Vers l'armée virtuelle : le concept défensif des longues périodes de paix. 2e partie

Autor(en): **Siegenthaler, Henri**

Objekttyp: **Article**

Zeitschrift: **Revue Militaire Suisse**

Band (Jahr): **147 (2002)**

Heft 3

PDF erstellt am: **09.05.2024**

Persistenter Link: https://doi.org/10.5169/seals-346234

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.
Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.
Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Ein Dienst der *ETH-Bibliothek*
ETH Zürich, Rämistrasse 101, 8092 Zürich, Schweiz, www.library.ethz.ch

http://www.e-periodica.ch

Vers l'armée virtuelle :

Le concept défensif des longues périodes de paix (2)

Le principe de l'armée de garnison et de son pendant, le principe de milice et l'obligation de servir de très nombreuses années, coûtent très cher en ressources humaines, en économie, en finance et en services. Pendant les longues périodes de paix, il est justifié de vouloir diminuer la présence de l'armée. Dès lors, le problème, qui se pose, est de pouvoir évaluer et anticiper la menace militaire extérieure présente. Ceci afin d'opérer une réduction de l'effectif des forces armées, sans pour autant en diminuer l'efficacité [1].

Lt-col Henri Siegenthaler

Economie en personnel

La formation de fantassin est considérée comme faite en un temps donné. Donc, il est inutile de conserver sur le pied de guerre ce personnel un espace de temps plus long que celui demandé pour sa formation jusqu'à son engagement effectif. Si la formation de l'infanterie se fait en deux mois, il est inutile de convoquer les fantassins plus de deux mois avant que la menace militaire soit réelle. Ce serait une force perdue pour la nation et la production. Par contre, si les militaires utilisant un armement spécifique doivent avoir une formation plus longue, ils devront être convoqués plus tôt. Ainsi, les servants des systèmes d'arme sophistiqués pourront être convoqués selon un échelonnement planifié dans tous ses détails, qui tient compte du temps d'instruction exigé.

Les cadres sont le personnel d'armée, qui ne peuvent être formés rapidement et comprennent principalement les officiers. L'armée virtuelle ne peut pas renoncer à avoir constamment à sa disposition un corps d'officiers. En tout temps, ceux-ci doivent être instruits, être prêts à former la troupe, être au fait des dernières techniques militaires et des nouveaux armements susceptibles d'être utilisés, en cas de menace extérieure.

Dans l'armée virtuelle, les corps de troupe ne seront pas constitués physiquement, mais seulement représentés par l'existence réelle de l'encadrement. Celui-ci devra être augmenté selon l'évolution et le degré de la menace militaire. Le choix de l'encadrement est capital.

Il n'est pas non plus possible de renoncer à la conscription. Une école de recrue devra être effectuée par le plus grand nombre possible de citoyens, son but étant de donner une information et une formation de base, toutefois réduites dans le temps. Cette instruction permettra de choisir les futurs cadres et le personnel, qui feront partie de l'armée disponible et le personnel qui sera engagé dans les divers états-majors.

La plus grande partie des recrues sera ensuite libérée du service actif. Ces gens ne seront convoqués que lors d'une menace réelle et lorsque leur spécialisation l'exigera. Le nombre de classes d'âge nouvellement appelées sera fonction de l'ampleur de la menace. Néanmoins, durant les longues périodes de paix, il est prévisible que, après avoir fait une école de recrue de temps limité, le service militaire sera considéré comme étant terminé de manière définitive.

L'instruction de base, primordiale, permettra de constituer l'ossature même du concept de défense recourant à l'armée virtuelle. Celle-ci com-

[1] *Première partie, voir* RMS *février 2002.*

prend trois piliers bien définis: l'encadrement de l'armée virtuelle, l'ensemble de «l'armée à disposition» et les états-majors d'experts. Par son choix, son instruction et sa formation continue dans toutes les nouvelles techniques et armements, cet encadrement de qualité garantit, en un temps record et au moment où cela est exigé, le passage de l'armée virtuelle à l'armée opérationnelle.

De plus, il semble judicieux que le corps des officiers et des états-majors soient constitués de volontaires, ainsi que les membres de l'armée à disposition. Ainsi, faire partie de cette armée nouvelle formule sera un choix de carrière et, de cette manière, ses membres donneraient le meilleur d'eux-mêmes.

En temps de paix, on renonce en définitive à la plus grande partie de la présence physique du personnel de l'armée, à l'exception des cadres de l'armée virtuelle, garant de son instruction, de son niveau de fonctionnement le plus élevé et de sa conduite. Cependant, aux côtés de ce corps de cadres existera encore une «armée à disposition» de dimension réduite.

Economie de l'armement

L'armement, dans l'armée virtuelle, existera en petite quantité, à l'usage exclusif de la formation et de l'exercice des cadres. Etant en petite quantité, son adaptation constante aux nouveaux développements sera possible. La présence physique de l'armement n'est pas nécessaire sous forme de réserves. Elle est même contre-indiquée, d'une part à cause de son inutilité à court et moyen terme, d'autre part à cause de son vieillissement rapide. L'approvisionnement en armement et en logistique, sauf l'exception indiquée précédemment, sera planifié dans ses moindres détails par l'état-major de planification, de production et de mise à disposition du matériel.

Tenant compte des délais de livraison, la production ne commencera qu'au moment où l'existence d'une menace probable sera reconnue. L'infrastructure industrielle prise en considération dans le système d'armée virtuelle sera en mesure de tenir les délais de production et de livraison qui seront exigés d'elle. Ainsi, la recherche des possibilités industrielles sera une des importantes tâches de l'état-major de planification. Il s'agira d'évaluer les possibilités industrielles de la nation et des nations amies, ainsi que d'établir des contrats de production et d'en exiger des garanties. Dans certains cas, il faudra s'assurer la possession d'une réserve de machines plutôt que de stocker un armement fini. Ces divers problèmes devront être maîtrisés par un état-major spécialisé.

Dans le concept général de défense incluant l'armée virtuelle, une force de frappe réduite, mais compétente, devra être présente. Son rôle sera de s'opposer et de prendre des contres-mesures dans les cas, relativement rares, de maintien de l'ordre, de raids stratégiques et d'attaques terroristes. Cette force de frappe, appelée «armée à disposition», sera naturellement équipée de manière très efficace.

Dans le concept de l'armée virtuelle, la logistique et l'armement restent à l'état de planification. Ils sont virtuels jusqu'au moment où la menace militaire extérieure se réalise. Celle-ci est, non seulement déterminée par la présence d'une force armée étrangère, mais elle tient compte aussi de l'évolution de la politique économique et militaire internationale. Dès lors, la prise de décision, complexe, ne se fera que sur l'analyse et les conseils d'un état-major spécialisé.

III. Les états-majors de l'armée virtuelle

Nous avons vu, on veut réduire la présence physique de l'armée (armement, personnel) et la compenser par un travail intellectuel efficace. Il sera réalisé par cinq états-majors constitués à cet effet.

1. Etat-major de l'armée à disposition

Il planifiera et s'occupera des engagements prévus en temps de paix, afin de maintenir l'ordre, d'empêcher un raid stratégique ou de contrer des actions terroristes. Ce sera, donc, un état-major à fonction tout à fait classique.

2. Etat-major de l'armée virtuelle

Il aura deux fonctions primordiales. Premièrement, s'occuper de la planification et de l'exécution de la conscription ainsi que du choix des cadres parmi les soldats qui auront effectué leur école de recrue. Les recrues, ensuite, seront libérées

définitivement du service actif, à moins qu'une menace ne se fasse sentir. Cet état-major sera également responsable de la formation de l'encadrement de l'armée virtuelle, de son instruction et devra le garder dans un état d'instruction maximum, en tenant compte du développement des armements les plus sophistiqués. C'est à lui qu'incombe la responsabilité des états-majors des formations virtuelles.

Sa seconde fonction concerne la planification et la connaissance de l'armement et de la logistique. C'est à l'état-major de l'armée virtuelle qu'incombe la recherche des armements les plus nouveaux, d'en faire l'acquisition en quantité réduite, afin de maintenir à niveau les connaissances des cadres. Il s'agit d'un travail de recherche technologique dans le monde entier. Il lui échoit également de planifier les besoins en armes, en munitions, en logistique concernant l'ensemble de l'armée virtuelle en cas d'engagement, ainsi que de faire les demandes nécessaires auprès du gouvernement, afin d'avoir les fonds pour produire ou acquérir l'armement et la logistique.

3. L'état-major de développement, de production et de mise à disposition du matériel

C'est à lui qu'incombe le développement, la fabrication et la mise à disposition du matériel nécessaire, selon les besoins exprimés par l'état-major de l'armée virtuelle. Il ne doit pas seulement être au courant des derniers développements de l'armement, mais aussi connaître les possibilités industrielles dans la nation et hors de la nation. De plus, il doit gérer l'ensemble de l'approvisionnement de toutes les matières premières nécessaires et en assurer l'intendance. Il a un travail de prévision, d'exécution des contrats de fabrication avec l'industrie et l'artisanat; il connaît l'aptitude des entreprises à fabriquer en quantité et en temps voulu le matériel demandé. Il lui échoit également la définition de l'échelonnement de la production, compte tenu du temps nécessaire à la mise à disposition des armes et du matériel.

4. L'état-major d'études stratégiques et d'évaluation du risque de guerre

Le principe même de l'armée virtuelle, basée sur l'échelonnement de la production et de la mise en fabrication, dépend de l'analyse et de la connaissance de la menace. Le travail de cet état-major est l'étude constante de la menace sous toutes ses formes, militaire, économique et politique. Il doit analyser et prévoir l'évolution de la paix sur un long laps de temps, ainsi que prévoir le genre de guerre à venir, les types les plus probables d'armement et les buts recherchés. Les analyses de cet état-major n'ont pas seulement pour but d'évaluer le risque guerrier, mais encore de prendre les décisions concernant la planification et la production d'armement et l'activation de l'armée virtuelle. Elles servent également à avertir le gouvernement, à l'assister dans sa prise de décision ou à l'inciter à la diplomatie, afin d'éviter qu'une situation sensible ne se dégrade en conflit armé.

4. L'état-major de coordination et de synthèse

Il est nécessaire que la conduite de ces quatre divers états-majors soit faite par un élément qui a une vue d'ensemble sur les missions de cette armée virtuelle. Il s'agit d'un état-major supérieur, apte à synthétiser les données fournies par les quatre autres états-majors, à coordonner leurs fonctions et à faire prendre les décisions adéquates.

Une analyse et une synthèse très pointues faites par cet état-major permettront d'utiliser tous les avantages, de faire toutes les économies nécessaires prévues par l'armée virtuelle.

Ainsi la prévision analytique la plus juste concernant la durée du temps de paix permettra de libérer définitivement les recrues après leur formation, de limiter le personnel de l'armée à disposition et d'éviter l'achat compulsif d'armements trop chers et trop rapidement obsolètes.

IV. Principe de défense moderne

Un des principes d'une défense nationale efficace et financièrement supportable est de s'adapter constamment à la menace extérieure. Cette adaptation prend du temps, un temps différent selon qu'il s'agit de l'armement plus ou moins sophistiqué, de la logistique, de l'encadrement ou de l'instruction. Durant les longues pério-

des de paix, on peut réduire sensiblement le volume de l'armée, à condition de disposer d'éléments aptes à juger de l'état de la menace et d'être à même de prévoir et d'assurer, en tout temps, les besoins en armement et en logistique.

Une nation, qui tient à disposer au moment voulu d'une force armée de grande efficience et à faire face à ses obligations, pourra la constituer en trois éléments principaux.

L'armée à disposition sera une force armée réduite, ayant pour but de maintenir l'ordre dans la nation, d'empêcher des raids stratégiques et de faire face aux agressions terroristes, dont une nation peut être victime. Elle sera constituée de manière classique d'un état-major, d'un corps des officiers, de troupes et de l'armement du moment. Bien entendu, durant les longues périodes de paix, nationales et internationales, elle peut être encore réduite.

L'armée virtuelle ne sera marquée pratiquement que par l'existence de son encadrement et du minimum nécessaire en armement utile à l'instruction dudit encadrement. Celui-ci sera choisi au cours de la conscription générale, suivie de l'école de recrue. Quant à la majeure partie de l'armement et de la logistique, elle ne sera que planifiée. L'armée virtuelle, pensée dans ses moindres détails, pourra devenir réelle à tout moment, selon un plan d'activation et selon la nécessité évaluée par les experts.

Cinq états-majors (état-major de l'armée à disposition, état-major de l'armée virtuelle, état-major de développement, de production et de mise à disposition du matériel et de la logistique de l'armée virtuelle, état-major d'étude stratégique et d'évaluation du risque de paix ou de guerre, état-major de coordination et de synthèse).

V. Conclusion

Le nouveau principe de l'armée virtuelle permettra de faire perdre à l'armée actuelle une grande partie de sa présence physique en faveur d'un travail planificateur et intellectuel. Il mettra en action un système d'analyse à long terme. Ce concept défensif moderne disposera de cinq états-majors différents et hautement qualifiés, qui auront la capacité de projeter dans le temps les conséquences matérielles, ainsi que de s'occuper efficacement de cinq tâches particulières et bien définies. En définitive, le concept de défense de l'armée virtuelle aura moins de présence physique, moins de dépense, pour un travail intellectuel plus présent et plus approfondi[2].

H. S.

[2]*Toute notre gratitude va à Mademoiselle G. Siegenthaler qui, par ses conseils linguistiques et grammaticaux, a contribué à la qualité du texte et qui, par son esprit pragmatique, a su retransmettre en français, de nouvelles idées militaires et économiques.*