

# INSTINCT

## une caisse à sable virtuelle

ENGLISH VERSION



SALLE INSTINCT DE L'EAI

Les premières séances d'instruction sur INSTINCT<sup>(1)</sup> ont été inscrites au programme de formation de l'école d'application de l'infanterie pour le cycle 2004-2005. Elles sont destinées aux lieutenants et aux sous-officiers de recrutement direct. Ces premières séances officielles consacrent ainsi la pertinence et l'utilité de l'outil virtuel dans la formation des chefs de groupe et des chefs de section. Elles répondent aussi au souci de réduction des risques, des délais et des coûts d'entraînement recherché par tout outil de simulation.

En fait, INSTINCT n'est pas destiné à remplacer les séances d'instruction ou d'entraînement sur le terrain mais permet en revanche de bien les préparer afin de mieux les rentabiliser. En à peine deux heures, les erreurs les plus grossières sont rapidement évitées et les schémas tactiques sont globalement acquis. Ainsi, l'outil de simulation permet d'"ébavurer" le travail d'apprentissage préalable afin de se consacrer plus facilement aux détails sur le terrain.

### L'INSTRUCTION SUR INSTINCT À L'EAI.

Les installations de l'EAI permettent d'instruire simultanément trois groupes de voltige à sept combattants, deux tireurs de précision, un chef de section avec son adjoint et son radio. Cette section est opposée au maximum à un groupe ennemi de six combattants.

Chaque individu est équipé des mêmes matériels que ceux qu'équipent une vraie section d'infanterie

débarquée, à l'exception du LGI et de l'ERYX dont l'injection dans le système est en cours d'élaboration. De plus, INSTINCT propose un nombre important de cartes et de terrains permettant ainsi un grand choix de conditions d'exercices, de la zone urbaine au sous-bois, de jour comme de nuit.

Une première séance de deux heures consacrée à la prise en main de l'outil de simulation est suffisante pour maîtriser avec aisance les possibilités offertes par INSTINCT. A la fin de cette première séance, les premiers exercices de drill au niveau du trinôme peuvent être réalisés.



Les évaluations menées au cours du cycle 2003-2004 par la DA et la DFSO ont conduit à définir un volume de 14 heures d'instruction sur INSTINCT pour les lieutenants et de 9 pour les sergents.

L'intérêt de ces séances est de préparer les stagiaires à l'exécution d'une mission avant un exercice sur le terrain. Elles constituent donc de vraies

## INSTINCT : a virtual sandbox

The first training sessions on INSTINCT have been incorporated into the 2004-2005 training programme of the Infantry School. They are intended for lieutenants and direct-entry NCOs. These first official lessons establish the relevance and usefulness of this virtual aid in the training of section and platoon commanders and they should contribute to the reduction of risk, delays and training costs, which are sought by any simulation tool.

In fact, INSTINCT is not designed to replace field training and exercises, but it facilitates their preparation, thus making them more cost-effective. Within hardly two hours, the most serious of errors can be rapidly avoided and tactical schemas can overall be assimilated. Thus preliminary training is trimmed and more time can be spent on details in the field.

### TRAINING ON INSTINCT AT THE INFANTRY SCHOOL.

The Infantry School INSTINCT training facilities can simultaneously accommodate three rifle sections at seven combatants each, two sharpshooters, one Platoon Commander, his Platoon Sergeant and his ratelo. This platoon can oppose a six-man enemy section at the most.

Each man has the same equipment as those of a real dismounted infantry platoon, except for the LGI and the ERYX, the integration of which into the system is currently developed.

Moreover, INSTINCT offers a large number of maps and terrains which enable a wide range of exercise conditions to be selected, from built-up areas to undergrowth, by day and by night.

A first two-hour lesson is enough to take the INSTINCT simulation tool in hand and easily master the possibilities it offers. By the end of this first lesson, the first drill exercises at three-man team level can be conducted.

After evaluations conducted by their respective wings during the 2003-2004 training cycle, it was decided that lieutenants would follow 14 hours INSTINCT training and sergeants 9 hours. These lessons help the

## INSTINCT : une caisse à sable virtuelle

students prepare a mission before they actually practice it in the field. As such, they are part of the regular training, which enables sections and platoons to smoothe out the rough edges together and make subsequent field exercises more cost-effective.

### MANY ADVANTAGES AT A LIMITED COST.

INSTINCT enables soldiers to learn basic actions and about simple foot missions. It also helps them to practice drills on order formats while developing an interest for stealth, support, reports and intelligence. The combination of realistic actions and fire arbitration enabled by this system arouses much interest among generations of young people familiarized with computer games. A common observation has been made: the mistakes made in the execution of basic actions and missions while using INSTINCT are the same as those made in the field. Thus the instructor's observations can be taken into account immediately by all the students, which is not always possible in the field. The same action can be replayed immediately and without delay, following the instructors' remarks immediately; this is beneficial to acquisition.

Tactical schemas are consequently more rapidly and better acquired than by means of lectures followed by sand-box sessions. Additionally, order formats are better mastered from team leaders up to platoon commanders.

As a result, a two-hour session with limited preparation, no moves, no ammunition and no further maintenance becomes immediately cost-effective.

### SYSTEM LIMITS

For all that, INSTINCT is not a panacea capable of replacing field exercises. The panoramic view is limited to the screen width, the distances are difficult to estimate, and the maps only allow 1-kilometre deep exercises. The on-going developments will enable to integrate the ERYX, the LGI and vehicles with their armament. Finally it's important to avoid any drift towards a game situation: only the training staff can prevent this by controlling the players and the opfor firmly enough. It should be noted that field exercises can also go adrift.

To summarize, INSTINCT virtual sandbox is both a modern and relevant training aid, especially today, when budget and time available for training are limited. The first observations are very positive, both at the Infantry School and at the 2nd REI, which uses a version of INSTINCT limited to fifteen stations for individual and collective training. Testing is still going on and apparently confirms the benefits of such a system as this for infantry training. Other capabilities will be explored this year, such as using this system to develop virtual demonstrations at platoon level.



séances d'instruction, permettant de dégrossir collectivement les groupes ou les sections afin de mieux rentabiliser les sorties terrain qui les suivent.

### DE NOMBREUX AVANTAGES POUR UN "COÛT" LIMITÉ.

INSTINCT permet l'apprentissage des actes élémentaires et des missions simples menées à pied. Il permet aussi d'effectuer du drill sur les cadres d'ordres, tout en développant le souci de la discrétion, de l'appui, du compte rendu et du renseignement. Le réalisme de l'action menée, ajouté à la sanction du feu permise par ce système, permettent de susciter un intérêt marqué par des générations de jeunes gens familiarisés aux jeux virtuels.

Le même constat est unanimement reconnu : les erreurs commises dans l'exécution des actes élémentaires ou des missions avec INSTINCT sont les mêmes que celles commises sur le terrain. Ainsi, les observations immédiates de l'instructeur sont prises en compte instantanément par l'ensemble des stagiaires, ce qui n'est pas toujours possible sur le terrain. La même action peut-être rejouée sans délai et sans fatigue dans la foulée des remarques de l'instructeur, ce qui favorise l'acquisition.

Les schémas tactiques sont ainsi plus rapidement et mieux acquis qu'à l'issue de cours magistraux suivis de séances sur caisse à sable. D'autre part, l'emploi des cadres d'ordres est mieux maîtrisé, du chef de trinôme au chef de section. En conséquence, une séance de deux heures, ayant nécessité un minimum de préparation, et ne demandant aucun mouvement, aucune munition ni aucun entretien postérieur est immédiatement rentabilisée.

### LES LIMITES DU SYSTÈME.

INSTINCT n'est pas pour autant une panacée capable de remplacer le terrain. En effet, la vision panoramique est limitée à celle offerte par l'écran, les distances sont difficiles à évaluer, la cartographie permet des exercices sur des profondeurs réduites, pour l'instant, au kilomètre. Les dévelop-

pements en cours permettront d'intégrer les ERYX, les LGI et les véhicules avec leurs armements.

Enfin, il faut éviter une dérive possible vers le jeu que seul l'encadrement peut prévenir en contrôlant avec suffisamment de fermeté les participants et notamment l'ennemi animé. Mais les exercices sur le terrain peuvent conduire aux mêmes dérives.

La caisse à sable virtuelle que constitue le système de simulation INSTINCT est donc un outil pédagogique à la fois moderne et opportun en ces temps de restrictions budgétaires et de manque de temps pour l'instruction. Les premiers constats sont très positifs tant au niveau de l'EAI que du 2<sup>e</sup> REI qui utilise INSTINCT dans une configuration réduite à quinze postes pour l'instruction individuelle et collective. Les évaluations se poursuivent et semblent confirmer l'utilité d'un tel système dans la formation des fantassins. D'autres possibilités seront explorées cette année, notamment l'utilisation du système pour mettre au point des démonstrations virtuelles du niveau de la section.

CBA HARISTOY  
DEP EAI

<sup>(1)</sup> INSTRUCTION de l'Infanterie au Commandement et à la Tactique

