



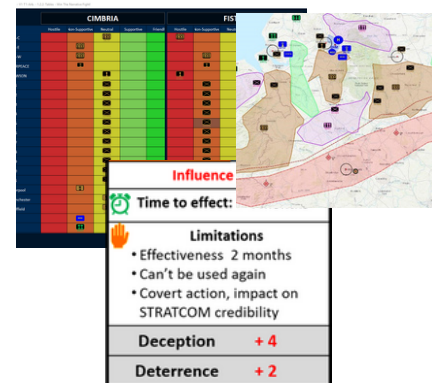
## Win the Narrative Fight! (WNF!)

Fiche outil/WNF/V6/30-06-25

### Son but & son organisation

#### ► BUT

- Développer le volet influence aux niveaux politique, stratégique et opératif de la manœuvre de la force
- Bâtir son narratif
- Sélectionner les auditoires à cibler
- Définir et tester les effets des actions immatérielles sur le comportement des auditoires
- Entraîner les opérationnels à la cohérence d'ensemble : narratif, stratégie d'influence...



#### ► MOYENS

- **Application numérisée** dédiée au serious game (WNF) pour représenter les acteurs dans leur environnement (cartes des capacités d'influence, matrice de positionnement des auditoires, interfaces diverses...)
- **Application MaïeutiQ**, permettant de soumettre à un groupe allant jusqu'à **40 personnes** un jeu de questions préparées et ciblées visant à capter le savoir, la vision, la créativité et l'appréciation
- Une équipe de spécialistes en **opérations militaires** et **d'influence** accompagnée d'animateurs en intelligence collective

#### ► PHASAGE

Un « *serious game* » comprend trois phases distinctes que sont :

- la **préparation** pouvant durer plusieurs semaines
- la **conduite** du jeu et la gestion du groupe sont assurées par l'animateur
- la **restitution** des résultats

#### ► ADAPTABILITE

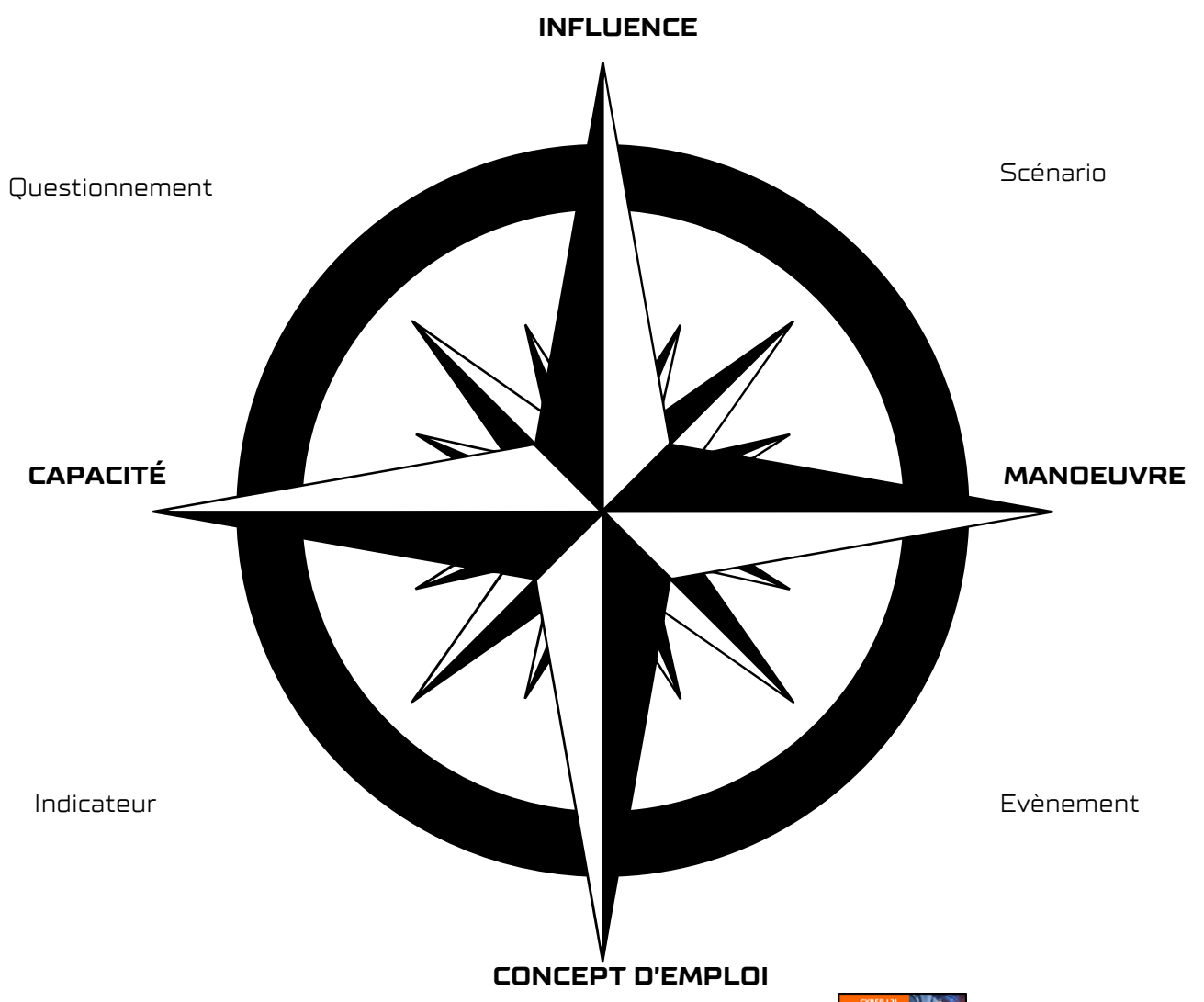
- Plus l'objet est modélisé, plus le champ de la réflexion est orienté précisément
- Moins l'objet de l'étude est modélisé, plus le champ des réflexions est ouvert



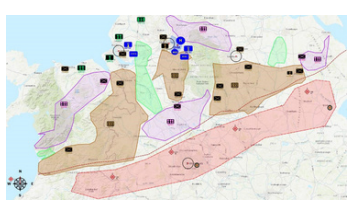
# Win the Narrative Fight! (WNF!)

Fiche outil/WNF/V6/30-06-25

## Son champ d'action



	CMRBA	RISM
...	...	...



**CYBER L2I**  
[1 Avatar]

**Influence 1 TA**

**Time to effect:** > 4 months

**Limitations**

- Effectiveness 2 months
- Can't be used again
- Covert action, impact on STRATCOM credibility

Deception	+4
Deterrence	+2
Neutralization	+1
Reassurance	+3



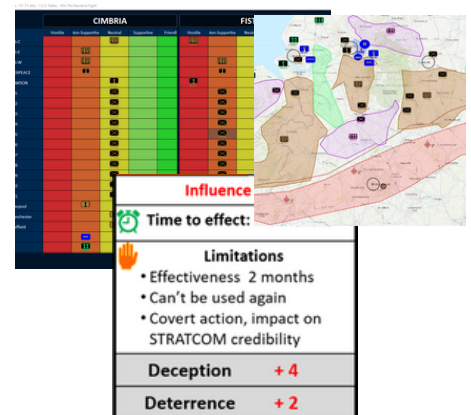
## Win the Narrative Fight! (WNF!)

Fiche outil/WNF/V7 ENG/30-06-25

### Goal & organisation

#### ▶ GOAL

- Develop an influence maneuver at political, strategic and operative level
- Build a narrative
- Select targeted audiences
- Define and test during sequences, immaterial actions and effects on behavior
- Prepare operators to practice decision-making



#### ▶ MEANS

- **Digital app** for serious game (WNF) to represent various actors in their environment [capacity cards, positioning matrix, numerous interfaces,...]
- **MaïeutiQ app**, for a group up to 40 persons following a questionnaire to capture a knowledge, a vision, creativity.
- A team of **military specialists** and **facilitators** in collective work

#### ▶ PHASAGE

A « *serious game* » is composed of three different parts :

- The **preparation**, that could last a few weeks
- The **game's execution** and group management are handled by the facilitator
- The **report** delivery

#### ▶ ADAPTABILITY

- The more the object is modelised, the more the reflexion is precisely directed
- The less the object studied is modelised, the more the reflexion is widen

