

OTTAWA – Les jeux de simulation de guerre, incluant ceux qu'on retrouve sur le marché, tiendront un rôle de plus en plus important dans l'entraînement des Forces armées canadiennes au cours des prochaines années.

Mais un bras-de-fer s'est engagé entre les sceptiques, qui ne voient dans l'adoption de ces jeux vidéo qu'une simple compression budgétaire, et les militaires, qui perçoivent d'un bon oeil cette technologie, plutôt considérée comme un élément complémentaire à leur entraînement.

Le ministère de la Défense tente d'évaluer de quelle manière les scénarios recréés par ordinateur peuvent renforcer l'entraînement régulier et considère, pour la toute première fois, y avoir recours dans les répétitions de ses missions de combat.

«C'est quelque chose qui est sérieusement envisagé, a indiqué le brigadier-général des Forces armées canadiennes Denis Thompson, commandant des forces spéciales. Ce serait complémentaire. Ça ne remplacerait pas les exercices de manoeuvres militaires, ce serait un outil pour compléter.»

Presque toutes les opérations majeures sont précédées d'exercices sur le terrain dans le but de tester les forces et faiblesses des plans de bataille. Une telle tradition militaire remonte au moins à la Première Guerre mondiale.

Les simulations de combat ont gagné en complexité au cours des vingt dernières années et des logiciels permettent désormais à des dizaines de soldats et même des pilotes d'être liés les uns aux autres dans un monde virtuel.

L'armée et la force aérienne sont déjà familières avec de sophistiqués simulateurs, entre autres considérés comme une façon d'économiser les bombes et munitions, à l'heure où les Forces armées doivent effectuer, d'ici 2015, des compressions budgétaires de l'ordre 2,5 milliards \$.

«La simulation a été mise de l'avant à plusieurs reprises comme une mesure permettant de

réaliser des économies. Par exemple, tirer des obus 105 mm coûte trop cher et nous nous entraînerons donc par simulation, ce qui réduira considérablement les exercices en temps réel», indique-t-on dans une note préparatoire datée de février 2012 et dont La Presse Canadienne a obtenu copie en vertu de la Loi d'accès à l'information.

Entre autres simulateurs déjà utilisés par l'armée canadienne figurent le Joint Combined Arms Training System et le Virtual Battlespace 2.

«Je pense que tout ça, c'est utile et nous ne nous gênons pas pour l'utiliser, a précisé le brigadier-général Thompson. Mais je veux souligner à nouveau que tout ça doit se conclure avec le gars, sur le terrain, avec toute une série d'exercices, à proximité de tous ses amis et avec de vraies cibles. Il n'y a rien qui puisse remplacer ça.»

Les jeux vidéo où le tireur est celui qui tient la manette peuvent aussi s'avérer efficaces dans l'entraînement de chefs d'équipe pour diriger les soldats aux bons endroits, a-t-il ajouté.

Cette technologie a déjà servi quelques leçons dans les derniers combats. Au même titre que certains jeux vidéo recréent des scènes de champs de bataille de la Deuxième Guerre mondiale, les programmeurs militaires ont intégré au moins deux scénarios tirés de situations réelles des cinq ans de combat du Canada en Afghanistan.

Le brigadier-général Thompson a refusé de préciser de quelles batailles il s'agissait mais a précisé que la simulation était à ce point précise qu'elle reconstituait jusqu'aux uniformes exactes de l'armée et de la police afghanes, de même que ceux des forces américaines.

Cet article [L'armée envisage d'utiliser des jeux vidéo pour compléter l'entraînement](#) est apparu en premier sur [L'actualité](#).

Consultez la source sur Lactualite.com: [L'armée envisage d'utiliser des jeux vidéo pour compléter l'entraînement](#)