



Défense nationale National Defence

Canada

LA FONCTION OPÉRATIONNELLE

# ACTION

DOCTRINE DE L'ARMÉE DE TERRE





## LA FONCTION OPÉRATIONNELLE

# ACTION

### PRODUIT POUR LA

Doctrines de l'Armée de terre  
C.P. 17000 succ. Forces, Kingston, Ontario, Canada, K7K 7B4

### CONCEPTION ET PRODUCTION

Les Publications de l'Armée canadienne, Kingston, Ontario, Canada, K7K 7B4



### AVERTISSEMENT

La divulgation en totalité ou en partie du contenu de la présente publication en vertu de la *Loi sur l'accès à l'information* peut être refusée, même si la publication n'est pas classifiée. Il faut examiner avec soin tous les éléments d'information contenus dans la présente publication avant de décider si cette dernière peut ou non être consultée par le grand public. Totale ou partielle est possible.

### PUBLICATION

IDDN – B-GL-320-000/FP-001

© 2013 Sa Majesté la Reine du chef du Canada, représentée par le ministre de la Défense nationale

Imprimer au Canada



#### AVIS

Cette documentation a été révisée par l'autorité technique et ne contient pas de marchandises contrôlées. Les avis de divulgation et les instructions de manutention reçues originalement doivent continuer de s'appliquer.

#### NOTICE

This documentation has been reviewed by the technical authority and does not contain controlled goods. Disclosure notices and handling instructions originally received with the document shall continue to apply.

## HIÉRARCHIE

La présente publication est une publication de la doctrine de l'Armée de terre de niveau fonctionnel. Dans la hiérarchie de la doctrine « opérationnelle » de l'Armée de terre, elle se situe entre les publications clés et les publications connexes.

### OBJET

La présente publication donne un aperçu de la fonction opérationnelle ACTION et constitue une introduction à ce qui est contenu dans les publications de doctrine de niveau connexe portant sur la fonction ACTION.

### DOCUMENTS DE RÉFÉRENCE

Le principal document de référence utilisé pour la présente publication est la [B-GL-300-001/FP-002, Opérations terrestres](#).



SOURCE : CAMÉRA DE COMBAT

## TABLE DES MATIÈRES

SECTION 1	Introduction	6
SECTION 2	Fonctions opérationnelles et fonctions centrales	8
SECTION 3	Opérations dans l'ensemble du spectre	14
SECTION 4	Activités physiques (feux), activités d'influence et effets sur les plans physique et psychologique	20
SECTION 5	Interaction et équilibre des activités sur les deux plans	30
SECTION 6	Guerre de manœuvre : la doctrine de manœuvre et son application	36
SECTION 7	Conclusion	40

### LIENS MENANT AU MATÉRIEL « OPÉRATIONNEL » DE L'ARMÉE DE TERRE

[B-GL-300-001/FP-002, Opérations terrestres](#)

[B-GL-323-004/FP-004, Opérations de contre-insurrection](#)

[B-GL-352-001/FP-002, Renseignement, surveillance, acquisition d'objectifs et reconnaissance \(ISTAR\)](#)

[B-GL-351-003/FP-004, Les transmissions au cours des opérations terrestres, vol. 3 – La guerre électronique tactique et le renseignement d'origine électromagnétique](#)

[B-GL-300-007/FP-002, L'appui-feu au cours des opérations terrestres](#)







- b. Ensuite, les fonctions opérationnelles peuvent être utilisées comme des moyens de visualiser, de planifier et d'exécuter des opérations. Chaque opération est planifiée et menée en prenant en compte les cinq fonctions opérationnelles, l'environnement opérationnel du moment, l'objectif à atteindre et toutes les restrictions imposées. Comment l'opération sera commandée? Quelle information doit-on rechercher pour appuyer les décisions (détection)? Quelles mesures seront prises et avec quel appui aux feux, à la mobilité et aux activités d'influence (action)? Comment atténuer les risques pour la puissance de guerre de la force (protection)? De quel soutien logistique bénéficiera l'opération (maintien en puissance)?

### L'ACTION (LA FONCTION)

7. L'action est la fonction opérationnelle qui intègre la manœuvre (tir intégral et mouvement) l'appui-feu et les activités d'influence. L'action est la fonction qui permet d'obtenir un avantage sur un adversaire ou d'autres cibles pour influencer leur comportement.

8. L'action est l'ensemble d'activités physiques (l'appui-feu et la manœuvre) appelées « feux » et des activités d'influence, coordonnées et harmonisées au moyen de l'approche manœuvrière et de la gestion de l'espace de combat. Les activités d'action engagent un large éventail de cibles de façon complémentaire sur un plan physique et psychologique. Les activités d'influence comme la coopération civilo-militaire (COCIM), la reconstruction, les affaires publiques (AP) ou les opérations psychologiques (OPSPSY) peuvent être utilisées pour informer ou influencer des publics cibles pour influencer sur le comportement, que le but soit d'obtenir un appui pour une campagne ou de convaincre des éléments ennemis de se rendre.

9. Ce recours orchestré à des moyens matériels et à des activités d'influence pour obtenir un avantage psychologique est l'essence de l'approche manœuvrière, qui divise les sources de force de l'adversaire (les centres de gravité) pour le disloquer, en détruisant sa cohésion et sa volonté de résister.

### LES FONCTIONS CENTRALES – TROUVER, FIXER ET FRAPPER

10. Les mesures tactiques contre les cibles mentionnées précédemment sont exécutées selon trois fonctions centrales : trouver, fixer et frapper. Le besoin d'être prêt à exploiter est implicite. Les fonctions centrales donnent un cadre tactique conceptuel général pour les diverses activités devant être exécutées pour mener à bien une mission assignée et sont le moyen par lequel les fonctions opérationnelles, y compris l'action, peuvent être équilibrées et appliquées.

11. Les fonctions « trouver » et « fixer » contribuent au façonnage de la situation; les fonctions « frapper » et « exploiter » peuvent être décisives dans l'accomplissement de la mission. La fonction « fixer » ne doit pas être limitée à la tâche tactique « fixer » ou aux opérations défensives de protection de la force. En effet, les opérations défensives ou offensives conçues pour fixer un objectif peuvent créer les conditions nécessaires à une action offensive visant à le frapper. De même, la capacité d'un adversaire à influencer des parties de la population peut être « fixée » par des OPSPSY et des opérations d'AP énergiques. Ces fonctions centrales sont généralement exécutées par le biais des fonctions opérationnelles « détection » et « action » et par leurs capacités inhérentes, qui sont coordonnées au moyen de la fonction opérationnelle « commandement ».

12. Lorsque les circonstances le permettent, il faut exploiter les succès rencontrés dans les opérations conçues principalement pour trouver, fixer ou frapper un adversaire. L'expérience opérationnelle montre que les fonctions trouver, fixer, frapper et exploiter doivent être exécutées simultanément ou tout au moins

de manière à ce que la transition entre elles soit sans faille. Tout doit être pris en compte pendant la planification pour permettre de tirer parti des opportunités.

### TROUVER

13. Trouver un objectif potentiel est une fonction élémentaire qui se poursuit tout au long d'une opération. Elle inclut le repérage, l'identification, le suivi et l'évaluation de l'objectif, qu'il s'agisse ou non d'un adversaire. Les forces peuvent recevoir comme mandat particulier de recueillir de l'information, notamment dans les premières phases d'une opération. Il s'agit normalement d'un investissement judicieux lorsque la situation est confuse et semble chaotique. Mais quelle qu'en soit la source, l'information n'est jamais entièrement fiable. Elle doit être vérifiée ou corroborée par d'autres sources. L'information évaluée et traitée devient du renseignement, qui sert à orienter les fonctions « commandement » et « action ».



SOURCE : CAMÉRA DE COMBAT

14. Un commandant ne peut pas tout savoir. Les systèmes de renseignement, surveillance, acquisition d'objectifs et reconnaissance (ISTAR) peuvent produire une telle quantité d'information qu'ils peuvent surcharger le commandant ou l'analyste qui tente de l'assimiler, ce qui fait naître un point de friction. Il est possible de surmonter ce problème en fixant des priorités claires pour la collecte de renseignements et en dirigeant les éléments ISTAR en fonction de ces priorités conformément à l'étape « instruction » du cycle du renseignement.

15. Bien que les moyens techniques soient utiles pour localiser et évaluer un adversaire ou un autre objectif, l'analyse faite par un humain et son expérience sont toutefois toujours nécessaires pour évaluer des intentions probables. Il ne faut pas oublier que les soldats et les personnes en contact avec l'adversaire et la population locale représentent des sources d'information, qui sont souvent très pertinentes.

Par conséquent, les besoins clés en renseignement doivent être largement diffusés dans l'ensemble de la force, jusqu'aux plus bas échelons au besoin, en tant que besoins permanents prioritaires en renseignement.

16. La fonction « trouver » demande bien plus de travail physique et intellectuel que le simple repérage de l'adversaire. Un commandant a beaucoup plus de chances de réussir s'il connaît l'organisation, l'emplacement et la force de son adversaire, ses intentions, sa façon de combattre et la manière dont il peut réagir à une action amie. Il est également important de savoir où la menace ne se trouve pas et de déterminer ce qu'il est peu probable qu'elle fasse dans un laps de temps donné puisque le fait de disposer de cette information peut permettre de créer et d'exploiter un effet de surprise. Le fait de recevoir de l'information d'une grande diversité de sources contribue à la qualité du tableau du renseignement qui aide le commandant à concevoir son plan.

17. Dans l'espace et l'environnement de combat, la fonction « trouver » englobe l'identification et l'analyse des éléments – autres qu'un adversaire – qui ont une incidence sur une situation et qui peuvent jouer un rôle dans la réussite d'une campagne. Il s'agit notamment des intervenants et des éléments essentiels de l'environnement, tels que les influences culturelles, les rapports sociaux et les chefs et clans religieux/politiques qui peuvent devoir être engagés dans la poursuite des objectifs durables et des états finaux d'une campagne. L'analyse des résultats de la recherche devrait indiquer le rôle que ces paramètres, ces individus et ces groupes jouent dans l'environnement, ainsi que leurs buts et les façons dont ils peuvent être incités à soutenir la campagne. En bref, la fonction « trouver » doit faire l'objet d'une approche globale de façon à déceler tous les éléments clés de l'environnement et à analyser leur rôle dans la réussite de la campagne.

*La fonction « trouver » demande bien plus de travail physique et intellectuel que le simple repérage de l'adversaire. Un commandant a beaucoup plus de chances de réussir s'il connaît l'organisation, l'emplacement et la force de son adversaire, ses intentions, sa façon de combattre et la manière dont il peut réagir à une action amie.*

## FIXER

18. Fixer un adversaire ou un autre objectif correspond à le priver de sa liberté d'action. On peut y parvenir en l'empêchant d'atteindre ses buts (y compris en limitant sa liberté de mouvement), en l'en détournant ou en lui interdisant l'accès à l'information dont il a besoin pour les atteindre. Ceci peut s'effectuer sur le plan physique ou psychologique, ou sur les deux. Par exemple, les patrouilles de présence de sécurité peuvent fixer des insurgés et les empêcher d'agir dans une zone restreinte pendant que les dispositifs de guerre électronique (GE) brouillent leurs messages radio tout en permettant à d'autres messages médiatiques d'empêcher la diffusion de la propagande des insurgés, c'est-à-dire « fixer » la capacité des insurgés à influencer la population.

19. Sur le plan physique, « fixer » consiste à utiliser les forces de combat pour tenir du terrain face à une attaque ennemie, pour tenir ou fixer l'adversaire à un endroit grâce aux feux, ou pour tenir des points vitaux en les protégeant contre l'intervention ennemie. Le but de la fonction « fixer » est de restreindre la liberté d'action de l'adversaire et d'accroître la nôtre. Les forces de manœuvre peuvent être fixées grâce

à une combinaison d'attaques de façonnage, de blocage des positions et de déception. Les patrouilles de présence, les recherches et les points de contrôle de véhicules aideront à fixer une force insurgée.

20. Pour fixer l'adversaire sur le plan psychologique, il faut perturber et gêner sa capacité d'influencer la compréhension et la volonté des autres éléments d'un environnement, plus précisément la population et ses chefs. Le but est de restreindre les possibilités de manœuvre de l'adversaire sur le plan psychologique, c'est-à-dire sa capacité à façonner la perception, la volonté et le comportement d'autrui. Ce résultat est principalement obtenu au moyen d'activités d'influence et peut inclure, par exemple, la publication en temps opportun de communiqués exposant les faits réels d'un engagement avant que l'adversaire ne puisse diffuser sa propagande en vue de miner la légitimité de la force amie.

21. La déception et la surprise sont essentielles pour fixer des forces de manœuvre ennemies. Empêcher l'adversaire d'atteindre ses objectifs et le placer dans un état d'esprit réactif augmente notre liberté d'action. On peut opérer une diversion par la déception, le leurre et la surprise. Lorsqu'un adversaire est victime de déception, il est sûr de savoir comment agir, mais sa décision n'est pas bonne. Quand il est victime d'un leurre, il est incité à prendre des mesures qui le rendent vulnérable. Lorsqu'il est surpris, il ne sait plus comment agir en fonction des renseignements ambigus en sa possession, et ensuite, il est trop tard. À cause de l'incertitude, l'adversaire peut être obligé de prendre des mesures pour toutes les options envisagées; il disperse ainsi ses forces et perd de vue son objectif. On dit alors qu'il est fixé.

22. Les actions physiques peuvent avoir comme effet secondaire de fixer un objectif sur le plan psychologique. Par exemple, la destruction ou le brouillage d'une station de radio de propagande adverse éliminera une de ses capacités et l'empêchera d'influencer la population locale. Fixer une force adverse consiste souvent à produire un effet de façonnage en appui à une action décisive simultanée ou ultérieure.

23. Une force qui fixe un adversaire par des activités de manœuvre peut rapidement user sa propre puissance de guerre. Par conséquent, il faut viser un équilibre afin que les ressources allouées pour fixer ne réduisent pas inutilement les ressources nécessaires pour frapper. De même, sur le plan psychologique, l'utilisation d'OPSPSY et de messages d'AP amis pour « fixer » les activités de l'adversaire ne doit pas réduire de façon importante l'aptitude à diffuser ses propres messages et à influencer les groupes cibles.

## FRAPPER

24. Pour frapper l'adversaire, on doit mener une attaque et d'autres actions offensives idéalement tant sur le plan physique que psychologique. On peut frapper au moyen d'actions décisives ou de façonnage selon leur rôle dans l'ensemble du plan.

25. Sur le plan physique, la frappe consiste à attaquer des forces adverses pour s'emparer de leur terrain, détruire leur équipement, leurs points vitaux et leurs installations, tuer leurs membres ou obtenir l'avantage. Le but est d'employer les tirs pour prendre le dessus sur l'adversaire. Le succès, particulièrement en termes de capacités ou de zones critiques, produit des effets psychologiques secondaires sur l'adversaire, tels que l'effritement du moral et de la cohésion, et ainsi prendre un avantage psychologique, qui est l'essence de l'approche manœuvrière des opérations.

26. Pour frapper l'adversaire sur le plan psychologique, il faut s'attaquer à sa compréhension, sa perception et sa volonté. Qu'elle soit dirigée contre un adversaire ou un autre groupe cible, la frappe sera généralement exécutée au moyen d'activités d'influence, ce qui nécessite un renseignement de qualité, une solide analyse, les conseils de spécialistes et une excellente coordination.

## SECTION 3

## OPÉRATIONS (TACTIQUES) DANS L'ENSEMBLE DU SPECTRE


27. Les opérations dans l'ensemble du spectre se définissent comme suit : « La conduite simultanée d'opérations (tactiques) par une force dans l'ensemble du spectre des conflits »<sup>3</sup>. Elles constituent une structure tactique et sont un éventail complet de mesures tactiques qu'une force militaire peut s'attendre à prendre dans pratiquement toute campagne ou opération majeure. Ces mesures tactiques peuvent prendre la forme d'opérations de type offensives, défensives, habilitantes et de stabilité. Veuillez noter que le terme « opérations » est ici utilisé dans un sens strictement tactique et signifie des mesures tactiques. Voici une description des quatre mesures tactiques :

- a. **OPÉRATIONS OFFENSIVES.** Les opérations offensives visent à prendre et tenir le terrain ou à nuire physiquement aux capacités de l'ennemi (ce qui inclut les attaques de guerre électronique). Elles comprennent entre autres les attaques, les raids et les poursuites.
- b. **OPÉRATIONS DÉFENSIVES.** Les opérations défensives visent à empêcher l'ennemi d'atteindre ses objectifs. Elles incluent la défense et la manœuvre retardatrice.
- c. **OPÉRATIONS HABILITANTES.** Les opérations habilitantes visent à permettre d'autres mesures ou l'engagement de publics cibles à l'extérieur de la force ennemie. Elles comptent donc le retrait, la marche à l'ennemi, etc., ainsi que de nombreuses activités d'influence comme les OPSPSY et les affaires publiques.
- d. **OPÉRATIONS DE STABILITÉ.** Les opérations de stabilité sont des activités tactiques exécutées par des forces militaires et des forces de sécurité, souvent de concert avec d'autres organismes, dans le but de maintenir, de restaurer ou d'établir un climat d'ordre. De façon générale, elles consistent en des opérations de sécurité et de contrôle, de soutien à la gouvernance et à la reconstruction; de soutien aux autres ministères; de réforme du secteur de la sécurité et d'appui à la démobilisation, au désarmement et à la réintégration. Elles sont réalisées au moyen d'une grande variété de tâches tactiques comme les patrouilles régulières (pour protéger les populations), les points de contrôle, l'accompagnement des convois humanitaires et la construction d'infrastructures autochtones.

28. Toutes les campagnes se composent d'une combinaison adaptée des quatre mesures tactiques. Une partie de l'art opérationnel consiste, pour les commandants, à parvenir à un équilibre correct au sein de la gamme de mesures tactiques pour tenir compte de la nature de la campagne et des objectifs à atteindre (voir figure 1).

3. Dossier BTD 27434.





*« Les activités physiques sont des actions tangibles, l'emploi des capacités, qui consomment des ressources et produisent immédiatement des effets de premier ordre sur le plan physique par la force pour atteindre des objectifs et des états finaux. »*

## SECTION 4

## ACTIVITÉS PHYSIQUES (FEUX), ACTIVITÉS D'INFLUENCE ET EFFETS SUR LES PLANS PHYSIQUE ET PSYCHOLOGIQUE

30. L'objet d'opérations militaires est l'imposition de sa volonté à un adversaire et la modification de son comportement. L'application organisée de la violence physique contre la capacité d'un objectif est un des moyens d'y parvenir; on peut la considérer comme une utilisation traditionnelle de la puissance de guerre. Cependant, il est possible d'exécuter d'autres activités qui visent et affectent la volonté de combattre d'un adversaire ou d'un autre groupe, ou le soutien qu'ils accordent à une activité en particulier. Par conséquent, il est possible d'exécuter une combinaison d'activités physiques et d'activités d'influence. De ce point de vue, les activités et leurs effets existent sur deux plans, physique et psychologique, et les activités appartiennent à deux catégories, les activités physiques et les activités d'influence.

### PLAN PHYSIQUE

31. Le plan physique comprend les objets, actions et effets physiques dans l'espace de combat. Il inclut les forces militaires, le spectre électromagnétique, les populations civiles, les factions armées, les ressources logistiques et l'infrastructure, ainsi que la géographie, l'océanographie et la météorologie.

32. Sur le plan physique, la conduite de la guerre est un affrontement entre combattants armés. Les activités sur le plan physique et leurs effets directs y sont tangibles et mesurables. Le plan physique et les activités connexes ont les caractéristiques suivantes :

- a. Chaque partie en conflit dépense de grandes quantités de munitions et d'autres fournitures de combat et chacune est soutenue par la puissance industrielle et économique de son camp.
- b. Les activités et les effets sur le plan physique peuvent généralement être facilement observés, compris, évalués et mesurés avec un certain degré de certitude sur une courte période. Les exigences en matière de soutien logistique pour la manœuvre et l'appui-feu sont prioritaires. C'est sur ce plan que prédomine la *science* de la guerre, notamment les activités directement assujetties aux lois de la physique, de la chimie et des autres disciplines similaires.

### PLAN PSYCHOLOGIQUE

33. Le plan psychologique est composé de la perception, de la compréhension, de la motivation, de la conviction, des émotions, de l'engagement et, en fin de compte, de la volonté des individus et des groupes. On l'appelle aussi plan moral ou plan cognitif<sup>4</sup>. Il représente la *volonté* qui motive le comportement ou le change, et permet aux individus de surmonter la peur et l'adversité, ainsi que la cohésion qui les maintient ensemble. Il inclut des aspects psychologiques comme la croyance en une cause, l'endoctrinement et le jugement, ainsi que des réponses émotionnelles comme le patriotisme, l'ethnicité, le zèle religieux et l'*esprit de corps*. Le plan psychologique comprend également les questions d'intérêt personnel.

4. Les termes « plan moral » et « plan psychologique » sont interchangeables tant qu'ils font référence à la modification de la perception, de la volonté, puis du comportement et des actions d'un objectif. L'utilisation de « plan moral » et de ses concepts de bien et de mal peut poser certains défis conceptuels ou intellectuels lorsqu'il s'agit de composer avec des cultures, des sociétés et des groupes différents. Le terme « plan cognitif » fait référence à la connaissance et à la compréhension, mais par rapport à la logique seulement. L'expression « plan psychologique » fait référence à la compréhension et à la perception basées sur la logique et l'émotion.

34. Sur le plan psychologique, les activités produisent des effets de premier ordre sur la perception, sur la compréhension et, finalement, sur le comportement des groupes cibles. La base de tout conflit est une lutte entre des volontés opposées ou d'un combat pour gagner le soutien moral et intellectuel d'un groupe cible. Ces aspects du conflit sont difficiles à percevoir et à quantifier. Ils se manifestent par des attitudes intangibles, telles que la détermination d'un adversaire, le soutien à un leader, la cohésion d'un groupe, la volonté d'une population d'appuyer un mouvement ou une idée, pour n'en citer que quelques-unes. Les interactions sur ce plan influent sur la manière dont les forces, leurs commandants, d'autres individus ou divers groupes perçoivent et comprennent l'environnement et la situation.

35. Les activités exécutées sur le plan psychologique peuvent chercher à miner la cohésion et la volonté de l'adversaire (p. ex. OPSPSY); à influencer sur la perception de la situation qu'a un commandant (p. ex. déception); à modifier la perception et la compréhension d'une population et de ses leaders (p. ex. profil des forces et projets de COCOM pour établir la légitimité de la campagne); et à informer le grand public pour permettre une meilleure compréhension d'une campagne et de ses objectifs (affaires publiques). On peut parler ici d'activités d'influence, car elles ont des effets de premier ordre sur le plan psychologique.

36. Le plan psychologique et les activités connexes possèdent les caractéristiques suivantes :

- a. Les objectifs comprennent plus qu'un simple adversaire. En effet, un objectif ou un groupe cible peut inclure plusieurs adversaires, les commandants, d'autres individus (en particulier les leaders de la population), des systèmes et des groupes de personnes dans l'environnement.
- b. Les activités et les effets doivent suivre un processus de ciblage identique à celui utilisé pour les activités sur le plan physique. Ce processus doit être exécuté simultanément sur les deux plans afin que les activités et les effets soient exhaustifs et complémentaires.
- c. Les activités sur le plan psychologique sont plus difficiles à exécuter et nécessitent un investissement plus important dans le développement de méthodes de combat et dans l'instruction. La qualité du leadership militaire, le moral, la cohésion et la détermination des troupes combattantes sont extrêmement importants sur ce plan. De plus, il est nécessaire de faire preuve de jugement intuitif pour modifier la compréhension et la volonté d'un objectif. Ici, l'art de la guerre est prépondérant.
- d. Les activités et leurs effets sur le plan psychologique peuvent avoir des effets subséquents sur le plan physique. Par exemple, l'efficacité des tracts distribués pour convaincre les conscrits adverses de désertir affaiblira la puissance de combat physique des forces adverses<sup>5</sup>. Il s'agit d'un effet de deuxième ordre.

5. Bien qu'on ait beaucoup écrit sur les éléments d'un « plan d'information », l'existence de ce plan reste encore à vraiment définir de façon distincte des plans physique et psychologique. L'information qui se trouve dans les systèmes d'information, dans les systèmes informatiques ou même sous forme d'électrons appartient au plan physique, car elle peut être bloquée, détruite ou autrement modifiée sur le plan physique. L'information qui réside dans la tête des gens ou dans l'opinion collective d'un groupe de personnes, qui touche donc leur perception, leur volonté et leur comportement, existe sur le plan psychologique. Elle aussi peut être modifiée, mais par l'intermédiaire d'activités cherchant à influencer.

## ACTIVITÉS PHYSIQUES – FEUX

37. Les activités physiques sont des actions tangibles, l'emploi des capacités, qui consomment des ressources et produisent immédiatement des effets de premier ordre sur le plan physique par la force pour atteindre des objectifs et des états finaux. Elles sont axées sur la destruction physique, l'attrition, la perturbation ou l'interdiction à l'adversaire d'éléments essentiels par l'application de feux létaux et non létaux dans toute la profondeur de la zone d'opérations interarmées. Elles comprennent toutes les activités physiques telles que la guerre électronique (GE) et la guerre cybernétique. Les activités physiques s'attaquent à la capacité dans le but d'influer sur le comportement de l'adversaire.

38. On peut donner aux activités physiques le nom de « feux ». Les feux sont définis comme suit : Moyens physiques utilisés délibérément pour produire des effets physiques de premier ordre ou en appuyer la production. Nota : Ils incluent les systèmes létaux et non létaux ».

39. Les feux devraient être planifiés et exécutés de façon à également produire des effets de deuxième ordre sur le plan psychologique, c'est-à-dire miner la volonté et briser la cohésion de l'adversaire en lui interdisant les moyens physiques et les occasions dont il a besoin pour atteindre son objectif. C'est la réalisation de l'approche manœuvrière. Les feux devraient donc viser à produire des effets de premier ordre sur le plan physique et des effets de deuxième ordre sur le plan psychologique. Ces derniers peuvent s'avérer décisifs. Par exemple, une attaque d'artillerie réduira la capacité de l'adversaire et modifiera son comportement, ce qui correspond à un effet sur le plan physique. Mais elle pourra également avoir un effet secondaire sur le plan psychologique en minant son moral et sa volonté, donc en agissant sur son comportement.

40. Les feux non létaux peuvent être employés contre des non-adversaires, comme la mise en œuvre de mesures d'affrontement des foules face à des manifestants violents, afin de maintenir la sécurité et l'ordre public. On peut viser la destruction pour miner la capacité de l'adversaire d'exécuter des opérations, mais la destruction est souvent plus efficace lorsqu'elle est utilisée pour ébranler le moral de l'adversaire et pour renforcer ses sentiments de peur et de désespoir. Autrement dit, les feux sont plus efficaces lorsqu'ils produisent d'importants effets de deuxième ordre sur le plan psychologique. Donc, les feux influent sur le comportement de l'adversaire en s'attaquant à sa capacité (effet de premier ordre) et en affectant sa perception et sa volonté et, finalement, son comportement (effet de deuxième ordre). C'est l'essence de l'approche manœuvrière des opérations, c'est-à-dire le façonnement de la compréhension, la sappe de la volonté et la destruction de la cohésion comme résultats idéaux des feux.

41. La destruction physique, en soi, ne mène pas obligatoirement au succès. Par exemple, l'élimination d'un grand nombre d'insurgés ne réglera pas les causes sous-jacentes de l'insurrection et pourra même pousser d'autres individus à rejoindre le mouvement. Il s'agit alors d'une activité physique qui produit un effet de deuxième ordre non désiré. De plus, le fait de cibler l'adversaire peut provoquer des dommages collatéraux inutiles qui, à leur tour, saperont le soutien de la population neutre et la légitimité de la campagne, et donneront naissance à une nouvelle opposition. Les critères de succès reposant sur la destruction doivent tenir compte du risque que font peser sur le soutien public et politique des batailles et des engagements prolongés et non concluants. Par conséquent, la destruction physique de l'adversaire n'est pas en soi un moyen totalement fiable de remporter un succès durable, même quand elle vise à produire des effets secondaires sur le plan psychologique en agissant sur la volonté et le comportement de l'adversaire.

## ACTIVITÉS D'INFLUENCE

42. Une activité d'influence est définie comme suit : « Activité conçue pour influencer sur le caractère ou le comportement d'une personne ou d'un groupe à titre d'effet de premier ordre. Nota : Elle a un effet sur la compréhension, les perceptions et la volonté, et vise à modifier le comportement de la manière souhaitée. » Les activités d'influence s'inscrivent dans le cadre tactique des opérations dans l'ensemble du spectre. La plupart des activités d'influence, comme les OPSPY et les affaires publiques (AP), sont considérées comme des opérations habilitantes. Les autres opérations sous la direction de la COCIM, comme la reconstruction civile ou l'assistance à la gouvernance, sont considérées comme des opérations de stabilité<sup>6</sup>.

43. Les activités d'influence cherchent à prédisposer, persuader, convaincre, dissuader, perturber, forcer ou contraindre des groupes cibles par rapport à un plan d'action particulier, ou aider, encourager et rassurer ceux qui suivent un plan d'action souhaité. Étant donné que dans de nombreuses campagnes le fait de vaincre un adversaire exclusivement par les feux et leurs effets a des limites et aboutit rarement à un état final durable, la doctrine des opérations terrestres englobe également des activités qui cherchent à produire un effet de premier ordre direct consistant à influencer sur les groupes cibles. Ces activités d'influence s'attaquent à la perception, à la compréhension, donc à la volonté, et, à terme, au comportement de l'objectif ou du groupe cible. Par conséquent, les activités d'influence produisent des effets de premier ordre sur le plan psychologique. Dans certains cas, elles peuvent aussi produire des effets de deuxième ordre sur le plan physique. Par exemple, les tracts des opérations psychologiques qui convainquent les conscrits d'abandonner une position ont comme effet secondaire de réduire la puissance de combat de l'adversaire.

44. Les activités d'influence peuvent être des activités psychologiques basées sur une activité physique, telles qu'une feinte ou une démonstration pour tromper un commandant ennemi, une démonstration de puissance de feu visant à dissuader un ancien belligérant de violer le cessez-le-feu ou la construction d'une infrastructure pour gagner le soutien de la population locale et favoriser la stabilité. Elles comprennent des manifestations physiques d'engagement et de crédibilité, par exemple des projets de coopération civilo-militaire (COCOM) comme la reconstruction de l'infrastructure et le développement social ou de la gouvernance, dont le but est de prouver la légitimité de la campagne et d'attirer le soutien des leaders politiques/sociaux et des populations locales. Même si ces activités ont une composante physique, elles produisent un effet de premier ordre consistant à influencer sur les perceptions et la volonté.

45. Les activités psychologiques peuvent aussi ne pas avoir de composante physique. Elles utilisent ou modifient alors l'information pour créer des perceptions, une compréhension et une volonté, ultimement un comportement. À titre d'exemples, mentionnons la diffusion de tracts et de messages radio pour convaincre les conscrits de se rendre ou pour convaincre la population de ne pas se joindre à l'insurrection; les instructions aux soldats sur le comportement et la tenue pendant les patrouilles de sécurité afin de rehausser le soutien et la confiance de la population; et la publication de communiqués pour informer le public et lui faire comprendre la situation.

46. Lorsqu'on a recours à des activités d'influence, la clé du succès réside dans le choix de l'effet à produire. Les commandants doivent connaître et sélectionner les effets d'influence (résultats) qu'ils souhaitent produire, puis choisir les activités requises pour les produire. On peut influencer sur un objectif de nombreuses façons et les activités doivent être planifiées dans un but de renforcement. Les principales activités d'influence sont les suivantes :

- a. **DÉCEPTION.** La déception peut seulement être utilisée contre des commandants et des forces adverses pour fausser leur perception de la menace et de son intention. La déception vise normalement au soutien de la manœuvre et à l'appui-feu, l'ennemi représentant le public cible, par conséquent la planification doit être dirigée par le personnel responsable de la manœuvre.
- b. **OPÉRATIONS PSYCHOLOGIQUES (OPSPSY).** Les OPSPSY se servent de messages contrôlés pour influencer sur la compréhension, la perception et la volonté de groupes et d'individus cibles. Il est à noter que les OPSPSY ne doivent jamais tromper le groupe cible ou répandre des mensonges; sinon, elles feront perdre la crédibilité et mineront la légitimité de la campagne. Tant que seule de l'information vraie est utilisée, les OPSPSY diffèrent des affaires publiques, car le commandant contrôle à la fois le message et le moyen de communication.
- c. **COOPÉRATION CIVILO-MILITAIRE (COCIM).** La COCIM s'effectue par l'entremise du soutien au rétablissement des services publics, à la reconstruction de l'infrastructure sociale et à la création de la gouvernance, et par des activités de développement social.
- d. **PRÉSENCE, PROFIL ET ATTITUDE (PPA).** La présence, le profil et l'attitude (PPA) des troupes au contact avec la population locale envoient un signal particulier. La manière (signe évident d'engagement) dont les soldats interagissent avec la population locale lui envoie un message important, message qui mine ou gagne son appui. Avec le temps, ce signal peut passer de l'intention sérieuse à la collecte d'informations par une force accessible.
- e. **AFFAIRES PUBLIQUES (AP).** Les AP sont une activité d'influence, car elles facilitent l'acheminement d'informations vers divers publics par l'intermédiaire des médias, ce qui a pour effet de renseigner et d'améliorer la compréhension. Les affaires publiques ne doivent pas être directement associées aux activités d'OPSPSY<sup>7</sup>.

47. Les activités d'influence se concentrent sur la promotion de perceptions, d'attitudes et d'une compréhension qui vont influencer sur la volonté des gouvernements, des organismes, des groupes et des individus d'appuyer l'atteinte de l'objectif et, en fin de compte, la réalisation de l'état final, et modifier leur comportement en ce sens.

48. Les cibles possibles des activités d'influence s'étendent sur un large spectre. Il peut s'agir d'éléments de l'adversaire, tels que des conscrits influençables qui peuvent être encouragés à fuir le champ de bataille. Elles peuvent aussi comprendre des détenteurs particuliers du pouvoir, des leaders religieux et des parties de la population susceptibles d'influencer sur les perceptions et de favoriser le soutien à la campagne et à ses objectifs, comme dans le cas des opérations de contre-insurrection et de soutien de la paix. Elles peuvent également inclure les troupes alliées et amies, afin de contrer la propagande adverse et une couverture médiatique biaisée<sup>8</sup>. En résumé, ces groupes cibles comprennent les individus et groupes adverses, amis et neutres.

7. Les AP ne doivent pas être associées aux OPSPSY, même si les messages diffusés doivent être coordonnés avec les opérations d'information, par exemple le Centre de coordination des opérations d'information (CCOI). La principale différence entre les AP et les OPSPSY est que les AP ne contrôlent pas le médium de diffusion de leurs messages, tandis que les OPSPSY le font.

8. Bien qu'il soit peu probable qu'une force exécute des opérations psychologiques visant ses propres troupes, elle pourrait lancer des campagnes internes d'affaires publiques pour contrer les nouvelles biaisées et la propagande de l'adversaire.

6. Il se souvient que le terme général « opération » dans ce contexte, comme celui d'« opération de stabilité », signifie une activité au niveau tactique.

49. Lorsqu'elles exercent une influence, les activités choisies transmettent aux groupes et aux individus ciblés des informations, ainsi que des preuves et indications physiques dans le but d'influer sur leurs émotions, leurs attitudes, leurs motivations, leur perception, leur raisonnement et, ultimement, sur leur volonté et leur comportement. Bien que les activités d'influence visent à obtenir des résultats que sur le plan psychologique, elles peuvent avoir des effets secondaires sur le plan physique. Par exemple, les tracts visant à convaincre les conscrits de fuir auront comme effet psychologique de premier ordre de causer leur fuite, et comme effet physique de deuxième ordre de réduire la puissance de guerre du commandant adverse. De plus, ils auront probablement l'effet psychologique de troisième ordre de miner la confiance de ce dernier.

50. Le fait de réussir à influer sur un groupe cible peut être la clé du succès à long terme d'une mission. Par exemple, un des éléments clés de la réussite d'une campagne de COIN est la nécessité de priver les insurgés du soutien physique et moral de la population et de gagner et entretenir l'appui de cette dernière à la campagne. On doit faire comprendre aux commandants des niveaux les plus bas l'importance des activités d'influence et les effets, positifs et négatifs, qu'on peut en tirer. La conduite de chaque soldat influe sur les perceptions et la sympathie des populations locales et, plus important encore, un seul écart de conduite peut miner rapidement et de façon exponentielle de nombreuses influences positives.

51. Dans toute campagne, on peut exécuter des activités d'influence dans l'ensemble du spectre des conflits. La nature ou le thème de la campagne déterminera leur importance générale relative. Voici quelques exemples en la matière :

- a. Une déception (par le moyen d'une démonstration, par exemple) effectuée par une force de manœuvre, combinée à un trafic radio simulé, affectera la perception du commandant ennemi, l'amènera à identifier incorrectement l'effort principal et éloignera ses forces de la zone d'attaque réellement ciblée. Elle modifiera donc premièrement son comportement et deuxièmement ses capacités.
- b. Une démonstration de la puissance de feu durant une campagne de soutien de la paix peut convaincre un commandant belligérant de ne pas sortir ses forces de sa garnison.
- c. Des OPSPSY sous forme d'annonces à la radio publique peuvent être exécutées pour communiquer des nouvelles exactes à la population locale et l'encourager à appuyer une campagne de COIN.
- d. Des activités de COCIM peuvent faciliter la reconstruction civile dans le but de gagner le soutien moral du gouvernement et de la population, et améliorer la perception qu'a cette dernière de la campagne et de sa légitimité.
- e. Des messages d'AP peuvent être diffusés pour contrer la propagande ennemie et faire en sorte que le public local et international comprenne la situation et accorde son appui à la campagne et aux opérations qu'elle comporte.

52. Les activités d'influence peuvent avoir pour but de créer leurs propres effets indépendants ou d'appuyer des activités physiques (feux). Par exemple, avant l'attaque délibérée d'une position ennemie, on peut larguer des tracts d'OPSPSY informant les soldats ennemis de la manière de se rendre et leur promettant un traitement juste.

53. Les activités d'influence sont une composante clé des opérations dans l'ensemble du spectre. La plupart, comme les OPSPSY, les AP et les RDC, peuvent être considérées comme des opérations habilitantes, alors que les opérations de reconstruction civile et d'assistance à la gouvernance (COCIM) seront considérées comme des opérations de stabilité. Étant donné leur nature, leur portée, ainsi que les ressources et le temps qui leur sont nécessaires, la plupart des activités d'influence, particulièrement celles liées à la COCIM, sont exécutées en collaboration avec d'autres organismes du cadre interarmées, interorganisationnel, multinational et public (IIMP)<sup>9</sup>.

54. Pour comprendre quelles activités sont nécessaires pour produire les influences, donc les effets psychologiques, et les comportements souhaités, les commandants doivent connaître le groupe cible, ses influences culturelles et environnementales, ainsi que ses habitudes, motivations et pratiques qui influent sur son raisonnement. Plus simplement dit, ils doivent comprendre comment le groupe cible pense et réagit, et éviter de faire des suppositions ou des prédictions d'après leur propre point de vue culturel. Si le groupe cible n'est pas convenablement étudié, il peut se produire des effets négatifs non voulus<sup>10</sup> qui causeront des torts énormes à la campagne; d'immenses efforts doivent donc être déployés pour éviter de tels effets. Par exemple, la démonstration de la puissance de feu faite pour convaincre un commandant belligérant de ne pas manœuvrer ses forces peut en réalité le mettre dans l'embarras face à ses partisans et le pousser à manœuvrer. De même, les activités exécutées pour effrayer ou dissuader un groupe cible peuvent finalement susciter la haine chez ce groupe<sup>11</sup>. Durant les processus de planification et de jeu de guerre, l'état-major devrait jouer le rôle des groupes cibles pour analyser les plans du point de vue de l'objectif ciblé de façon à évaluer et analyser les réactions probables. Des experts de la culture et de la politique aideront à faire ces évaluations. Les commandants peuvent avoir recours à des vignettes de scénario pour procéder à un jeu de guerre dans les situations où les méthodologies traditionnelles de jeu de guerre ne conviennent pas.

55. L'idée concept d'exécuter des activités pour influer sur la compréhension et les perceptions n'est pas nouvelle; elle a été énoncée en langage plus familier dans le concept de gagner l'adhésion émotive et intellectuelle ou, plus correctement, le concept de l'adhésion intellectuelle et émotive selon lequel on influe sur les perceptions et la compréhension (intellect) dans le but de créer une volonté et un comportement particuliers (émotions).

9. Le cadre interarmées, interorganisationnel, multinational et public englobe tous les acteurs dont le pouvoir et l'influence sont exploités pour atteindre l'état final stratégique. Il s'agit des forces interarmées, des alliés, des autres ministères et organismes gouvernementaux, des organismes et ministères du pays hôte, des organismes non gouvernementaux (ONG), des organisations internationales et des entreprises privées.

10. Les effets non voulus peuvent être positifs ou négatifs.

11. Lors du jeu de guerre-colloque Joint Urban Warrior 2005 du United States Marine Corps (USMC), on a noté qu'en Irak et en Afghanistan, lorsque des insurgés sont tués ou capturés, la couverture médiatique locale doit être maximisée pour dissuader la population locale de rejoindre l'insurrection. Cependant, on pourrait également penser qu'une telle tactique pourrait créer chez une grande partie de la population un sentiment de haine et non de peur, ce qui pourrait miner le soutien à la campagne et même encouragera un plus grand nombre de personnes à rejoindre les rangs des insurgés.





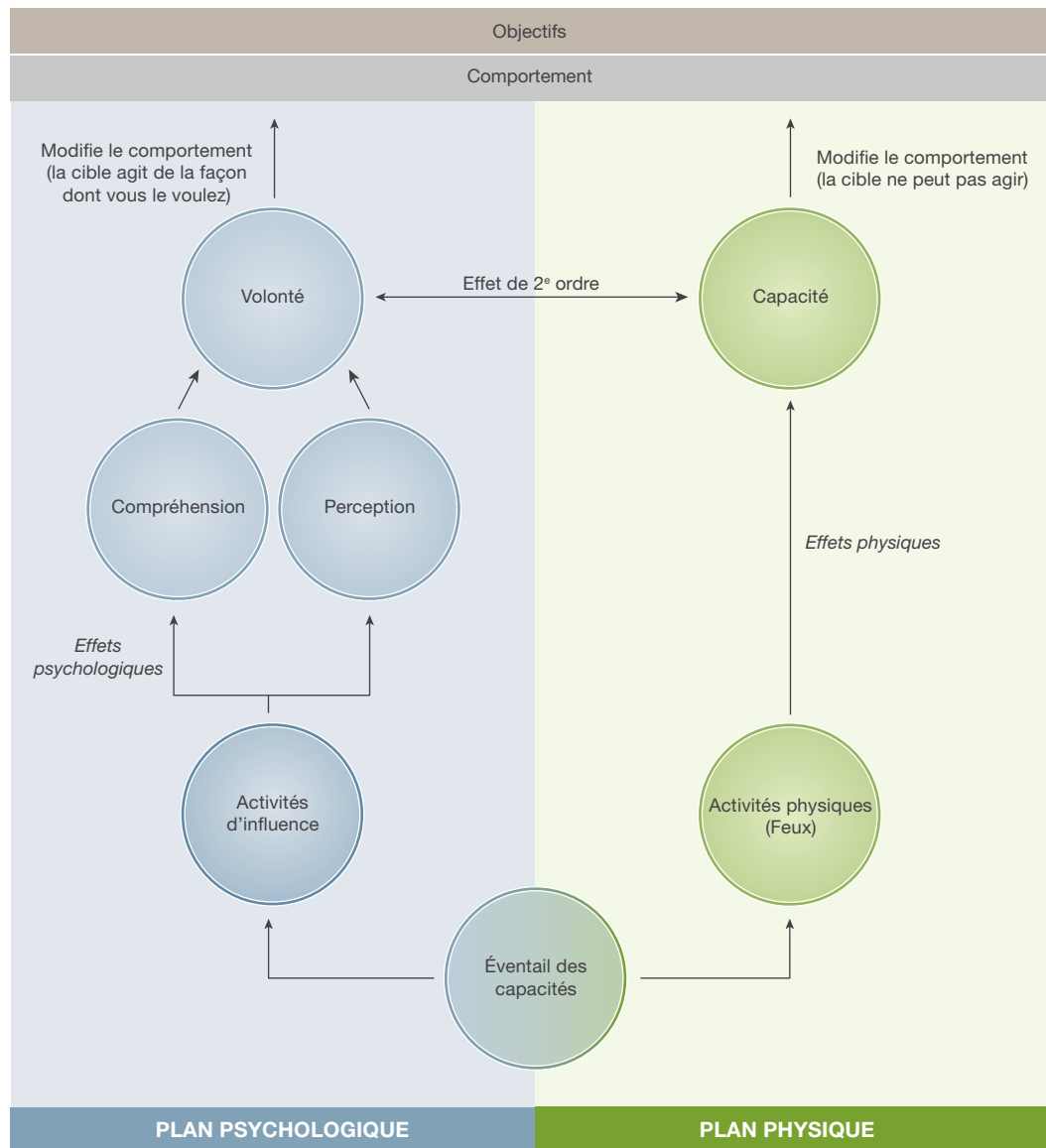


Figure 2 : Exécution simultanée d'activités physiques (feux) et d'activités d'influence, et leurs effets

60. Les feux et les activités d'influence sont planifiés, coordonnés, ciblés et exécutés simultanément, de façon holistique et complémentaire. Tout comme les activités physiques sont exécutées et les effets créés grâce à la manœuvre sur le plan physique, les activités d'influence sont exécutées et les effets créés au moyen d'une forme de manœuvre conceptuelle<sup>12</sup> sur le plan psychologique. Par conséquent, tout comme le commandant peut vouloir manœuvrer ses forces pour atteindre une partie de terrain cruciale et menacer

12. L'OTAN définit la manœuvre de diverses façons, la plus courante étant : « *Emploi des forces sur le champ de bataille combinant le mouvement avec le feu effectif ou potentiel en vue de se mettre en position favorable par rapport à l'ennemi pour accomplir la mission donnée* ». Lorsqu'on pense au concept de manœuvre sur le plan psychologique, on doit donner au mot un sens plus général, mais retenir l'idée d'obtenir une position favorable.

la position de l'adversaire avant que celui-ci ne l'atteigne, il peut vouloir diffuser un communiqué, lancer un message d'OPSPSY ou construire une infrastructure d'urgence dans un village avant que l'adversaire ne publie des déclarations de propagande, ne diffuse un faux message aux médias ou n'intimide la population locale pour obtenir son appui. Le commandant produit ainsi les effets désirés par des mesures coordonnées sur les deux plans.

61. Les feux et les activités d'influence sont bien sûr liés au cadre tactique des opérations dans l'ensemble du spectre mais sont axés sur les effets à atteindre, c'est-à-dire sur la raison d'être de l'activité. Cet effort pour obtenir un avantage psychologique sur l'adversaire est l'enjeu fondamental de l'approche manœuvrière. Les feux et les activités d'influence sont planifiés, ciblés et exécutés de façon simultanée et complémentaire. Ils sont menés et coordonnés au moyen de l'approche manœuvrière et organisés au moyen de la gestion de l'espace de combat, dans le but de chercher à obtenir un avantage, non seulement physique, mais aussi psychologique, sur l'adversaire (voir la figure 3).

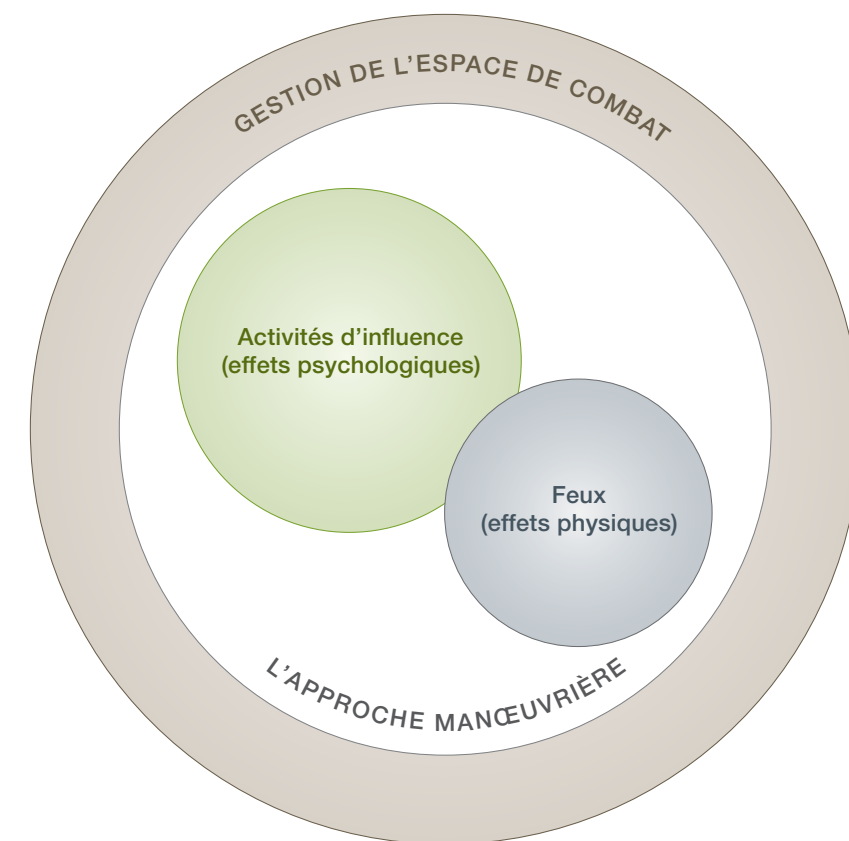


Figure 3 : Opérations exhaustives : Activités physiques (feux) et activités d'influence exécutées et coordonnées au moyen de l'approche manœuvrière et de la gestion de l'espace de combat



## SECTION 6

## GUERRE DE MANŒUVRE : LA DOCTRINE DE LA MANŒUVRE ET SON APPLICATION

64. Le concept de la *guerre de manœuvre* est défini comme suit :

« Philosophie de la guerre et approche des opérations qui cherchent à vaincre l'ennemi en brisant sa cohésion morale et physique – sa capacité à combattre en tant qu'entité efficace et coordonnée – plutôt qu'en détruisant physiquement par attrition graduelle. ». [traduction]  
(Publication administrative interralliée AAP-39 de l'OTAN, *Glossaire de termes et définitions des forces militaires terrestres*)<sup>13</sup>.

65. La guerre de manœuvre est souvent appelée approche manœuvrière (le terme que nous avons choisi d'utiliser dans le présent document). Elle est incarnée par les activités et effets suivants contre un adversaire : façonnement de la compréhension; attaque et érosion de la volonté et bris de la cohésion.

66. La cohésion est vue comme le ciment qui solidifie des individus et du groupe sous le commandement de leaders. Elle permet aux forces militaires d'endurer les épreuves physiques et mentales et de conserver leur force physique et morale pour continuer le combat et accomplir leur mission.

67. Cette approche manœuvrière<sup>14</sup> des opérations cherche à attaquer la volonté de combattre de l'adversaire, donc à miner, voir à briser, sa cohésion, généralement, mais pas nécessairement, en évitant les épreuves de force et en ciblant ses vulnérabilités ou ses faiblesses. Il est également possible de s'attaquer à la volonté, et donc à la cohésion, de l'adversaire en façonnant sa compréhension. Par exemple, si sa capacité de commandement et contrôle est neutralisée, il ne pourra pas comprendre son environnement, ou le comprendra mal, et perdra donc sa volonté et sa cohésion. De même, si des conscrits sont convaincus de se rendre ou de fuir, la volonté et la cohésion de toute la force adverse seront amoindries.

68. Par conséquent, l'objectif est de vaincre la menace en brisant sa cohésion morale et physique et sa capacité de combattre en tant qu'entité efficace et coordonnée, plutôt qu'en la détruisant physiquement par attrition graduelle. *Cette philosophie est applicable de façon identique à tous les types de campagnes, des opérations de soutien de la paix aux grands combats.*

13. Publication administrative interralliée AAP-39 de l'OTAN, *Glossaire de termes et définitions des forces militaires terrestres* L'approche manœuvrière est définie de façon similaire dans d'autres sources de l'OTAN, telles que la publication interralliée interarmées AJP-3.2, *Allied Joint Doctrine for Land Operations* (projet de ratification, mai 2007) : « Approche des opérations dans laquelle briser la cohésion globale de l'ennemi et sa volonté de combattre est primordial. Elle requiert un état d'esprit dans lequel le recours à l'inattendu, à l'esprit d'initiative et à l'originalité est combiné à une détermination inébranlable à réussir. » [traduction]

14. L'approche manœuvrière ne doit pas être confondue avec la manœuvre tactique ou opérationnelle qui est un élément de la fonction opérationnelle « Action » et qui est définie comme suit : « Emploi des forces sur le champ de bataille combinant le mouvement avec le feu effectif ou potentiel en vue de se mettre en position favorable par rapport à l'ennemi pour accomplir la mission donnée. » (AAP-6).

69. L'approche manœuvrière n'est pas seulement appliquée au moyen d'activités physiques (feux) qui modifient la volonté et la cohésion par des effets de deuxième ordre, mais aussi au moyen d'activités psychologiques susceptibles d'altérer la volonté et la cohésion par des effets de premier ordre. C'est-à-dire qu'elle est appliquée par une combinaison de feux et d'activités d'influence. Par exemple, la diffusion de messages radio d'OPSPSY destinés à un adversaire en position de défense peut encourager ses conscrits à fuir l'espace de combat, et donc saper directement la cohésion de l'ennemi. La déception à l'aide d'une démonstration de force et de faux messages radio l'embrouillera et minera sa confiance, sa volonté et sa cohésion. L'approche manœuvrière est par conséquent appliquée simultanément sur le plan physique et sur le plan psychologique, de façon complémentaire. Par exemple, tout comme un commandant peut décider d'atteindre un élément de terrain vital pour rendre la défense impossible pour l'ennemi, et donc saper sa volonté et sa cohésion, il peut décider de diffuser des messages d'OPSPSY très efficaces pour miner le moral de ses conscrits, de fournir une aide d'urgence à la population souffrant de l'occupation et de diffuser des communiqués d'AP précis et à-propos, le tout pour prendre l'ennemi de court sur le plan du temps, de l'espace et de l'influence.

70. Lorsqu'on applique l'approche manœuvrière aux plans physique et psychologique, il est nécessaire d'en élargir le concept. Pour comprendre cette application, on doit se rappeler que quand les activités visent certains groupes cibles, comme un groupe ami, neutre ou non favorable, elles peuvent avoir pour but d'informer, de faciliter la compréhension et de façonner la perception, mais dans un effort visant à renforcer la volonté et la cohésion (surtout des groupes appuyant la campagne). Cette approche comprend l'idée de manœuvrer, en concurrence avec l'adversaire et les tiers, sur les plans physique et psychologique et est appliquée à un grand éventail d'objectifs dépassant les simples adversaires. Par exemple, un plan de campagne COIN peut prévoir l'attaque de centres de résistance insurgés clés afin de saper la volonté et la cohésion de l'ennemi (c.-à-d. une approche manœuvrière sur le plan physique), tout en assurant un meilleur développement économique et social à la population et en publicisant rapidement ces activités dans les médias locaux (c.-à-d. une manœuvre sur le plan psychologique pour façonner la compréhension et gagner le soutien de la population).

71. Dans de nombreuses campagnes, on a recours à l'approche manœuvrière lorsqu'on doit composer avec une vaste gamme d'objectifs qui dépassent un simple adversaire : individus et groupes qui soutiennent la campagne, qui sont neutres ou indécis, ou qui s'opposent à la campagne. Dans tous les cas, ces objectifs seront ciblés par des activités d'influence (c.-à-d. une manœuvre sur le plan psychologique) pour façonner leur compréhension. Parfois, cependant, notamment lorsque l'objectif est un groupe qui soutient la campagne, le but de ces activités sera de renforcer la volonté et la cohésion. Ces activités seront probablement exécutées dans le cadre d'opérations d'information défensives; en voici un aperçu :

- a. Contre un adversaire et ses partisans, l'approche manœuvrière utilise les feux et les activités d'influence (et donc des effets physiques et psychologiques) pour façonner la compréhension, attaquer la volonté et briser la cohésion.
- b. En ce qui concerne les autres groupes cibles, particulièrement les groupes soutenant ou susceptibles de soutenir la campagne, l'approche manœuvrière utilise des activités d'influence et leurs effets psychologiques pour façonner la compréhension, renforcer la volonté et améliorer la cohésion.
- c. Les activités visant tous les groupes cibles sont planifiées et exécutées simultanément, dans un objectif commun, de façon que celles qui cherchent à briser la volonté et la cohésion de l'adversaire n'aient pas de répercussions négatives sur la volonté et la cohésion des partisans et partisans potentiels de la campagne. Par conséquent, lorsqu'on attaque un adversaire, il est nécessaire d'entretenir la légitimité de la campagne aux yeux des partisans et partisans potentiels.

- d. Selon le thème de la campagne, il peut être possible d'influer sur certains adversaires pour en faire des partisans. Cela nécessite des activités qui visent les causes profondes de la crise et du conflit lui-même, l'exécution complémentaire d'activités sur le plan physique et sur le plan psychologique, et l'emploi judicieux de la violence physique.

72. L'approche manœuvrière peut être appliquée contre des adversaires irréguliers ou classiques. Dans certaines campagnes, telles que celles de COIN, qui visent un mouvement insurgé fanatique, sa composante feux a peu d'effet. Aucune force ou aucune menace, quelle que soit son intensité, ne parviendra à convaincre le noyau dur des insurgés de se rendre, ou à briser sa volonté et sa cohésion. En fait, la voie du martyr devient même pour eux l'option idéale et l'usage de la force ne fait que renforcer leur détermination. Dans ce cas, le volet psychologique de l'approche manœuvrière sera la seule vraie façon d'obtenir des résultats durables. La majorité de la population et les membres moins fanatiques des forces adverses doivent être persuadés, par des activités d'influence, de ne pas soutenir l'insurrection. Par conséquent, les actions exécutées doivent contrer la propagande et les opérations médiatiques adverses, elles doivent bâtir la légitimité de la campagne et la confiance envers elle et elles doivent s'attaquer aux raisons fondamentales du soutien accordé à l'adversaire. Éventuellement, l'adversaire va se retrouver si isolé qu'il ne pourra plus fonctionner efficacement dans l'environnement et l'attrait qu'il présente pour tout groupe ou système disparaîtra.



SOURCE : CAMÉRA DE COMBAT





