire



Patrick Ruestchmann - 06 79 30 88 21
Enguerrand Ducourtil - 06 35 18 75 77

PROGRAMME

08:30 / **Accueil-Café** à l'Espace Joffre (à côté de l'Amphithéâtre Foch)

9:30 – 12:15

Amphithéâtre Foch

09:30 / **Ouverture du Forum**, Patrick Ruestchmann

09:45 / **Regards croisés : opportunités de l'usage des jeux**

- Sébastien de Peyret, Caroline Brandao

10:15 / **Comprendre la dynamique des conflits par le jeu**

- Matthew B. Caffrey*

10:45 / **Cyber gaming**

- Sarah Grand-Clement, James M. Black*

11:15 / **Regards croisés : parler des jeux à vos institutions**

- Pierre Razoux, Christophe Maresca, Arnaud de Peretti

11:45 / **Un réseau pour le wargaming**

- Ivanka Barzachka*

* intervention en anglais

12:15 – 13:30

Déjeuner au mess (si ticket préalablement acheté) ou libre (prévoir temps de retour)

13:30 – 18:30

13:30 / **Ateliers** cf page 3-4

Salles sous Foch

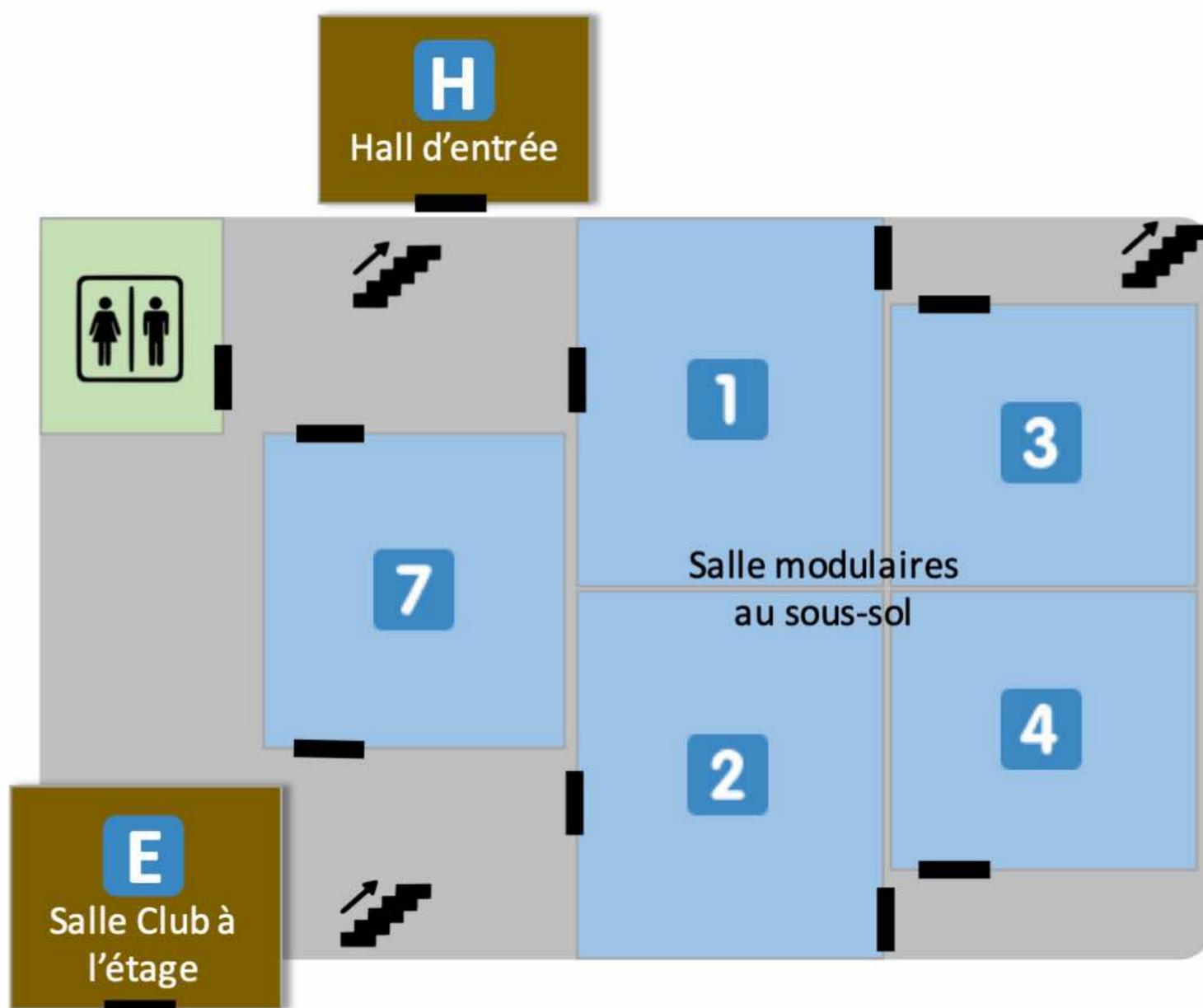
17:30 / **Résultats du Gaming Hackathon**

Amphithéâtre Foch

18:30 / **Clôture**

ATELIERS

- Les ateliers se déroulent de **13:30 à 17:15** dans les **Salles Modulaires au sous-sol** de l'Amphithéâtre Foch.
- Chaque salle est repérée par un numéro sur les portes.
- L'atelier **4** a lieu **deux fois**.
- L'atelier **H** a lieu **en continu**, dans le hall de Foch.



Exercice Cyber Sécurité

1

Enseigner la stratégie par le jeu

2

Jeux de stratégie en santé

3

Concevoir des jeux

4

Megagame CyberWar

7

Digital Learning

H

ATELIERS

Cyber Sécurité

1

🕒 13:30 / 17:17

sous-sol

Deux activités en parallèle durant l'atelier : Exercice de simulation d'attaques avec Luc Mensah et *Hacklihood*, jeu de plateau avec David Noury (plusieurs sessions pour *Hacklihood*). *Atelier adapté au nombre de participants.*

Enseigner la stratégie par le jeu

2

🕒 13:30 / 17:15

sous-sol

Retour d'expérience par Philippe Lépinard puis sessions de jeux en parallèle avec Enguerrand Ducourtil, Sébastien de Peyret, Pierre Razoux, Patrick Ruestchmann
Jeux : *FITNA (Moyen-Orient, 8 joueurs)*, *KRISIS (maintien de l'ordre, 16 joueurs)*, *Resilience (gestion de crises, 2 x 4 joueurs)*, *Armageddon War (Moyen-Orient, 16 joueurs)*, *Urban Operations (Guerre urbaine, 4 joueurs)*

Jeux de stratégie en Santé

3

🕒 13:30 / 17:15

sous-sol

Introduction et animation par Sarah Grand-Clement et James Black.
Intervention en fin d'atelier de Didier Ambroise sur le CyberCamp Santé.
Jeu : *Pandémie – traiter la question de la résistance aux antibiotiques*
Atelier adapté au nombre de participants.

Concevoir des jeux

4

🕒 13:30 / 15:15
15:30 / 17:15

sous-sol

Pascal Bernard, comprendre les ressorts de la conception, exemples.
Deux sessions consécutives pour cet atelier.
Atelier adapté au nombre de participants.

Megagame CyberWar

7

🕒 13:30 / 17:15

sous-sol

David Delbarre : une Cyber-guerre mondiale entre grandes puissances, et pas seulement des Etats-Nations.
Atelier adapté au nombre de participants.

Digital Learning

H

🕒 en continu de
13:30 / 17:15

Hall Foch

Présentation d'outils de formation utilisant des serious games avec My-Serious-Game

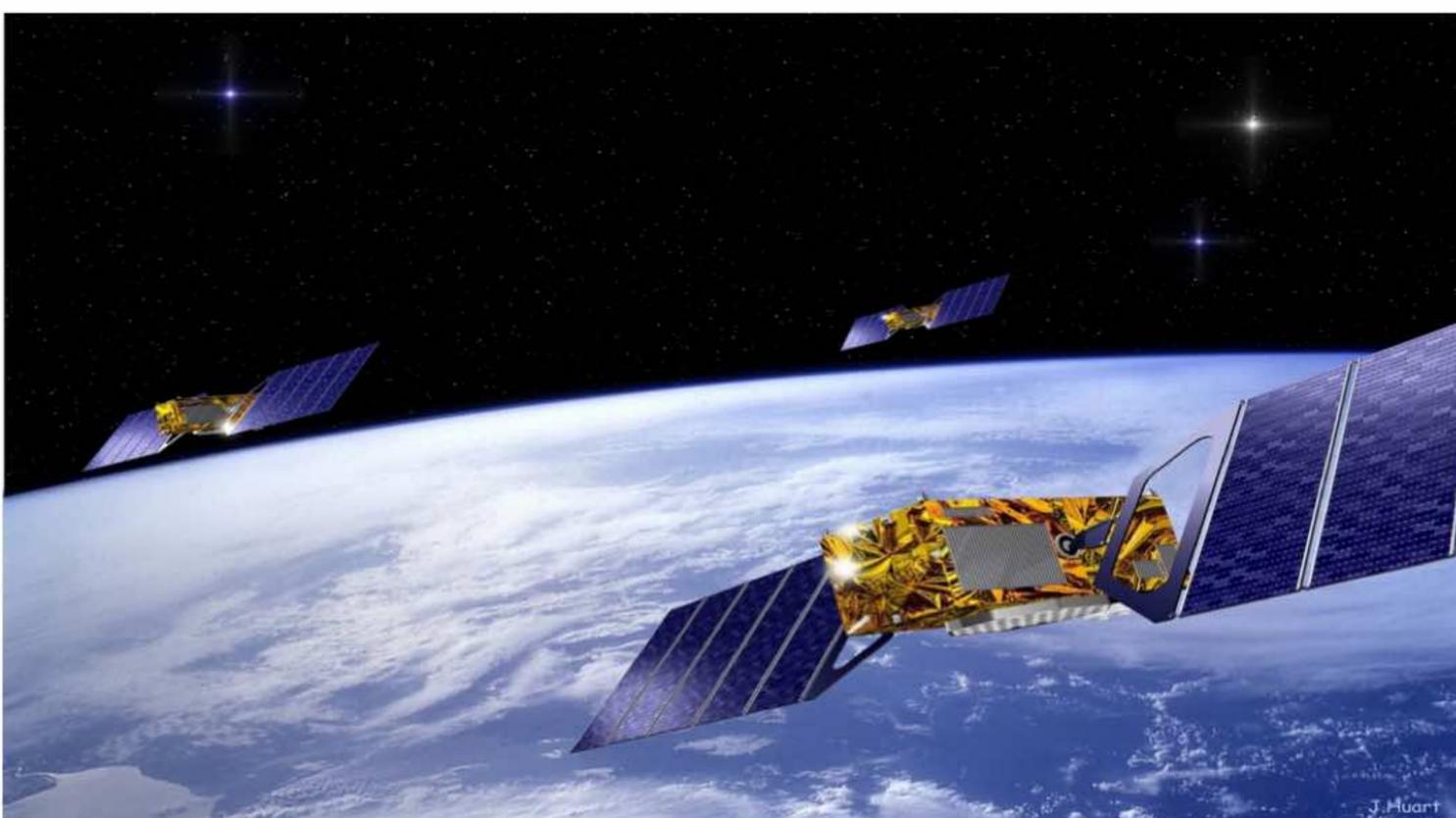
Un **gaming hackathon** ? L'idée est simple : concevoir un jeu sur un thème proposé à des étudiants.

Suivies par Antoine Bourguilleau, des équipes d'étudiants du Master 2 « Expertise des conflits armés » de l'Institut Guerre et Paix en Sorbonne (Paris I Panthéon-Sorbonne) concevront des jeux sur le thème de l'Espace et ses enjeux pour les Etats, les acteurs de l'économie et les citoyens.

L'espace, nouveau domaine de la concurrence économique, de la surveillance et la captation de données. L'espace, nouveau lieu d'affrontement et d'affirmation des superpuissances...

La ministre des Armées annonçait le 25 juillet 2020 à l'occasion de la création du Commandement de l'espace au sein de l'armée de l'air : « *Disposer d'une défense spatiale renforcée est absolument essentiel : c'est notre liberté d'appréciation, d'accès et d'action dans l'espace qui est en jeu* ».

Les jeux seront présentés lors la plénière de **17:30** à l'Amphithéâtre Foch, devant un jury.



INTERVENANTS

Barzashka, Ivanka – Fondatrice et co-directrice de King's Wargaming Network, King's College London, Ivanka est chercheur-associée au Centre for Science and Security Studies. Elle y travaille sur les risques nucléaires et l'impact des technologies en utilisant le wargaming stratégique et différents types de modélisation. Elle a travaillé à établir des processus de conception de jeux pour la UK Defence Academy en 2017 et 2018.

Black, James M. – Analyste-Senior dans le programme de recherche Défense, Security and Infrastructure pour RAND Europe, James travaille particulièrement sur la prise de décision géopolitique et stratégique dans des contextes de fortes incertitudes. L'usage des jeux au niveau stratégique est une des pistes de ces recherches.

Bernard, Pascal – Diplômé d'architecture (ESA), Pascal est un auteur de jeux et game designer depuis 1997. Il enseigne en Game design classique, histoire des jeux, licence, création d'univers, création de jeux de plateau à Supinfogame depuis 2012, à Hetic, Supélec, Pôle 3D et E-artsup. Pascal a publié une cinquantaine de jeux de société et de jeux vidéo. Ses créations traitent de jeux d'histoire comme Montjoie!, Renaissance, Heroes du monde, Time of legends Joan of arc, Heroes of Normandy, Opération Commando Pegasus Bridge et Operation Commando Sainte-Mère-Eglise, mais aussi des licences comme Tintin, le petit Nicolas, Arthur et les Minimoys, Astérix, Risk, XIII, Les Lapins crétins.

Bourguillau, Antoine – Traducteur en français de John Keegan et de Paul Kennedy ainsi que de la règle *Strategos* du Pr. Phil Sabin, Antoine est collaborateur régulier de la revue *VaeVictis*. Il joue aux wargames depuis trente ans et est l'auteur d'un mémoire de Master 2 à l'université de Paris I sur l'histoire et la pertinence de l'utilisation du wargame comme outil de recherche et de prospection.

Brando, Caroline – Caroline est Responsable du Pôle Droit International Humanitaire (DIH) à la Croix-Rouge française. En dehors des missions de terrain avec le Mouvement International de la Croix-Rouge et du Croissant-Rouge, elle enseigne le droit des conflits armés en France et à l'étranger. Diplômée de l'Université de Montréal au Canada et de l'Institut Universitaire Kurt Bösh en Suisse, elle a mené des recherches scientifiques sur les nouvelles technologies de l'armement au sein de l'Université Paris-Ouest-Nanterre-la-Défense et à l'Institut de recherche stratégique de l'École militaire jusqu'en 2015.

INTERVENANTS

Caffrey, Matthew B. – Initiateur et chairman de la conférence wargaming Connections US depuis 1993, Matthew occupe depuis plusieurs années différents postes pour l’Air Force Research Lab (aujourd’hui Lead, Future Analytical Science and Technology Wargames). Entre 2011 et 2016, il a été le coordonnateur wargaming pour l’Air Force Material Command. Son dernier ouvrage est *On Wargaming* (U.S. Naval War College).

De Peretti, Arnaud – Le Lieutenant-colonel de Peretti totalise 23 ans de service dans l’armée de Terre dont 8 au sein de la Légion étrangère. Officier de liaison interarmées à la Defence Academy (UK) pendant 3 ans, il sert à présent au Centre de planification et de conduite des opérations comme officier traitant (Proche et Moyen-Orient). Il a découvert le wargame à l’âge de 15 ans et a conçu un premier jeu sur la bataille de Normandie. Il travaille actuellement sur un projet la guerre de cent ans.

De Peyret, Sébastien – Officier d’infanterie, le Colonel Sébastien de Peyret a une expérience complète dans les domaines de la formation et de l’entraînement. Il a très tôt employé le jeu comme support pour faire assimiler à des stagiaires des savoir-faire ou des connaissances souvent complexes. Il a complété ses réflexions lors de la publication du jeu *Urban Operations*, dédié à un public de joueurs autant qu’à la formation continue des experts en combat urbain. Le colonel de Peyret a régulièrement employé le jeu de guerre en appui de ses travaux, lorsqu’il était responsable du laboratoire du combat Scorpion (2015-2019). Affecté à l’état-major de l’armée de Terre il est responsable du Battle Lab Terre, chargé de l’innovation ouverte technico-opérationnelle pour l’armée de Terre.

Delbarre, David – Passionné de wargames depuis plus de 40 ans, David est professeur en simulations stratégiques des conflits à Sciences Po Lille. Fêru d’histoire militaire, ses thèmes de prédilection sont le premier empire et la première guerre mondiale. Son objectif actuel est de promouvoir la pratique du wargame en France. David travaille sur plusieurs projets dont le Megame CyberWar.

Ducroutil, Enguerrand – Enguerrand est le directeur de Pytharec S.A.R.L., une société concevant des serious games et méthodes de formation innovantes. Il est président de l’Association pour la recherche sur l’Époque Contemporaine (AREC-Histoire) qui organise des Wargames pour le monde de la recherche et en partenariat avec l’Armée de Terre. Il est secrétaire de Serious Games Network-France.

INTERVENANTS

Grand-Clément, Sarah – Au sein de Defense, Security and Infrastructure chez RAND Europe, Sarah est analyste. Son travail porte sur tous les secteurs de la sécurité, dont le contre-terrorisme et la contre-radicalisation, les politiques de défense, la sécurité Européenne... Elle est expérimentée dans l'application de méthodologie de création de scénarios et de jeu.

Lépinard, Philippe – Après 23 ans comme pilote d'hélicoptère militaire dans l'armée de Terre, dont la moitié dans le domaine de la formation par la simulation et la numérisation des forces terrestres, Philippe rejoint en 2015 l'Université Paris-Est Créteil (UPEC) comme enseignant-chercheur en sciences de gestion (spécialité systèmes d'information). Ses activités traitent de la ludopédagogie, du management des systèmes d'information et de l'infovalorisation. Il est directeur délégué à la transformation pédagogique de la faculté de sciences économiques et gestion de l'UPEC et participe à plusieurs organisations scientifiques et professionnelles liées à la transformation pédagogique et à la ludopédagogie.

Maresca, Christophe – Chef des opérations de gendarmerie pour la Région Ile-de-France, le Colonel Christophe Maresca est officier de gendarmerie spécialisé dans le maintien de l'ordre. Il fut Commandant de compagnie de gendarmerie départementale au nord de Paris durant la période des émeutes urbaines de 2005 et 2007 après avoir commandé le Groupement de Gendarmerie Mobile des Pyrénées de 2012 à 2016. Il anime depuis deux ans un séminaire sur le maintien de l'ordre à l'université de Toulouse Capitole.

Mensah, Luc – Directeur technique de l'unité CyberSécurité pour ISE Systems où il pilote notamment des exercices, des plans stratégiques sécurité. Luc est ingénieur titulaire d'un Exec Mastère HEC et travaille depuis près de 20 ans dans la gestion de la sécurité informatique (technique et gouvernance). Il s'intéresse plus particulièrement à l'économie de la connaissance et à la technologie comme vecteur de diffusion de cette connaissance.

Noury, David – Consultant en Cybersécurité depuis plus de 10 ans, David est spécialisé dans les systèmes de détection des incidents de sécurité pour les entreprises et organismes publiques. Lors de travaux sur les risques cyber, sa passion pour les jeux de société l'amène à imaginer *Hacklihood*, permettant de faire comprendre les concepts de la cybersécurité et les rendre concrets. David s'inspire de ses expériences de cas réels pour les traduire en mécanismes de jeu.

INTERVENANTS

Raffray, Meriadec – Journaliste, spécialiste de politique internationale et des questions de défense, Mériadec collabore à la presse quotidienne, à des revues spécialisées, avec les chaînes TV d'info et dirige une matinale de radio. Il enseigne le journalisme à la Sorbonne.

Razoux, Pierre – Directeur de recherche à l'IRSEM, Pierre dirige le pôle « Questions régionales Nord ». Il a dirigé le programme « Afrique du Nord / Moyen-Orient » au Collège de Défense de l'OTAN après avoir été chargé de missions à la Délégation aux Affaires Stratégiques et avoir servi trois ans au sein de la division politique du Ministère de la Défense britannique. Ancien auditeur de la 67^e session nationale de l'IHEDN, il est expert du Proche et du Moyen-Orient, spécialiste des conflits contemporains, il écrit pour la presse internationale, enseigne à Science Po Paris, à l'École de Guerre et s'exprime régulièrement dans les médias. Il est l'auteur de nombreux ouvrages dont *La guerre Iran-Irak – Première guerre du Golfe* (Perrin) et concepteur du jeu *FITNA* (Nuts!).

Ruestchmann, Patrick – Patrick intervient sur le champ des politiques publiques numériques. Son parcours croise des expériences dans la recherche appliquée en intelligence artificielle, l'open data, les services numériques aux citoyens dans les sphères privées et publiques (notamment dans différents services de l'Etat). Il conçoit des jeux et anime des sessions dans le cadre de la modélisation de systèmes complexes auprès d'organisations comme le Ministère des Armées, le SGDSN, le Service Nationale Universel, des universités et écoles... Il participe régulièrement à des revues françaises et étrangères (Revue de Défense Nationale, C3i, VaeVictis...). Il est à l'initiative de l'association Serious Games Network-France qu'il préside. Patrick est auditeur de l'IHEDN, 68^e session nationale Politique de Défense.

SOUTIENS ET PARTENAIRES

NOS SOUTIENS ET PARTENAIRES



LES JEUNES
IHEDN

croix-rouge française



ILERI
L'ÉCOLE DES RELATIONS INTERNATIONALES
A PARIS DEPUIS 1948



MY-SERIOUS-GAME



Découvrez aussi **Connections Wargaming Conference US** et **Connections UK**

et votre hub pour les serious games et le wargaming en France :

www.seriousgamesnetwork.fr

Un événement Serious Games Network France

