

L'Intelligence artificielle change-t-elle la nature de la guerre ?

Par **Laure de Roucy-Rochegonde**

Laure de Roucy-Rochegonde dirige le Centre géopolitique des technologies de l'Ifri. Elle est l'autrice de *La guerre à l'ère de l'intelligence artificielle* (Paris, Presses universitaires de France, 2024).

De Gaza à l'Ukraine en passant par l'Iran, les conflits actuels sont marqués par l'arrivée de l'Intelligence artificielle et des robots sur les champs de bataille. Les changements en cours sont si profonds que l'être humain risque de perdre rapidement la maîtrise de pans entiers de la conduite des opérations militaires. Si ces évolutions technologiques modifient le caractère de la guerre, un débat existe au sujet de leur impact sur la nature même du phénomène guerrier.

politique étrangère

Le 13 avril 2026, Volodymyr Zelensky annonçait que, « pour la première fois dans l'histoire », l'armée ukrainienne avait pris une position ennemie uniquement avec des robots et des drones, sans envoyer sur place le moindre soldat¹. Quelques semaines plus tard, le 10 juin, le fabricant de drones ukrainien Alexander Kokhanovskyy révélait que, deux ans plus tôt, des soldats russes avaient été tués par des systèmes entièrement autonomes lors d'un test mené près de Bakhmout et Tchassiv Iar².

Ces deux prouesses techniques, aussi spectaculaires qu'inquiétantes, s'inscrivent dans la continuité de progrès fulgurants dans les domaines de la robotique et de l'Intelligence artificielle³ (IA). De l'Ukraine à l'Iran

1. A. Coutansais-Pervinquier, « Guerre en Ukraine : pour la première fois, une bataille gagnée uniquement grâce à des robots », *Le Figaro*, 14 avril 2026.

2. M. Sparkes, « Fully Autonomous Drones Have Killed Human Soldiers for the First Time », *New Scientist*, 10 juin 2026.

3. Pour le groupe d'experts de haut niveau de l'Union européenne sur l'IA constitué en juin 2018, l'IA renvoie à des « systèmes qui affichent un comportement intelligent en analysant leur environnement et en prenant des mesures – avec un certain degré d'autonomie – pour atteindre des objectifs spécifiques ».

en passant par Gaza, les conflits récents témoignent de leur pénétration toujours plus poussée sur le champ de bataille⁴, dans des fonctions aussi variées que l'observation et la reconnaissance, l'identification et la classification des cibles, l'analyse et la prédiction des menaces, la logistique et le ravitaillement, la cybersécurité, la guerre électronique, la simulation et la formation, la santé des armées, l'aide à la décision ou l'autonomisation des systèmes d'armes.

Si le bouleversement majeur que représente l'IA ne fait plus de doute, ses effets sur la nature de la guerre sont plus controversés. Certains expliquent que l'IA n'est qu'une nouvelle technique à disposition des combattants, comme avant elle la poudre ou le char, quand d'autres mettent en exergue les ruptures observées sur les théâtres d'opérations ces dernières années.

Il faut d'abord en revenir à la manière dont peut être définie la guerre. Si Carl von Clausewitz y voit « la continuation de la politique par d'autres moyens », il insiste aussi sur « l'étonnante trinité » qui la caractérise : elle est le produit des « passions », qui renvoient à l'élément populaire et au moral pendant le conflit ; de la « raison », soit l'entendement du décideur politique qui s'assure que la force est utilisée dans un but précis ; et de la « libre activité de l'âme », domaine du chef qui se saisit de l'opportunité et incarne des valeurs guerrières. Pour le stratège prussien, la nature de la guerre est donc immuable. Elle est un acte de violence, un prolongement de la politique, traversé par la « friction » irréductible du réel⁵. Seul le caractère de la guerre est susceptible d'évoluer : les formes qu'elle revêt selon les époques et les techniques.

Hannah Arendt alertait pourtant dès 1970 sur le fait que « la constitution d'une armée de robots qui éliminerait complètement [...] le facteur humain et permettrait à un homme de détruire quiconque en pressant simplement sur un bouton pourrait permettre de modifier cette prééminence fondamentale du pouvoir sur la violence⁶ ». Or les initiatives poursuivant l'ambition de se passer de l'homme sur le champ de bataille sont légion. Le programme américain Replicator, lancé en août 2023, vise à déployer des milliers de systèmes autonomes dans tous les milieux⁷. La Russie, dont le président affirmait dès 2017 que celui qui dominerait l'IA

4. A. Férey et L. de Roucy-Rochegonde, « De l'Ukraine à Gaza : l'Intelligence artificielle en guerre », *Politique étrangère*, vol. 89, n° 3, 2024.

5. C. von Clausewitz, *De la guerre*, Paris, Perrin, 2014, traduction de Laurent Murawiec.

6. H. Arendt, *Du mensonge à la violence*, Paris, Calmann-Lévy, 1989, traduction de Guy Durand.

7. N. Robertson, « Pentagon Unveils "Replicator" Drone Program to Compete with China », *Defense News*, 28 août 2023.

serait le « maître du monde », teste ses robots de combat *Marker* sur le théâtre ukrainien. La Chine a fait de la « guerre intelligentisée » l'horizon de la modernisation de l'Armée populaire de libération (APL) depuis la publication en 2019 de son livre blanc⁸. Dans la même veine, le projet Pendragon, conduit par l'Agence ministérielle pour l'Intelligence artificielle de défense et le Commandement du combat futur, doit doter dès l'été 2027 l'armée de Terre française d'une première unité robotique de combat – une quinzaine de robots terrestres et une soixantaine de drones aériens pouvant mener des missions en totale autonomie⁹.

« Il faut que tout change pour que rien ne change »

La formule de Tancrède dans *Le Guépard* pourrait servir de slogan à toute la tradition continuiste : les plus impressionnantes transformations de la guerre seraient précisément ce qui permet à sa nature de demeurer intacte – une position qui, loin d'être un conservatisme intellectuel, s'appuie sur une lecture rigoureuse de l'histoire militaire.

Le vieux visage des guerres nouvelles

Le premier argument continuiste procède par analogie historique. Les théâtres contemporains – où l'IA est omniprésente – sont à cet égard édifiants. Depuis 2022 se déroule en Ukraine une guerre d'attrition qui ne dépayserait pas un combattant de la Somme. Le terrain se gagne mètre par mètre, à la faveur de duels d'artillerie le long de tranchées et de barbelés. La *kill box* qui s'étend au long de la ligne de front, où toute présence humaine est menacée par des systèmes dronisés, ressemble à s'y méprendre au *no man's land* de 1916, où la létalité était assurée par la mitrailleuse et l'artillerie plus que par le drone quadricoptère¹⁰.

La Palestine, et dans une moindre mesure l'Iran et le Liban, ont connu des bombardements massifs dans des zones urbaines densément peuplées, dont l'ampleur n'est pas sans rappeler celle des frappes sur Dresde ou Tokyo et dont la logique – briser la volonté adverse en frappant le tissu urbain qui l'abrite – reprenait celle du bombardement stratégique théorisé dans l'entre-deux-guerres¹¹. Le stratégame américain Peter W. Singer a proposé de lire cette coexistence du plus ancien et du plus nouveau à la lumière de la guerre civile espagnole. En 1936, rappelle-t-il, les deux camps creusaient des tranchées et usaient de fusils, alors

8. E. B. Kania, « Innovation in the New Era of Chinese Military Power », *The Diplomat*, 25 juillet 2019.

9. « Pendragon, le "coup d'après" des robots terrestres de combat », *France 24*, 3 juillet 2026.

10. « Guerre en Ukraine : le terrible parallèle de Verdun », *Courrier international*, 21 février 2026.

11. R. A. Pape, « Israel's Failed Bombing Campaign in Gaza: Collective Punishment Won't Defeat Hamas », *Foreign Affairs*, 6 décembre 2023.

qu'émergeaient le char d'assaut, la radio et l'avion¹². Le fait que les belligérants recourent à des méthodes éprouvées ne signifie donc pas l'absence d'une rupture en train d'advenir, à l'image de ce qu'annonçait la guerre d'Espagne pour la Seconde Guerre mondiale. L'argument peut toutefois être retourné : si les guerres actuelles ressemblent tant à celles d'hier en dépit de l'IA, c'est peut-être parce que celle-ci n'a pas la puissance transformatrice qu'on lui prête.

Sur le plan stratégique, les logiques à l'œuvre sont assez classiques. En Ukraine, l'introduction de l'IA sert une stratégie de nivellement, qui consiste à compenser l'infériorité quantitative par la supériorité qualitative – et technique. Au Proche-Orient, elle sert au contraire l'écrasement du faible par le fort, industrialisant la production de cibles¹³. Mais l'asymétrie technologique au service de la supériorité militaire n'est pas non plus une idée neuve.

Même l'accélération de la boucle OODA (*observe, orient, decide and act*), souvent présentée comme la signature de l'IA militaire, prolonge une quête ancienne : rendre le champ de bataille « transparent » et frapper avant l'adversaire, ambition que poursuivaient déjà le télégraphe de campagne, la reconnaissance aérienne ou le radar¹⁴. Les tenants de la continuité insistent également sur le fait que la décision de frapper demeure formellement humaine. Si les techniques d'IA sont utilisées en amont pour la collecte, l'analyse, l'interprétation et la priorisation de l'information, elles n'interviennent jamais dans le choix politique de recourir à la force. Le département de la Défense américain, qui qualifie depuis plus d'une décennie l'IA de « multiplicateur de force », ne dit pas autre chose¹⁵ : la force est multipliée, non remplacée, et le sujet qui l'exerce reste le même, pour des fins somme toute comparables.

Évolution ou révolution ?

Un second argument replace l'IA dans le temps long. L'histoire de la guerre peut se lire comme celle d'une distanciation : de la fronde à l'arc, de l'arbalète – que le deuxième concile du Latran entendait interdire en 1139 comme « odieuse à Dieu » – à la poudre, de l'artillerie à l'aviation, du missile balistique au drone, chaque innovation majeure a éloigné un

12. P. W. Singer, « The AI Revolution Is Already Here », *Defense One*, 14 avril 2024.

13. Y. Abraham, « "A Mass Assassination Factory": Inside Israel's Calculated Bombing of Gaza », *+972 Magazine*, 30 novembre 2023.

14. La boucle OODA a été théorisée par le colonel de l'U.S. Air Force John Boyd dans les années 1970. Voir : F. P. B. Osinga, *Science, Strategy and War: The Strategic Theory of John Boyd*, Abingdon, Routledge, 2007.

15. « DoD Directive 3000.09: Autonomy in Weapons Systems », département de la Défense des États-Unis, 21 novembre 2012.

peu plus le combattant de sa cible, suscitant chaque fois des inquiétudes sur le risque de déshumanisation du combat. L'IA, dans cette perspective, peut être envisagée comme la dernière étape d'un long processus. Après avoir mis à distance le corps, la technique permet d'éloigner le regard et, partant, la conscience même de la frappe.

La technique permet d'éloigner la conscience même de la frappe

L'idée de « révolution dans les affaires militaires » (RMA), formalisée par le stratège américain Andrew Marshall, fournit un cadre conceptuel à cette analyse. Les RMA décrivent un bouleversement de l'art de la guerre et de la conduite des opérations, du fait de l'introduction de nouvelles technologies¹⁶. La poudre à canon, la levée en masse, le moteur à explosion ou encore l'arme nucléaire ont chacun constitué une telle révolution. Tous ont aussi donné lieu, en leur temps, à une littérature annonçant la fin de la guerre telle qu'elle existait jusqu'alors. Quand la mitrailleuse devait interdire l'offensive et l'aviation permettre de vaincre sans troupes au sol, l'arme atomique était supposée rendre la guerre obsolète. Aucune de ces prophéties ne s'est réalisée, parce qu'aucune de ces techniques n'a modifié ce que Carl von Clausewitz place au fondement de la guerre : la volonté de deux camps de s'imposer sur l'autre par la force, subordonnée à une intention politique.

Ce que la technique fait à la guerre

La position continuiste repose toutefois sur un présupposé discutable de neutralité de la technique. Ses partisans affirment qu'elle n'est qu'un moyen d'accroître l'efficacité militaire, qui ne change en rien la finalité du recours à la force. L'IA est alors envisagée comme un nouvel instrument de la guerre parmi d'autres – les canons, les chars, les avions de chasse ou les sous-marins l'ont été avant elle – au service d'un objectif ancestral : emporter la victoire. D'un autre côté, nombre de penseurs de la technique insistent sur sa performativité, ce qui équivaut à dire que l'IA modifie la nature profonde de la guerre, positivement ou négativement : elle affecte les finalités du combat, l'identité des acteurs et, partant, la définition même de la guerre.

De nouveaux acteurs

La première rupture concerne les parties prenantes. La base industrielle et technologique de défense repose sur un modèle à trois séquences :

16. A. F. Krepinevich, « Cavalry to Computer: The Pattern of Military Revolutions », *The National Interest*, n° 37, 1994.

L'État définit le besoin, l'industriel produit les équipements et les forces armées les emploient. Depuis le début de la guerre d'Ukraine cependant, de nouveaux acteurs sont devenus centraux dans l'équipement des forces. Dès juin 2022, le président-directeur général de Palantir Alex Karp s'est rendu à Kiev pour proposer ses services au président Zelensky, rapidement suivi de Microsoft, Amazon, Google, Starlink et d'une myriade de startups de la *DefTech*¹⁷. Ces entreprises ont trouvé sur le terrain ukrainien un laboratoire d'expérimentation de leurs systèmes, une manne de données opérationnelles, en même temps qu'un argument commercial à travers le label « *combat proven* »¹⁸.

En Ukraine, la plateforme gouvernementale Brave1 fédère ainsi des centaines d'innovations intégrant de l'IA¹⁹. Des jeunes pousses comme Swarmer – dont les essaims de drones coordonnés par IA sont engagés sur le front depuis le printemps 2024 – développent en quelques mois des capacités qui auraient exigé une décennie dans un programme d'armement traditionnel. Ce cycle court, le retour d'expérience du combat nourrissant l'itération logicielle presque en temps réel, constitue également une rupture dans l'économie de la guerre : l'avantage ne va plus à l'acteur possédant le plus grand stock, mais à celui qui innove le plus vite.

Ce rapprochement entre acteurs du numérique et institutions militaires ne se fait pas sans heurt. Pour les États, cette imbrication croissante soulève des enjeux de dépendance, d'érosion des savoir-faire et *in fine* de souveraineté. Le 4 mars 2026, au terme d'un bras de fer sur les lignes rouges associées à l'utilisation des modèles d'IA à des fins militaires, Anthropic était désigné comme « risque pour la chaîne d'approvisionnement de la sécurité nationale des États-Unis » par le secrétaire à la Guerre Pete Hegseth²⁰. Quelle que doive être l'issue de ce contentieux, force est de constater qu'une entreprise privée a *de facto* exercé un droit de veto sur l'emploi opérationnel d'une capacité militaire par un État. La « continuation de la politique par d'autres moyens » présuppose que l'État dispose souverainement de ses moyens : qu'en est-il lorsque leur disponibilité dépend de l'assentiment des fournisseurs ?

Dans le même temps, la prolifération des armes dopées à l'IA échappe à tout contrôle. Alors que seuls 10 groupes armés non étatiques avaient

17. A. Papaemmanuel et L. de Roucy-Rochegonde, « L'Europe face au tournant de la *DefTech* », *Briefings de l'Ifri*, Ifri, 16 février 2026.

18. V. Bergengruen, « How Tech Giants Turned Ukraine into an AI War Lab », *Time*, 8 février 2024.

19. J.-P. Lefief, « Brave1, l'armurerie en ligne de l'Ukraine qui fournit ses troupes sur le terrain, une plateforme efficace mais qui montre ses limites », *Le Monde*, 22 janvier 2026.

20. R. Bellan, « DOD Says Anthropic's "Red Lines" Make It "Unacceptable Risk to National Security" », *TechCrunch*, 18 mars 2026.

accès à l'armement par drone en 2010, 469 en ont déployé dans des attaques en 2025 dans 17 pays, dont 58 groupes pour la première fois cette année-là. Un rapport du Cambridge Programme on AI Science & Policy²¹ a par ailleurs révélé en juillet 2026 que Boko Haram utilise désormais l'IA de manière systématique, de la propagande à la fabrication d'explosifs, ce qui augure de cas similaires dans d'autres groupes armés terroristes. La puissance de feu algorithmique se soustrait ici au monopole étatique de la violence organisée, qui constitue le socle implicite de toute théorie classique de la guerre.

Une guerre sans combattants ?

Une autre rupture tient à l'incarnation même des combats à l'ère de l'IA. Dès 2015, la Russie assumait une approche de retrait graduel de l'homme du champ de bataille²². En avril 2020, Vitaly Davydov, directeur de la Russian Foundation for Advanced Projects (équivalent russe de la Defense Advanced Research Projects Agency, agence du Pentagone chargée de l'innovation de rupture), annonçait que les combattants seraient « progressivement remplacés par leurs “frères” robotiques, qui peuvent agir de manière plus rapide, précise et sélective que les humains ». En juillet 2024, l'ancien chef d'état-major des États-Unis Mark A. Milley estimait quant à lui que, d'ici à 2039, 25 à 30 % des armées américaines seraient robotisées. Quelques années plus tôt, en novembre 2020, son homologue britannique disait déjà vouloir disposer de 30 000 « robots soldats » à l'horizon 2030 – soit un quart des effectifs prévus à cette date. C'est l'apparition de ce type de technologie qui a fait dire à Wang Weixing, alors directeur de la recherche de l'APL, que « le combat sans hommes est en train d'émerger progressivement comme le futur de la guerre²³ ».

Sans « choc des poitrines », qu'advient-il de la guerre ?

Sans « choc des poitrines », qu'advient-il de la guerre ? Si l'issue du combat ne se décide plus dans l'affrontement physique de corps exposés au danger, que faire de ses définitions classiques ? Le duel clausewitzien suppose deux volontés qui se perçoivent et s'éprouvent réciproquement, ce qui semble difficilement s'appliquer à l'hypothèse d'une guerre sans

21. A. Juelich, « “God has Helped Us, and So Will AI”: How the Terrorist Group Boko Haram Uses Frontier AI », Cambridge Programme on AI Science & Policy, juillet 2026, disponible sur : <https://casp.ac>.

22. J. Nocetti, « Un *outsider* paradoxal : la Russie dans la course à l'Intelligence artificielle », *Russie.Nei.Reports*, n° 34, Ifri, décembre 2020.

23. Cité dans E. Feng et C. Clover, « Drone Swarms vs Conventional Arms: China's Military Debate », *Financial Times*, 24 août 2017.

hommes, *a fortiori* si l'expression de la volonté des chefs militaires est elle-même accompagnée par des techniques d'IA. La guerre comme « exercice culturel de la violence²⁴ » – selon la définition que John Keegan opposait à Clausewitz – repose sur une culture guerrière incarnée dans des combattants, qui doit être réévaluée si le courage, l'honneur et la peur désertent un champ de bataille peuplé de machines.

Le dernier volet de « l'étonnante trinité » clausewitzienne décrit la guerre comme une « libre activité de l'âme », soumise au « jeu des probabilités et du hasard », où peuvent s'exprimer, à divers degrés, les vertus guerrières des combattants ainsi que le talent du général, dont le « coup d'œil » permet de saisir une opportunité au cœur du « brouillard de la guerre ». Clausewitz insiste aussi sur le fait que la guerre est une activité humaine unique, distincte de toutes les autres, où règnent le danger, l'effort physique, l'incertitude et le hasard. Comment, cependant, peut s'exercer cette « libre activité de l'âme » si les armes agissent indépendamment des combattants censés les employer ? Alors que disparaissent logiquement le danger et l'effort physique, l'incertitude semble peu compatible avec la planification algorithmique.

Hegel avance, quant à lui, que les armes « ne sont rien d'autre que l'essence des combattants eux-mêmes, une essence qui se fait seulement jour pour eux deux sur le mode de la réciprocité²⁵ ». Que dire dès lors de l'essence des combattants lorsqu'ils sont remplacés par leur arme ? D'autant que, comme le précise Hegel, elle ne s'éprouve que « sur le mode de la réciprocité » : il ne suffit donc pas d'employer une arme, il faut aussi être la cible de cette arme pour en saisir l'essence.

Ces ruptures s'observent à tous les niveaux de la guerre. Sur le plan tactique, les essais coordonnés par IA tendent à se substituer au modèle « un opérateur, un vecteur », rendant la masse accessible aux acteurs les plus faibles. Au niveau opératif, la campagne américano-israélienne contre l'Iran de février-mars 2026 a montré le résultat de la fusion du renseignement et de la décision de feu. Plus de 900 cibles ont été frappées en douze heures à l'aide du programme Maven Smart System et quatorze des quinze plus hauts dignitaires du régime iranien ont été éliminés. Pour autant, dès le premier jour a également été bombardée l'école primaire de Minab, provoquant la mort de 168 personnes dont une majorité d'écolières. Amnesty International a expliqué cette frappe illégale par des renseignements obsolètes, qu'aucun programme d'IA n'avait identifiés

24. J. Keegan, *A History of Warfare*, Londres, Hutchinson, 1993.

25. G. W. F. Hegel, *Phénoménologie de l'esprit*, Paris, Vrin, 2006, traduction de Bernard Bourgeois.

comme tels. Un drame qui témoigne de la manière dont la confiance dans la machine peut supplanter la vérification du réel. Ce biais de surconfiance, aussi appelé biais d'automatisation, avait déjà été observé dans l'expérience israélienne du programme Lavender, qui ne laissait aux opérateurs que quelques dizaines de secondes pour valider une cible²⁶. « La guerre en Iran inaugure une ère de bombardements pilotés par l'IA plus rapides que la vitesse de la pensée », annonçait ainsi un article du *Guardian* quelques jours après le début de l'opération Epic Fury.

Au niveau stratégique enfin, les effets de l'IA sont tout aussi réels, bien que difficiles à mesurer. Les conflits ici cités n'ont pas opposé des adversaires également dotés en IA : les Ukrainiens soutenus par les États-Unis et les Européens affrontent une Russie en retard sur ce terrain, tandis que l'Iran a subi une campagne dopée à l'IA sans pouvoir y répondre. Il faut donc imaginer ce que donnerait l'affrontement de deux grandes puissances militaires symétriquement dotées sur le plan technologique.

Le résultat serait une guerre menée au rythme des machines. Les cycles de décision, comprimés bien au-delà des capacités de l'esprit humain, s'emballeraient : une détection déclencherait une riposte, appelant une contre-riposte, chaque système lisant l'ajustement adverse comme une menace à traiter. Les fenêtres de désescalade se refermeraient d'autant. En 1962, au cœur de la crise de Cuba, John F. Kennedy et Nikita Khrouchtchev ont disposé de plusieurs jours pour correspondre, hésiter et reculer : il pourrait demain n'en subsister que quelques minutes, voire quelques secondes. Pis, la vitesse elle-même deviendrait un facteur d'escalade. Dans une course de rapidité, celui qui prend le temps de consulter un décideur humain se met en position de faiblesse.

Cette projection n'est déjà plus entièrement spéculative. Le chercheur Kenneth Payne, du King's College de Londres, a placé trois modèles de langage de pointe dans un tournoi de 21 crises nucléaires simulées : 95 % des parties ont donné lieu à un usage nucléaire tactique, 76 % à des menaces nucléaires stratégiques et les modèles n'ont tenté de désescalader après une frappe adverse que dans 18 % des cas²⁷. Les machines, note Payne, traitent l'arme nucléaire comme une option instrumentale, hors de toute réflexion sur le seuil moral. Le tabou nucléaire, qui structure la dissuasion depuis 1945 et demeure si prégnant dans l'imaginaire humain, n'a que peu d'écho dans leur raisonnement.

26. Y. Abraham, « "Lavender": The AI Machine Directing Israel's Bombing Spree in Gaza », +972 Magazine, 3 avril 2024.

27. K. Payne, « AI Arms and Influence: Frontier Models Exhibit Sophisticated Reasoning in Simulated Nuclear Crises », arXiv, 16 février 2026.

La guerre au miroir de l'homme

Peut-être cette réflexion achoppe-t-elle parce que l'on cherche la nature de la guerre dans la guerre elle-même, indépendamment de celui qui la mène. Or, ainsi que Clausewitz l'avait établi, la guerre est un acte de volonté « humaine ». Si l'humain est changé par l'IA – dans ses capacités cognitives, son agentivité, son rapport à la violence –, alors la guerre change avec lui, non par mutation spontanée du concept mais par ricochet anthropologique.

Un argument anthropologique

L'humain risque de n'exercer qu'un contrôle résiduel

L'accélération du rythme des opérations, conjuguée au « déluge de données » produit par l'intégration de l'IA aux systèmes d'armes, tend déjà à dépasser les capacités du jugement humain. Les décisions doivent être prises dans des délais toujours plus courts, le volume d'informations à traiter ne cessant de croître. L'opérateur ne dispose donc plus du temps ni des moyens nécessaires pour comprendre le fonctionnement du système ou appréhender pleinement l'environnement dans lequel il est employé. Les militaires chargés d'autoriser une frappe peuvent ainsi se trouver progressivement distancés de ses conséquences, l'analyse des données et une partie du processus décisionnel étant désormais assurées par la machine. L'expérience israélienne est, de ce point de vue, éloquent. Selon Meron Rapoport – qui a enquêté sur le recours à l'IA par Tsahal –, la phase de vérification humaine des cibles est extrêmement brève. Or une contrainte temporelle forte favorise une validation quasi automatique des recommandations de la machine, plus qu'un examen critique de leur bien-fondé.

À cette compression du temps décisionnel s'ajoute un phénomène de « boîte noire ». Les modèles d'IA produisent des résultats dont les mécanismes internes sont difficilement explicables, y compris pour leurs concepteurs. Les opérateurs savent quels types de renseignements alimentent les recommandations – images satellitaires ou de drones, interceptions téléphoniques, renseignement d'origine électromagnétique, etc. –, mais ils ignorent quels éléments précis ont conduit le système à désigner une cible. Cette opacité réduit considérablement leur capacité à exercer un véritable discernement.

Cette absence de transparence favorise le biais d'automatisation. Convaincus que l'IA traite un volume de données et réalise des calculs

hors de portée des capacités humaines, les opérateurs sont enclins à entériner ses conclusions plutôt qu'à les remettre en question. Dès lors, « l'humain dans la boucle » risque de n'exercer qu'un contrôle résiduel, limité dans les faits à un simple droit de véto. Les sciences cognitives documentent²⁸ depuis une décennie les effets du délestage cognitif (*cognitive offloading*) : à mesure que la machine assume des fonctions de mémoire, de navigation ou de calcul, les capacités correspondantes de l'opérateur s'atrophient²⁹. Transposé au combat, ce phénomène devient vertigineux.

Cette mutation cognitive se double d'une rupture d'agentivité, entendue comme la capacité à agir de façon intentionnelle sur soi, sur les autres et sur son environnement – capacité dont une machine demeure, par construction, dépourvue. Le philosophe Robert Sparrow a montré que les systèmes autonomes créent des « lacunes de responsabilité » : des situations où un dommage survient sans qu'aucun agent moral identifiable puisse pleinement en répondre³⁰. Qui, par exemple, peut être tenu pour responsable des morts de l'école de Minab – l'opérateur qui a autorisé la frappe, l'algorithme qui l'a proposée, l'ingénieur qui a entraîné le modèle, le fournisseur de la donnée périmée ? La chaîne de responsabilité, colonne vertébrale du droit de la guerre, se heurte moins à une dilution qu'à un vide : le seul « agent » à avoir sélectionné la cible n'est justiciable de rien.

En relations internationales, les travaux d'Alexander Wendt montrent que les acteurs et les structures se co-constituent mutuellement : les technologies façonnent les pratiques des acteurs, qui transforment en retour les institutions qui les emploient³¹. En déléguant à l'IA des fonctions de perception, d'analyse et, dans certains cas, de décision, les armées réduisent la maîtrise directe des combattants sur leurs moyens de combat. Le militaire agit désormais par l'intermédiaire d'un système dont il ne contrôle ni l'ensemble du fonctionnement ni les raisonnements. Cette évolution bouleverse l'agentivité humaine sur les moyens de guerre et, au-delà, interroge les fondements mêmes de l'action militaire.

Un argument éthique

Le dénouement de la controverse pourrait donc renvoyer à la capacité de l'IA à façonner l'humain en retour, jusque dans le contrat moral qui fonde

28. Voir par exemple : E. F. Risko et S. J. Gilbert, « Cognitive Offloading », *Trends in Cognitive Sciences*, vol. 20, n° 9, 2016.

29. Des études sur l'usage intensif du GPS ont ainsi montré une moindre sollicitation de l'hippocampe, siège de la mémoire spatiale, chez les utilisateurs réguliers.

30. R. Sparrow, « Killer Robots », *Journal of Applied Philosophy*, vol. 24, n° 1, 2007.

31. A. E. Wendt, « The Agent-Structure Problem in International Relations Theory », *International Organization*, vol. 41, n° 3, 1987.

le métier des armes. Le « permis de tuer » du soldat tient au fait que tous les participants sont exposés à un risque mortel dans le combat. Comme le souligne Albert Camus, ne peut tuer que celui qui est prêt à mourir : « Une vie est alors payée par une autre vie et, de ces deux holocaustes, surgit la promesse d'une valeur.³² » Cette égalité, qui fonde une légitimité réciproque, disparaîtrait si les combattants faisaient face à des robots.

Plusieurs auteurs s'inquiètent en effet de l'impact que ces armes nouvelles peuvent avoir sur les soldats, la modification du droit de tuer présentant le risque de voir les valeurs guerrières s'éroder. Ce changement de paradigme est susceptible d'induire une « crise de l'*ethos* militaire³³ ». Sans la possibilité du sacrifice suprême qui fonde l'héroïsme, sur quelles valeurs s'appuiera la fonction militaire ? Certains redoutent l'avènement d'une « guerre sans vertu », où courage, honneur, camaraderie ou loyauté seraient anéantis par l'arrivée de robots sur les théâtres d'opérations³⁴.

Les drones armés ont par ailleurs fait l'objet d'une riche littérature, qui a mis en exergue la manière dont la distance avec la victime d'une frappe peut conduire à une attitude plus insensible à l'égard de la mort. Dave Grossman avance ainsi que la propension à tuer est proportionnelle à la distance. D'autres travaux montrent que la compassion pour les autres humains découle de la proximité, et plus encore de la mobilisation de sens comme la vue, l'ouïe ou le toucher. Mary Cummings soutient encore que le fait d'appréhender la réalité par le biais d'une machine constitue une sorte de « tampon moral », rendant la mort de l'adversaire moins concrète, donc plus probable car moins « coûteuse » sur le plan moral³⁵. D'après cette logique, ouvrir le feu à des milliers de kilomètres de distance, sans mettre sa propre vie en danger, ferait courir le risque d'une « virtualisation de la conscience de l'homicide » chez l'opérateur, dès lors plus enclin à un recours excessif à la force.

Le fait de ne pas voir directement sa victime faciliterait la déresponsabilisation de l'agent, lui permettant « de ne même pas y penser ». Un corollaire de l'expérience de Milgram indique que c'est de la distance entre celui qui souffre et celui qui fait souffrir que naissent le désengagement moral et le désintérêt. Or cette distance peut être géographique, mais aussi psychologique. Avec l'arrivée des armes autonomes, il n'est plus

32. A. Camus, *L'Homme révolté*, Paris, Gallimard, 1951.

33. G. Chamayou, *Théorie du drone*, Paris, La Fabrique, 2013.

34. R. Sparrow, « War without Virtue? », in B. J. Strawser (dir.), *Killing by Remote Control: The Ethics of An Unmanned Military*, Oxford, Oxford University Press, 2013.

35. M. L. Cummings, « Automation and Accountability in Decision Support System Interface Design », *The Journal of Technology Studies*, vol. 32, n° 1, 2006.

seulement question de distanciation physique mais également de distanciation émotionnelle : des machines pourraient décider quand et contre qui la force est employée, sans que nul humain n'en éprouve les conséquences concrètes ni n'en porte le « fardeau moral ».

L'éthique de la vertu permet finalement de poser autrement les termes du débat : elle incite à réfléchir à la manière dont les actes transforment celui qui les accomplit – est éthique l'action qui le rend, *in fine*, plus vertueux. C'est à cette aune que prend son sens le « décalage prométhéen » de Günther Anders, cet écart croissant entre les prouesses permises par la technique et les capacités limitées de l'homme, en particulier quant au sens de la mesure et à la responsabilité³⁶. Forgé pour penser l'arme nucléaire, le concept trouve dans l'IA militaire une actualité nouvelle. « Le mal n'est pas dans les machines », nous avertissait déjà Georges Bernanos, « il est ou sera dans l'homme que la civilisation des machines est en train de former³⁷. »

L'IA transforme donc la nature de la guerre en ce qu'elle transforme l'homme qui la mène. Elle en fait un être dont le discernement s'érode à mesure que son pouvoir s'accroît, dont la responsabilité se dilue en même temps que ses moyens se distribuent, et dont la volonté se réduit à valider ce qu'un système lui propose.

* * *

L'IA est aujourd'hui à la fois un motif et un moteur de la guerre. Motif, car elle est devenue l'objet même de la compétition entre puissances, chacune redoutant autant le décrochage technologique que la confrontation. Moteur, car elle est l'outil qui organise le combat, du renseignement à la frappe. Ce double constat suffit à établir que le caractère de la guerre a indéniablement et profondément évolué.

Il faut toutefois aller plus loin. Si Clausewitz affirmait déjà que la guerre est un caméléon, il semble que la dynamique induite par l'IA soit plus profonde encore. Peut-être pour la première fois dans l'histoire de l'humanité la guerre est-elle en train de se métamorphoser. Étymologiquement, la métamorphose ne se résume en effet pas à un changement d'apparence mais implique d'aller au-delà (μετά) de sa forme (μορφή),

36. G. Anders, *L'Obsolescence de l'homme. Sur l'âme à l'époque de la deuxième révolution industrielle*, Paris, Éditions Ivrea, 2002, traduction de Christophe David.

37. G. Bernanos, *La France contre les robots*, Paris, Robert Laffont, 1947.

ce qui correspond à un changement de nature. Telle est précisément la situation de la guerre saisie par l'IA.

Quant à l'efficacité militaire de cette métamorphose, il n'est sans doute pas inutile de rappeler que Clausewitz mettait en garde contre toute « méthode qui fournirait des plans de guerre et de campagne fixes et comme sortant tout prêts d'une machine », précisant qu'une telle méthode « devrait être rejetée sans condition ».

Encore ces bouleversements ne constituent-ils sans doute qu'un commencement. Les systèmes engagés aujourd'hui sur les théâtres ukrainien, palestinien, libanais et iranien sont plus rudimentaires que ce que la guerre connaîtra demain, chaque génération de modèles surpassant la précédente à un rythme que les organisations militaires elles-mêmes peinent à suivre. La métamorphose est engagée : nul ne peut encore dire quel organisme en sortira, ni si l'homme saura y conserver la place qui faisait de la guerre, pour le meilleur comme pour le pire, une affaire humaine.



Mots clés

Guerre
Intelligence
Robotisation
Rôle de l'humain

politique étrangère



Découvrez nos nouvelles offres d'abonnement
sur le site www.revues.armand-colin.com

- ✓ Bénéficiez de services exclusifs sur le portail de notre diffuseur
- ✓ Accédez gratuitement à l'ensemble des articles parus depuis 2007
- ✓ Choisissez la formule papier + numérique ou e-only

TARIFS 2026

S'abonner à la revue		France TTC	Étranger HT*
Particuliers	papier + numérique	85,00 €	105,00 €
	e-only	70,00 €	85,00 €
Professionnels	papier + numérique	185,00 €	205,00 €
	e-only	140,00 €	160,00 €
Étudiants**	papier + numérique	70,00 €	75,00 €
	e-only	50,00 €	55,00 €

* Pour bénéficier du tarif étranger HT et être exonéré de la TVA à 2,1 %, merci de nous fournir un numéro intra-communautaire
** Tarif exclusivement réservé aux étudiants sur présentation d'un justificatif

Acheter un numéro de la revue	Tarif	Numéro (format X-20XX)	Quantité
Numéro récent (à partir de 2014)	23,00 €		
Numéro antérieur à 2014	20,00 €		
TOTAL DE VOTRE COMMANDE			€
FRAIS DE PORT (achat au n° seulement)		3,00 € pour une commande < à 35 € 0,01 € pour une commande > à 35 €	 €

Bon de commande à retourner à :

DUNOD ÉDITEUR - Service Clients - 11, rue Paul Bert - CS 30024 - 92247 Malakoff cedex, France
Tél. +33(0)1 41 23 67 21 - revues@armand-colin.com

Adresse de livraison

Raison sociale :
Nom : Prénom :
Adresse :
Code postal : _ _ _ _ Ville : Pays :
Courriel :@.....

Règlement à l'ordre de Dunod Éditeur

- ☐ Par chèque à la commande
- ☐ À réception de facture (institutions uniquement)
- ☐ Par mandat administratif (institutions uniquement)

Date : _ _ / _ _ / _ _ _ _

Signature (obligatoire)

Je souhaite effectuer mes démarches en ligne ou par courriel/téléphone

- ✓ Je me connecte au site www.revues.armand-colin.com, onglet « ÉCO & SC. POLITIQUE »
- ✓ Je contacte le service clients à l'adresse revues@armand-colin.com ou au +33(0)1 41 23 67 21

En vous abonnant, vous consentez à ce que Dunod Editeur traite vos données à caractère personnel pour la bonne gestion de votre abonnement et afin de vous permettre de bénéficier de ses nouveautés et actualités liées à votre activité. Vos données sont conservées en fonction de leur nature pour une durée conforme aux exigences légales. Vous pouvez retirer votre consentement, exercer vos droits d'accès, de rectification, d'opposition, de portabilité, ou encore définir le sort de vos données après votre décès en adressant votre demande à infos@dunod.com, sous réserve de justifier de votre identité à l'autorité de contrôle. Pour en savoir plus, consultez notre Charte Données Personnelles <https://www.revues.armand-colin.com/donnees-personnelles>. Toute commande implique que vous ayez préalablement pris connaissance des conditions générales d'abonnement sur notre site : <https://www.revues.armand-colin.com/cga>

