

Le concept de "Network Centric Warfare" (NCW, "Guerre Centrée sur les Réseaux")

L'art de la guerre a toujours incorporé les innovations technologiques dès qu'elles apparaissaient. L'âge de l'information, dans lequel nous sommes entrés, ne fera pas exception, mais il présente des possibilités et des défis radicalement nouveaux. La « guerre centrée sur les réseaux » (NCW) est un concept qui ouvre de nouvelles perspectives, à la manière de ce qui s'est passé dans le monde économique.

L'information, la connaissance, sont depuis toujours des éléments du pouvoir mais maintenant elles prennent une place centrale dans nos activités grâce aux progrès des technologies, en particulier l'informatique et les télécommunications : l'information est partout, elle permet de multiplier les lieux de décision élémentaires, d'augmenter la réactivité des organismes et le rythme des activités. La mise en réseau des entités conduit à des progrès supplémentaires plus que proportionnels à la taille du réseau (C'est la « loi de Metcalfe », qui estime la valeur d'un réseau selon le nombre d'interactions qu'il permet entre les nœuds).

Le monde économique, le premier, a été touché par ce changement profond. On voit bien aujourd'hui que ceux qui l'ont compris les premiers dominant maintenant leur secteur d'activité. C'est que les nouvelles technologies ont permis de réduire les coûts, les délais et de mieux répondre aux attentes du marché. Mais ceci à une condition : pour qu'elle soit réussie, l'introduction d'une nouvelle technologie doit s'accompagner de l'évolution des organisations et des processus.

Le monde militaire a ses spécificités propres. On ne peut se contenter d'y implanter tel quel ce qui a réussi dans le monde économique. Mais les concepts principaux demeurent, en particulier ceux qui touchent à la création de la valeur.

Dans un théâtre d'opérations on peut distinguer trois grandes catégories d'agents :

- ceux qui détectent ce qui se passe (les capteurs) ;
- ceux qui décident ce qu'il faut faire (les décideurs) ;
- ceux qui font (les acteurs, ou ici les « tireurs »).

Traditionnellement ces éléments sont reliés entre eux de façon linéaire et hiérarchique ; l'organisation du commandement conduit à de nombreux niveaux hiérarchiques pour de grosses unités et chacun n'a qu'une vue très parcellaire de l'ensemble. La recherche d'un rapport de forces favorable conduit, depuis toujours, à une concentration des moyens pour l'attaque, d'où une plus grande vulnérabilité.

L'ubiquité possible de l'information, la possibilité de faire partager à un grand nombre une évaluation plus précise de l'espace de bataille, les capacités nouvelles des armes, aussi, permettent d'envisager :

- de concentrer les effets sans concentrer nécessairement les forces ;
- d'accompagner l'extension de l'espace de manœuvre sans multiplier les rouages hiérarchiques ;

- d'assurer les jonctions avec des acteurs nouveaux (alliés, ONG, médias, organisations diverses, populations)

Pour cela il faut découpler les capteurs des décideurs, ces deux groupes des plates-formes d'armes, mais aussi réaliser entre toutes ces entités un maillage étroit (le « réseau »), ce qui impose des contraintes nouvelles de connectivité. Il faut aussi apprendre à planifier et diriger les opérations en collaboration. L'organisation doit changer et avec elle la doctrine et le C2.

Réduire le temps, réduire les distances, augmenter la réactivité et le rythme des opérations ... cela permet d'imposer une cadence à l'adversaire qui le prive très vite de sa liberté de manœuvre et permet de vaincre plus rapidement et à moindre coût.

Mais ces accélérations font peser aussi des contraintes nouvelles sur le Commandement qui risque de « ne plus avoir le temps », et sur les acteurs/tireurs dont les actions beaucoup plus violentes, ciblées et brèves doivent être immédiatement réussies.

D'où la nécessité de préparation plus poussée des missions, de décentralisation des décisions de conduite (par synchronisation sur le terrain entre les entités de base) et le développement d'engagements « coopératifs ».

D'où aussi des modifications dans les approches du Commandement, les organisations, et ce que les acteurs appellent des « ensembles de capacités de mission ».

Pour transformer ces concepts en réalité opérationnelle, la tâche est complexe et – comme pour les développements informatiques du monde économique – l'approche séquentielle traditionnelle ne suffit plus. C'est par un processus itératif que tout cela se mettra en place, processus faisant une large place aux expérimentations et aux retours d'expérience.

De nombreux problèmes restent à résoudre :

Celui de la sécurité, tout d'abord, avec le risque de prolifération des armes de destruction massive, les difficultés d'une guerre asymétrique ; celui de la gestion d'un environnement de coalition ; les difficultés pour atteindre une interarmisation réelle au niveau opérationnel ; le besoin de réussir à faire évoluer harmonieusement ensemble tous ces processus, ces doctrines et ces organisations ; la nécessité de repenser les politiques d'investissement pour en faire une véritable stratégie d'investissement ; et bien sûr, la place à donner aux gens dans tout cela, eux qui seront les facteurs du succès mais qui pourraient être aussi la raison de l'échec ; penser autrement, agir autrement : il y a tout un programme de formation et d'entraînement à mener dans l'ensemble du DoD pour réussir la mutation de l'âge de l'information.