

# **Distributed Wargaming for a COVID-19 World**

## **A Best Practices Guide for Distributed Wargaming**

### **(STO-TR-SAS-170)**

## **Executive Summary**

Beginning in March of 2019, the COVID-19 pandemic caused a shift in how wargaming was conducted across the member nations of the NATO alliance. The physical distancing requirements meant that wargames now had to adapt away from their normal in-person or “face-to-face” norm to a model where the participants were distributed and taking part from any location as long as an internet connection and appropriate software tools were used.

Conducting a wargame where the participants are not all at the same location is not a new concept. Playing games by mail (and now e-mail), for example, has been going on for years but the pandemic caused an enormous shift amongst practitioners to discover tools and create techniques for continuing the gaming in this new and unfamiliar COVID-19 constrained world.

SAS-170 was established in recognition of this significant development in the wargaming community. NATO and the member nations have long understood the value of wargaming and SAS-170’s goal was to help ensure that the benefits of professional gaming could continue despite the restrictions on participants’ physical presence. Use of and, especially, interest in Distributed Wargaming (DW) techniques exploded immediately after the physical distancing requirements were imposed in early 2020. Rapid progress was made by the professional wargaming community to develop wargames suitable for a distributed environment. A great deal was learned about the tools and techniques that were needed and of the differences between running games in a distributed fashion compared to the traditional, familiar, in-person approaches.

SAS-170 was established in early 2021 to consolidate the knowledge that had been gained by professional wargamers across the alliance and identify best practices so that other practitioners could, themselves, benefit from that knowledge. To speed the process of collecting these best practices, SAS-170 was set up as a Specialist Team (ST) with a 1 year mandate. 24 members representing 8 countries and 4 NATO organisations came together to plan the project, collect the data, and generate the final SAS-170 product: a NATO best practices guide for distributed wargaming.

The SAS-170 membership included many highly experienced wargamers who collectively applied their knowledge and experience to create a framework within which to articulate DW best practices. This framework was based upon four domains describing all aspects of DW:

- 1) Communications;
- 2) Environment (Wargaming play space);
- 3) Control (of the wargame); and
- 4) Engagement (of wargame participants).

SAS-170 used this framework to develop two survey instruments that were used to collect best practices ideas from wargaming practitioners across NATO through 1) An online survey; and 2) A series of limited

attendance<sup>1</sup> online workshops. The data collected was vetted by SAS-170 members and mapped into all the sub-elements of the DW framework. Once mapped, the best practices ideas were extracted using the expert judgement of the SAS-170 members and then written up in the form of the DW Best Practices Guidebook. As wargaming (distributed or not) is an extremely varied endeavour, the best practices data also indicated the trade-offs that a game designer must consider and so the Guidebook also includes information about the benefits and pitfalls of the various elements of DW. The Guidebook is intended as a practical reference and therefore does not attempt to delve into great detail on any topic nor is it intended as a text for beginning wargamers. However, it does include a section on why wargaming has value as this sets the stage for the subsequent sections providing practical guidance for DW design and then the best practices themselves.

---

<sup>1</sup> Two or three wargaming practitioners attended each workshop plus two or three SAS-170 members. The small number allowed for a better discussion of the survey questions.

# **Jeu de guerre réparti dans un monde marqué par le COVID-19 : guide des meilleures pratiques de jeu de guerre réparti (STO-TR-SAS-170)**

## **Synthèse**

À compter du mois de mars 2019, la pandémie de COVID-19 a modifié la façon dont les jeux de guerre étaient menés dans les pays membres de l'Alliance de l'OTAN. En raison des exigences de distanciation physique, les jeux de guerre ont dû abandonner leur forme habituelle en présentiel ou « face à face » pour un modèle dans lequel les participants étaient répartis et participaient depuis n'importe quel endroit, du moment qu'ils disposaient d'une connexion internet et d'outils logiciels appropriés.

Mener un jeu de guerre dans lequel les participants ne se trouvent pas tous au même endroit n'est pas un concept nouveau. Les jeux par correspondance (et désormais par e-mail), par exemple, existent depuis des années, mais la pandémie a entraîné un changement considérable parmi les praticiens, qui ont alors découvert des outils et créé des techniques pour continuer à jouer dans ce monde nouveau et inconnu, limité par le COVID-19.

Le SAS-170 a été créé du fait de cette évolution significative au sein de la communauté des jeux de guerre. L'OTAN et les pays membres ont compris depuis longtemps la valeur des jeux de guerre et le but du SAS-170 était de contribuer à maintenir les avantages du jeu professionnel malgré les restrictions sur la présence physique des participants. L'utilisation et, en particulier, l'intérêt porté aux techniques de jeu de guerre réparti (DW), ont explosé immédiatement après la mise en place des exigences de distanciation physique début 2020. La communauté professionnelle du jeu de guerre a rapidement développé des jeux de guerre adaptés à un environnement réparti. On a beaucoup appris sur les outils et les techniques nécessaires et sur les différences entre les jeux menés de manière répartie et ceux appliquant les approches traditionnelles, familières, en présentiel.

Le SAS-170 a été créé début 2021 pour consolider les connaissances acquises par les joueurs professionnels au sein de l'Alliance et identifier les meilleures pratiques, afin que d'autres praticiens puissent bénéficier de ces connaissances. Pour accélérer le processus de collecte de ces meilleures pratiques, le SAS-170 a pris la forme d'une équipe spécialisée (ST) bénéficiant d'un mandat d'un an. Vingt-quatre membres représentant huit pays et quatre organisations de l'OTAN se sont réunis pour planifier le projet, collecter les données et générer le produit final du SAS-170 : un guide des meilleures pratiques de l'OTAN pour les jeux de guerre répartis.

Parmi les membres du SAS-170 figuraient de nombreux praticiens chevronnés des jeux militaires, qui ont collectivement appliqué leurs connaissances et leur expérience pour créer un cadre dans lequel articuler les meilleures pratiques de DW. Ce cadre reposait sur quatre domaines décrivant tous les aspects du DW :

- 1) Communications.
- 2) Environnement (espace du jeu de guerre).
- 3) Contrôle (du jeu de guerre).
- 4) Engagement (des participants au jeu de guerre).

Le SAS-170 a utilisé ce cadre pour élaborer deux instruments d'enquête qui ont été utilisés pour recueillir les idées de meilleures pratiques auprès de praticiens du jeu de guerre au sein de l'OTAN, par le biais 1) d'une enquête en ligne ; et 2) d'une série de séminaires en ligne à participation limitée<sup>2</sup>. Les données collectées ont été validées par les membres du SAS-170 et intégrées dans tous les sous-éléments du cadre du DW. Les idées de bonnes pratiques ont ensuite été extraites à l'aide du jugement expert des membres du SAS-170, puis rédigées sous la forme du Guide des meilleures pratiques de jeu de guerre réparti. Comme le jeu de guerre (réparti ou non) est extrêmement varié, les données sur les meilleures pratiques indiquent également les compromis qu'un concepteur de jeu doit envisager et, par conséquent, le Guide inclut des informations sur les avantages et les inconvénients des différents éléments du DW. Le Guide est destiné à servir de référence pratique et n'a donc pas pour but d'entrer dans les détails d'un sujet ou de servir d'introduction pour les praticiens débutants. Cependant, il explique pourquoi le jeu de guerre a de la valeur, car cela établit le contexte pour la suite, qui fournit des conseils pratiques de conception des DW, puis les meilleures pratiques elles-mêmes.

---

<sup>2</sup> Deux ou trois praticiens de jeux de guerre ont participé à chaque séminaire, plus deux ou trois membres du SAS-170. Ce petit nombre a permis une meilleure discussion des questions de l'enquête.