

Guerre urbaine

Durant une grande partie de la guerre froide, les planificateurs de l'armée américaine ont consacré la plus grande partie de leur énergie et de leur budget à la préparation d'une guerre totale avec l'Union Soviétique – une guerre globale dont le Président Dwight D. Eisenhower prévoyait, avant sa présidence, que les cibles seraient "les villes que l'homme a construit". Avec la fin de la guerre froide, les Etats-Unis concentrent encore leur attention vers les villes mais la menace d'une attaque nucléaire n'est plus le souci principal. Aujourd'hui, les militaires s'attendent à être appelés le plus souvent non pas pour des guerres majeurs mais pour une multitude de petits conflits où dans la plupart des cas, les soldats ennemis seront cachés derrière chaque coin, derrière chaque porte et sous n'importe quel abris. Le Pentagone appelle ces conflits "Military Operations in Urban Terrain" (MOUT), et les planificateurs sont en train de s'activer pour s'assurer que les forces américaines soient prêtes pour ce type d'intervention.

Le problème est que d'importantes forces sur-armées peuvent se mettre à l'abris dans les villes pour une guérilla urbaine, mettant en péril des troupes se fiant à un entraînement et un équipement prévu pour des scénarios différents. Par exemple, en 1993, 18 soldats américains d'une unité d'élite de combat sont morts dans les rues de Mogadicio, Somalie, durant une opération de peackeping qui a mal tourné. De même, des milliers de soldats russes sont morts durant les deux années qui suivirent dans d'horribles combats urbains contre les séparatistes à Grozny, la capitale Tchetchène.

Traditionnellement, l'armée américaine a enseigné à ses chefs de rester à l'écart des villes et a développé des technologies pour d'autres types de batailles. Carol Fitzgerald, le directeur d'un programme d'armement destiné à tester de nouveaux concepts et nouvelles technologies pour le combat en milieu urbain, reconnaît que "notre doctrine militaire a été jusqu'ici d'éviter les villes, mais nous ne pouvons plus le faire" .

Russell W. Glenn, un spécialiste de l'analyse de défense de Rand Corporation confirme que "il n'y pas grand chose de fait dans le domaine "mais il croit que, depuis les deux dernières années, les forces armées "ont commencé à se rendre compte que le MOUT est un défi de plus en plus actuel".

L'étude de Fitzgerald est une parmi les nombreuses études sur le MOUT, qui avait pour but de trouver des moyens de garder les soldats en vie tout en gardant les villes intactes et les civils sains et saufs. Ce n'est pas une tâche facile. Tim Jones, du "Marine Corps Warfighting Laboratory" de Quantico en Virginie ajoute que "les zones urbaines rendent le combat plus difficile" et que "les rues encombrées de débris et les bâtiments limitent la mobilité et le nombre élevé de non-combattants limite également l'emploi d'armes à feu. En outre, les infrastructures denses affectent les communications".

Avec une probabilité croissante de combats urbains (on s'attend à ce que ± 70% de la population habite en ville en 2020), quelque chose doit changer. Glenn remarque d'ailleurs que l'armée n'a plus publié de manuel sur le sujet depuis 1979 et

quand bien même, sa tactique datait de la deuxième guerre. Elle se résume à : "jetez la grenade par la fenêtre, enfoncez la porte et nettoyez la pièce".

Dans les opérations futures, le but sera alors de s'assurer d'abord que des civiles ou des troupes amies ne sont pas de l'autre côté la porte. Ainsi, les exercices de simulation comme le programme de Fitzgerald utilisent des capteurs qui peuvent voir derrière un coin et au travers des murs. Un équipement de vision nocturne, autres capteurs et caméras, certains montés sur des robots et des avions contrôlés à distance, aideront à dissiper la confusion. Des systèmes de cartes digitalisées permettront d'affiner la localisation. Les technologistes testent également des explosifs spéciaux qui peuvent faire des trous de la taille d'un homme dans un mur sans le faire s'écrouler, des parachutes guidés ou parafoils qui peuvent être utilisés pour passer d'un immeuble à l'autre, des systèmes portables de purification d'eau, un équipement sophistiqué de communication main-libre.

Mais tout n'est pas que haute technologie. La simulation de Fitzgerald a montré que, dans un combat en ville, les soldats peuvent franchement profiter de choses simples comme des genouillères et coudières développées pour le roller.

Finalement, Glenn prévoit que la technologie pourra produire des armes comme des missiles pouvant détruire avec précision des ennemis dans un immeuble "sans mettre en danger des civiles ou des amis" situés dans une pièce voisine. Mais lui, ainsi que d'autres experts, rappellent que c'est à l'armée de changer d'abord son style d'entraînement – et il y a des signes qui montrent que cela se passe ainsi.

L'armée et les Marines ont construits des villes factices pour l'entraînement et ont commencé à étudier les forces psychologiques en jeu dans une guerre non conventionnelle où les soldats peuvent être coincés, pris pour cible de toute part ou être incapable de distinguer un ami d'un ennemi ou d'un non combattant. Les Marines ont également circulé dans Chicago pour mieux appréhender ce que la bataille pourrait être dans une vraie ville. Les Russes le savent. En Tchetchénie, il ont appris la leçon que les Etats-Unis ont reçue au Vietnam : des forces dévouées, quelles que soient leur nombre, peuvent être extrêmement efficace quand elles combattent sur leur propre terrain. Les ennemis futurs essaieront sans aucun doute la même tactique, c'est pourquoi les militaires américains voient la ville comme elle est réellement en temps de guerre : une jungle de béton.

Daniel G. Dupont

Daniel G. Dupont édite *Inside the Army*, un journal hebdomadaire indépendant basé à Washington. Il a également écrit dans le numéro de juin 1998 de *Scientific American* sur les échecs de missiles de défense.

Extrait de : *Scientific American*, octobre 1998, pp. 24-25
avec l'aimable autorisation de l'auteur et de l'éditeur.
Traduction : SLt (R) Paul SCIMAR