



Notions sur le combat collaboratif et observations récentes des expérimentations

Revue de doctrine des forces terrestres

Lieutenant-colonel Philippe PAUL, CDEC, division doctrine

Publié le 27/06/2019

Sciences & technologies

À l'aune des premières livraisons de GRIFFON matériel emblématique du programme SCORPION prévues pour cet été, la question de savoir ce que change le combat SCORPION est fondamentale.

Dans ce cadre, le volet doctrinal au travers des travaux du LCS2 éclaire cette trace ayant pour objectif, plus que ces livraisons, de fournir à nos forces terrestres un outil de combat performant dont chacun doit comprendre aujourd'hui les principales caractéristiques. Si l'ensemble de l'armée de Terre naturellement s'est emparé du « totem » SCORPION et cherche dans son domaine de compétence à en décliner les spécificités, il convient aujourd'hui d'avoir une vision commune et partagée des notions clés sur ce système de systèmes.

Il apparaît ainsi, au regard de la rédaction des premiers documents de doctrine exploratoire et des récentes expérimentations du LCS, que ces notions clés doivent faire l'objet de définitions précises dont l'essentiel du contenu est présenté au travers de cet article. Dans ce cadre, le LCS travaille actuellement à la rédaction du référentiel des forces terrestres des unités info-valorisées de niveau 5 et 6 devant être publié cette année. Cet article propose donc de revisiter ces notions et de les partager. Il montrera pour compléter ce panorama au travers des enseignements des derniers exercices conduits (dont l'importance est fondamentale en termes de compréhension des caractéristiques du combat SCORPION) en quoi les choses changent notre façon de conduire tactiquement la manoeuvre.

1. Les notions fondamentales du combat collaboratif

Avoir la prétention en quelques lignes de résumer toutes les notions caractérisant le combat collaboratif que nous propose le programme serait présomptueux. En effet ce combat reste avant tout un intégrateur des effets et présente de multiples facettes. Si l'on devait être simple le combat collaboratif pourrait se résumer à l'équation suivante :

Combat collaboratif = observation collaborative + protection collaborative + agression collaborative

En revanche pour appréhender ce dernier, il convient d'abord de voir en quoi ce combat modernisé apporte une réelle plus-value.

OBSERVATION, PROTECTION, AGRESSION COLLABORATIVES

L'info-valorisation reste le coeur de SCORPION. Cette dernière peut se définir comme une aide décisionnelle pour le chef tactique lui permettant d'acquérir et de diffuser en temps quasi réels un flux de données tactiques et techniques fiabilisé. Plus que les GRIFFON, autres JAGUAR et SERVAL, le coeur du combat info-valorisé s'appuie sur une partie essentielle du programme : SICS3. C'est tout d'abord SICS qui permettra demain aux engins de communiquer et d'échanger des informations donnant aux équipages et aux chefs une « vision augmentée » à la fois du dispositif et des possibilités d'emploi des armes.

Le combat collaboratif s'appuiera demain fortement sur ces 3 notions (observation, protection et agression collaborative) permettant d'un côté un meilleur partage et une meilleure compréhension de la vision du champ de bataille et de l'autre une capacité de réaction accélérée face aux menaces. Si les équipages pourront échanger par cette observation collaborative des informations consolidées sur le terrain via une vision cartographique partagée de l'environnement et de l'adversaire et au travers de la réalité augmentée, elle permettra surtout d'avoir une synthèse tactique (SYNTAC) commune plus fiabilisée et rapide. La combinaison de ces observations partagées et de cette capacité de réaction accrue permettra sans nul doute d'obtenir des boucles décisionnelles raccourcies gage de la prise de l'ascendant sur l'adversaire.

Il convient de noter que, si jusqu'ici l'observation collaborative et la protection collaborative étaient connues, le LCS a ajouté dans le cadre de ses travaux cette notion d'agression collaborative. Cette dernière est une notion toute aussi fondamentale du combat info-valorisé à 2 titres : SCORPION est bien un outil de combat et à ce titre il autorise la combinaison des effets à vocation offensive et non pas seulement défensive. Par ailleurs cette notion reflète aussi cet « esprit guerrier » aujourd'hui recherché. Un exemple de cette capacité d'agression collaborative reste par exemple la trame anti-char. Le partage des secteurs et la capacité de désignation via l'info-valorisation sera de nature à obtenir une action plus foudroyante sur l'adversaire.

LES CHEFS AUGMENTÉS

Au centre du dispositif ami le rôle et la place du chef va elle aussi évoluer. S'appuyant sur les capacités évoquées précédemment et sur des interfaces de commandement robustes, chaque échelon bénéficiera d'une vision d'ensemble régulièrement mise à jour du dispositif ami et des éléments adverses détectés (rôle encore important d'une SYNTAC en quasi-temps réel). Ces interfaces auront comme particularité de limiter les échanges radios, de limiter la charge cognitive et de réduire les points de situation donnant ainsi au chef du temps supplémentaire pour mieux anticiper sa manoeuvre. De même, il sera plus aisé pour lui de se coordonner avec les unités voisines.

LA MASSE AGILE

Caractéristique majeure du combat SCORPION, les unités disposeront plus que de cette aptitude « à aller vite, loin et fort », d'une réelle capacité dans un espace donné à disperser et regrouper leurs effecteurs rapidement, favorisant ainsi si nécessaire la concentration des efforts. L'idée de fulgurance résume mieux ce style de combat repensé. Le rythme du combat au sens propre, s'il s'améliorera à la marge, (le rythme de progression d'une brigade restera sensiblement le même et on ne lui fera pas faire 100 kilomètres de plus par jour) sera surtout marqué par des accélérations importantes

favorisées par une meilleure anticipation donnant à la masse de combat cette agilité lui permettant au titre de sa sauvegarde et des efforts voulus de multiplier ou de combiner rapidement les effets sur le terrain et l'adversaire. Les notions décrites dans la doctrine exploratoire SCORPION d'échelon d'assaut (EA) et de découverte (ED) renforcent ce concept de masse agile. Le GTIA précédé dans sa manoeuvre par son ED aura la capacité de définir les contours adverses mais aussi d'en identifier les points de vulnérabilités avant d'engager son EA conduisant l'action principale de façon plus ciblée et plus précise. Les notions abordées précédemment constituant l'ADN de SCORPION sont essentielles à appréhender. Elles doivent prévaloir dans les réflexions conduites dans chaque domaine pour ne pas à terme avoir un outil SCORPION morcelé. Il est à noter que plus qu'une problématique « terro-terrestre » SCORPION porte intrinsèquement une dimension interarmées. La question de la CI3D avec l'armée de l'Air l'illustre tout comme le soutien logistique de SCORPION faisant appel aux contributions des services et directions interarmées tels que par exemple le SSA4 ou le SEA5 pour ne citer qu'eux.

2. Les enseignements récents du développement doctrinal autour de SCORPION

Les enseignements observés au travers des récentes expérimentations du LCS sont de nature à compléter la vision commune des possibilités de ce système de systèmes. Les points abordés ci-après illustrent tout l'apport tactique de la mise en oeuvre des unités SCORPION.

ARTICULATION ET COORDINATION DES UNITÉS

Un des atouts essentiels de SCORPION est qu'il donnera au chef interarmes la capacité de procéder en fonction de la manoeuvre choisie à des réarticulations en cours d'action facilitées par l'info-valorisation et d'en informer les unités voisines. Sans remettre en question la notion de lignes de coordination, il apparaît aussi par exemple qu'un élément adverse repéré dans un fuseau voisin pourra au titre du partage de l'information être traité en fonction des opportunités et des capacités des effecteurs. Ceci présente 2 avantages majeurs : fluidifier la manoeuvre et réduire les recalages réguliers opérés dans la conduite des opérations. Il y a ici une source importante de simplification des tâches dans le mode de fonctionnement des PC de niveau GTIA et SGTIA.

MODELAGE

Décrite en doctrine exploratoire, cette mission « nouvelle » n'est pas seulement pour l'élément de découverte (ED) une simple reconnaissance offensive améliorée. Il s'agit bien de créer les conditions favorisant l'engagement. L'idée reste donc dans cet esprit de créer chez l'adversaire un sentiment d'insécurité sur ses arrières en touchant par exemples des PC, des zones logistiques ou encore des moyens importants et uniques de son dispositif. Le modelage, plus qu'une simple reconnaissance, va favoriser l'action de l'échelon d'attaque (EA).

TRANSITION EA/ED

Cette transition ou ce passage de relais entre l'ED et l'EA, étudiée lors d'un exercice en simulation récent, est un point d'attention. Il s'agit pour l'ED de trouver la meilleure phase dans la manoeuvre pour effectuer cette transmission. Si on imagine souvent cet échelon de découverte très loin en avant, il s'avère dans les faits qu'il y a une nécessité de conserver des élongations raisonnables en fonction du terrain entre les 2 échelons. Par ailleurs, une des limitations en termes de distance entre les 2 échelons reste bien en termes d'effets le fait que l'ED doit rester à portée de ses appuis notamment artillerie mais aussi sous la bulle SIC6 lui permettant de bénéficier de toutes les fonctionnalités de

l'info-valorisation.

NORMES D'ENGAGEMENT

La question subséquente notamment aux questions de transition est celle des normes d'engagement qui reste à cette heure à affiner. Rien n'est à cette heure figé. On note cependant au titre de la dispersion des unités SCORPION que les normes actuelles vont évoluer probablement dans certaines phases à la hausse. Les missions notamment conduite par l'ED sur des missions évoquées comme le modelage verront un étalement des dispositifs favorisant l'infiltration et la discrétion de cet élément. À l'inverse dans des phases de concentration des efforts sur des missions offensives conduites par l'EA par exemple, on imagine aisément que les dimensions des zones d'engagement ne varieront pas énormément. D'un point de vue doctrinale, le travail dans le domaine de la définition de ces normes doit faire et fera l'objet d'une attention particulière car il conditionne aussi la manoeuvre des appuis et aura des conséquences sur le soutien logistique des unités SCORPION.

NOTIONS DE HARD KILL/SOFT KILL7

Un autre exercice en simulation récent a permis de mettre en lumière tout l'intérêt pour les matériels majeurs du programme de disposer de dispositifs HARD KILL aptes à neutraliser la menace missiles et roquettes. Ces dispositifs alliant capteurs et effecteurs présentent l'avantage d'améliorer efficacement la protection des plateformes. Cette protection doit être complétée par les systèmes SOFT KILL incluant le masquage, le leurrage et le brouillage. On note en revanche malgré l'apparition de ces nouveaux moyens de protection que le respect d'actes élémentaires connus reste le meilleur moyen de sauvegarder nos blindés.

EN CONCLUSION

Les conclusions des expérimentations récentes permettent aujourd'hui comme nous l'avons vu de mettre en relief les améliorations notables d'un nouveau mode de combat. À l'inverse, on remarque qu'il s'agira bien de conserver les principes de la guerre en tête comme « ligne de vie tactique ».

Le partage des conclusions conduites sur le sujet de SCORPION est aujourd'hui une des clés du succès de la mise en oeuvre du programme et de son appropriation. Il s'agit bien pour tous les acteurs travaillant sur ce sujet d'être en mesure de comprendre les caractéristiques de cette nouvelle façon de voir le champ de bataille et d'y conduire les opérations. Il s'agit aussi non pas « de faire du neuf avec du vieux » mais d'élargir la vision des choses à l'aune de solutions innovantes et adaptées. De la vision sur le commandement en passant par les problématiques des systèmes d'information et de communications à celles du soutien logistique pour ne citer qu'elles, l'enjeu est bien in fine de construire un modèle où chaque brique sert et appuie un ensemble qui se veut cohérent et ne bride pas les ambitions affichées du programme. L'aspect interarmées du programme est également à souligner et il devra être appréhendé de la meilleure façon possible en liaison avec les autres armées et les services et directions interarmées. L'excellent dialogue entamé par l'armée de Terre et les services dans le domaine logistique en est la meilleure illustration.

2 LCS : Laboratoire du combat SCORPION.

3 SICS : Système d'information du combat SCORPION.

4 SSA : Service de santé des Armées.
5 SEA : Service des essences des Armées.

6 SIC : Système d'information et de communication.

7 HARD KILL : Système de protection active anti roquette et missile. SOFT KILL : protection passive.

Titre : Notions sur le combat collaboratif et observations récentes des expérimentations

Auteur(s) : Lieutenant-colonel Philippe PAUL, CDEC, division doctrine

Date de parution : 25/06/2019
