Comment faire évoluer l'entraînement des postes de commandement ?

Revue de doctrine des forces terrestre

Chef de bataillon Jean-Baptiste BLANDENET

publié le 10/07/2019

Commandement

Nous allons essayer dans cet article de nous représenter une image de l'entraînement des PC au XXIe siècle. Les pistes que nous abordons, sous la forme de trois idées, sont utopiques, mais ont pour but de préciser les contours de l'entraînement de demain, d'alimenter la réflexion, et d'entrevoir les options qui sont ouvertes à l'armée de Terre.

Déployer sur le terrain un système de PC sécable et agile

Le mémento des PC en opération83 invite en 2007 à découper le système de PC en un ou plusieurs modules agiles et furtifs, reliés entre eux selon des élongations plus ou moins longues84 au sein d'une « zone de PC » à la taille variable. Cette conception, astucieuse, permet en théorie de concilier l'empreinte grandissante des PC et le besoin en mobilité et furtivité. Elle a été partiellement appliquée en opération comme en exercice, mais plutôt pour adapter les PC à des nécessités géographiques, dans une logique de bases (découpage du PC sur plusieurs sites) et donc essentiellement statique. Aujourd'hui, le retour de conflits de haute intensité tend à prouver la pertinence de cette doctrine, même si celle-ci doit maintenant être réellement testée et éprouvée dans un milieu semi-permissif. Imaginons-nous quelques instants sa mise en oeuvre : un système de PC de niveau 1 ou 2 est déployé dans les camps de Champagne. Si les éléments centraux du PC sont implantés sur le parking Maunoury en AMPC, le reste du système de PC, fragmenté, est déployé dans un environ proche, en terrain libre ou dans les autres camps, qui constitue la zone de PC.

L'ensemble du système collabore de manière native grâce aux outils SICF85, et demain SIA86, qui fédère les différentes fonctionnalités des PC. La mobilité est assurée par les modules du PC les plus légers qui basculent. Les modules les plus lourds, comme les fragments de la Base Logistique Divisionnaire, utilisent des moyens de camouflage pour se dissimuler, en utilisant le relief et les différents compartiments du terrain (forêt, végétation). Des bâtiments ou des ouvrages de circonstances peuvent aussi être utilisé pour héberger les PC, qui peuvent aussi en partie, grâce à un appui génie, s'enterrer. L'empreinte au sol du système de PC est réduite au maximum grâce à des états-majors qui s'entrainent sur une bordée de jour et une bordée de nuit. La signature

électromagnétique est limitée par un rationnement énergétique. Les besoins en SIC sont taillés au plus juste pour assurer la robustesse et la redondance des systèmes tout en évitant l'accumulation excessive de moyens informatiques. Enfin, le PC est protégé par des unités qui s'entrainent à ce savoir-faire spécifique qu'est la protection : unités de mêlées, unités de défense sol-air, éléments de Lutte Informatique Défensive (LID). Retrouver une progression Instruction – Entraînement – Contrôle

La deuxième idée est de séparer ce qui relève des exercices de PC de l'entraînement aux procédures d'état-major. La doctrine87 distingue originellement quatre stades d'entraînement des PC (Entraînement individuel et des cellules, entraînement des décideurs, CPX1, CPX2) mais l'expérience montre que le déploiement de PC sert bien souvent de lieu d'apprentissage des procédures pour une grande partie de l'état-major et de séances de répétition pour le reste. Plusieurs raisons peuvent l'expliquer. Premièrement, les procédures sont devenues en une décennie de plus en plus compliquées : le renforcement de la place de la France dans l'OTAN a relevé le niveau d'exigence de nos états-majors88. Deuxièmement, l'apparition de nouvelles fonctionnalités très techniques (comme le ciblage ou le cyber) a densifié le processus de décision tout en requérant des savoir-faire spécifiques, particulièrement longs à acquérir. Mais la fin de la mise en oeuvre du modèle

Au Contact, la nouvelle Loi de programmation militaire (LPM) 2019-2025 ainsi que la perspective de la prise d'alerte NRF89 par la France en 2022 offrent d'excellentes perspectives pour réintroduire un séquencement d'entraînement de qualité. Celui-ci pourrait se dérouler de la façon suivante : une instruction performante, menée en France ou dans les écoles de l'OTAN permettrait au personnel des états-majors d'acquérir le nécessaire haut niveau de compétence technique. L'entraînement individuel et collectif se déroulerait ensuite sur un ou plusieurs quartiers en utilisant les SIC d'infrastructure. Cette phase, à l'image de ce que pratique le CRR-FR, pourrait se dérouler dans un centre d'entraînement à l'infrastructure préexistante, capable d'accueillir un état-major sur un format « Battle Staff Training », comme au JFTC90 en Pologne, ou au JWC91 en Norvège.

À terme, on pourrait même imaginer la France se doter d'un tel centre, sur la base actuel du CECPC92 par exemple (qui ne peut accueillir que les niveaux 3 et 4), ce qui aurait l'avantage d'économiser ressources et mouvements d'AMPC. La dernière phase de l'entraînement, ou phase de contrôle, se concrétiserait par un véritable exercice de PC, où les objectifs d'entraînement (« Training Objectives ») ne seraient pas axés sur la connaissance des procédures d'état-major mais sur la réalisation d'objectifs tactico-opératifs. L'état-major basculerait ici d'une logique d'apprentissage sur une logique de recherche de la performance.

La fin (la recherche de résultats tactico-opératifs) serait donc privilégiée sur les moyens (la répétition des procédures), avec en appui, un scénario adapté et ambitieux.
« Train as you fight »

Développés à l'origine pour analyser les opérations au début des années 198093, les logiciels de simulation sont devenus le socle de l'entraînement des PC. Le logiciel JTLS94 permet par exemple la prise en compte de fonctionnalités variées, comme l'intégration de la manoeuvre logistique ou les effets d'attaques nucléaires et chimiques. Pourtant, comme tous les systèmes d'information, ils ont des limites, et ces limites sont bien plus souvent humaines qu'informatiques.

Si l'on demande à n'importe quel officier d'état-major de s'exprimer sur la simulation, il parlera très certainement du légendaire « magic move », opération de l'EXCON qui

consiste à accélérer ou à déplacer des troupes de manière irréaliste, soit pour éviter à l'état-major d'effectuer une action délicate (franchissement), soit pour « coller » au déroulé du scénario. Ce type de mouvement est bien évidemment impossible à réaliser lorsqu'un état-major produit des ordres pour des unités en chair et en os, c'est-à-dire dans un LIVEX. Dans un LIVEX, même très partiel (une petite partie de l'ordre de bataille est armé par des unités réelles, le reste repose sur la simulation), l'état-major doit tenir compte du rythme des unités et la manoeuvre logistique, même insignifiante, complexifie immédiatement le processus de décision. Si l'on rajoute à cet entraînement la réelle manoeuvre des PC évoquée plus haut, il en ressortira un exercice particulièrement difficile à organiser, au coût important, et au niveau de confusion tel qu'il sera bien pénible à conduire pour l'état-major et pour l'EXCON.

Bien pénible à conduire, oui, mais qui ressemble étrangement à la guerre ! Et c'est pour cette raison que l'OTAN organise des LIVEX de plus en plus important, comme l'exercice TRIDENT JUNCTURE 18, qui rassembla au mois de novembre 2018 50 000 hommes et jusqu'à 10 000 véhicules en Norvège95. Aussi, nous formulons l'idée suivante : si le recours à la simulation est indispensable pour répéter les procédures d'état-major au quartier ou en centre d'entraînement, tout déploiement de PC sur le terrain devrait obligatoirement être accompagné de déploiement de troupes. Le COME2CIA96 travaille d'ores et déjà sur ce sujet avec le concept de Pôle d'entraînement interarmes (PEIA) dans le cadre du combat SCORPION.

Ce pôle devrait permettre, dès le début de l'année 2019, d'associer la manoeuvre d'unités élémentaires dans les camps d'entraînement de Champagne avec le contrôle du niveau GTIA97 par le niveau brigade. Ce type d'entraînement va certainement révolutionner l'entraînement des PC de niveau 3 et 4 et apporter des gains qualitatifs très importants. En prolongeant ce raisonnement aux plus grands exercices, en en organisant peut-être moins ou en les combinant avec des exercices de plus petites tailles, nous pourrions certainement nous attendre à des gains identiques pour les PC de niveau 1 et 2.

Esprit guerrier

Le chef d'état-Major de l'armée de Terre a énoncé l'esprit guerrier comme ambition pour l'armée de Terre. Sur les trois piliers constitutifs de cet esprit guerrier, deux d'entre eux peuvent s'appliquer directement à l'entraînement des PC au XXIe siècle : l'aguerrissement et les hautes technologies. Se préparer à vaincre l'adversaire, dans des contextes difficiles, symétriques, où nous ne bénéficierons peut-être que d'une supériorité aérienne et cyber limitée (voire d'un RAPFOR défavorable) ne peut se faire qu'avec un très haut niveau d'exigence. Nous avons énuméré plusieurs pistes : elles ont pour objectif d'initier une réflexion sur l'entraînement des PC, avec l'idée que la LPM 2019-2025 et l'arrivée du combat SCORPION nous donnent l'opportunité de revoir par le haut nos ambitions. **Enfin, parce que nous sommes une armée de Terre d'expérience et tournée vers l'opérationnel, nos alliés attendent des états-majors français bien plus qu'un niveau standard de compétence, mais précisément d'endosser le rôle de moteur, de donner la marche à suivre dans le domaine de l'entraînement. Charge à nous de leur rappeler, en les associant à de nouveaux exercices de PC aussi difficiles que passionnants, que la sueur épargne le sang.**

---

83 TTA 956, Organisation du commandement des grandes unités tactiques en opération, Centre de Doctrine et d'Emploi des Forces, septembre 2007.
84 Et donc avec des moyens de communication différents : radio, faisceaux hertziens ou satellites.
85 Système d'Information et de Commandement des Forces. Il s'agit du système

d'information tactique terrestre pour les niveaux 1 et 2, que viennent compléter les outils FAS (Functional Area Services) de l'OTAN. Il sera remplacé dans les années à venir par le SIA, système interarmées.
86 Systèmes d'Information des Armées.

87 Mémento PC de LCC, Commandement de la Force d'Action Terrestre, édition 2, juillet 1999.
88 L'armée de Terre au défi de la réintégration dans l'OTAN, Cahier du RETEX, CDEF, Octobre 2013.
89 NATO Response Force.

90 Joint Force Training Center.
91 Joint Warfare 92 Centre d'Entraînement et de Contrôle des Postes de Commandement
93 Site de l'entreprise Rolands, www.rolands.com/jtls, consulté le 12 décembre 2018
94 Joint Theater Level Simulation – Global Operations (JTLS – GO) est le principal outil de simulation pour les exercices de niveaux 1 et 2 utilisé par les forces membres de l'OTAN. Développé par la firme américaine ROLANDS, il est déployé et mis en oeuvre en France par le Centre de Simulation pour la Formation, l'Entraînement et l'Expérimentation (CSFEE) de l'École militaire.

95 Site de l'OTAN, www.nato.int/cps/en/natohq/news_158620.htm, consulté de 12 décembre 2018.
96 Commandement de l'entraînement et des écoles du combat interarmes.
97 Groupement tactique interarmes.

98 Image provenant du site Flickriver.com, http://www.flickriver.com/photos/pzbrig15/44799589145/, consulté le 19/12/2018.
99 Il s'agit d'une copie d'écran de la présentation officielle JTLS par la firme ROLANDS, disponible sur YouTube : https://www.youtube.com/watch?v=aOuz5kyOcqc, consulté le 19/12/2018.

Titre : Chef de bataillon Jean-Baptiste BLANDENET

Auteur(s) : Chef de bataillon Jean-Baptiste BLANDENET

Date de parution 10/07/2019