

Extrait du Spyworld Actu

<https://www.spyworld-actu.com/spip.php?article364>

La révolution de l'espace de bataille

- Défense - France -



Date de mise en ligne : lundi 9 mai 2005

Spyworld Actu

C'est une révolution à la fois progressive et brutale, encore assez virtuelle, qui couve dans la discrétion des états-majors : la "numérisation de l'espace de bataille" est en marche sans retour possible. Jusque-là, l'art de la guerre était pragmatique : les artilleurs tiraient un coup long et un coup court, pour se régler ; les généraux échafaudaient des plans sur des tableaux muraux ; et sur le terrain, les officiers appliquaient ces consignes en plaçant leurs unités sur les cartes d'état-major avant de les envoyer dans la boue des champs de bataille.

Et puis, un peu après que la société civile eut basculé dans l'ère d'Internet, l'armée a découvert les systèmes d'information et de communication et son monde - - l'espace de bataille - - a changé de visage. Demain - - aujourd'hui déjà --, le fantassin, la section, la division, l'avion de combat et le sous-marin, le satellite et le drone, le robot ne sont plus que des capteurs reliés entre eux et au commandement par un vaste réseau informatique crypté.

Utiliser les yeux de tous, faire bénéficier chaque soldat des observations d'une constellation de satellites, permettre au conducteur de char de voir le champ de bataille sur son écran, raccourcir la boucle entre la détection, la décision et l'action, entre les systèmes d'armes et les donneurs d'ordres, donner à tout responsable d'une action militaire la supériorité informationnelle : telle est l'approche qui prévaut dans la volonté de créer cet "intranet du champ de bataille" .

La numérisation ne se limite pas au passage de l'analogique au numérique, elle n'est pas dictée par la professionnalisation des armées, par la réduction des effectifs, et n'est pas uniquement la réponse aux avancées technologiques, mais elle en est la synthèse. Elle répond au défi de l'interopérabilité, de plus en plus nécessaire avec l'évolution des conflits, qui montre la nécessité de réponses - - presque toujours - - multinationales. Cela suppose une standardisation des armements et une capacité de mise en réseau : la guerre plug-and-play (autoconfigurable) ne relève plus du domaine des jeux électroniques.

Cette révolution qui prend parfois l'allure d'une fuite en avant un peu inquiétante (on a très peu de "retour d'expérience"), est liée à la transformation des armées, accélérée par la fin de la Guerre froide : il s'agit de les retailler en unités plus flexibles, légères et rapidement déployables. Peut-être cette numérisation est-elle née d'un rêve de stratège : disposer en permanence de toutes les informations utiles sur ses amis comme sur ses ennemis, afin d'être toujours capable de surprendre l'adversaire.

GUERRIERS DE L'INFORMATION

Aujourd'hui, la suprématie d'une nation n'est plus seulement liée à sa puissance de feu, mais à la circulation des informations entre ses systèmes d'armes, à leur capacité de s'intégrer dans un ensemble plus vaste, un "système de systèmes".

La numérisation est aussi une réponse à la nouvelle approche des conflits : les guerres doivent se gagner vite, en limitant au minimum les dommages collatéraux, notamment la destruction de l'outil économique. Il faut annihiler des centres de décision, pas de raser des villes.

Parallèlement à un blitzkrieg high-tech, la guerre se gagne aussi, et parfois surtout, sur le plan médiatique. Si l'écran d'ordinateur n'a pas remplacé le fusil ou le missile, il en est devenu l'indispensable complément. La guerre en réseaux, le Network Centric Warfare, que les Français traduisent par "combat infocentré" , fait apparaître un nouveau type de combattants, les "guerriers de l'information" (les Knowledge Warriors).

Les Américains se sont lancés massivement, depuis le début des années 1990, dans cette numérisation. Ils ont

donné au Global Information Grid (GIG, "réseau global d'information") un surnom : "God's eye view" ("la vision de l'oeil de Dieu"). Dans les années qui viennent, les forces américaines seront dotées de centaines de milliers d'ordinateurs qui permettront aux capteurs de disposer en direct des informations fournies par cette Toile militaire.

Les promoteurs de ce système prédisent que ce maillage d'ordinateurs deviendra l'arme la plus puissante de l'arsenal américain et qu'il imprimera autant sa marque sur la guerre du XXI^e siècle que les armes nucléaires l'ont fait sur la Guerre froide. Au cours de la prochaine décennie, le Pentagone prévoit de dépenser quelque 200 milliards de dollars dans le Centric Warfare Program.

En France, la numérisation du champ de bataille fait l'objet d'une approche prudente, mais déterminée. Le système d'information régimentaire (SIR) relie déjà toutes les unités de l'armée de terre au commandement, et, en 2007, deux brigades devraient être numérisées.

La numérisation de l'artillerie sol-sol est en passe d'être achevée avec le système Atlas-Canon, et elle précède celle des hélicoptères et de la défense sol-air, des blindés, des véhicules de transport tactique et de l'infanterie. Le programme Félin (Fantassin à équipement et liaisons intégrés), qui devrait équiper l'armée de terre vers 2007, permettra une visualisation des images vidéo transmises par les autres combattants.

Sur un assistant personnel, le soldat disposera d'une vision "en trois dimensions" de l'environnement urbain dans lequel il évolue. Mais cette révolution présente aussi de risques : trop d'information tue l'information. Si des filtres ne sont pas mis en place rapidement, si des mécanismes de synthèse, d'élimination de l'information non pertinente ne sont pas en place, la Toile militaire deviendra ingérable et paralysera la décision.

La diffusion ultrarapide, transversale, de l'information risque de s'affranchir de la hiérarchie, colonne vertébrale des armées, et de bousculer la notion pyramidale du commandement. C'est pour cela qu'à ce propos, la revue française Doctrine rappelle sagement la maxime du maréchal de Lattre : "Un outil ne vaut que par la main qui l'anime."