

Extrait du Spyworld Actu

<http://spyworld.spyworld-actu.com/spip.php?article2118>

L'armée investit le champ de bataille numérisé

- Défense - International -



Date de mise en ligne : mardi 13 juin 2006

Spyworld Actu

Les nouveaux systèmes informatiques vont être testés pour la première fois cet été, en opération en Côte d'Ivoire.

Le 8e Salon de la défense terrestre et aéroterrestre, Eurosatory 2006, s'est ouvert hier. En l'inaugurant, Michèle Alliot-Marie a mis l'accent sur l'importance de la « révolution numérique ». « Ces avancées technologiques nécessitent aussi une révolution dans les esprits », a dit le ministre de la Défense, « avec une approche plus intégrée, plus interarmées, associant l'ingénieur et le militaire ». Le Figaro a suivi sur le terrain une unité qui expérimente ces nouveaux systèmes.

IL Y A QUELQUE CHOSE de savoureux à voir ces légionnaires, soldats rustiques par excellence, préparer leur assaut sur des écrans high-tech. Boucler leur sacoche d'ordinateur avant leur sac à dos. Le 2e REI (Régiment étranger d'infanterie), au drapeau lesté de décorations, expérimente la numérisation du combat. La Légion au pas accéléré de l'Internet.

Le champ de bataille du jour - pardon, dire désormais « espace de bataille » - est aussi classique que fictif. Le camp de la Courtine a été transformé en petit bout d'Afrique. Un pays qui attaque la province minière d'un Etat voisin et une évacuation de ressortissants à la clé. La routine. Sauf que le roi de la manoeuvre, aujourd'hui, est le SIR, pour Système d'information régimentaire.

Installé dans la salle des fêtes d'un village, le PC du 2e REI a délaissé les cartes d'état-major « papier » pour deux écrans. Sur la carte numérisée apparaissent toutes les positions, amies ou ennemies. Elles sont transmises automatiquement, à intervalles réguliers. « De manière classique, le chef de corps demande par radio un compte rendu de position à ses commandants de compagnie, qui le demandent à leurs chefs de section, qui le demandent eux-mêmes à leurs chefs de groupe, explique le lieutenant Denis Dommange, cela peut prendre une heure, et la situation est déjà faussée quand elle est complète. » Cela sera bientôt l'affaire de quelques secondes.

La situation tactique visible sur les écrans du SIR est enrichie par les compagnies de combat mais aussi par système embarqué à bord d'un avion Atlantic II, qui survole le champ de bataille. La dimension aéroterrestre est incontournable. L'armée de terre s'est fixé pour objectif de disposer en 2009 de deux brigades numérisées projetables. Et d'avoir achevé la numérisation de la totalité de ses forces en 2015.

Révolution dans l'art de commander

Assis dans un VAB (véhicule de l'avant blindé) de commandement, l'ingénieur en chef de l'Armement Philippe Semeria est venu rencontrer sur le terrain les utilisateurs du SIR. « Nous devons définir le niveau d'accès à l'information dont a besoin le chef de corps, le capitaine ou le chef de section, explique le spécialiste de la DGA (Délégation générale pour l'Armement), le but est d'avoir toute la situation tactique, mais uniquement dans sa zone d'intérêt. Trop d'informations, et c'est l'engorgement. »

Les ingénieurs de la DGA ont dû s'adapter en permanence. La numérisation, originellement pensée pour une guerre de gros bataillons, s'applique aujourd'hui aux nouveaux conflits asymétriques. A terme, l'informatisation ira jusqu'au chef de section, qui aura une sorte de « Palm » en poche. « On est loin du gadget car il pourra recevoir des données mais aussi des photos prises en temps réel par un drone de la position ennemie qui l'empêche de franchir un pont », poursuit Philippe Semeria.

En Irak, les brigades « Stryker », équipées du nouveau blindé américain et entièrement numérisées, ont des zones d'engagement trois à cinq fois plus grandes que les unités classiques. « La maîtrise du terrain par l'information permet de faire bouger les forces rapidement », poursuit l'homme de la DGA. Autre atout : le recours à la précision des tirs plus qu'à la saturation. Et la réduction des tirs fratricides. Durant la première guerre du Golfe, ils occasionnèrent 24% des pertes américaines. Lors de l'offensive de 2003 en Irak, ils ont été presque inexistantes.

Révolution technologique, donc, mais aussi révolution dans l'art de commander. Avec les réseaux, la haute hiérarchie va perdre une partie de son monopole de l'information. Or, dans les opérations de contre-guérilla, 90% des engagements se font au niveau de la seule compagnie (environ 150 hommes). « Cela pourra se traduire par plus d'autonomie d'action des unités, reconnaît le colonel Hubert de Reviers, patron du 2e REI, mais attention au risque d'une information que le destinataire a la fausse illusion de pouvoir traiter, mettre en perspective. »

Rester au contact des hommes

Autre risque, celui de la perte de perception « sensorielle » du combat. Le désastre américain en Somalie en découlerait en partie. Le 3 octobre 1993, à Mogadiscio, le général Garrison commandait le raid des Delta Force et des Rangers contre le général Aïdid depuis un PC relié à la zone d'opérations par trois hélicoptères équipés de caméras vidéo. Par ce biais, il n'aurait pas senti l'ambiance des combats, ni perçu que la situation allait dégénérer. Les troupes au sol, elles, sous l'oeil de ces hélicoptères, attendaient les décisions du général Garrison. Résultat, une grande inertie et l'initiative laissée aux Somaliens.

« Le chef doit rester au contact des hommes et non pas vissé derrière son ordinateur », explique le colonel de Reviers. Pour cela, il a confié le suivi de la situation numérisée à son second. A l'échelon des compagnies, même configuration puisque les capitaines affectent leurs adjoints à l'ordinateur. « Et si l'on envoie des ordres et des comptes rendus informatisés, poursuit l'officier, on repasse à la phonie quand il y a engagement. »

Le 2e REI devrait tester le SIR en condition opérationnelle en Côte d'Ivoire cet été. Avec le souci que la technologie aide à disperser le « brouillard de la guerre », sans en faire perdre la perception humaine.



Sur une carte numérisée apparaissent toutes les positions, amies ou ennemies, qui sont transmises automatiquement à intervalles réguliers. (Photo SIRPA)

Post-scriptum :

<http://www.lefigaro.fr/france/20060...>