

**« Call of Duty 'Legal Warfare' : le jeu vidéo comme outil de diffusion et d'apprentissage du droit international humanitaire »**

**Essai de maîtrise en droit international et transnational**

**Par Jean-René Beauchemin**



**UNIVERSITÉ  
LAVAL**

**Faculté de droit**

## Sommaire Exécutif

---

Cet essai vise à réitérer le rôle du jeu vidéo comme moyen de diffuser le droit international humanitaire (DIH) en résumant et réanimant les discussions académiques à ce sujet. Il tente de déterminer si l'analyse juridique des jeux de combat, réalisée il y a presque une décennie, a influencé l'industrie à en adapter le contenu pour développer des jeux plus réalistes et plus respectueux du droit international humanitaire. Nous offrons une analyse juridique des actes licites et illicites qu'il est possible d'apercevoir dans la campagne du jeu récent *Call of Duty: Modern Warfare*. L'objectif est à la fois de prouver que le jeu vidéo peut être utilisé comme cas d'étude pour éduquer les joueurs néophytes aux concepts importants en droit, mais aussi pour diffuser et pratiquer l'étude formelle du DIH. Il démontre que l'industrie a su s'adapter aux critiques en intégrant les stratégies suggérées dans la littérature, mais qu'il reste encore beaucoup d'enjeux de droit international humanitaire qui pourraient être résolus.

## Remerciements

---

Pour la rédaction de cet essai, j'aimerais remercier Julia Grignon d'avoir accepté de me superviser et de m'avoir offert plusieurs opportunités d'engagements dans le cadre de mes études. J'aimerais également remercier l'équipe d'associés que j'ai eu la chance de côtoyer au CICR de mars 2021 à février 2022 et qui m'ont permis de tester des idées et de les développer pleinement. Il en est de même pour toute l'équipe d'Osons le DIH!, et plus particulièrement pour l'équipe impliquée dans la traduction du Commentaire des Conventions de Genève, qui m'ont soutenu dans les premières étapes de la rédaction. Finalement, je suis reconnaissant pour ma formation militaire reçue par les Forces armées canadiennes, qui a inspiré plusieurs des réflexions autour de ce projet, et notamment par l'utilisation de « simulateurs » qui s'apparentent aux jeux vidéo.

## Table des matières

Sommaire Exécutif.....	II
Remerciements.....	II
Table des matières.....	I
Glossaire .....	II
1. Introduction.....	1
2. La diffusion du droit international humanitaire au moyen des jeux vidéo .....	5
2.1 Principales règles du droit international humanitaire .....	5
2.2 Promotion et diffusion du droit international humanitaire : une obligation juridique .....	7
2.3 Le jeu vidéo dans la mire de différentes organisations.....	9
2.4 Enjeux entourant l'utilisation des jeux vidéo et impacts négatifs d'une exposition à des jeux exempts du droit international humanitaire .....	18
2.5 Principales violations identifiées dans les jeux vidéo.....	22
2.6 Produire des jeux en phase avec le droit international humanitaire.....	28
3. Analyse juridique du jeu <i>Call of Duty: Modern Warfare</i> .....	31
3.1 Présentation de Call of Duty (CoD).....	31
3.2 Résumé du scénario de Call of Duty.....	33
3.3 Fondements de la qualification des conflits et droit applicable pour le scénario de Call of Duty.....	34
3.4 Analyse des violations et autres enjeux de droits .....	42
4. Conclusion .....	58
Bibliographie.....	i
Annexe 1 : Résumé du Scénario de <i>Call of Duty: Modern Warfare</i> .....	xi
Annexe 2 : Tableau d'analyse des séquences du jeu .....	xvii

## Glossaire

<b>AG ONU</b>	Assemblée générale des Nations-Unies
<b>CAI</b>	Conflit armé international
<b>CANI</b>	Conflit armé non international
<b>CIA</b>	Central Intelligence Agency (américaine)
<b>CG I</b>	Convention (I) de Genève pour l'amélioration du sort des blessés et des malades dans les forces armées en campagne de 1949
<b>CG IV</b>	Convention (IV) de Genève relative à la protection des personnes civiles en temps de guerre de 1949
<b>CG II</b>	Convention (II) de Genève pour l'amélioration du sort des blessés, des malades et des naufragés des forces armées sur mer de 1949
<b>CG III</b>	Convention (III) de Genève relative au traitement des prisonniers de guerre de 1949
<b>DI</b>	Droit international public général
<b>DIDH</b>	Droit international des droits humains
<b>DIH</b>	Droit international humanitaire
<b>DIP</b>	Droit international pénal
<b>OI</b>	Organisations internationales
<b>ONG</b>	Organisations non gouvernementales
<b>ONU</b>	Organisation des Nations-Unies
<b>PA I</b>	Protocole additionnel (I) aux Conventions de Genève du relatif à la protection des victimes des conflits armés internationaux de 1977
<b>PA II</b>	Protocole additionnel (II) aux Conventions de Genève du relatif à la protection des victimes des conflits armés non internationaux de 1977
<b>SAS</b>	Special Air Service (britannique)

## 1. Introduction

En plein cœur de Londres, un homme armé d'un fusil de précision s'appuie sur le cadre d'une fenêtre pour observer la rue en bas de l'immeuble. Au même moment, un autre homme armé surgit en courant d'une sortie de métro. Avant même de pouvoir remarquer le tireur d'élite installé au-dessus de lui, il est atteint d'une balle à la tête. La mention +50 apparaît à l'écran, en référence aux points que vient d'accumuler le tireur pour cette élimination réussie. La célébration n'est que de courte durée, car un « cocktail molotov » lancé depuis la rue traverse la fenêtre et explose dans la pièce, blessant le tireur. Forcé de ramper au sol pour s'échapper, ce dernier réussit à passer le cadre de la porte, derrière laquelle un soldat ennemi l'accueille d'un coup de couteau au torse. La mention +100 apparaît à l'écran du nouveau venu, un léger bonus pour avoir achevé la cible déjà au sol. L'équipe ennemie se félicite de cette élimination avant de demander un bombardement aérien sur le quartier résidentiel. Tous les joueurs restants sont éliminés par le phosphore blanc lâché du ciel, et la partie prend fin. Les points difficilement cumulés permettront à tous les joueurs de se procurer de nouvelles armes, augmentant leurs chances d'éliminer les adversaires lors de la prochaine partie.

Ce scénario n'est qu'un exemple parmi les centaines de milliers d'autres parties de jeu vidéo de simulation de guerre qui sont tenues chaque jour dans le monde. La popularité de ce genre de jeu vidéo est grandissante, notamment grâce à la prolifération des appareils mobiles et au développement de nouvelles plateformes sophistiquées, qui permettent des jeux toujours plus réalistes<sup>1</sup>. Il existe aujourd'hui une variété de jeux vidéo du genre « shooter »<sup>2</sup>, qui dépeignent des situations similaires à ce que les groupes armés ou équipes d'interventions tactiques peuvent vivre pour accomplir des objectifs militaires. Les jeux de

---

<sup>1</sup> Eric C. Sigmund, « Learning the Rules of War from Video Games ». Intercross: The ICRC in the US & Canada, 2014, <https://intercrossblog.icrc.org/blog/learning-the-rules-of-war-from-video-games> (référéncé ci-après : Sigmund, 2014).

<sup>2</sup> Le genre « shooter » est traduit par « jeu de tir » en français. Dans le cadre de ce travail, le terme « jeux vidéo » fait principalement référence aux jeux de tirs, c'est-à-dire les jeux lors desquelles le joueur doit personnifier un soldat et combattre des cibles ennemies dans des situations s'apparentant à des conflits armés. Ces jeux, normalement en trois dimensions, peuvent être soit à la première ou à la troisième personne : ceux à la première personne offrent une vue de caméra à travers les yeux du soldat, alors que ceux à la troisième personne permettent de suivre le personnage à vol d'oiseau ou de l'arrière.

simulation militaire explorent à la fois des contextes historiques et modernes, et les joueurs ont la possibilité de recréer des scénarios inspirés de faits réels. Or, la conformité au réel et le désir de réalisme semblent s'estomper lorsqu'il est temps d'intégrer les notions de droit international humanitaire (DIH) aux jeux. En effet, malgré tous les efforts des concepteurs pour rendre les jeux réalistes, les champs de bataille virtuels sont pratiquement toujours dépeints tels des environnements qui apparaissent comme étant hors du droit et au sein desquels tout est permis. Le joueur est alors amené à prendre des décisions importantes sur la conduite des hostilités sans pouvoir distinguer ce qui est licite de ce qui ne l'est pas. L'exemple fictif ci-dessus récompense ainsi une action qui, si elle avait été commise dans la vraie vie, constituerait sans doute une infraction au droit international humanitaire. L'excitation de l'amusement remplace ainsi la « vérité » complexe de la conduite des conflits armés et le joueur est rarement, voire jamais, soumis à des conséquences.

La littérature académique s'est un peu intéressée à cet enjeu il y a environ une décennie pour recenser les actes illicites qu'il est fréquemment possible pour un joueur de commettre dans un jeu sans subir de conséquences. Ainsi, dans un rapport publié en 2009, l'organisation TRIAL (Track Impunity Always) International s'est penchée sur le respect du DIH dans 20 jeux vidéo populaires du moment<sup>3</sup>. Ce rapport était le premier à répertorier ces actes et à en justifier l'illicéité au moyen d'une analyse juridique. Le sujet fut activement repris dans la littérature les années suivantes, notamment par les organisations internationales, les organisations non gouvernementales (ONG), les institutions militaires et la communauté académique. Plusieurs articles furent alors écrits sur l'importance d'intégrer le DIH dans les jeux vidéo simulant la guerre pour améliorer la connaissance générale de ce qui est permis auprès du public, y compris des futures recrues et soldats déployés. Ces articles, pionniers dans le domaine, présentaient surtout les arguments moraux et psychologiques en faveur de la diffusion du DIH. Ainsi, l'un des arguments principaux soulevés dans la littérature pour une intégration plus grande du DIH est que les jeux vidéo peuvent influencer la perception des joueurs de ce qu'il est permis de faire à la

---

<sup>3</sup> TRIAL, *Playing by the Rules: Applying International Humanitarian Law to Video and Computer Games*, Impressum par Pro Juventute & Trial, Genève/Zurich (2009) (référéncé ci-après : Trial, 2009).

guerre<sup>4</sup>. Il apparaît comme inadéquat que les joueurs soient toujours perçus comme des « gagnants » lorsqu'ils commettent des actes illicites. Le jeu se présente ainsi comme un médium intéressant pour contribuer à la diffusion du droit, qui est, nous le détaillerons plus bas, une obligation juridique à la charge des États. Le Comité international de la Croix-Rouge (CICR) et plusieurs sociétés nationales de la Croix-Rouge et du Croissant-Rouge semblent d'ailleurs avoir été très actifs pour tenter d'influencer les développeurs de jeux populaires à y intégrer des notions de DIH il y a une décennie.

Si le sujet était d'intérêt il y a plusieurs années, il semble que la question est de moins en moins traitée par la littérature, ce qui pourrait laisser supposer que l'objectif d'intégrer le DIH a été abandonné, ou au contraire accompli. En effet, l'analyse juridique des jeux vidéo de tir réalisée il y a presque une décennie pourrait avoir influencé l'industrie à en adapter le contenu afin qu'ils soient plus réalistes et plus respectueux du droit international humanitaire. De plus, comme nous le verrons, les jeux vidéo sont de plus en plus populaires, ce qui ne peut qu'augmenter leur pertinence comme véhicule de diffusion du DIH. Cela est d'autant plus vrai que les jeux vidéo font aussi leur entrée dans les salles de classe à l'université comme outil d'enseignement formel du droit<sup>5</sup>. Conséquemment., dans ce texte, nous proposons de répondre à la question de recherche suivante :

*Aujourd'hui, les jeux vidéo permettent-ils de diffuser adéquatement le droit international humanitaire?*

La première partie de cet essai trace d'abord les grandes lignes du droit international humanitaire, le cadre juridique justifiant l'obligation juridique imposée aux États pour diffuser ce droit ainsi que les efforts de certaines organisations en ce sens. Une première sous-question émerge rapidement: pourquoi les jeux vidéo représentent-ils un véhicule intéressant pour promouvoir et diffuser le droit international humanitaire? Cette première partie contient donc une revue de littérature qui résume l'intérêt récent des organisations militaires, du Comité international de la Croix-Rouge et des sociétés nationales envers les

---

<sup>4</sup> Voir Ben Clarke, Christian Rouffaer et François Sénéchaud, « Au-delà de « Call of Duty » : pourquoi les joueurs de jeux vidéo ne feraient-ils pas face aux mêmes dilemmes que les soldats », *Revue internationale de la Croix-Rouge*, vol. 94, no. 886 (2012) : 534 (référéncé ci-après : Clarke, Rouffaer et Sénéchaud, 2012).

<sup>5</sup> Voir les sections 2.3 et 2.6 plus bas.

jeux vidéo avant d'introduire les débats juridiques importants entourant l'utilisation de jeux vidéo. Ceci inclut notamment différentes positions académiques justifiant leur utilisation comme outils d'apprentissage. Les sections suivantes présentent les principaux enjeux de droit international humanitaire qu'il est possible d'explorer au moyen des jeux vidéo ainsi que les principales exactions auxquelles les joueurs sont exposés, avant de finalement présenter des stratégies pour intégrer le droit aux jeux et les rendre plus réalistes.

Une deuxième sous-question émerge de la question principale : l'industrie du jeu vidéo s'est-elle adaptée aux analyses et critiques de la littérature formulée il y a une décennie pour faire une promotion active des règles régissant les conflits armés ? Pour répondre à cette question, nous proposons de réaliser une analyse détaillée en utilisant comme cas d'étude le jeu de tir récent le plus populaire du moment<sup>6</sup>, soit *Call of Duty: Modern Warfare*. La première partie de cette analyse vise à déterminer s'il est possible de réaliser une analyse juridique similaire à celle d'un conflit armé réel avec le scénario d'un jeu vidéo. Pour déterminer si les joueurs sont exposés à des enjeux de droit international humanitaire, nous nous intéressons d'abord à la qualification des conflits présentés dans le jeu pour ensuite recenser les possibles violations (encouragées ou non) ainsi que les concepts de droit abordés (explicitement ou non). L'analyse compare ensuite les critiques véhiculées dans la littérature il y a près d'une décennie avec les enjeux et violations répertoriés afin de déterminer si les concepteurs du jeu se sont adaptés face aux critiques et recommandations. Cette section permet notamment de voir si les efforts du CICR et d'autres défenseurs du droit international ont porté fruit. L'analyse permet ainsi de déterminer si le jeu propose un cadre d'analyse réaliste et pertinent pour enseigner le droit international humanitaire, et donc si les jeux vidéo permettent de le diffuser adéquatement. Comme nous le verrons, ce cas d'étude, précédé d'une mise en contexte sur l'utilisation des jeux vidéo comme moyen de diffusion du droit international humanitaire, offre une réponse optimiste à la question de recherche, qu'il faudra tout de même nuancer face aux éléments retenus lors de l'analyse.

---

<sup>6</sup> Souhardya Biswas, « From Modern Warfare to Black Ops, These Are the Best-Selling Call of Duty Games of All Time », Essentially Sports, 2021, <https://www.essentiallysports.com/esports-news-from-modern-warfare-to-black-ops-these-are-the-best-selling-call-of-duty-games-of-all-time/>.



## 2. La diffusion du droit international humanitaire au moyen des jeux vidéo

### 2.1 Principales règles du droit international humanitaire

Il importe en premier lieu de tracer les grandes lignes du droit applicable dans le cadre de cet essai. Le droit international humanitaire<sup>7</sup> est l'une des plus vieilles branches du droit international et tire son origine de la Convention de Genève de 1864 et de la création du Comité international de la Croix-Rouge. Il vise à réguler la pratique des conflits armés pour limiter les souffrances et éviter les actes inhumains que pourraient commettre les combattants<sup>8</sup>. Ce corpus de droit connaît une expansion importante à la suite des événements tragiques de la Seconde Guerre mondiale qui mène, en 1949, à l'adoption des quatre Conventions de Genève (CG) visant à protéger les blessés et malades des forces armées sur terre (CG I), les blessés, malades et naufragés des forces armées sur mer (CG II), les prisonniers de guerre (CG III) ainsi que les personnes civiles (CG IV). En 1977, deux protocoles additionnels (PA) aux Conventions de Genève sont adoptés pour compléter la protection des victimes des conflits armés internationaux (PA I) et des victimes des conflits armés non internationaux (PA II). Aujourd'hui, il existe plusieurs conventions supplémentaires qui bannissent certains types d'armes, par exemple les mines antipersonnel ou les armes chimiques comme nous le verrons plus loin, et qui contribuent au corpus toujours en expansion.

Le droit international humanitaire repose avant tout sur l'équilibre entre quatre règles fondamentales. Tout d'abord, la règle de la distinction qui implique que les parties au conflit doivent « en tout temps faire la distinction entre la population civile et les combattants ainsi qu'entre les biens de caractère civil et les objectifs militaires et, par conséquent, ne diriger leurs opérations que contre des objectifs militaires<sup>9</sup> ». Une

---

<sup>7</sup> Dans le cadre de cet essai, les termes « droit international humanitaire (DIH) » et « droit de la guerre » sont utilisés comme synonymes, mais la première expression est préférée puisqu'elle est plus générale.

<sup>8</sup> Voir le Protocole additionnel I (1977), article 43, par. 2, qui définit les « combattants » comme « [l]es membres des forces armées d'une Partie à un conflit (autres que le personnel sanitaire et religieux visé à l'article de la IIIe Convention). » Être combattant confère « le droit de participer directement aux hostilités ».

<sup>9</sup> Voir Protocole additionnel I (1977), article 48.

distinction doit également être faite entre les combattants qui prennent directement part aux hostilités et les soldats blessés, malades, capturés ou qui se sont rendus<sup>10</sup>. Ensuite, la règle de la proportionnalité dans l'attaque qui implique qu'il est interdit de lancer des « attaques dont on peut attendre qu'elles causent incidemment des pertes en vies humaines dans la population civile, des blessures aux personnes civiles, des dommages aux biens de caractère civil, ou une combinaison de ces pertes et dommages, qui seraient excessifs par rapport à l'avantage militaire concret et direct attendu.<sup>11</sup> ». La troisième règle, relative aux mesures de précautions dans l'attaque, implique que « toutes les précautions pratiquement possibles [...] doivent être prises en vue d'éviter et, en tout cas, de réduire au minimum les pertes en vies humaines dans la population civile, les blessures aux personnes civiles et les dommages aux biens de caractère civil qui pourraient être causés incidemment<sup>12</sup> ». Finalement, la règle de nécessité militaire implique que tout usage de la force et tout recours à la violence n'est justifié que lorsqu'il permet d'atteindre des objectifs militaires précis<sup>13</sup>. Ces règles sous-entendent que l'utilisation de la force dans la guerre n'est pas illimitée. Elles tentent aussi d'assurer que la conduite des hostilités soit la plus humaine possible, sans pour autant empêcher les forces militaires de tuer ou détruire des cibles légitimes pour obtenir l'avantage sur un ennemi.

Il existe bien évidemment en droit international humanitaire des centaines de règles plus spécifiques, qui seront introduites lorsque nécessaire tout au long de l'analyse pour faciliter la compréhension et éviter la répétition, mais l'esprit de ce droit repose avant tout sur ces grandes règles. Il importe aussi de noter que si le droit international humanitaire ne s'applique que lors d'un conflit armé, sa mise en application n'interrompt par celle du droit international des droits humains (DIDH). Par exemple, l'interdiction des exécutions sommaires, du viol, de la torture et les traitements cruels et dégradants, qui sont toutes des règles de droits humains, demeurent applicables lors d'un conflit armé, de même que le

---

<sup>10</sup> *Ibid.*, article 41.

<sup>11</sup> *Ibid.*, article 51, par. 5, lettre b).

<sup>12</sup> *Ibid.*, article 57, par. 2, lettre a) ii).

<sup>13</sup> Voir par exemple Nils Melzer, *Guide interprétatif sur la notion de participation directe aux hostilités en droit international humanitaire*, CICR, Genève, 2010 : 81-85.

droit à l'accès à un système de justice neutre et impartial<sup>14</sup>. Dans le cadre de ce travail, l'accent est cependant porté sur le droit international humanitaire.

Dans tous les cas, ces règles ne peuvent être mises en applications que si elles sont connues et comprises par les acteurs pertinents. La prochaine section vise ainsi à comprendre l'obligation de promouvoir et diffuser ce droit.

## ***2.2 Promotion et diffusion du droit international humanitaire : une obligation juridique***

Les Conventions de Genève imposent aux États des devoirs et obligations qui sont principalement applicables en temps de guerre. Toutefois, certaines obligations s'appliquent en tout temps, comme l'article 47 de la Première Convention, qui dispose que :

Les Hautes Parties contractantes s'engagent à diffuser le plus largement possible, en temps de paix et en temps de guerre, le texte de la présente Convention dans leurs pays respectifs, et notamment à en incorporer l'étude dans les programmes d'instruction militaire et, si possible, civile, de telle manière que les principes en soient connus de l'ensemble de la population, notamment des forces armées combattantes, du personnel sanitaire et des aumôniers<sup>15</sup> (nous soulignons).

Ce libellé est repris de manière presque identique dans les articles 48 de la Deuxième Convention, 127 de la Troisième Convention et 144 de la Quatrième Convention. Le travail de diffusion de la Convention est donc une obligation juridique à la charge des États, mais qui se concentre principalement sur la formation des autorités militaires, l'éducation civile n'étant encouragée que « si possible »<sup>16</sup>. En contrepartie, le texte de l'article 83 du Protocole additionnel I semble plutôt impliquer que l'instruction des civils et des militaires ont une importance similaire :

Les Hautes Parties contractantes s'engagent à diffuser le plus largement possible, en temps de paix comme en période de conflit armé, les Conventions et le présent Protocole dans leurs pays respectifs et notamment à en incorporer l'étude dans les programmes

---

<sup>14</sup> Clarke, Rouffaer et Sénéchaud, 2012, voir note 4.

<sup>15</sup> Voir Première Convention de Genève (1949), article 47.

<sup>16</sup> *Ibid.*

d'instruction militaire et à en encourager l'étude par la population civile, de telle manière que ces instruments soient connus des forces armées et de la population civile<sup>17</sup> (nous soulignons).

De son côté, le libellé de l'article 19 du Protocole additionnel II est encore plus exhaustif, précisant que le « présent Protocole sera diffusé aussi largement que possible<sup>18</sup> ». La règle 143 de l'Étude du CICR sur le droit international humanitaire coutumier indique aussi que « les États doivent encourager l'enseignement du droit international humanitaire à la population civile<sup>19</sup> ».

Les textes juridiques en droit international humanitaire imposent donc aux États de contribuer de façon active à la diffusion de ce droit. Bien que ce soient les États qui aient en premier lieu la charge de diffuser ce droit, d'autres organisations contribuent également à cet effort. La communauté académique, la société civile et les organisations internationales (OI) et non gouvernementales (ONG) jouent aussi des rôles d'importance, notamment par la recherche sur le respect du droit des conflits armés, par l'analyse détaillée des règles du droit international humanitaire ainsi que par la recension des mesures mises en place par les États pour en faire la promotion. Plus particulièrement, le CICR a parmi l'une de ses missions principales de faire la promotion du droit international humanitaire<sup>20</sup>. L'organisation réalise traditionnellement cette mission de façon formelle, par exemple au moyen de formations de sensibilisation auprès des États ou des groupes armés. Ce travail de diffusion n'est pas soumis à une exigence de forme, et il peut par exemple être structuré autour d'entraînements, de séance de formations ou programmes d'instructions destinés aux décideurs militaires ou aux civils. Au courant des deux dernières décennies, l'intérêt de certaines organisations s'est aussi tourné vers les jeux vidéo simulant la guerre pour

---

<sup>17</sup> Voir Protocole additionnel I (1977), article 83.

<sup>18</sup> Voir Protocole additionnel II (1977), article 19.

<sup>19</sup> Voir Jean-Marie Henckaerts et Louise Doswald-Beck (dir.), *Droit international humanitaire coutumier volume 1 : Règles et volume 2 : Pratique*. Bruylant, Bruxelles (2006), règle 143. (référéncée ci-après : Étude du CICR sur le droit international coutumier.)

<sup>20</sup> CICR, *Commentaire de la Première Convention de Genève de 1949*, Genève, CICR, 2020, article 47, par. 2752. Le commentaire mentionne également la responsabilité des sociétés nationales et de la Fédération internationale des sociétés de la Croix-Rouge et du Croissant-Rouge à cet effet.

promouvoir le droit international humanitaire. La prochaine section traite de l'intérêt récent de différentes organisations envers les jeux vidéo.

### ***2.3 Le jeu vidéo dans la mire de différentes organisations***

Malgré l'apparence de nouveauté, la mise en œuvre du droit international humanitaire au sein des jeux vidéo comme méthode de diffusion n'est pas inconnue des acteurs pertinents. Le jeu vidéo est en effet perçu et utilisé depuis plusieurs années, que ce soit pour l'entraînement des militaires ou la sensibilisation pour le grand public. Cela est d'autant plus vrai pour les jeux de tirs à la première personne, qui représentent 20,9 % de toutes les ventes de jeux vidéo au niveau mondial<sup>21</sup>. Il va sans dire que les obligations juridiques des États, mentionnées à la section 2.2, sont claires et que tout support utilisé comme matériel officiel de formation et d'entraînement militaire, incluant les jeux vidéo, se doivent de respecter et d'intégrer le droit international humanitaire.

Précurseurs, les organisations militaires utilisent depuis longtemps des simulations réelles mais ludiques pour former leur personnel. C'est le cas par exemple des exercices annuels RIMPAC<sup>22</sup> ou VIKING<sup>23</sup> de l'OTAN, qui rassemblent des dizaines de pays pour des compétitions et opérations conjointes. Aujourd'hui, les jeux vidéo simulant les stratégies militaires sont également dans la mire des forces armées de différents pays qui y voient un outil de formation complémentaire intéressant. En effet, les jeux permettent de répliquer la complexité et la variété des expériences de la société moderne, ce qui peut entraîner les joueurs à résoudre des problèmes réels<sup>24</sup>. Par exemple, la marine australienne a mené une revue de jeux d'instructions et conclu que certains jeux pouvaient efficacement enseigner des domaines complexes tels que les mathématiques, l'électronique, et l'économie, mais

---

<sup>21</sup> WePC, « Video Game Industry Statistics, Trends and Data in 2022 », 2022, <https://www.wepc.com/news/video-game-statistics/>. (référéncé ci-après : WePC, 2022)

<sup>22</sup> Voir par exemple Ministère de la Défense nationale du Canada, « Les Forces armées canadiennes réussissent le RIMPAC2020 », Gouvernement du Canada, 2020, <https://www.canada.ca/fr/ministere-defense-nationale/nouvelles/2020/09/les-forces-armees-canadiennes-reussissent-le-rimpac-2020.html>.

<sup>23</sup> Voir par exemple RT France, « Joint Viking : l'exercice militaire norvégien le plus important depuis la fin de la Guerre froide », RT France, 2015, <https://francais.rt.com/lemonde/971-joint-viking--lexercice-militaire>.

<sup>24</sup> À ce sujet, voir Jane McGonigal, *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*, Penguin Press, New York (2011).

aussi influencer les comportements<sup>25</sup>. Les jeux de formation engagent davantage le joueur que la visualisation d'un film puisqu'il les fait participer directement<sup>26</sup>. Les joueurs ont un rôle actif dans la perpétration des actes d'un soldat virtuel, et la limite entre l'expérience réelle et la réalité est souvent floue<sup>27</sup>. Les jeux permettent, au moyen de manœuvres et de gestes répétés, d'apprendre les rudiments du combat et de suivre des ordres qui sont récompensés par la progression dans le jeu<sup>28</sup>. Selon certains auteurs, la répétition d'un geste (« drill » dans le langage militaire) est une méthode éprouvée pour acquérir des automatismes<sup>29</sup>. En répétant des scénarios et en reproduisant des gestes, les joueurs apprennent de leurs propres actions ainsi que des images présentées dans le jeu. De cette façon, le jeu permettrait d'inculquer indirectement les valeurs militaires et d'influencer la perception d'actes voulus comme « héroïques ». Les joueurs sont récompensés pour leurs actions lorsqu'elles sont en phase avec le scénario du jeu (soit par de l'équipement ou l'accès à d'autres contenus), et sont ainsi incités à respecter les règles établies. En outre, il est rapporté que le personnel militaire et les recrues éventuelles jouent davantage aux jeux vidéo que la population en général<sup>30</sup>, et que les jeux vidéo sont perçus comme un outil de recrutement beaucoup plus efficace que les autres formes de publicité<sup>31</sup>. L'armée américaine a ainsi conçu un jeu, *America's Army*, à la fois comme outil de recrutement et comme moyen de former les recrues puisqu'il permet de faire vivre une expérience réaliste de combat aux joueurs<sup>32</sup>. Également, il y a de plus en plus de collaborations entre le secteur du jeu vidéo et les organisations militaires à des fins d'entraînements et d'acquisitions de

---

<sup>25</sup> Robert T. Hayes, *The effectiveness of instructional games: a literature review and discussion*, Naval Air Warfare Center Training Systems Division, Orlando (2005) : 6.

<sup>26</sup> Roger Stahl, *Militainment, Inc. – War, Media and Popular Culture*, Routledge (2009) : 6.

<sup>27</sup> Trial, 2009, voir note 3.

<sup>28</sup> Roger Stahl, *Militainment, Inc. – War, Media and Popular Culture*, Routledge (2009) : 6.

<sup>29</sup> Douglas A. Gentile, « Video games affect the brain – for better and worse », Dana Foundation, 2009, <https://www.dana.org/article/video-games-affect-the-brain-for-better-and-worse/>.

<sup>30</sup> Selon une étude de l'armée américaine, environ 75 % de son personnel masculin joue à des jeux vidéo au moins une fois par semaine, soit 35 % de plus que la population américaine en général. Voir Bruce W. Knerr, « Current Issues in the Use of Virtual Simulations for Dismounted Soldier Training », *Virtual Media for Military Applications*, Meeting Proceedings RTO-MP-HFM-136, Paper 21. Neuilly-sur-Seine (2006).

<sup>31</sup> Jeremy Hsu, « For the US military, video games get serious », *Live Science*, 2010, <https://www.livescience.com/10022-military-video-games.html>.

<sup>32</sup> Peter W. Singer, « Meet the Sims... and Shoot Them », *Foreign Policy*, 2010, <https://foreignpolicy.com/2010/02/11/meet-the-sims-and-shoot-them/>. Voir également la page web du jeu *America's Army* : <https://www.americasarmy.com/>.

compétences<sup>33</sup>. Cette collaboration est bénéfique pour toutes les parties : les créateurs de jeux vidéo aident les formateurs militaires à rendre les simulations d'entraînement et les jeux de recrutement plus intéressants ou ludiques, alors que le personnel militaire offre des conseils pour contribuer au réalisme du jeu. Par exemple, le studio de création du jeu *Arma III* (Bohemia Interactive) a déjà aidé à développer un simulateur pour les forces armées des pays membres de l'OTAN<sup>34</sup>. Il existe également des jeux pour aider les vétérans à réintégrer la société ou pour aider les victimes de traumatismes à s'en remettre<sup>35</sup>. Il est donc clair que les jeux vidéo ont le potentiel, déjà exploité par les organisations militaires comme nous l'avons vu, d'influencer le comportement des soldats joueurs.

Les organisations militaires ne sont cependant pas les seules à vouloir se saisir du potentiel qu'offrent les jeux vidéo. En outre, bien que les simulateurs d'entraînements militaires qui utilisent des technologies similaires aux jeux vidéo ont davantage de chance d'intégrer des règles de droit international humanitaire, par exemple pour former les militaires au respect des règles d'engagement, le public cible est beaucoup plus restreint que les jeux vidéo destinés au grand public. Ainsi, le CICR indique aujourd'hui suivre les développements de ces jeux puisque « par leur popularité croissante, les jeux vidéo ont le pouvoir d'exercer une grande influence sur la manière dont les jeunes, les futures recrues et la société dans son ensemble perçoivent l'acceptable et l'interdit dans des situations de conflit armé<sup>36</sup> ». Comme l'indique Helen Durham, la Directrice du droit international et des politiques humanitaires au sein du CICR, « avec plus de deux milliards de joueurs à travers le monde, les jeux vidéo ont le potentiel incroyable de pouvoir diffuser l'importance du droit

---

<sup>33</sup> Robin Andersen et Marin Kurti, « From America's Army to Call of Duty: doing battle with the military entertainment complex », *Democratic Communiqué*, vol. 23, no. 1 (2009) (référéncé ci-après : Andersen et Kurti, 2009) : 45. Voir aussi Tony Fortin, « Jeux vidéo et monde militaire, un couple inséparable ? », *Rue89*, 2016, <https://www.nouvelobs.com/rue89/rue89-nos-vies-connectees/20120922.RUE2614/jeux-vidéo-et-monde-militaire-un-couple-inseparable.html>.

<sup>34</sup> Bohemia Interactive Simulations, « BISIM At I/Itsec 2021 : VBS4 - The Next Generation Of U.S. Army Collective Virtual Training », BISimulation, 2021, <https://bisimulations.com/company/news/blogs/bisim-iiitsec-2021-vbs4-next-generation-us-army-collective-virtual-training>.

<sup>35</sup> Voir par exemple Simon Parkin, « How Virtual Reality Is Helping Heal Soldiers With PTSD », *NBC Mach*, 2017, <https://www.nbcnews.com/mach/innovation/how-virtual-reality-helping-heal-soldiers-ptsd-n733816>.

<sup>36</sup> CICR, « Jeux vidéos et droit de la guerre », CICR, 2013, <https://www.icrc.org/fr/doc/resources/documents/film/2013/09-28-ihl-video-games.htm>. (référéncé ci-après : CICR, 2013).

international humanitaire<sup>37</sup> ». Concrètement, le CICR a par ailleurs déjà lancé aux producteurs de jeux vidéo le défi d'introduire les règles du droit international humanitaire dans leurs jeux<sup>38</sup>. L'un des objectifs poursuivis par cette démarche est d'exposer les joueurs à des éléments de complexité supplémentaires mais similaires à ce que l'on retrouve dans les conflits armés<sup>39</sup>. Le studio de développement Bohemia Interactive a par exemple relevé le défi avec le jeu *Arma 3*, qui offre un mode de jeu intitulé « Laws of War »<sup>40</sup>. Ce dernier a permis aux développeurs amateurs de créer des modules qui permettent notamment de remplir des missions à titre de délégué humanitaire et qui introduisent les règles du droit international humanitaire au fur et à mesure de l'expérience. Ces derniers permettent par exemple de promouvoir le respect des installations et du personnel médical dans les conflits armés et récompensent le fait de porter de l'aide à des ennemis blessés<sup>41</sup>. Le CICR a aussi récemment collaboré avec *Fortnite*, l'un des jeux les plus populaires au monde avec plus de 350 millions d'utilisateurs, pour lancer en 2020 le mode « ICRC LIFE RUN ». Celui-ci permet de compléter quatre missions à titre de travailleur humanitaire au moyen de quatre activités importantes pour le CICR : « soigner les personnes civiles, reconstruire les infrastructures essentielles, déminer le terrain et distribuer de l'aide aux populations dans le besoin<sup>42</sup> ». Plutôt que de jouer un soldat, le joueur doit s'initier aux mécanismes de protection des personnes ainsi qu'aux règles qui encadrent les conflits armés.

Le CICR s'est toutefois malhabilement positionné au sujet des jeux vidéo en communiquant dans un même texte deux idées distinctes, c'est-à-dire qu'il y a des conséquences à ne pas respecter le droit international humanitaire (dans un conflit armé

---

<sup>37</sup> CICR, « *Let's get real* », *ICRC Inspired*, 2019, <https://blogs.icrc.org/inspired/2019/04/29/half-bohemia-interactive-s-net-revenue-laws-war-dlc-2017-donated-icrc/>.

<sup>38</sup> *Ibid.*

<sup>39</sup> NPR, « Red Cross Wants Video Games To Get Real On War Crimes, All Tech Considered, 2013, <https://www.npr.org/sections/alltechconsidered/2013/10/12/232480753/red-cross-wants-video-games-to-get-real-on-war-crimes> (référéncé ci-après : NPR, 2013).

<sup>40</sup> Bohemia Interactive, « *Arma 3 : Laws of War* », 2017, <https://arma3.com/ihl>.

<sup>41</sup> CICR, « New video game contest promotes respect for health-care personnel and facilities », CICR 2014, <https://www.icrc.org/en/doc/resources/documents/audiovisuals/video/2014/05-28-video-game-contest-health-care-in-danger.htm>.

<sup>42</sup> Epic Games, « *Fortnite: ICRC Life Run* », Epic Games, 2020, <https://www.epicgames.com/fortnite/en-US/creative/island-codes/icrc-life-run-1992-1013-9260>.



réel) et qu'il est possible pour un joueur de commettre des crimes (dans les jeux vidéo). Certains ont compris par ce message que les producteurs et joueurs pourraient s'exposer à des sanctions réelles pour des crimes virtuels<sup>43</sup>. Il va sans dire que tous dans la littérature s'accordent à penser qu'il ne peut pas y avoir de sanctions réelles pour des crimes de guerre virtuels, et le CICR a rapidement précisé sa position à ce sujet<sup>44</sup>. Cette position a par ailleurs été réitérée par la Croix-Rouge américaine, qui précise que l'objectif n'est pas de punir les joueurs ni de catégoriser les jeux comme « bons » ou « mauvais », mais bien de sensibiliser au droit international humanitaire de manière ludique et engagée<sup>45</sup>. Le CICR n'est effectivement pas la seule entité du Mouvement Croix-Rouge à s'intéresser à l'industrie du jeu vidéo, puisque plusieurs sociétés nationales perçoivent le même potentiel pour sensibiliser aux règles du droit international humanitaire. Par exemple, la Croix-Rouge américaine rapporte qu'elle aborde les entreprises vedettes de l'industrie américaine pour influencer la perception du droit de la guerre et en faire la plus large diffusion. Elle a par exemple contribué au jeu interactif *Prisoners of War*, créé par le Nobel Peace Movement, dans lequel le joueur est responsable des opérations dans un camp de prisonnier de guerre, ce qui permet de sensibiliser aux règles de la Troisième Convention de Genève. Elle a également travaillé avec les producteurs de *Sim City* pour permettre aux joueurs de construire une unité locale de la Croix-Rouge équipée de véhicules d'urgence ainsi que pour porter secours aux victimes de désastres<sup>46</sup>. De son côté, la Croix-Rouge française est allée encore plus loin, en pilotant directement le développement d'un jeu, bénéficiant des expertises de UBISOFT, *vidéo games without borders*, le forum *serious game* et la Croix-Rouge Canadienne<sup>47</sup>. Ce jeu voulu grand public prend la forme d'une « aventure virtuelle »

---

<sup>43</sup> Brian Crecente, « Red Cross Won't Go After You For Playing War Games », Kotaku, 2011, <https://kotaku.com/red-cross-wont-go-after-you-for-playing-war-games-5866359>. Voir également « Subjecting Video Games to IHL: Big Waste of Time or Biggest Waste of Time Ever » (billet de blogue anonyme en ligne), *Denver Journal of International Law & Policy*, 2011, <https://djilp.org/subjecting-video-games-to-ihl-a-big-waste-of-time-or-the-biggest-waste-of-time-ever/> (reference ci-après : *Denver Journal of International Law & Policy*, 2011).

<sup>44</sup> CICR, 2013, voir note 36.

<sup>45</sup> Sigmund, 2014, voir note 1.

<sup>46</sup> *Ibid.*

<sup>47</sup> Croix-Rouge française, « Une aventure virtuelle pour découvrir en s'amusant le droit international humanitaire ! », 2022, <https://www.croix-rouge.fr/La-Croix-Rouge/Droit-International-Humanitaire/Diffuser-le-DIH/Une-aventure-virtuelle-pour-decouvrir-en-s-amusant-le-droit-international-humanitaire-!>

interactive d'une vingtaine de minute qui, « [a]utour d'un scénario aux personnages fictifs, [...] reproduit des situations, des problématiques et des documents en lien avec le droit international humanitaire »<sup>48</sup>.

Le développement de jeux vidéo a aussi attiré l'attention du Mouvement de la Croix-Rouge et du Croissant-Rouge pour des raisons juridiques. En effet, lors du développement du jeu *Prison Architect*, les développeurs se sont heurtés à un enjeu juridique d'importance : le rappel par la Croix-Rouge britannique de l'interdiction par le CICR d'utiliser l'emblème de la Croix-Rouge dans le jeu<sup>49</sup>. La célèbre croix rouge sur fond blanc est soumise à une protection juridique stricte en vertu des Conventions de Genève, qui interdit sa reproduction<sup>50</sup>. Ce symbole est en revanche universellement associé par les joueurs de jeux vidéo aux objets permettant de soigner son personnage. Cette protection juridique permet avant tout d'empêcher les protagonistes des conflits d'utiliser l'emblème à de mauvaises fins, mais il permet aussi d'éviter de confondre les activités du mouvement de la Croix-Rouge avec d'autres activités, par exemple de nature commerciale<sup>51</sup>. La Croix-Rouge canadienne a aussi emboité le pas en demandant à l'industrie canadienne du jeu vidéo de retirer l'emblème de leurs jeux<sup>52</sup>. Le mouvement de la Croix-Rouge a de cette façon rapidement marqué son intention de contrôler tout lien avec ses activités qui pourrait apparaître dans un jeu, comme elle le fait par ailleurs pour tout type de support<sup>53</sup>.

---

<sup>48</sup> *Ibid.*

<sup>49</sup> Steven Messner, « How the Prison Architect developers broke the Geneva Conventions », PC GAMER, 2017, <https://www.pcgamer.com/how-the-prison-architect-developers-broke-the-geneva-conventions/> (référéncé ci-après : Messner, 2017).

<sup>50</sup> Luke Plunkett, « Video Games Aren't Allowed To Use The "Red Cross" Symbol For Health », Kotaku, 2017, <https://kotaku.com/video-games-arent-allowed-to-use-the-red-cross-symbol-1791265328> (référéncé ci-après : Plunkett, 2017).

<sup>51</sup> Antoine Bouvier, « Aspects particuliers de l'utilisation de l'emblème de la croix rouge ou du croissant rouge », *Revue internationale de la Croix-Rouge*, vol. 71, no. 779 (2010) : 456-477.

<sup>52</sup> Chris Remo, « Interview : David Pratt of the Canadian Red Cross », ShackNews, 2006, <https://www.shacknews.com/article/40734/interview-david-pratt-of-the>. Voir aussi Canadian Red Cross, « It may just be a game to you but, it means the world to us », Canadian Red Cross, <https://www.redcross.ca/about-us/about-the-canadian-red-cross/red-cross-emblem/it-may-just-be-a-game-to-you-but-it-means-the-world-to-us>.

<sup>53</sup> Luke Moffett, Dug Cubie et Andrew Godden, « Bringing the battlefield into the classroom: using video games to teach and assess international humanitarian law », *The Law Teacher*, vol. 51, no. 4 (2017) : 501 (référéncé ci-après : Moffet, Cubie et Godden, 2017).

Il émerge donc de la littérature que les organisations œuvrant à diffuser le droit international humanitaire ne cherchent pas à censurer les jeux ni à renforcer la réglementation relative à ceux-ci. Ils cherchent plutôt à influencer l'industrie pour les rendre encore plus réalistes en s'assurant qu'ils intègrent ces règles de droit et ainsi éviter qu'ils ne glorifient des violations sans les remettre en question. Comme mentionné plus haut, la valeur ajoutée du jeu vidéo face au film, est qu'elle permet au joueur de prendre (ou de s'abstenir de prendre) une décision. Dans le cas d'une simulation de guerre, elle permet au joueur d'être confronté aux décisions difficiles auxquelles les commandants militaires font face, ce qui devrait inclure de tenir compte du droit international humanitaire. Toutes ces raisons permettent d'expliquer pourquoi les organisations comme le CICR s'intéressent depuis maintenant près d'une décennie à l'industrie « grand public » que sont les jeux de simulation de guerre. En outre, bien que les organisations comme le CICR ne cherchent pas à transformer les jeux vidéo en outils de formations académiques, il s'avère qu'ils peuvent également répondre à cet objectif. La prochaine section traite ainsi de l'intérêt des professeurs d'université envers les jeux vidéo.

#### ***2.4 L'intégration du jeu au cursus académique en droit***

En contexte universitaire, des auteurs ont exploré la possibilité d'utiliser des jeux vidéo pour enseigner différentes matières avancées, comme la gouvernance, les affaires, la santé, etc.<sup>54</sup>. Cela est d'autant plus d'intérêt maintenant que la pandémie de COVID-19 a forcé l'enseignement à se tenir en ligne, et que plusieurs professeurs se sont tournés vers des jeux virtuels pour compléter leurs méthodes d'enseignement<sup>55</sup>. Dans la littérature, il est par ailleurs mentionné qu'il peut être difficile de s'initier au droit international humanitaire puisqu'il puise dans de nombreuses sources de droit et qu'il force l'étudiant à apprendre une règle opposée au sens commun en droit criminel : la permission de blesser et tuer les combattants<sup>56</sup>. Le droit international humanitaire pourrait en ce sens tirer avantage des jeux

---

<sup>54</sup> Craig Newbery-Jones, « Ethical Experiments with the D-pad: Exploring the Potential of Video Games as a Phenomenological Tool for Experimental Legal Education », *The Law Teacher*, vol. 50, no. 1 (2016) : 61, 67– 68.

<sup>55</sup> WePC, 2022, voir note 21.

<sup>56</sup> Moffet, Cubie et Godden, 2017, voir note 53.

pour faciliter l'apprentissage. En effet, tout comme les militaires n'attendent pas d'être face à de véritables scénarios de guerre pour mettre en pratique leurs connaissances, les futurs juristes, c'est-à-dire les étudiants en droit, ont intérêt à être rapidement confrontés à des scénarios virtuels pour tester leurs apprentissages. En ce sens, le jeu offre une alternative à l'apprentissage par la lecture de textes, qui se contentent de résumer les expériences d'autres personnes que l'apprenant. Il permet ainsi d'ancrer rapidement la théorie du droit dans une expérience concrète et personnelle au moyen de scénarios réalistes<sup>57</sup>. Dans un article assez récent, Moffet et al. expliquent avoir développé une formation interactive du droit international humanitaire au moyen d'une version altérée du jeu *Arma 3*<sup>58</sup>. Les auteurs ont testé une méthode à partir de laquelle des étudiants sont amenés à mettre en place leurs apprentissages dans un contexte d'évaluation formel utilisant le jeu. Les étudiants doivent d'abord étudier le droit de manière traditionnelle avant d'être informés sur un scénario auquel ils seront confrontés, pour finalement être immergés dans le jeu. Les auteurs affirment que cette méthode d'évaluation apporte plusieurs avantages. Premièrement, la participation individuelle à ces jeux permet une meilleure évaluation des apprentissages de chaque étudiant que les jeux de rôle ou que des exercices de simulations en groupe. Deuxièmement, elle crée des moments mémorables et permet aux étudiants d'être eux-mêmes confrontés aux décisions difficiles que doivent prendre les soldats en temps réel, ce que l'apprentissage par la lecture ne permet pas<sup>59</sup>. Les jeux vidéo permettent aussi d'exposer les apprenants aux horreurs de la guerre sans avoir les effets pervers de visualiser de vraies images. Finalement, les joueurs peuvent apprendre de nouvelles habilités de résolution de problème via la stimulation de différents types d'intelligence, ce que l'apprentissage théorique ne permet pas<sup>60</sup>. Les joueurs eux-mêmes ont ainsi rapporté pouvoir visualiser plus facilement les dilemmes auxquels les combattants sont confrontés.

---

<sup>57</sup> Gary Brown, Daniel Greenberg, Seth Hudson et Kurt Sanger, « Rules of the (Video) Game: IHL on the Virtual Battlefield, *Proceedings of the ASIL Annual Meeting*, vol. 109 (2015) : 57– 58 (référéncé ci-après : Brown *et. al.*, 2015).

<sup>58</sup> Moffet, Cubie et Godden, 2017, voir note 53 : 501

<sup>59</sup> *Ibid.* : 499, 513– 514.

<sup>60</sup> *Ibid.* Voir aussi Brown *et. al.*, 2015, voir note 57.

Dans une autre étude, Keisuke Minai rapport des éléments importants sur les mécanismes entourant l'apprentissage du droit international humanitaire par le jeu vidéo<sup>61</sup>, et notamment que des étudiants avec des niveaux de connaissances différents réagissent différemment au jeu. Selon lui, les joueurs peuvent instinctivement développer une compréhension de certains principes de droit international humanitaire si le jeu est construit de telle façon que seul le respect des règles permet de progresser. Il suggère notamment que d'apprendre une règle après avoir fait une erreur plutôt que de l'apprendre à priori pourrait aider à la mémoriser et mieux réussir les évaluations académiques. C'est par exemple le cas des règles relatives à la distinction ou la proportionnalité, qui ont été comprises par plusieurs joueurs participant à l'étude malgré leur non-connaissance du droit international humanitaire. En outre, l'utilisation de séquences vidéo faisant une distinction claire entre les actes licites et illicites ainsi que des exercices d'identification de cibles licites permettent aux étudiants de mieux saisir les règles. Cependant, selon l'auteur, les joueurs qui font preuve d'une meilleure compréhension et respectent le mieux les règles sont ceux qui portent avant tout attention aux instructions et à la formation préalable. Elles doivent donc être partie intégrante du processus d'apprentissage, et les jeux ne se substituent pas totalement à cette étape plus traditionnelle. L'auteur relève aussi que le fait d'imaginer des conditions réelles de combat est clé pour que le joueur ne commette pas d'actes illicites lors de l'apprentissage. Certains étudiants expriment par exemple n'avoir aucune connexion émotionnelle avec le jeu, ce qui limite leur volonté d'apprendre les règles et augmente le désir de ne pas les respecter. À cet effet, la bonne qualité graphique d'un jeu et le fait d'éviter des scénarios surfaits ou trop linéaires semblaient être des critères importants pour améliorer l'expérience d'apprentissage.

Ces études permettent de comprendre que tous les jeux vidéo ne se prêtent pas à être utilisés comme outils pédagogiques. Si l'utilisation des jeux vidéo dans tous les contextes, que ce soit universitaire, militaire ou auprès du grand public, revêt différents avantages, elle

---

<sup>61</sup>Keisuke Minai, « Encouragement of Learning through War Video Games as an Intelligible Textbook on International Humanitarian Law », *Cornell International Law Journal*, vol. 52, no. 4 (2020). (référéncé ci-après: Minai, 2020).

soulève également plusieurs enjeux sociaux et juridiques importants, qui sont recensés dans la prochaine section.

#### ***2.4 Enjeux entourant l'utilisation des jeux vidéo et impacts négatifs d'une exposition à des jeux exempts du droit international humanitaire***

Dans l'un des rares textes sur le sujet, Iain Donald s'intéresse au design des jeux vidéo de guerre sous l'angle du droit international humanitaire<sup>62</sup>. L'auteur évalue la littérature actuelle au sujet des jeux vidéo et relève qu'elle discute davantage des comportements violents qui peuvent résulter de la consommation de ce médium qu'à leur utilisation comme outil d'apprentissage. Les jeux vidéo ont en effet souvent été critiqués parce qu'ils encourageraient les comportements violents, normaliseraient l'usage de la violence ou même provoqueraient des tueries<sup>63</sup>. Les études qui se penchent sur les liens entre les jeux vidéo et les comportements violents n'arrivent cependant pas aux mêmes conclusions. Elles trouvent parfois un lien de causalité<sup>64</sup>, et parfois affirment que la violence s'explique plutôt par d'autres causes sociales<sup>65</sup>. Même s'il n'existe pas de consensus, certains auteurs insistent sur le fait qu'on ne peut pas exclure un tel lien. Ils citent notamment des épisodes de tueries américaines lors desquelles les tueurs pratiquaient des jeux vidéo et ont reproduit certains des comportements appris en jouant<sup>66</sup>. Une décision de la Cour suprême américaine à ce sujet conclut cependant que les effets des jeux sont impossibles à distinguer

---

<sup>62</sup> Iain Donald, « Just war? War games, war crimes and game design », *Games and Culture*, vol. 14, no. 4 (2017).

<sup>63</sup> Andersen et Kurti, 2009, voir note 33. Voir aussi Marcus Schulzke, « War by Other Means: Mobile Gaming and the 2014 Israel-Gaza Conflict », *Review of International Studies*, vol. 42, no. 3 (2015) : 595

<sup>64</sup> Voir par exemple Craig A. Anderson, et al., « Violent video game effect on aggression, empathy and prosocial behaviour in eastern and western countries: a meta-analytic review », *Psychological Bulletin*, vol. 136, no. 2 (2010).

<sup>65</sup> Voir Christopher J. Ferguson, « Media violence effects: confirmed truth or just another X-file? », *Journal of Forensic Psychology Practice*, vol. 9, no. 2 (2009). Voir aussi Swedish Media Council, « Summary of Violent Computer Games and Aggression – An Overview of the Research 2000–2011 », Swedish Media Council, Stockholm, 2012, [https://www.isfe.eu/wp-content/uploads/2012/01/literature\\_review\\_violent\\_games\\_-\\_summary.pdf](https://www.isfe.eu/wp-content/uploads/2012/01/literature_review_violent_games_-_summary.pdf).

<sup>66</sup> Clarke, Rouffaer et Sénéchaud, 2012, voir note 4. Les auteurs citent par exemple les cas de tueries à travers le monde pour lesquelles les tueurs jouaient régulièrement à Call of Duty. C'est par exemple le cas de la tuerie de Sandy Hook aux États-Unis. Voir Nigel Atkins, « Sandy Hook shooter Adam Lanza wore earplugs », *Mirror*, 2013, <https://www.mirror.co.uk/news/world-news/sandy-hook-adam-lanza-wore-1524092>.

des effets produits par d'autres médias<sup>67</sup>. D'autres auteurs avancent également que les jeux contribuent à la « ludification » (*gamification*<sup>68</sup>) des combats puisque les entraînements et simulations militaires, par exemple les simulations de l'OTAN mentionnées plus haut s'apparentent de plus en plus à des jeux. Ces derniers sont de plus en plus réalistes et il est difficile de discerner certaines scènes de films et images réelles, ce qui contribue à banaliser les interventions violentes armées<sup>69</sup>. Comme mentionné plus haut, les jeux peuvent, au même titre que d'autres œuvres de fiction, influencer la perception de la guerre, faussement présentée comme héroïque ou épique, et peuvent changer la perception des gouvernements, des groupes armés ainsi que la couverture médiatique au sujet de conflits réels<sup>70</sup>. Cette réalité peut permettre de diffuser de la propagande en faveur d'un État ou d'un autre, puisque les jeux ne présentent souvent que le point de vue occidental (voire américain) des conflits<sup>71</sup>. Cela est d'autant plus vrai lorsque les jeux sont directement produits par les forces armées d'un pays, comme c'est le cas d'*America's Army*, mentionné plus haut. Certains jeux ont cependant été conçus pour changer ce rapport de force. C'est par exemple le cas du jeu *Under Siege*, produit en Syrie et lors duquel le joueur incarne un jeune Palestinien face à l'occupation israélienne, ou le cas du jeu *Special Forces 2 – Tale of the Truthful Pledge*, créé par le Hezbollah et qui adopte une approche similaire<sup>72</sup>. Ce type de jeux demeurent dans tous les cas des outils de propagande. D'autres initiatives indépendantes ont aussi tenté de présenter les facettes réalistes et plus difficiles de la guerre pour les civils. Par exemple, le jeu *This War of Mine* du studio 11 Bits Studio offre au

---

<sup>67</sup> Voir États-Unis, Cour suprême, *Brown, Governor of California, et al. c. Entertainment Merchant Association et al.* Certiorarito the United States Court of Appeals for the Ninth Circuit, no. 08–1448, défendu le 2 novembre 2010 – décidé le 7 juin 2011.

<sup>68</sup> La littérature fait parfois aussi mention de « militainment », soit la fusion de « military » et « entertainment ».

<sup>69</sup> Martijn Van Zwieten, « Danger Close: Contesting Ideologies and Contemporary Military Conflict in First-Person Shooters », *DiGRA/Utrecht School of the Arts*, vol. 6 (2011).

<sup>70</sup> Trial, 2009, voir note 3.

<sup>71</sup> Voir Vit Šisler, « Digital Arabs: Representation in Video Games », *European Journal of Cultural Studies*, vol. 11, no. 2 (2008). Voir également Johannes Breuer, Ruth Festl et Thorsten Quandt, « In the army now – Narrative elements and realism in military first-person shooters », *DiGRA/Utrecht School of the Arts*, vol. 6 (2011).

<sup>72</sup> Clarke, Rouffaer et Sénéchaud, 2012, voir note 4.

joueur la possibilité de jouer un groupe de civils tentant de survivre dans un environnement inspiré du siège de Sarajevo<sup>73</sup>.

Ainsi, l'enjeu le plus important qui ressort des études et de l'intérêt des organisations est l'influence qu'ont les jeux vidéo sur les comportements<sup>74</sup>. En effet, si les jeux vidéo ont le potentiel d'être utilisés pour inciter à avoir des comportements respectueux du droit international humanitaire, comme mentionné plus haut, ils peuvent également inciter à avoir des comportements illicites. Ils peuvent par exemple véhiculer l'idée selon laquelle il n'y a pas de limites à ce qu'il est permis de faire lors de conflits armés<sup>75</sup>. Selon certains, « s'il n'existe pas de preuves scientifiques concluantes quant à l'existence d'un lien entre les violations du droit international humanitaire qui se produisent dans la réalité et celles qui sont décrites dans les jeux vidéo [...] il est admis que l'utilisation très répandue des jeux vidéo pourrait rendre les joueurs insensibles à l'existence même de règles régissant l'usage de la force »<sup>76</sup>. Par exemple, en permettant aux joueurs de commettre ou de visualiser des actes prohibés tels que la torture ou le massacre de civils sans aucune conséquence, les jeux banalisent et pourraient encourager des actes qui, s'ils étaient commis dans la vraie vie, constitueraient des infractions au droit international humanitaire<sup>77</sup>. Une étude a ainsi démontré que les jeunes Américains, le public cible des jeux vidéo, croient d'avantages que leurs aïeux qu'il est parfois acceptable de torturer des soldats américains capturés (41 % contre 30 %), ou qu'il est parfois acceptable de tuer des prisonniers ennemis comme mesure de représailles pour venger le même comportement (56 % contre 29 %)<sup>78</sup>. Les jeux pourraient aussi avoir pour effet de désensibiliser les futures recrues et soldats aux conséquences de l'utilisation de la force<sup>79</sup>. Cela est d'autant plus vrai que les jeux peuvent présenter le rôle du « soldat » ou du « commandant » sans introduire les obligations qui leurs sont imposées en vertu du droit international humanitaire. Dans

---

<sup>73</sup> Thibaud Boureau, « Le droit international humanitaire doit-il être intégré aux jeux-vidéo », *Carnet de bord humanitaire*, 2017, <https://cdb-humanitaire.fr/droit-des-conflits-reels-ou-virtuels/>.

<sup>74</sup> Sigmund, 2014, voir note 1.

<sup>75</sup> Trial, 2009, voir note 3.

<sup>76</sup> Clarke, Rouffaer et Sénéchaud, 2012, voir note 4.

<sup>77</sup> *Ibid.*

<sup>78</sup> Brad A. Gutierrez, Sarah DeCristofaro et Michael Woods, « What Americans think of international humanitarian law », *International Review of the Red Cross*, vol. 93, no. 884 (2011).

<sup>79</sup> Clarke, Rouffaer et Sénéchaud, 2012, voir note 4.



l'optique selon laquelle les soldats consomment des jeux vidéo de façon plus importante que le reste de la population, leur perception de ce qui est permis lors des conflits armés pourrait être affectée encore plus négativement<sup>80</sup>. Certains officiers supérieurs ont ainsi déjà exprimé des inquiétudes quant à la perception de ce qui est acceptable dans la guerre pour des opérateurs de drones, isolés des champs de bataille, et recrutés sur la base de leur expérience et compétences en jeux vidéo<sup>81</sup>. Plusieurs questions au sujet de cet enjeu ont été soulevées dans la doctrine, et notamment celui de savoir si cette nouvelle génération d'opérateurs pourrait être de nature à conduire à un affaiblissement des éléments constitutifs de la règle relative à la proportionnalité en droit international humanitaire en faisant augmenter le nombre acceptable de victimes collatérales lors de frappes ; voire de favoriser l'utilisation de frappes plutôt que la capture de soldats<sup>82</sup>.

Les mécanismes d'influence sur les comportements sont cependant complexes, et une étude de 2014 du CICR a analysé les facteurs qui conditionnent les combattants à commettre des exactions lors des conflits armés<sup>83</sup>. La plupart des facteurs identifiés semblent être également présents dans les jeux vidéo. Ils touchent par exemple à la conformité au groupe, soit par la dépersonnalisation, la perte d'indépendance ou le haut degré de conformité<sup>84</sup>. Cela réfère au fait que la responsabilité individuelle d'un combattant peut être diluée dans son groupe ou transférée au supérieur hiérarchique. L'étude indique que, bien que les violations du droit international humanitaire résultent parfois d'ordres explicites, la plupart semblent plutôt émerger de l'absence d'ordre de ne pas violer le droit ou d'une autorisation tacite. On trouve aussi des raisons liées à l'opportunité de transgresser les règles. La guerre virtuelle est en effet le seul environnement où les joueurs peuvent commettre des exactions en toute impunité et certains en retirent même un plaisir

---

<sup>80</sup> *Ibid.*

<sup>81</sup> Brian Burridge, « Post-modern warfighting with unmanned vehicle systems: esoteric chimera or essential capability? », *The RUSI Journal*, vol. 150, no. 5 (2005).

<sup>82</sup> Philip Alston et Hina Shamsi, « A killer above the law », *The Guardian*, 2010, <https://www.theguardian.com/commentisfree/2010/feb/08/afghanistan-drones-defence-killing>.

<sup>83</sup> Daniel Muñoz-Rojas et Jean-Jacques Frésard, « Origines du comportement dans la guerre : Comprendre et prévenir les violations du DIH », *Revue internationale de la Croix-Rouge*, vol. 86, no. 853 (2010) (référéncé ci-après : Muñoz-Rojas et Frésard, 2010).

<sup>84</sup> Clarke, Rouffaer et Sénéchaud, 2012, voir note 4.

pervers<sup>85</sup>. Plusieurs producteurs de jeux affirment ainsi retirer les civils du jeu pour éviter que les joueurs s'amuse à les tuer. Il y a également des incitatifs psychosociologiques : le jeu peut par exemple forcer le joueur à commettre des exactions sans explications ni alternative, ce qui le force à construire une justification pour son acte<sup>86</sup>. Dans ce contexte, les joueurs sont amenés à être désensibilisés et à ne plus discerner ce qui est licite de ce qui ne l'est pas, incluant lorsque des informations au sujet de conflits armés réels leur sont présentées<sup>87</sup>. Dans une enquête française, les utilisateurs de jeux vidéo indiquent par ailleurs n'avoir que peu de connaissances du droit international humanitaire en général, et être peu intéressés par la chose<sup>88</sup>. Certains auteurs vont même jusqu'à soulever l'idée selon laquelle le fait que les États permettent de créer des jeux dans lesquels les joueurs ne sont pas informés que leurs comportements sont illicites puisse aller à l'encontre de leurs obligations de diffusion du droit international humanitaire<sup>89</sup>. Cette position pourrait hypothétiquement avoir pour effet de pousser le CICR à faire pression auprès des gouvernements pour qu'il régule l'industrie des jeux vidéo. Elle a cependant été formellement rejetée lors de la 31<sup>e</sup> Conférence internationale de la Croix-Rouge et du Croissant-Rouge<sup>90</sup>. Aussi, cette idée ne semble pas particulièrement populaire dans la littérature et n'a pas fait l'objet d'études plus poussées.

Les enjeux entourant l'utilisation des jeux vidéo sont donc multiples, mais touchent principalement à l'influence sur les comportements. La prochaine section vise à recenser les violations principales de droit international humanitaire perpétrées dans les jeux vidéo qui pourraient avoir une influence négative sur les comportements.

### ***2.5 Principales violations identifiées dans les jeux vidéo***

On retrouve dans les jeux vidéo des omissions importantes des concepts de droit international humanitaire ou même des encouragements à commettre des crimes qui

---

<sup>85</sup> Muñoz-Rojas et Frésard, 2010, voir note 83.

<sup>86</sup> *Ibid.*

<sup>87</sup> Sigmund, 2014, voir note 1.

<sup>88</sup> Clarke, Rouffaer et Sénéchaud, 2012, voir note 4.

<sup>89</sup> *Ibid.*

<sup>90</sup> Denver Journal of International Law & Policy, 2011, voir note 43.

peuvent être présentées comme des actes naturels de la guerre. En 2009, les organisations TRIAL International et Pro Juventute Suisse ont produit un rapport novateur dont l'objectif était de tester plusieurs jeux vidéo populaires et de rapporter les façons possibles pour un joueur de commettre des actes violents qui résulteraient, s'ils étaient commis dans la vraie vie, en des infractions du droit international humanitaire<sup>91</sup>. Ce rapport fut le premier d'une série d'analyses et d'initiatives visant à redonner ses « lettres de noblesse » au secteur du jeu vidéo en incitant les développeurs à y intégrer les règles de droit. Cette section rapporte et catégorise les infractions les plus communes retrouvées dans les jeux vidéo et évalués par le rapport, de façon à offrir un cadre de référence pour l'analyse. Cette dernière se fonde sur l'introduction des principes de droit international humanitaire présentés à la section 2.1, mais introduit également les règles de droit spécifiques lorsque nécessaire. Pour éviter de répéter la référence bibliographique au rapport de TRIAL, seules les violations répertoriées par d'autres sources sont directement citées. Tous les autres éléments sont tirés du rapport.

Tout d'abord, le rapport souligne que les règles relatives à la distinction, la proportionnalité et les précautions sont souvent bafouées. Les jeux permettent ainsi de lancer des attaques directes contre les biens de caractère civils, par exemple des écoles, des hôpitaux, des églises ou des véhicules sans aucune considération pour les règles relatives à la conduite des hostilités. Dans certains jeux, les attaques ne sont ironiquement interdites que sur les biens « occidentaux », par exemple en permettant au joueur de tirer sur les mosquées, mais en lui faisant perdre la partie s'il tire sur une église, ce qui est également discriminatoire. À cet effet, le rapport souligne que le droit international humanitaire ne permet pas de transformer un village complet en cible licite parce que des combattants s'y trouvent peut-être. Or, dans plusieurs jeux les frappes aériennes indiscriminées réalisées en haute altitude semblent permises ou encouragées, tout comme les « bombardements de saturation » sur des zones densément peuplées. Il est également fait mention de scènes lors desquelles il est possible de tirer, du haut des airs à bord d'un hélicoptère, sur des cibles identifiées grâce à une lunette de vision thermique, ce qui rend impossible la distinction entre civils et combattants. Or, une frappe réalisée en haute altitude a le désavantage de ne pas permettre

---

<sup>91</sup> Trial, 2009, voir note 3.

de voir précisément l'endroit où les bombes sont larguées, ce qui peut contrevenir à la règle relative à la distinction<sup>92</sup>. Les scènes de ce genre ne prévoient par ailleurs aucun calcul de proportionnalité quant à l'avantage militaire direct attendu, contrairement à ce que prévoit la règle<sup>93</sup>, et le joueur est libre de détruire ce qu'il veut, allant des maisons, aux infrastructures sanitaires et aux cimetières, sous prétexte qu'un ennemi pourrait s'y trouver. Le joueur peut aussi utiliser des armes lourdes sans tenter de minimiser les dégâts aux biens civils et sans se soucier des dommages collatéraux possibles, ce qui contrevient à la règle relative aux mesures de précautions dans l'attaque<sup>94</sup>. Il est également relevé que les jeux vidéo permettent d'utiliser des biens de caractère civil pour soutenir l'action militaire, et les joueurs peuvent par exemple créer des avant-postes dans des hôpitaux ou des églises afin de se défendre. Or, le droit international humanitaire interdit « d'utiliser ces biens à l'appui de l'effort militaire »<sup>95</sup>. Il prévoit également que le « personnel sanitaire civil sera respecté et protégé »<sup>96</sup>, alors que certains jeux permettent de tirer sur les unités médicales, par exemple les ambulances, et sur des objets ou personnes portant l'emblème de la Croix-Rouge lorsqu'elles sont incluses dans les jeux, ce qui contrevient à cette règle.

Autrement, le droit international humanitaire dispose qu'une personne hors de combat, définie par exemple comme une personne « qui exprime clairement son intention de se rendre » ou qui est « en état d'incapacité du fait de blessures ou de maladies » ne doit pas « être l'objet d'une attaque »<sup>97</sup>. À cet effet, le rapport souligne que les jeux fixent parfois comme objectif l'élimination de tous les ennemis, ce qui peut laisser sous-entendre qu'il faut blesser et achever toutes les personnes sur un champ de bataille. L'option de capituler pour le joueur ou pour « les ennemis » (contrôlés par une intelligence artificielle) n'est ainsi jamais offerte. Ces derniers continuent parfois de se battre malgré leurs blessures, ce qui donne l'impression qu'il est permis de les exécuter, et pourrait confondre le joueur quant à ce qui est licite. Similairement, les exécutions extrajudiciaires sont interdites en

---

<sup>92</sup> Au sujet de la règle de distinction, voir Protocole additionnel I (1977), article 48.

<sup>93</sup> Au sujet de la règle de proportionnalité, voir Protocole additionnel I (1977), article 51, par. 5, lettre b).

<sup>94</sup> Au sujet de la règle de précaution, voir Protocole additionnel I (1977), article 57, par. 2, lettre a) ii).

<sup>95</sup> Voir Protocole additionnel I (1977), article 53.

<sup>96</sup> *Ibid.* article 15, par. 1.

<sup>97</sup> Voir Protocole additionnel I (1977), article 41.

tout temps, c'est-à-dire les « exécutions effectuées sans un jugement préalable, rendu par un tribunal régulièrement constitué, assorti des garanties judiciaires »<sup>98</sup>. Un tel objectif d'élimination absolue et sans nuances n'est donc pas licite. Étrangement, certains jeux permettent même de tirer sur des combattants alliés sans conséquences, ce qui ne constitue pas une infraction au droit international humanitaire en tant que tel, mais peut laisser croire au joueur que de telles pratiques sont tolérées lors des conflits armés.

Pire encore, il est souvent possible de tirer directement sur des civils sans aucune conséquence. Or, le droit international humanitaire spécifie que les « personnes civiles jouissent de la protection accordée par [la convention] sauf si elles participent directement aux hostilités et pendant la durée de cette participation »<sup>99</sup>. Seul ce critère de participation directe aux hostilités permet de prendre une personne pour cible. Selon le rapport, plusieurs jeux incitent par exemple le joueur à exécuter des agents de renseignements civils ou encore à éliminer des gardiens de sécurité civils pour éviter qu'ils ne « lancent une alarme » permettant de détecter le joueur. D'autres jeux présentent littéralement le massacre de masse de civils comme étant chose courante et acceptable sous prétexte qu'ils pourraient être des « ennemis » dissimulés. Ces jeux incitent ainsi à prendre des décisions purement « stratégiques », sans se soucier de l'interdiction de prendre des civils pour cibles.

De plus, il est relevé que « l'ennemi » virtuel est fréquemment déshumanisé, et le vocabulaire des jeux l'assimile à de la « vermine » ou à un « virus ». Cette perception par le joueur est renforcée par le fait que l'ennemi est joué par une intelligence artificielle aux capacités limitées, ce qui semble justifier l'utilisation de n'importe quelle méthode par le joueur pour le tuer. Parfois, l'ennemi est présenté comme commettant lui-même des infractions au droit, sans doute pour justifier l'utilisation de représailles par le joueur. Or, les représailles contre les « personnes et biens protégés » sont interdites en droit international humanitaire<sup>100</sup>. Dans d'autres cas, des personnages du jeu peuvent se faire passer subtilement pour des civils et attaquer le joueur par surprise. Le droit international humanitaire dispose cependant que « [c]onstituent une perfidie les actes faisant appel, avec

---

<sup>98</sup> Voir l'article 3 commun des Conventions de Genève (1949).

<sup>99</sup> Voir Protocole additionnel I (1977), article 5, par. 3.

<sup>100</sup> Voir Protocole additionnel I (1977), article 20.

l'intention de la tromper, à la bonne foi d'un adversaire pour lui faire croire qu'il a le droit de recevoir ou l'obligation d'accorder la protection prévue par les règles du droit international applicable dans les conflits armés.<sup>101</sup> » Ces tentatives pour « gagner la confiance » du joueur et pour lui faire croire à une protection en vertu du droit international humanitaire constituent ainsi des actes de perfidie et sont interdites. Plusieurs jeux évitent ces problèmes en présentant des environnements entièrement dénués de civils ou de personnes hors de combat. Ceci peut cependant présenter une fausse idée de la réalité des conflits armés, et accentuer l'impression selon laquelle il est permis de tuer ou détruire tout ce qui se trouve sur le champ de bataille<sup>102</sup>.

On retrouve finalement un certain nombre de violations liées à des règles plus spécifiques. Il est par exemple parfois possible, voire obligatoire, pour le joueur de torturer des prisonniers de guerre pour obtenir de l'information afin de progresser dans le jeu, ce qui est interdit autant en contexte de conflit armé qu'en contexte de paix<sup>103</sup>. Ces séquences se terminent généralement par une exécution sans jugement préalable de la personne torturée, ce qui représente une autre infraction déjà mentionnée plus haut<sup>104</sup>. Ces actes ne sont jamais accompagnés de conséquences pour le joueur, ce qui en banalise l'usage. Le droit international humanitaire prévoit aussi qu'il « est interdit d'employer des armes, des projectiles et des matières ainsi que des méthodes de guerre de nature à causer des maux superflus.<sup>105</sup> » Plusieurs jeux intègrent par exemple des lance-flammes, qui, s'ils furent historiquement utilisés notamment par les Américains lors de la Seconde Guerre mondiale, sont interdits car ils vont à l'encontre de cette règle. Il est aussi parfois possible d'utiliser des mines antipersonnel, qui sont également interdites, car elles peuvent causer des maux superflus et ne permettent pas de faire la distinction entre civils et combattants<sup>106</sup>. D'autres jeux permettent également d'utiliser des armes à sous-munitions, par exemple lors de

---

<sup>101</sup> *Ibid.*, article 37.

<sup>102</sup> Clarke, Rouffaer et Sénéchaud, 2012, voir note 4.

<sup>103</sup> Voir l'article 3 commun aux Conventions de Genève (1949). Voir aussi Convention contre la torture et autres peines ou traitements cruels, inhumains ou dégradants (1984), article 1.

<sup>104</sup> Voir l'article 3 commun des Conventions de Genève (1949).

<sup>105</sup> Voir Protocole additionnel I (1977), article 35, par. 2.

<sup>106</sup> Voir la Convention sur l'interdiction des mines antipersonnel (1997), bien qu'elle ne soit pas ratifiée par tous les États, notamment par la Russie et les États-Unis. Voir aussi Protocole additionnel I (1977), article 48.

bombardement aérien. Or, le manque de précision de ces bombes ne permet pas de respecter les règles relatives à la distinction et à la proportionnalité mentionnée plus haut, et les sous-munitions qui n'explosent pas à l'impact représentent un danger pour les populations civiles<sup>107</sup>. Toujours selon le rapport, certains jeux permettent aux joueurs de piller les maisons civiles qu'ils viennent d'assiéger pour récolter de l'argent ou des « trésors » à collectionner ou échanger contre des objets utiles dans le jeu. Or, ces actions, présentées à tort comme une « vieille tradition » de la guerre, constituent des actes de pillages, ce qui est interdit<sup>108</sup>. Il est aussi parfois possible pour le joueur de retirer les plaques d'identité militaires des ennemis morts pour en faire des trophées, et les joueurs peuvent être récompensés pour la taille de leur collection. Ceci va cependant à l'encontre des règles sur le respect des dépouilles et la recherche de personnes disparues, qui invitent à recueillir la moitié d'une double plaque d'identité pour transférer ces informations à la Puissance dont dépendent ces personnes<sup>109</sup>. Les jeux impliquent aussi fréquemment des mercenaires, et le joueur peut par exemple personnifier les membres d'une compagnie de sécurité privée. À ce sujet, le droit international humanitaire indique qu'un « mercenaire n'a pas droit au statut de combattant ou de prisonnier de guerre<sup>110</sup> ». Si le fait d'être un mercenaire n'est pas une violation de la règle en tant que tel, ceux qui choisissent cette voie doivent tout de même respecter les règles de droit applicables s'ils décident de participer aux hostilités, ce qui selon le rapport ne semble pas être le cas dans les jeux où ils sont inclus. Par ailleurs, les mercenaires semblent parfois inclus au scénario pour accentuer et justifier une « zone de non-droit ». Il importe de noter que d'autres instruments juridiques proscrivent le recrutement, l'entraînement, le financement ou l'utilisation de mercenaires<sup>111</sup>. Cette section permet donc de constater l'étendue des violations qu'il était

---

<sup>107</sup> Voir Protocole additionnel I (1977), articles 51, par. 5, lettre b) et 57, par. 2, lettre a) ii). Voir aussi la Convention sur les armes à sous-munitions (2008), bien qu'elle ne soit pas ratifiée par tous les États, notamment par certaines « grandes puissances ».

<sup>108</sup> Voir Quatrième Convention de Genève (1949), article 33.

<sup>109</sup> Voir, par exemple, Première Convention de Genève (1949), article 16, et Deuxième Convention de Genève (1949), article 19.

<sup>110</sup> Voir Protocole additionnel I (1977), article 47, qui définit également le terme mercenaire.

<sup>111</sup> Voir Convention internationale contre le recrutement, l'utilisation, le financement et l'instruction de mercenaires (1989), article 2. Voir aussi Convention de l'OUA sur l'élimination du mercenariat en Afrique (1977), article 1.

possible de répertorier dans les jeux au début de la dernière décennie. Il existe plusieurs solutions pour pallier ce manque de réalisme, et la prochaine section les souligne, ainsi que des efforts recensés à ce jour par les producteurs de jeux vidéo pour adapter leurs jeux.

## ***2.6 Produire des jeux en phase avec le droit international humanitaire***

En plus de recenser les violations, la littérature fait quelques recommandations pour mieux intégrer le droit international humanitaire aux jeux vidéo<sup>112</sup>. Certains éléments clés permettent ainsi d'influencer les comportements et de retenir les règles pertinentes<sup>113</sup>. Keisuke Minai recommande d'abord aux créateurs de produire des jeux dans lesquels les joueurs peuvent facilement imaginer des conditions réelles de combat et ressentir de l'empathie pour les combattants réels. Le réalisme audio-visuel apparaît ainsi comme un prérequis important pour permettre au joueur de ressentir de l'empathie et pour prendre des décisions en phase avec le droit international humanitaire. Cet objectif peut être atteint en utilisant un mode de caméra permettant de voir à travers les yeux du combattant. L'auteur avance que l'immersion contribue aussi au succès commercial d'un jeu, ce qui est à l'avantage des producteurs. Il est aussi suggéré de créer un mécanisme pour informer le joueur qu'un acte commis est illicite, sans entrer dans les détails du droit. Par exemple, il serait possible de donner des avertissements écrits pour expliquer qu'une cible change de statuts pour devenir licite<sup>114</sup>. Autrement, un « commandant virtuel » pourrait donner au joueur l'ordre de ne pas commettre d'acte illicite, et lui faire des rappels conséquents lorsque nécessaire. En effet, comme mentionné plus haut, porter attention aux avertissements et conséquences après avoir commis des actes illicites aurait presque le même effet au niveau de la rétention et de la compréhension qu'une leçon préalable en droit sur le sujet<sup>115</sup>. Les producteurs de jeu devraient ainsi raffiner le contenu de ces avertissements après des actes illicites pour assurer un environnement plus réaliste. Ainsi, certains jeux interrompent la partie et font « perdre » le joueur après qu'un ordre à cet effet, par exemple de ne pas bombarder de lieux de cultes ou de zones civiles, n'ait pas été

---

<sup>112</sup> Certaines idées sont ici étoffées par notre expérience avec les jeux vidéo

<sup>113</sup> Minai, 2020, voir note 61.

<sup>114</sup> Sigmund, 2014, voir note 1.

<sup>115</sup> Minai, 2020, voir note 61.



respecté<sup>116</sup>. Ce genre de mécanismes permet de confronter les joueurs aux conséquences de leurs actions ou de refléter la gravité de tels gestes à la lumière du droit international humanitaire. Il est aussi possible d'introduire directement dans le jeu un système de pénalités pour que le joueur soit « face aux mêmes dilemmes et défis que les vrais combattants [par exemple en étant] soumis à des sanctions et châtiments au même titre que les vrais combattants »<sup>117</sup>. La littérature recense par exemple des jeux dans lesquels le joueur perd sa fonction de commandement s'il tue des civils de façon excessive, ou dans lesquels il peut même se faire abattre par ses coéquipiers s'il attaque trop de civils<sup>118</sup>. Plus positivement, il est recommandé de créer des mécanismes pour récompenser les joueurs qui respectent le droit international humanitaire<sup>119</sup>. Il est par exemple possible d'inviter le joueur à respecter le droit au moyen d'un score de mission, d'un système « de cumul d'expérience » ou de « niveaux » à atteindre, ainsi que de nouvelles fonctions à débloquent dans le jeu (médailles, nouvelles armes, avatars, etc.). Autrement, il pourrait être possible d'intégrer directement des objectifs de droit international humanitaire dans les missions, comme l'a fait le CICR avec *Fortnite* ou *Arma III*<sup>120</sup>.

Selon la doctrine, l'intelligence artificielle (IA) dans un jeu a également un rôle important à jouer dans l'apprentissage des joueurs. Il est notamment plus facile de faire passer des messages positifs si l'intelligence artificielle se conforme elle-même au DIH. Par exemple, dans les expériences réalisées en contexte académique, les personnages non-joueurs et contrôlés par l'IA agissent dans le respect des règles du droit international humanitaire en identifiant des cibles licites et en tentant de limiter les pertes civiles<sup>121</sup>. Il est aussi possible de renforcer le principe de distinction en faisant porter aux ennemis virtuels des uniformes et emblèmes clairs ou en affichant leurs armes de manière visible. Les auteurs recommandent également de programmer le jeu pour que les ennemis attaquent rapidement

---

<sup>116</sup> Clarke, Rouffaer et Sénéchaud, 2012, voir note 4.

<sup>117</sup> *Ibid.*

<sup>118</sup> *Ibid.* note 91.

<sup>119</sup> *Ibid.*

<sup>120</sup> Epic Games, « Fortnite: ICRC Life Run », Epic Games, 2020, <https://www.epicgames.com/fortnite/en-US/creative/island-codes/icrc-life-run-1992-1013-9260>; Bohemia Interactive, « Arma 3 : Laws of War », 2017, <https://arma3.com/ihl>.

<sup>121</sup> Moffet, Cubie et Godden, 2017, voir note 53.

le joueur de manière à ne créer aucun doute sur leur statut de combattant<sup>122</sup>. La programmation de l'intelligence artificielle est donc un atout important pour montrer au joueur, par mimétisme, ce que le droit permet ou ne permet pas de faire.

Certains jeux bloquent tout simplement la fonction de tir lorsqu'une arme est pointée sur une personne protégée, et d'autres suppriment la présence de civils pour contourner les enjeux de distinction. Les organisations comme le CICR militent également pour la suppression des emblèmes de protection des jeux pour éviter toute ambiguïté, ou à défaut, pour la protection absolue du personnel médical<sup>123</sup>. Certains défendent cependant que ceci crée des représentations irréalistes des conflits, puisque des violations se produisent sur les champs de bataille réels et qu'il serait plus réaliste qu'elles puissent également être commises dans les jeux vidéo<sup>124</sup>. Selon eux, il demeure plus intéressant de récompenser ou de punir le joueur selon ses décisions.

Les studios de production de jeux vidéo ne sont pas nécessairement réticents à intégrer certaines de ces idées<sup>125</sup>. En plus des exemples mentionnés plus haut, le jeu *Arma II* permet ainsi la reddition, et le jeu *Under Siege* présente une scène lors de laquelle le joueur doit sauver un groupe de personnes blessées par l'ennemi<sup>126</sup>. Des jeux comme *Ubisoft's Valiant Hearts: The Great War* tentent plutôt de présenter les conséquences humaines de la guerre via une série d'exercices<sup>127</sup> et le jeu *Prisoners of war* utilise aussi un mélange de jeux-questionnaires, de rétroactions constructives ainsi que l'humour pour engager le joueur et lui donner des leçons sur sa gestion des camps de prisonniers<sup>128</sup>. Plusieurs autres initiatives auraient pu être répertoriées, mais il importe de réitérer que mis à part les quelques exemples mentionnés ci-dessus, l'intégration directe et explicite du droit international humanitaire dans les jeux vidéo semble être l'exception plutôt que la norme. Il s'agit par ailleurs d'un défi pour concepteurs de ne pas nuire au rythme du jeu ainsi qu'à l'esprit de

---

<sup>122</sup> Minai, 2020, voir note 61.

<sup>123</sup> Messner, 2017, voir note 49 ; Plunkett, 2017, voir note 50.

<sup>124</sup> Clarke, Rouffaer et Sénéchaud, 2012, voir note 4.

<sup>125</sup> NPR, 2013, voir note 39.

<sup>126</sup> *Ibid.*

<sup>127</sup> Sigmund, 2014, voir note 1.

<sup>128</sup> *Ibid.*

compétition, qui constituent les intérêts principaux pour les joueurs.

Cette première partie du texte a permis de recenser le statut de la littérature concernant l'intégration du droit international humanitaire dans les jeux vidéo. La prochaine section vise à déterminer si un jeu récent, *Call of Duty: Modern Warfare*, permet une analyse juridique similaire et si l'industrie du jeu vidéo s'est adaptée aux critiques et demandes des organisations comme le CICR ainsi qu'aux recommandations formulées dans la littérature.

### **3. Analyse juridique du jeu *Call of Duty: Modern Warfare***

#### ***3.1 Présentation de Call of Duty (CoD)***

*Call of Duty (COD)* est l'une des séries de jeux vidéo les plus populaires de tous les temps, avec plus de 300 millions de copies vendues à ce jour<sup>129</sup>. Parue depuis 2003, elle est éditée par Activision, mais produite par plusieurs studios au fil du temps, et il existe aujourd'hui 18 titres dans la série. Il s'agit d'un jeu de tir à la première personne qui place le joueur dans la peau d'un soldat évoluant en contexte de conflits armés ou dans des scénarios d'infiltration (espionnage). Les différents épisodes de la série ont parfois un caractère historique, permettant par exemple de revivre des événements réels ou fictifs de la Seconde Guerre mondiale ou de la Guerre froide, et parfois un caractère plus moderne, situant les joueurs dans des scénarios contemporains ou dans un univers de science-fiction futuriste.

Dans le cadre de cet essai, le choix le plus logique et pertinent à des fins d'analyse était celui d'un jeu récent au scénario contemporain. En effet, un scénario contemporain permet d'utiliser les différents outils du droit international tels qu'ils sont aujourd'hui sans présupposer de l'évolution des règles de droit. Un jeu très récent permet également une critique plus adéquate de l'évolution des pratiques de l'industrie quant à l'intégration du droit international humanitaire depuis une décennie. Dans ce contexte, c'est *Call of Duty: Modern Warfare*, le 16<sup>e</sup> opus de la série paru le 25 octobre 2019, qui apparaît comme le plus intéressant à analyser puisqu'il place le joueur dans un conflit moderne. Il est par

---

<sup>129</sup> Vedran Radić, « The Highest-Selling Call Of Duty Games, Ranked (& How Much They Sold) », GameRant, 2021, <https://gamerant.com/highest-selling-call-of-duty-games-ranked-by-amount-sold-world-at-war-modern-warfare-black-ops/>.

ailleurs le jeu vidéo le plus vendu de 2020<sup>130</sup>, ce qui augmente son potentiel à titre d'outil pour diffuser le droit international humanitaire au plus grand nombre de joueurs possible. La franchise a par ailleurs fait l'objet d'une attention médiatique importante puisqu'une mission dans l'un des opus précédents permettait au joueur de mener une attaque terroriste dans un aéroport et de massacrer des civils à sa guise<sup>131</sup>.

Le jeu, tout comme les autres jeux de la franchise parue avant lui, se caractérise par une structure permettant différents modes de jouabilité. Il y a tout d'abord un **mode campagne** à réaliser seul avec un scénario similaire à celui d'un film (environ 6-8h de jeu). Il y a ensuite un **mode multijoueur** permettant d'affronter des amis ou des inconnus, seul ou en équipe, mais sans cadre narratif élaboré (la jouabilité est illimitée, mais chaque partie dure une dizaine de minutes). Il y a également un **mode d'opérations spéciales** qui introduit de courtes missions à réaliser en équipe restreinte (2 à 4 joueurs) et au scénario limité (une vingtaine de minutes). Finalement, la franchise a introduit en 2020 le **mode multijoueur en ligne gratuit « Warzone »**, qui permet notamment d'affronter une centaine de joueurs à la fois dans un scénario similaire à celui d'*Hunger Games*<sup>132</sup>. Le joueur y est invité à remplir des contrats et réaliser des objectifs en luttant pour sa survie alors que la carte rétrécit progressivement jusqu'à forcer les quelques joueurs restants à s'entretuer. Ce mode de jeu a notamment franchi la barre des 100 millions de joueurs au printemps 2021, et a la particularité d'être mis à jour et greffé aux nouveaux titres de la série au fur et à mesure de leur parution<sup>133</sup>. Pour les fins de ce travail, le mode campagne se prête davantage à une analyse juridique car son scénario est beaucoup plus étoffé. Les sections suivantes se concentrent donc sur celui-ci pour compléter l'exercice de définir le droit applicable et déterminer si le jeu peut être utilisé comme cas d'étude en droit international humanitaire.

---

<sup>130</sup> Clarke, Rouffaer et Sénéchaud, 2012, voir note 4.

<sup>131</sup> Henry Stenhouse, « Why No Russian was the most controversial video game level ever », All Gamers, 2016, <http://opshead.com/article/619/why-no-russian-is-the-most-controversial-video-game-level-ever>.

<sup>132</sup> Hunger Games est une série de livres adaptés en une trilogie cinématographique qui dépeint des peuples soumis à un jeu guerrier où les participants doivent lutter à mort jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un seul survivant. Pour plus de détails, voir Pauline Croquet, « En une décennie, « Hunger Games » a bouleversé la littérature adolescente », Le Monde, 2019, [https://www.lemonde.fr/pixels/article/2019/10/01/en-dix-ans-hunger-games-a-bouleverse-la-litterature-adolescente\\_6013776\\_4408996.html](https://www.lemonde.fr/pixels/article/2019/10/01/en-dix-ans-hunger-games-a-bouleverse-la-litterature-adolescente_6013776_4408996.html).

<sup>133</sup> Joe Johns, « Comment se déroule le mode Battle Royale – Call of Duty Warzone », ActuGaming, 2020, <https://www.actugaming.net/astuce-mode-battle-royale-call-of-duty-warzone-312881/>.

### 3.2 Résumé du scénario de *Call of Duty*

Il est recommandé de lire le résumé détaillé de chacune des missions du scénario, qui se retrouve à l'[Annexe 1](#)<sup>134</sup>, et est utilisé comme fondement pour réaliser la qualification des conflits de la section 3.3 ainsi que l'analyse des enjeux de droits de la section 3.4. Un résumé des faits importants est cependant extrait ci-dessous.

Le jeu situe la trame narrative en 2019, dans un environnement similaire au contexte géopolitique actuel. Les thématiques explorées sont toutes d'actualités, et la plupart du jeu se déroule dans un pays fictif, l'Urzikstan, qui se veut ressembler à un pays en guerre du Moyen-Orient, situé au nord de la Turquie actuelle. Les parallèles peuvent rapidement être faits entre le scénario du jeu et la guerre en Syrie, en Irak ou encore avec les guerres par procuration entre les États-Unis et la Russie en Afghanistan. On retrouve aussi des scènes qui peuvent rappeler les attentats terroristes islamistes de Paris et Londres.<sup>135</sup>

Le joueur incarne plusieurs personnages en alternance et qui s'entrecroisent au fur et à mesure de la narration. Le premier protagoniste, Alex, est un agent de la CIA mandaté de soutenir une milice rebelle indépendantiste en Urzikstan qui est menée par Farah Karim et son frère Hadir. Ces derniers mènent une lutte armée contre les forces russes installées dans le pays depuis une vingtaine d'année et dirigées par le général Roman Barkov. En parallèle, un autre groupe armée actif en Urzikstan nommé Al Qatala et dirigé par un chef militaire sans pitié surnommé « le Loup » est présenté comme opposé à la fois aux Russes, aux rebelles de Karim et à l'occident de manière générale. Al Qatala réalise notamment des attaques terroristes dans les grandes villes occidentales. Une de leur attaque sanglante à

---

<sup>134</sup> Le résumé du jeu se fonde sur les notes prises pendant l'achèvement de la campagne, sur le résumé offert par le site web officiel du jeu, et sur la solution complète du jeu offerte en ligne, qui permet un « arrêt sur image » pertinent pour l'analyse. Pour le résumé, voir *Call of Duty: Modern Warfare*, « Une Campagne solo brute et sans concessions », Site officiel du jeu, 2020, <https://www.callofduty.com/fr/modernwarfare/campaign>. Pour la solution, voir JeuxVidéo.com, « Call of Duty: Modern Warfare – la soluce complète de la campagne solo », JeuxVidéo.com, <https://www.jeuxvideo.com/news/1140569/call-of-duty-modern-warfare-la-soluce-complète-de-la-campagne-solo.htm>.

<sup>135</sup> Voir par exemple les attentats terroristes du Bataclan du 13 novembre 2015 à Paris, FranceInfo, « Attaques du 13 novembre à Paris », <https://www.francetvinfo.fr/faits-divers/terrorisme/attaques-du-13-novembre-a-paris/>. Voir également les attaques à la bombe de Londres du 7 juillet 2005, Sky News, « Terror in the UK: Timeline of Attacks », 2020, <https://news.sky.com/story/terror-in-the-uk-timeline-of-attacks-11833061>.

Londres dans l'une des premières séquences du jeu fait intervenir un agent des services spéciaux britanniques (SAS), le sergent Garrick, autre protagoniste du jeu.

Les forces occidentales américaines et britanniques sont souvent confondues ou traitées comme obéissant à un commandement unique ou unifié tout au long des différentes missions, qui amènent le joueur à voyager à travers le monde pour réaliser des tâches assez variées. L'intrigue est centrée autour du vol d'armes chimiques par un groupe inconnu (préssumé être Al Qatala) qui aurait le potentiel de faire grimper le niveau de tensions au Moyen-Orient. Le joueur est invité à réaliser des missions pour traquer des membres du groupe Al Qatala à la fois en Urzikstan, à Londres ou même en Russie pour retrouver les armes chimiques, ce qui le pousse aussi à combattre les forces russes installées en Urzikstan. Certaines séquences permettent de mener des assauts militaires directs, par exemple contre une base militaire russe ou un hôpital occupé par les forces d'Al Qatala en Urzikstan, et d'autres impliquent plutôt de s'infiltrer et éliminer subtilement des cibles, par exemple dans une résidence privée à Londres, dans l'ambassade américaine en Urzikstan ou en Russie. Le joueur aura aussi l'occasion de « revivre » l'invasion de l'Uzbekistan par la Russie en personnifiant une très jeune Farah Karim qui voit sa famille massacrée pour ensuite être faite prisonnière. Par ailleurs, certaines scènes chargées émotionnellement poussent le joueur à prendre des décisions difficiles, par exemple torturer des ennemis capturés pour obtenir des informations, ou lancer des frappes et des attaques sur des zones urbaines habitées par des civils. La complexité du scénario et la diversité des actions menées par le joueur rendent donc particulièrement intéressante la tâche d'analyse.

### ***3.3 Fondements de la qualification des conflits et droit applicable pour le scénario de Call of Duty***

Pour mettre en pratique le droit international humanitaire à des situations de violence issues de *Call of Duty*, celles-ci doivent se qualifier à titre de « conflits armés ». Le régime de protection du droit international humanitaire ne concerne que les situations qui remplissent cette définition, et des règles différentes s'appliquent en fonction de la nature du conflit. L'analyse du jeu n'est donc possible qu'en ayant d'abord une compréhension

poussée du concept de qualification des conflits, additionnée de la présentation déjà faite aux sections 2.1 et 2.5 des règles de conduite des hostilités et du traitement des personnes.

Tout au long de la campagne, plusieurs parties en présence s'affrontent ou apportent leur appui à une autre faction impliquée dans un conflit. La situation est complexe et il est possible de déconstruire ces relations pour faire émerger différentes qualifications « superposées ». Effectivement, il peut y avoir plusieurs types de conflits en même temps, et les mêmes règles de droit ne s'appliqueront donc pas pour toutes les parties et en tout temps. Le droit international humanitaire fait une distinction entre les conflits armés « internationaux » (CAI) et « non internationaux » (CANI), et plusieurs instruments juridiques ne concernent par exemple que les CAI. Il est à noter que d'autres Traités que les États auraient signé pourraient également s'appliquer en fonction des modalités de celui-ci (par exemple un traité qui bannirait l'utilisation d'une arme particulière).

En droit, un CAI survient « en cas de guerre déclarée ou de tout autre conflit armé surgissant entre deux ou plusieurs des Hautes Parties contractantes [aux Conventions de Genève], même si l'état de guerre n'est pas reconnu par l'une d'elles<sup>136</sup> ». Un CAI est donc constaté « chaque fois qu'il y a recours à la force armée entre États<sup>137</sup> », peu importe les raisons ou l'intensité de l'affrontement. Ce sont les faits qui déterminent s'il y a effectivement un CAI, même si l'une des parties au conflit conteste l'existence d'un conflit ou si elle ne reconnaît pas le gouvernement d'une partie adverse<sup>138</sup>.

Les Conventions de Genève s'appliquent automatiquement lors d'un CAI<sup>139</sup> et si les États sont signataires du Protocole additionnel I (PA I) aux Conventions de Genève, celui-ci s'applique également. Le PA I ajoute par ailleurs que « sont compris les conflits armés dans lesquels les peuples luttent contre la domination coloniale et l'occupation étrangère et contre les régimes racistes dans l'exercice du droit des peuples à disposer d'eux-

---

<sup>136</sup> Voir l'article 2 commun aux Conventions de Genève (1949).

<sup>137</sup> Voir TPIY, *Tadic*, Arrêt Relatif à l'Appel de la Défense concernant l'Exception Préjudicielle d'Incompétence, IT-94-1-A, 2 octobre 1995 : par. 70.

<sup>138</sup> Dieter Fleck, *The Handbook of Humanitarian Law in Armed Conflicts*, Oxford University Press, Oxford (1995) : 45. Voir aussi Jean Pictet, *Commentaire de la Première Convention de Genève de 1949*, CICR, Genève (1952) : 34

<sup>139</sup> Voir l'article 2 commun aux Conventions de Genève (1949).

mêmes<sup>140</sup> ». Sont également des conflits armés internationaux « tous les cas d'occupation de tout ou partie du territoire d'une Haute Partie contractante [aux Conventions de Genève], même si cette occupation ne rencontre aucune résistance militaire<sup>141</sup> ». L'occupation s'entend ici comme un territoire « placé de fait sous l'autorité de l'armée ennemie » et elle ne « s'étend qu'aux territoires où cette autorité est établie et en mesure de s'exercer<sup>142</sup>. » Les situations d'occupations sont particulières puisqu'en plus de permettre l'application du droit international humanitaire, elles imposent à la puissance occupante des devoirs découlant du droit international des droits humains (DIDH)<sup>143</sup>. Comme mentionné plus haut, ce corpus n'est cependant pas notre objet d'étude principal.

D'autre part, le conflit armé « non international » n'est pas défini par les Conventions de Genève, qui se limite plutôt à spécifier qu'il ne présente pas « un caractère international et surgi[t] sur le territoire de l'une des Hautes Parties contractantes<sup>144</sup> ». Dans la jurisprudence, il est défini comme survenant « chaque fois qu'il y a recours à la force armée entre États ou un conflit armé prolongé entre les autorités gouvernementales et des groupes armés organisés ou entre de tels groupes au sein d'un État »<sup>145</sup>. Le conflit armé non international peut donc impliquer l'affrontement de forces gouvernementales et de groupes armés non gouvernementaux. Le CANI couvre également des situations où « plusieurs factions viendraient à s'affronter sans l'intervention des forces armées gouvernementales<sup>146</sup> ». La jurisprudence a déterminé que pour distinguer un CANI des autres situations de violence (par exemple les émeutes, tensions ou troubles internes ou banditismes), deux critères sont requis<sup>147</sup>. Premièrement, la situation doit atteindre un niveau minimal d'intensité, qui peut, par exemple, être atteint si le gouvernement se voit dans l'obligation de recourir à la force militaire plutôt que celle policière contre un groupe,

---

<sup>140</sup> Voir Protocole additionnel I (1977), article 1, par. 4.

<sup>141</sup> Voir l'article 2 commun aux Conventions de Genève (1949).

<sup>142</sup> Voir Convention de La Haye (IV) concernant les lois et coutumes de la guerre sur terre (1907), article 42.

<sup>143</sup> Pour plus de détails sur l'occupation, voir CICR, « Quelles règles de droit s'appliquent en cas d'occupation d'un territoire », CICR (2003), <https://www.icrc.org/fr/doc/resources/documents/misc/5lp8m7.htm>.

<sup>144</sup> Voir l'article 3 commun aux Conventions de Genève (1949)

<sup>145</sup> Voir TPIY, *Tadic*, Jugement, IT-94-1-T, 7 mai 1997 : par. 561-568. Voir également TPIY, *Limaj*, Jugement, IT-03-66-T, 30 novembre 2005 : par. 84

<sup>146</sup> *Ibid.*

<sup>147</sup> *Ibid.*



ou si les hostilités ont un caractère « collectif »<sup>148</sup>. Deuxièmement, les groupes non gouvernementaux impliqués dans le conflit doivent avoir un certain niveau d'organisation pour être considérés comme partie au conflit, ce qui implique par exemple d'avoir une structure de commandement et de pouvoir mener des opérations militaires durables<sup>149</sup>. Les CANI voient s'appliquer un corpus de règles plus restreint que les CAI. Par exemple, seul l'article 3 commun aux Conventions de Genève s'applique dans toute situation de conflit armé non international<sup>150</sup>. Autrement, les États signataires du Protocole additionnel II aux Conventions de Genève sont tenus d'en respecter les règles<sup>151</sup>, mais la définition d'un CANI qui y est présentée est un peu plus étroite et énonce que les parties non gouvernementales doivent exercer un contrôle qui « leur permette de mener des opérations militaires continues et concertées<sup>152</sup> ». Elle exclut également les conflits armés lors desquels s'opposent uniquement des groupes armés non étatiques.

Finalement, il faut mentionner que le droit international humanitaire coutumier, à savoir le droit dérivé de la pratique générale reconnue et acceptée des États, s'applique indépendamment de la ratification des instruments conventionnels correspondants<sup>153</sup>. Puisque ce droit évolue en fonction de la pratique des États, certaines règles s'appliquent à tous les types de conflits et d'autres uniquement aux CAI. Pour déterminer quelles règles de droit coutumier sont (ou ne sont pas) applicables en situation de CAI ou de CANI, notre référence principale est l'Étude du droit international coutumier du CICR, qui se fonde sur une analyse de la pratique des États, notamment du contenu de leurs manuels militaires<sup>154</sup>.

Ces fondements théoriques exposés, il importe de préciser, avant de débiter l'analyse du jeu, qu'une limitation à notre méthodologie est que certaines situations sont parfois ambiguës et que l'analyse ne peut être réalisée qu'à la lumière des informations limitées obtenues en jouant. Il faut également noter qu'il n'est jamais fait mention au cours du jeu

---

<sup>148</sup> Voir TPIY, *Limaj*, Jugement, IT-03-66-T, 30 novembre 2005 : par. 135-170.

<sup>149</sup> *Ibid.*

<sup>150</sup> Voir l'article 3 commun aux Conventions de Genève (1949).

<sup>151</sup> *Ibid.*, article 1.

<sup>152</sup> Voir Protocole additionnel II (1977), article 1.

<sup>153</sup> Le droit international coutumier est reconnu par les États comme une source de droit international, notamment à l'article 38 du Statut de la Cour internationale de justice (CIJ) (1945).

<sup>154</sup> Voir Étude du CICR sur le droit international coutumier.

de la participation de l'Urzikstan, pays fictif au cœur du scénario, aux grandes conventions internationales. Pour les besoins du travail, puisque la grande majorité des pays du Moyen-Orient et de l'Asie centrale, où se produit l'action du scénario, ont adhéré au Protocole additionnel I dans les 20 dernières années<sup>155</sup>, les forces rebelles de Karim et le groupe Al Qatala, toutes deux actives en Urzikstan, seront considérés dans ce travail comme adhérents. Ce n'est pas le cas pour le Protocole additionnel II<sup>156</sup>, et donc l'Urzikstan ne sera pas considérée comme étant partie. Au niveau des autres États impliqués dans le scénario, il importe de rappeler que le Royaume-Uni est partie aux deux Protocoles additionnels, que la Russie était partie aux deux Protocoles additionnels jusqu'en 2019, année à laquelle elle s'est retirée du Protocole additionnel I, et que les États-Unis ne sont membres d'aucun des deux Protocoles additionnels. Autre élément important, le jeu confond souvent les États-Unis et le Royaume-Uni dans leurs actions lors des différentes missions. Ils sont présentés comme agissant avec les mêmes objectifs et sous le même commandement. Notre analyse tente cependant de faire une distinction claire entre les situations lors desquelles le Royaume-Uni ou les États-Unis sont impliqués en se fondant sur la nationalité des personnages présents lors de chaque scène puisque, comme mentionné, le droit applicable sera différent en fonction du pays impliqué

Il est maintenant possible de débiter l'analyse détaillée du scénario du jeu. En premier lieu, les forces russes du Général Barkov sont stationnées en Urzikstan depuis l'invasion du pays en 1999. Le général possède des bases militaires à travers le pays et il est facile pour le joueur de constater que le territoire est placé sous son autorité puisque les troupes russes sont présentes partout. Conformément, à la définition de l'occupation présentée plus haut, le territoire de l'Urzikstan est « placé de fait sous l'autorité de l'armée ennemie », ce qui correspondrait à une situation d'invasion puis d'occupation<sup>157</sup>. On suppose cependant à plusieurs moments dans le jeu que le général Barkov aurait en fait rallié les troupes sous son leadership et agirait selon ses propres intérêts sans avoir l'aval de la Russie (donc

---

<sup>155</sup> Pour la liste des États parties au Protocole additionnel I : [https://ihl-databases.icrc.org/applic/ihl/ihl.nsf/States.xsp?xp\\_viewStates=XPages\\_NORMStatesParties&xp\\_treatySelected=470](https://ihl-databases.icrc.org/applic/ihl/ihl.nsf/States.xsp?xp_viewStates=XPages_NORMStatesParties&xp_treatySelected=470).

<sup>156</sup> Pour la liste des États parties au Protocole additionnel II : [https://ihl-databases.icrc.org/applic/ihl/ihl.nsf/States.xsp?xp\\_viewStates=XPages\\_NORMStatesParties&xp\\_treatySelected=475](https://ihl-databases.icrc.org/applic/ihl/ihl.nsf/States.xsp?xp_viewStates=XPages_NORMStatesParties&xp_treatySelected=475).

<sup>157</sup> Voir Convention de La Haye (IV) concernant les lois et coutumes de la guerre sur terre (1907), article 42.

comme chef de guerre autonome). Il n'est jamais précisé si le Kremlin appuie ou non les opérations militaires et donc si la Russie est officiellement impliquée dans le conflit. La Russie se contente de désavouer le général lorsqu'il est tué à la toute fin du jeu. Il s'agit sans doute d'une considération politique des concepteurs du jeu qui ont déjà été critiqués pour leur possible « russophobie »<sup>158</sup>. Cependant, puisqu'il n'est récusé qu'à la toute fin du jeu, et qu'en vertu du droit international humanitaire, la Russie est responsable du « contrôle » des troupes sous son commandement<sup>159</sup>, il est possible de conclure que le général Barkov représente la Russie durant l'occupation. Conformément aux fondements théoriques exposés plus haut, il existerait donc un CAI entre les forces russes et l'Urzikstan.

Face à la Russie, il n'est jamais fait mention du précédent gouvernement « légitime » de l'Urzikstan au moment de l'invasion, et le joueur comprend que ce sont des factions rivales et opposées à l'occupation russe qui sont les principaux belligérants. Les deux groupes armés urziques explicitement mentionnés tout au long du jeu sont les forces rebelles de Karim et le groupe Al Qatala. Ils sont opposés idéologiquement puisqu'ils ne s'entendent pas sur ce qu'il est légitime et licite de faire pour contrer l'occupant russe. De plus, Al Qatala est opposé à la présence occidentale dans la région et n'hésite pas à commettre des actes terroristes à l'étranger, alors que les forces de Karim sont soutenues financièrement et techniquement par les États-Unis et la Royaume-Uni. Ces groupes armés disposent par ailleurs de plusieurs années suite à l'invasion pour s'organiser et se constituer sous la forme présentée au début du jeu, avec notamment une structure hiérarchique claire, des moyens techniques importants et les capacités logistiques de lancer des frappes à l'étranger ou sur des bases militaires russes. Ils semblent donc remplir le critère d'organisation mentionné plus haut et nécessaire pour être partie au conflit<sup>160</sup>. Le deuxième critère susmentionné, soit le niveau d'intensité élevé des combats entre les deux groupes<sup>161</sup>, semble également être respectés. Les deux groupes se battent pour le contrôle du pays, avec des confrontations directes impliquant des véhicules militaires, des drones de combat et

---

<sup>158</sup> Stenhouse, 2016, voir note 150.

<sup>159</sup> Voir Protocole additionnel I (1977), art. 87.

<sup>160</sup> Voir TPIY, *Limaj*, Jugement, IT-03-66-T, 30 novembre 2005 : par. 135-170.

<sup>161</sup> *Ibid.*

même des armes chimiques. Pour ces raisons, il est possible de conclure qu'il existe un CANI entre les forces rebelles de Karim et Al Qatala.

Puisque les forces rebelles de Karim sont soutenues par l'occident lorsqu'elles s'attaquent directement aux Russes, il est possible de soulever une troisième hypothèse : celle de la guerre par procuration. Les Cours internationales ont déterminé que lorsqu'une puissance étrangère maintient un contrôle « global » sur une faction opposée au gouvernement local ou à une puissance d'occupation, c'est-à-dire « non seulement en l'équipant et le finançant, mais également en coordonnant ou en prêtant son concours à la planification d'ensemble de ses activités militaire », il peut y avoir un CAI entre les forces impliquées, même indirectement<sup>162</sup>. Ceci est clairement le cas dans le scénario puisque les Américains prennent pratiquement toutes les décisions lors des interventions et ont des troupes déployées sur le terrain pour guider les forces de Karim. L'une des missions s'intitule par ailleurs « guerre par procuration ». Ainsi, même si les États-Unis et la Russie ne reconnaissent pas l'existence d'un CAI en Urzikstan, et cherchent aussi à éviter cette qualification à tout prix, les faits semblent démontrer le contraire. Dans ce cas, les États-Unis soutiennent les troupes rebelles de Karim avec des blindés, des drones, des hélicoptères et des frappes aériennes. Du personnel infiltré de la CIA et du SAS britannique forment les combattants locaux et offrent un soutien logistique en temps réel. Comme mentionné plus haut, puisque le jeu confond le commandement américain et britannique, il est possible de supposer que les deux pays sont impliqués au même niveau. Face à cet important niveau d'implication, il semble juste de conclure que les deux pays exercent un contrôle global sur les forces de Karim et qu'il existe donc un CAI par procuration entre la Russie et une alliance des États-Unis avec le Royaume-Uni. Le joueur apprend également au cours du scénario que les forces occidentales ont déjà soutenu à Al Qatala lors des premières années de l'occupation. En conséquence, un CAI par procuration aurait également pu exister lors de cette période, mais le jeu ne donne pas assez d'information pour déterminer si les pays exerçaient aussi un contrôle global sur Al Qatala à cette époque.

---

<sup>162</sup> Voir, TPIY, *Tadić*, Arrêt de la Chambre d'appel, IT-94-1-A, 15 juillet 1999 : par. 131.

Finalement, l'attaque terroriste à Londres par Al Qatala semble créer un CAI avec le Royaume-Uni. En effet, les attaques ont une intensité similaire à celle d'échanges de tirs en contexte de conflit armé urbain et le niveau d'organisation des troupes d'Al Qatala est assez important, par exemple puisqu'ils sont en mesure d'organiser des attaques outre-mer. La réponse du Royaume-Uni et des États-Unis partout à travers le monde pour traquer les membres d'Al Qatala est ainsi sans équivoque. De manière intéressante, cette réponse crée d'autres scènes ambiguës. C'est par exemple le cas d'une intervention dans une résidence urbaine de Londres pour éliminer les présumés responsables de l'attentat ou lors d'une poursuite violente de forte intensité à Saint-Pétersbourg, pour lesquels il est difficile de faire la qualification du conflit. Il convient de noter que ce narratif peut être assimilé aux actions antiterroristes que mènent les États-Unis depuis le 11 septembre 2001, et ces scènes accentuent l'idée selon laquelle il existerait une guerre permanente et ouverte contre le terrorisme<sup>163</sup>. Cette théorie pourrait faire l'objet d'une analyse juridique supplémentaire qui n'est cependant pas l'objet de notre travail.

Notre travail de qualification permet ainsi de déterminer le droit applicable, mais il permet surtout de montrer que le scénario de *Call of Duty* peut faire l'objet d'une analyse juridique en règle. À cet effet, le jeu a un potentiel intéressant à titre de cas d'étude en droit international humanitaire et pourrait donc être utilisé pour enseigner la complexité du processus de qualification des conflits armés modernes et tester les connaissances d'étudiants. Il importe en revanche de noter que la notion de qualification du conflit n'est jamais abordée directement dans le jeu. Le joueur néophyte en droit international humanitaire n'est donc jamais amené à comprendre qu'il existe une différence entre les contextes de conflits armés (lors desquels ce droit s'applique) et les interventions spéciales en contexte de paix (lors desquelles il n'est pas en cause). Par exemple, une des missions invite le joueur à opérer dans les rues de Saint-Pétersbourg et le joueur peut ouvrir le feu, en plein centre-ville, sur des ennemis qui ressemblent et agissent comme des combattants mais pourraient appartenir à des groupes mafieux. Une autre mission fait intervenir le

---

<sup>163</sup> Pour une analyse détaillée sur ce qu'implique la « guerre au terrorisme », voir CICR, « Que dit le DIH au sujet du terrorisme », CICR, 2015, <https://www.icrc.org/fr/document/que-dit-le-dih-au-sujet-du-terrorisme>.

joueur dans une résidence privée de Londres pour éliminer des terroristes qui y logent. Ces deux scènes s'apparentent plutôt au travail de forces spéciales de police qu'à un conflit armé puisqu'au premier abord elles ne semblent pas remplir pas les critères d'intensité ou de durée prolongée mentionnée plus haut. Le jeu peut donc mêler le joueur quant aux situations lors desquelles il est possible d'appliquer le droit international humanitaire.

Le travail de qualification étant terminé, la prochaine section recense en détail les violations du droit international humanitaire ainsi que les autres enjeux de droit relevés dans les différentes missions pour continuer l'analyse juridique complète du jeu.

### ***3.4 Analyse des violations et autres enjeux de droits***

Le tableau à l'[Annexe 2](#) présente un résumé détaillé de tous les enjeux juridiques ou concepts de droit que nous avons pu identifier dans chacune des missions du jeu. L'accent est porté à la fois sur les dialogues qui mentionnent expressément ou indirectement le droit, mais aussi sur les actions du joueur ou d'autres personnages qui pourraient être illicites. L'analyse se base sur la « grounded theory approach »<sup>164</sup>. Celle-ci consiste en la réalisation d'un système de codage itératif et évolutif au fur et à mesure de l'exploration du jeu. Les données récoltées sont divisées en segments en fonction de tendances plus générales tirées des observations, puis des dimensions d'analyses sont identifiées pour construire un modèle. Les mêmes données récoltées servent alors de preuves aux concepts identifiés, qui peuvent soutenir les différents arguments de l'analyse. Une métaanalyse de ces données permet de cerner des catégories plus générales d'intérêt et d'offrir, dans la section ci-dessous, une analyse holistique des enjeux juridiques principaux ou récurrents. Une comparaison de ces données avec celles relevées dans la littérature permet finalement de déterminer si le droit international humanitaire est davantage intégré dans les jeux vidéo qu'il ne l'était il y a une décennie. Il importe de noter une limitation de l'analyse (similaire à celle déjà relevée par TRIAL par le passé), c'est-à-dire que le jeu est avant tout contrôlé par le joueur. Plusieurs joueurs peuvent donc avoir une expérience totalement différente

---

<sup>164</sup> Barney G. Glaser et Anselm L. Strauss, *The Discovery of Grounded Theory: Strategies for Qualitative Research*, Routledge, London (2008) : 168-169. Voir aussi Juliet Corbin et Anselm L. Strauss, « *Basics of Qualitative Research: Techniques and Procedures for Developing Grounded Theory* », Sage Publications, London (2015) : 18.

du même jeu et être exposés à des enjeux différents. Par conséquent, il est pratiquement impossible de relever toutes les violations possibles dans un jeu. C'est pour atténuer cette limitation que l'analyse du mode campagne du jeu est préférée à celle du mode multijoueur en ligne, ce premier présentant une histoire linéaire incluant des séquences cinématographiques et donc une expérience identique pour tous les joueurs. Après la réalisation de chaque mission, nous avons aussi consulté un enregistrement vidéo de la même mission réalisée par d'autres joueurs sur YouTube pour comparer les décisions prises et compléter les notes. Ceci a permis d'ajouter d'autres enjeux non découverts durant le jeu, et de réduire les risques méthodologiques susmentionnés. Il importe de noter que plusieurs questions de droit international humanitaire sont controversées et ardemment débattues dans la littérature, et qu'il n'existe parfois pas de réponse claire à une question de droit. Plutôt que d'aborder ces débats, le texte se concentre sur le respect des règles concernant la conduite des hostilités et le traitement des personnes, présentées aux sections 2.1 et 2.5, et plus précisément des Conventions de Genève et Protocoles additionnels ainsi que des Conventions de La Haye. Seuls les exemples les plus marquants sont utilisés pour généraliser le propos et justifier chaque idée dans le corps du texte, et l'analyse priorise comme référence le droit conventionnel plutôt que le droit coutumier. La totalité du travail nécessaire à l'analyse est accessible à l'[Annexe 2](#), qui elle utilise le droit spécifiquement applicable à chaque acte recensé en fonction de la qualification du conflit et des belligérants impliqués. C'est ainsi que cinq grandes catégories d'analyse ont émergé, qui sont expliquées au fur et à mesure de leur présentation. Les deux premières constituent l'essentiel de l'analyse, les trois dernières sont des pistes de réflexions ou d'exploration :

- 1) Respect des règles et limites de ce qui est permis dans la guerre ;
- 2) Mention explicite du droit ;
- 3) Dilemmes moraux et difficultés de la guerre ;
- 4) Chaîne de commandement et règles d'engagements ;
- 5) *Casus Belli*.

#### 3.4.1) Respect des règles et limites de ce qui est permis dans la guerre

Cette catégorie regroupe toutes les actions qui respectent ou enfreignent le droit international humanitaire, mais pour lesquels la notion de « licite », « illicite » n'est pas introduite lorsque les actes ont lieu. Premièrement, le jeu contient plusieurs éléments qui avaient déjà été relevés dans la littérature il y a près d'une décennie et que nous avons déjà abordés à la section 2.5, notamment plusieurs enjeux de distinction, de proportionnalité et de précaution. Tout d'abord, on retrouve fréquemment dans le jeu des infractions graves de droit international humanitaire, par exemple des attaques contre des civils, des « homicide intentionnel [et des] [...] prise[s] d'otages<sup>165</sup> ». Pour ne citer qu'un exemple, lors de la prise d'une ambassade par Al Qatala au cours de la 7<sup>e</sup> mission, ces derniers exécutent une femme et un enfant pour montrer qu'ils sont prêts à tout pour arriver à leurs fins. Le principe de distinction est aussi bafoué de plusieurs autres façons. Pour rappel, le droit international humanitaire dispose que les « membres des forces armées et autres personnes [protégées] qui seront blessés ou malades, devront être respectés et protégés en toutes circonstances [et] [e]st strictement interdit [...] le fait de les achever »<sup>166</sup>. Or, le jeu ne permet pas, à l'instar des autres rapportés à la section 2.5, au joueur ou à un ennemi blessé de se rendre ou d'être capturé. Par exemple, lors de la première mission, un homme armé est immolé à la suite de l'attaque aérienne déclenchée par le joueur. Le joueur est directement invité à achever les blessés pour abrégier leurs souffrances, ce qui va directement à l'encontre de la règle de distinction. Cette scène particulière soulève cependant une autre question importante de droit puisque l'homme immolé est soupçonné d'être un mercenaire. Or, comme nous l'avons vu plus tôt, un mercenaire n'a pas droit aux mêmes protections que les combattants, et la protection mentionnée ci-dessous pourrait ne pas s'appliquer le cas échéant<sup>167</sup>. Il s'agit dans tous les cas d'une opportunité ratée d'aborder ces enjeux. Dans le même ordre d'idées, le seul moment lors duquel le joueur est incité à capturer un ennemi plutôt que de le tuer est lorsqu'il représente une source de renseignement, comme dans les cas du « Loup » ou du « Boucher ». Par exemple, lors de la dernière mission du jeu, Farah tente d'assassiner le Général Barkov armée d'un couteau.

---

<sup>165</sup> Voir Quatrième Convention de Genève (1949), article 147.

<sup>166</sup> Voir Première Convention de Genève (1949), article 12.

<sup>167</sup> Voir Protocole additionnel I (1977), article 47.



Après une lutte au corps-à-corps qu'elle remporte, elle lui propose de se rendre, mais ce dernier refuse, et elle l'élimine en le poussant hors d'un hélicoptère en plein vol. Additionnellement, à la fin de la 4<sup>e</sup> mission, le joueur peut tirer sans conséquence sur les ennemis qui battent en retraite, ce qui fut également relevé par TRIAL comme allant à l'encontre de la règle de distinction<sup>168</sup>. La notion de participation directe aux hostilités<sup>169</sup> est également présente puisque lors de la 6<sup>e</sup> mission, des combattants blessés sur leurs lits d'hôpitaux se saisissent de leurs armes pour attaquer le joueur plutôt que de rester étendus et de profiter de la protection accordée aux blessés par le droit international humanitaire.

Autre élément similaire à ce qui avait été relevé par TRIAL, à plusieurs reprises dans le jeu il est possible pour le joueur de demander le soutien de frappes aériennes. Par exemple, lors de la première mission, une frappe est automatiquement dirigée sur une installation réputée servir à produire des armes chimiques et gardée par des hommes armés. Dans plusieurs autres séquences (missions 7,12 et 14), le joueur peut librement choisir une cible au moyen d'un laser, qui est ensuite automatiquement bombardée. S'il le désire, un joueur peut donc viser librement des biens civils tels que des maisons ou des lieux de cultes, ce qui va aussi à l'encontre de la règle de distinction<sup>170</sup>. Ces frappes font également toujours fi des règles de proportionnalité et de précaution présentées à la section 2.1, et par exemple le jeu se termine sur la destruction complète des usines de production d'armes chimiques par une frappe aérienne. Bien qu'elles pourraient représenter des objectifs militaires, ces usines abritent plusieurs civils que le joueur a pu observer lors d'une séquence antérieure. À aucun moment le joueur n'est invité à faire de calcul entre l'avantage militaire direct attendu et les pertes civiles encourues et aucune vérification de leur présence n'est faite.

Au niveau des armes interdites, tout comme le rapport de TRIAL faisait état de l'utilisation illicite de lance-flammes dans certains jeux, le joueur peut utiliser des « cocktails Molotov » lors des différentes missions. Pour rappel, l'utilisation d'armes incendiaires est interdite en droit international humanitaire puisqu'elles causent des « maux superflus »<sup>171</sup>.

---

<sup>168</sup> *Ibid.*, article 41.

<sup>169</sup> Voir Protocole additionnel I (1977), article 5, par. 3.

<sup>170</sup> *Ibid.*, article 48.

<sup>171</sup> Voir Protocole additionnel I (1977), article 35, par. 2.

Le joueur peut également utiliser des mines de type « claymore », ce qui va l'encontre de certains traités sur l'utilisation de certaines armes<sup>172</sup>. La dernière infraction déjà relevée par TRIAL et présentée à la section 2.5 est liée aux actes de perfidie. En effet, lors de la 3<sup>e</sup> mission, le joueur est invité à enfiler des vêtements civils et cacher ses armes pour assassiner des soldats russes et faire exploser leurs véhicules, ce qui correspond à tromper un adversaire « pour lui faire croire qu'il a le droit de recevoir [...] la protection prévue [pour les civils] », et est interdit<sup>173</sup>.

Deuxièmement, le jeu comporte des enjeux nouveaux par rapport à ceux relevés dans la section 2.5. Le jeu présente ainsi plusieurs enjeux liés à la présence de civils. Tout d'abord, à plusieurs reprises, les forces d'Al Qatala prennent des civils en otage et les utilisent comme boucliers humains, par exemple pour se réfugier dans un hôpital. Ceci va à l'encontre de la règle de droit international humanitaire qui interdit de « diriger [...] des personnes civiles pour tenter de mettre des objectifs militaires à l'abri des attaques ou [...] couvrir des opérations militaires »<sup>174</sup>. Les hôpitaux civils sont par ailleurs protégés des attaques<sup>175</sup>, et cette protection ne peut cesser que si les lieux sont utilisés pour commettre « des actes nuisibles à l'ennemi »<sup>176</sup>. C'est par exemple le cas dans la 6<sup>e</sup> mission du jeu, lors de laquelle les forces de commandement d'Al Qatala mènent des opérations depuis un hôpital. Cette mission présentait une opportunité pour introduire cette nuance du droit international humanitaire auprès des joueurs. Dans un autre ordre d'idée, lors de la 3<sup>e</sup> mission, le joueur voit les soldats russes séparer les femmes et les enfants des hommes, tous des civils, et ces derniers, sont forcés de travailler. Or, le droit international humanitaire interdit d'astreindre les personnes protégées au travail sans qu'ils ne bénéficient des « mêmes conditions de travail et des mêmes mesures de protection que les travailleurs nationaux », ce qui n'est clairement pas le cas dans la scène en question<sup>177</sup>. Les soldats russes mentionnent également « se servir » des femmes, que l'on entend crier en

---

<sup>172</sup> Voir Convention sur l'interdiction des mines antipersonnel (1997). Pour rappel, les États-Unis et la Russie n'ont pas signé cette Convention.

<sup>173</sup> Voir Protocole additionnel I (1977), article 37.

<sup>174</sup> *Ibid.*, article 51, par. 7; Quatrième Convention de Genève (1949), article 28.

<sup>175</sup> Voir Quatrième Convention de Genève (1949), article 18.

<sup>176</sup> *Ibid.*, article 19.

<sup>177</sup> Voir Quatrième Convention de Genève (1949), article 40.

arrière-plan. Or, toutes formes « [d]’atteintes portées à la vie et à l’intégrité corporelle, notamment le meurtre sous toutes ses formes, les mutilations, les traitements cruels, tortures et supplices [ainsi que] les atteintes à la dignité des personnes, notamment les traitements humiliants et dégradants » sont interdites envers les personnes ne participant pas aux hostilités<sup>178</sup>. Ceci inclut notamment le viol<sup>179</sup>, et les actes des soldats russes sont ici illicites. De plus, le droit international humanitaire dispose que « [l]es Parties au conflit prendront toutes les mesures possibles dans la pratique pour que les enfants de moins de quinze ans ne participent pas directement aux hostilités, notamment en s’abstenant de les recruter dans leurs forces armées.<sup>180</sup> » Des enfants apparaissent lors de deux autres séquences du jeu en plus de celle décrite ci-dessus, soit lors de l’assaut des terroristes réfugiés dans la maison de Londres (mission 5), où les enfants des terroristes sont simplement présents lors de l’assaut, et durant la séquence lors de laquelle le joueur doit lui-même incarner la jeune Farah qui tente de survivre à l’invasion russe en éliminant des combattants envahisseurs (mission 9). Même si seule cette dernière séquence implique la participation directe d’enfants aux hostilités, le jeu rate ici l’opportunité d’introduire la nuance associée à cette règle de droit.

Le jeu introduit aussi les notions relatives au traitement des prisonniers de guerre. Par exemple, lors de la 11<sup>e</sup> mission du jeu, on retrouve de jeunes Farah et Hadir retenus dans un centre administré par la Puissance russe. Le droit à appliquer est incertain dans cette situation puisqu’il faut déterminer leur statut au moment de leur capture. S’ils sont considérés comme des civils et donc des personnes protégées et qu’aucune infraction pénale n’a été commise, il s’agirait alors d’un emprisonnement arbitraire illicite<sup>181</sup>. S’ils sont considérés comme participants aux hostilités, alors le droit international humanitaire dispose que « [s]i [...] des enfants qui n’ont pas quinze ans révolus participent directement aux hostilités et tombent au pouvoir d’une Partie adverse, ils continueront à bénéficier de la protection spéciale accordée par le présent article, qu’ils soient ou non prisonniers de

---

<sup>178</sup> Voir l’article 3 commun aux Conventions de Genève (1949).

<sup>179</sup> Voir Étude du CICR sur le droit international humanitaire coutumier, règle 93.

<sup>180</sup> Voir Protocole additionnel I (1977), article 77.

<sup>181</sup> Voir Protocole additionnel I (1977), article 75.

guerre.<sup>182</sup> » Une autre hypothèse serait de considérer que les deux ont pris « les armes spontanément pour combattre les troupes d'invasion sans avoir eu le temps de se constituer en forces armées régulières », ce qui leur donne alors les protections réservées aux prisonniers de guerre<sup>183</sup>. Puisque cette dernière hypothèse garantit le maximum de droits aux enfants, qui demeureront d'ailleurs détenus jusqu'à l'âge adulte, nous poursuivrons l'analyse en considérant qu'ils ont le statut de prisonnier de guerre ainsi que les protections associées. Cette mission présente en conséquence plusieurs infractions. Farah, que le joueur personnifie, est d'abord placée en isolement pendant plusieurs jours et privée d'eau et de nourriture, ce qui contrevient au droit des prisonniers de guerre d'obtenir « de l'eau potable en suffisance » et une « ration quotidienne de base [...] suffisante en quantité, qualité et variété pour maintenir les prisonniers de guerre en bonne santé »<sup>184</sup>. Un autre droit bafoué est celui qui garantit qu'« [a]ucune torture physique ou morale ni aucune contrainte ne pourra être exercée sur les prisonniers de guerre pour obtenir d'eux des renseignements de quelque sorte que ce soit. Les prisonniers qui refuseront de répondre ne pourront être ni menacés, ni insultés, ni exposés à des désagréments ou désavantages de quelque nature que ce soit.<sup>185</sup> » En effet, le joueur est torturé par électrocution puis par simulacre de noyade, et les gardiens menacent aussi de tuer une autre détenue si le joueur refuse de divulguer de l'information sur le mouvement de résistance menée par Farah. Cette dernière est également battue par les gardiens, ce qui contrevient à l'exigence de traitement humain des prisonniers de guerre et à leur protection contre « tout acte de violence et d'intimidation »<sup>186</sup>. Le joueur peut choisir de ne rien dire, auquel cas la détenue est exécutée. Plus tard, lorsque le joueur fomenté une tentative d'évasion de la prison, le commandant du centre de détention ordonne de rassembler tous les détenus pour les exécuter, ce qui contrevient aussi à l'interdiction de tout « acte ou omission illicite de la part de la Puissance détentrice entraînant la mort [...] d'un prisonnier »<sup>187</sup>. Puisqu'elles sont illicites et représentent même des infractions grave, ces actes de torture et de

---

<sup>182</sup> *Ibid.*, article 77.

<sup>183</sup> Voir Troisième Convention de Genève (1949), article 4, al. 6.

<sup>184</sup> *Ibid.*, article 26.

<sup>185</sup> *Ibid.*, article 17.

<sup>186</sup> Voir Troisième Convention de Genève (1949), article 13.

<sup>187</sup> *Ibid.*, article 13.

traitements inhumains présentent donc un potentiel intéressant, mais non exploité, pour le joueur d'apprendre les règles concernant le traitement des prisonniers de guerre<sup>188</sup>.

Toujours au sujet de la torture, une autre scène du jeu invite cette fois le joueur à participer à la torture d'un représentant d'Al Qatala, le « Boucher », après sa capture. Lors de la 12<sup>e</sup> mission, le joueur peut décider de participer lui-même à l'acte de torture, auquel cas il doit menacer de tuer la femme et le fils du « Boucher » pour le faire parler. Le jeu bloque cependant la fonction de tir lorsque l'arme est pointée sur eux. Le joueur est libre de tuer le captif après ses aveux, et ce sans aucune conséquence, même si cela constitue une infraction grave comme mentionné au paragraphe précédent. Cependant, le joueur peut refuser de participer à la scène de torture, auquel cas le jeu fait une avancée rapide dans le temps et le « Boucher » divulgue, hors écran, l'information désirée. Le choix du joueur n'a aucune incidence sur la suite du jeu, même s'il prend la décision licite eu égard au droit international humanitaire. Lors de la 13<sup>e</sup> mission, le joueur pourra également observer des civils russes être torturés par les combattants d'Al Qatala, malgré l'interdiction de « toute mesure de nature à causer soit des souffrances physiques, soit l'extermination des personnes protégées en leur pouvoir [et notamment] la torture »<sup>189</sup>.

Finalement, comme mentionné à la section 3.3, le jeu inclut plusieurs dialogues qui impliquent une guerre ouverte contre le terrorisme. Il est important de mentionner que, bien que « [t]oute mesure d'intimidation ou de terrorisme, sont interdites » en droit international humanitaire<sup>190</sup>, le concept est aussi parfois utilisé dans le jeu pour nier la protection d'individus et justifier des actes violents contre certains groupes accusés d'être des terroristes. Par exemple, il est possible d'apercevoir des civils se faire battre par des soldats russes à titre de représailles pour les actions des résistants qualifiés de « terroristes ». Or, ces mesures à l'égard des civils et de leurs biens sont interdites et aucune « personne protégée ne peut être punie pour une infraction qu'elle n'a pas commise personnellement »<sup>191</sup>. De plus, lors de la 3<sup>e</sup> mission, le Général Barkov justifie l'exécution

---

<sup>188</sup> *Ibid.*, article 130.

<sup>189</sup> Voir Quatrième Convention de Genève (1949), article 32.

<sup>190</sup> Voir Quatrième Convention de Genève (1949), article 33.

<sup>191</sup> *Ibid.*, article 33.

publique de civils pour sanctionner la population d'abriter des « terroristes », et invite à « éliminer les agitateurs sans procès ». Cette justification semble reposer sur la notion abordée plus haut selon laquelle les personnes protégées contre les attaques perdent cette protection durant la période pendant laquelle elles participent directement aux hostilités<sup>192</sup>. En effet, seuls les combattants réguliers obtiennent les protections réservées aux prisonniers de guerre lorsqu'ils sont capturés<sup>193</sup>, et des civils commettants des actes terroristes n'auraient donc aucune protection. En formulant l'hypothèse selon laquelle l'accusation du Général Barkov est fondée, rien ne justifie cependant l'exécution sans procès des « terroristes » capturés, qui elle est toujours interdite<sup>194</sup>. Il importe de noter que mis-à-part la simple définition d'« actes ou menaces de violence dont le but principal est répandre la terreur parmi la population civile »<sup>195</sup>, il n'existe pas de définition juridique plus complexe du terrorisme en droit international humanitaire, et qu'il y a plusieurs débats sur la notion de terrorisme et la perte de protection. Par exemple certains États ont tendance à étiqueter comme terroristes leurs ennemis identitaires pour justifier le retrait des protections<sup>196</sup>. Ces scènes auraient pu permettre d'introduire certains de ces enjeux plus directement.

Cette première catégorie de l'analyse a donc permis d'identifier plusieurs enjeux de droit international humanitaire qui feraient du jeu un bon cas d'étude en droit international si elles étaient mises de l'avant plus explicitement. Elle permet également de constater que mises-à-part les règles interdisant de piller les biens civils<sup>197</sup> ou de récupérer les plaques d'identification ennemies<sup>198</sup>, qui n'étaient pas enfreintes dans ce jeu, la majorité des enjeux identifiés par TRIAL il y a une décennie et résumés à la section 2.5 ne semblent pas avoir fait l'objet de mesures importantes pour faire respecter ou intégrer le droit. La prochaine catégorie de l'analyse est cependant plus optimiste à cet égard.

---

<sup>192</sup> Voir par exemple l'Étude du CICR sur le droit international humanitaire coutumier, règle 93.

<sup>193</sup> Voir Troisième Convention de Genève (1949), article 13.

<sup>194</sup> Voir l'article 3 commun des Conventions de Genève (1949).

<sup>195</sup> Voir Protocole additionnel I (1977), article 51.

<sup>196</sup> Pour plus d'information au sujet du DIH et du terrorisme, voir CICR, « Que dit le DIH au sujet du terrorisme », CICR, 2015, <https://www.icrc.org/fr/document/que-dit-le-dih-au-sujet-du-terrorisme>.

<sup>197</sup> Voir Quatrième Convention de Genève (1949), article 33.

<sup>198</sup> Voir Première Convention de Genève, (1949), article 16.

### 3.4.2) Mention explicite du droit

Contrairement à la première catégorie de l'analyse qui relevait des enjeux implicites, cette deuxième section vise à répertorier les concepts de droit international humanitaire directement mentionnés ou contextualisée plus explicitement dans le jeu. Effectivement, plusieurs règles ou concepts sont explicitement abordés. En revanche, il importe de noter que les mentions demeurent superficielles puisqu'il n'est jamais explicitement fait mention des sources de droit ou des raisons pour lesquelles le droit est construit ainsi. Ces éléments peuvent tout de même être perçus comme une évolution positive dans l'industrie.

L'élément le plus important relevé dans le cadre de l'analyse est que, contrairement à tous ses prédécesseurs, le jeu intègre un mécanisme visant à faire respecter la protection des civils. Ce système « d'évaluation des dégâts collatéraux » note la capacité du joueur à ne pas attaquer directement ou par erreur des civils lors de toutes les missions de la campagne. Le joueur obtient ainsi pour chaque mission une note de A à F en fonction du nombre de civils atteints, la note de A étant attribuée si aucun civil n'est atteint et la note F étant allouée dès la mort de trois civils<sup>199</sup>. Il s'agit d'une façon assez innovante d'introduire le principe de distinction, puisque si le joueur réussit à obtenir une note de A dans chaque mission, il gagne directement des récompenses utilisables dans le jeu. Il y a également un « succès<sup>200</sup> » à débloquent pour un joueur qui ne toucherait aucun civil lors de la mission visant à arrêter une attaque terroriste à Londres. Cette dynamique forçant le joueur à épargner les civils est exploitée à plusieurs reprises lors du jeu, que ce soit lors de cette dernière séquence (mission 2 et 3), à Saint-Petersbourg (mission 11), en Urzikstan (mission 6 et 10), ou en Géorgie (mission 14). Lors de ces séquences, le joueur doit à plusieurs reprises déterminer rapidement si certains civils constituent une menace ou non. Le jeu rend ces décisions encore plus difficiles en faisant réaliser des gestes brusques aux civils, par exemple pour protéger un enfant ou s'enfuir. Ces derniers peuvent aussi récupérer une arme à feu ou des explosifs pour attaquer le joueur, ce qui les fait alors

---

<sup>199</sup> Jules Serrurier, « Nouveaux détails révélés sur les caractéristiques et la longueur de la campagne de Modern Warfare », Dexerto, 2019, <https://www.dexerto.fr/call-of-duty/nouveaux-detaills-reveles-caracteristiques-longueur-campagne-modern-warfare-688032/>.

<sup>200</sup> Il s'agit de défis à relever tout au long du jeu qui contribuent au pointage général d'un joueur.

participer aux hostilités et les « transforme » en cibles licites<sup>201</sup>. Le joueur qui prend une mauvaise décision perd parfois la partie alors qu'un message indique que « [l]es pertes civiles sont intolérables », ou encore que « [l]es enfants ne sont pas des combattants ». Ce système de sanctions et récompenses, d'ailleurs recommandé à la section 2.6, permet au jeu de se démarquer par la complexité des décisions à prendre pour le joueur et par la représentation beaucoup plus réaliste et fidèle de ce qu'est un champ de bataille urbain.

Un autre élément à noter est le lien presque systématique que le joueur peut faire entre les actions réalisées par les « méchants » du jeu et ce qui constitue des infractions au droit international humanitaire. En effet, comme rapporté à la section 2.5, l'attachement émotionnel, et donc dans *Call of Duty* l'association entre le « méchant » du jeu et le caractère « immoral » d'une pratique non conforme au droit, peut être perçue comme une manière d'orienter la perception du joueur sur ce qui est licite ou non. Par exemple, le « Loup », antagoniste principal, mentionne à plusieurs reprises et dès la première séquence du jeu être prêt à tout pour atteindre ses objectifs, niant tout simplement l'existence de règles de droit international humanitaire. Un autre exemple flagrant est le fait que les ennemis n'hésitent pas à massacrer des civils, que ce soit à Londres, en Urzisktan ou en Russie, alors que le joueur perd la partie s'il le fait à son tour. Antagoniser cette pratique renforce implicitement le principe de distinction. L'utilisation d'armes chimiques est aussi restreinte aux « méchants » tout au long du jeu, qu'ils soient utilisés par les Russes contre des civils ou par Al Qatala contre les Russes. En outre, le personnage de Farah, une protagoniste, dénonce notamment l'utilisation par son frère du gaz contre les forces russes en disant « on n'aurait pas dû faire ça comme ça ! », précisant qu'il « ne respecte pas les règles » avant de le désavouer. Cette déclaration, en phase avec l'illicéité d'utiliser des armes chimiques<sup>202</sup>, renforce ainsi l'association protagoniste-licite et antagoniste-illicite.

Dans le même ordre d'idée, le jeu introduit indirectement certaines notions de droit international humanitaire au moyen des dialogues. Par exemple, comme expliqué plus haut, les mercenaires n'ont pas toujours droit aux protections auxquelles ont normalement droit

---

<sup>201</sup> Voir Protocole additionnel I (1977), article 5, par. 3.

<sup>202</sup> Voir Convention sur l'interdiction de la mise au point, de la fabrication, du stockage et de l'emploi des armes chimiques et sur leur destruction (1992), article 1.



les combattants<sup>203</sup>. À cet effet, dans la première séquence du jeu, un personnage indique au joueur lorsqu'il voit deux hommes armés : « [d]eux mercenaires, pas d'uniformes [russes], attaquez-les ! », ce qui semble vouloir éduquer le joueur au fait qu'un mercenaire est une cible licite. Pour autre exemple, le jeu introduit la règle selon laquelle « [l]es transports de blessés et malades ou de matériel sanitaire seront respectés et protégés »<sup>204</sup>, alors qu'un personnage ordonne à notre joueur : « [n]e tire pas ! » à la vue d'une ambulance. Aussi, lorsque Farah est détenue, le joueur peut entendre les gardiens discuter entre eux des conditions « invivables » des détenus, ce qui peut laisser la chance au joueur de comprendre que les standards de traitement précisés plus haut ne sont pas respectés<sup>205</sup>. Finalement, lors de la mission au cours de laquelle des soldats russes exécutent publiquement des civils, le personnage du joueur réagit en disant « [c]'est un crime de guerre [...] qu'est-ce qu'on peut faire ? ». Cette formulation de l'infraction, qui utilise par ailleurs le vocabulaire du droit international pénal plutôt que la notion « d'infraction » et « d'infraction grave » inhérente au droit international humanitaire, est intéressante puisqu'elle indique au joueur que des crimes peuvent être commis lors d'un conflit armé. Le jeu ne va cependant pas jusqu'à indiquer clairement que « [l]es Hautes Parties contractantes s'engagent à prendre toute mesure législative nécessaire pour fixer les sanctions pénales adéquates à appliquer aux personnes ayant commis, ou donné l'ordre de commettre, l'une ou l'autre des infractions graves »<sup>206</sup>. Aussi, un autre personnage répond plutôt qu'on ne peut rien faire mis à part « arrêter le général russe pour mettre fin à cette cruauté », sous-entendant la mort et non l'arrestation du général Barkov.

Cette deuxième catégorie principale de l'analyse présente donc une intégration du droit plus importante dans ce jeu que ce que nous avons rapporté à la section 2.5, appliquant par ailleurs certaines recommandations identifiées à la section 2.6. Les trois prochaines catégories permettent de soulever des éléments qui n'apparaissent pas dans la littérature.

---

<sup>203</sup> Voir Protocole additionnel I (1977), article 47.

<sup>204</sup> Voir Première Convention de Genève (1949), article 35.

<sup>205</sup> Voir Troisième Convention de Genève (1949), article 13.

<sup>206</sup> Voir Troisième Convention de Genève (1949), article 129.

### 3.4.3) Chaîne de commandement et règles d'engagement

Un élément important relevé dans le mode campagne est le thème récurrent du respect des règles d'engagement, c'est-à-dire des directives que fournissent les forces armées à leurs combattants et qui définissent les limites à l'utilisation de la force ainsi que les circonstances permettant de l'utiliser. Le jeu fait effectivement référence à plusieurs reprises au fait que les soldats doivent obéir aux ordres et respecter les règles d'engagements, et par exemple dès la première mission du jeu le personnage du joueur tente de forcer sa supérieure à intervenir militairement mais cette dernière lui rappelle : « [ç]a, c'est ma décision ». Le jeu n'indique toutefois jamais que ces règles doivent être conformes au droit international humanitaire, comme expliqué à la section 2.2<sup>207</sup>. Par ailleurs, il omet de mentionner que ce sont les commandants et autres supérieurs hiérarchiques qui sont pénalement responsables des infractions commises par leurs subordonnées<sup>208</sup>. Cette dynamique étant omise, certains personnages prennent la décision de ne pas respecter les règles. À plusieurs reprises, le Capitaine Price, présenté comme le « mentor » du joueur, mais également un personnage récurrent et apprécié des joueurs dans la série *Call of Duty*, défie les « règles » imposées par son commandant. Dès la deuxième mission du jeu, il questionne « [p]ourquoi on a les mains liées ? Il faut nous laisser les combattre [les terroristes] [...] On a aucune chance avec ces règles d'engagement... Dites-nous où, dites-nous quand, mais pas comment... » Lors de la 12<sup>e</sup> et 13<sup>e</sup> mission, c'est notamment lui qui prend l'initiative de mener l'intervention non sanctionnée à Saint-Petersbourg pour capturer et torturer « Le Boucher ». Il tient ensuite un discours qui sous-entend qu'il ne devrait pas exister de règles relatives à la conduite des hostilités : « [o]n se salit et le monde reste propre, c'est ça la mission. [...] La limite est où on veut qu'elle soit ». Son discours est assez similaire au sujet de la torture, puisque si le joueur décide de participer à la scène de torture du « Boucher », le Capitaine Price répond qu'il a « fait le bon choix ». Il force également la tenue de l'intervention militaire finale du jeu sur la station de production d'armes du Général Barkov. Notre personnage demande alors :

---

<sup>207</sup> Voir par exemple Première Convention de Genève (1949), article 47.

<sup>208</sup> Voir Protocole additionnel I (1977), article 86, par. 2.

« [f]ini les règles hein capitaine ? », ce à quoi ce dernier répond : « [p]lus aucune ». Il s'agit d'occasions manquées par les développeurs du jeu d'utiliser la notoriété d'un tel personnage pour véhiculer des messages en phase avec le droit international humanitaire, comme recommandé dans la littérature. Il importe de noter que le Capitaine Price est par ailleurs présenté comme le grand « gagnant » du jeu, puisqu'on lui offre, lors de la dernière séquence, le commandement d'un groupe d'élite qui aurait « carte blanche », pouvant donc faire fi du droit. En contrepartie, ces interactions indiquent au moins au joueur qu'il existe des « règles » lors des conflits, ce qui a l'avantage de pouvoir générer un questionnement au sujet des paroles et actes du capitaine.

Comme autre exemple important au sujet de la responsabilité des supérieurs hiérarchique, il importe de mentionner que face aux actions illicites commises par les soldats russes, le Général Barkov, et donc la Russie de manière plus générale, avaient le devoir de s'assurer que les troupes russes ne commettaient pas de crimes de guerre lors de l'invasion de l'Uzbequistan<sup>209</sup>. Cela n'est jamais mentionné dans le jeu, mais la Russie désavoue le Général Barkov lors de l'épilogue, ce qui suppose qu'elle se dissocie de ses pratiques, même si elle avait aussi le devoir de les prévenir. Plus anecdotiquement, nous avons relevé à la section 2.4 que les jeux peuvent agir comme outil de propagande. Cet opus de *Call of Duty* n'échappe pas à cette critique puisque le jeu a été accusé de « récrire l'histoire ». Effectivement, dans la mission « autoroute de la mort », la Russie est présentée comme seule responsable du bombardement d'une route empruntée par des civils pour évacuer le pays lors de l'invasion. Il s'agit assez étrangement d'une attaque très similaire à celle que les Américains et alliés ont commise en Irak en 1991, qui fut par ailleurs aussi surnommée l'« autoroute de la mort »<sup>210</sup>. Ces éléments du scénario en lien avec la Russie auraient ainsi pu fournir l'opportunité d'éduquer les joueurs sur les responsabilités des États, tout en limitant les critiques de « russophobie » faites aux concepteurs du jeu.

---

<sup>209</sup> Voir Protocole additionnel I (1977), article 86, par. 2.

<sup>210</sup> William Audureau, « « Call of Duty: Modern Warfare », une réécriture suspecte des conflits au Moyen-Orient », *Le Monde*, 2019, [https://www.lemonde.fr/pixels/article/2019/10/30/call-of-duty-modern-warfare-une-reecriture-suspecte-des-conflits-au-moyen-orient\\_6017482\\_4408996.html](https://www.lemonde.fr/pixels/article/2019/10/30/call-of-duty-modern-warfare-une-reecriture-suspecte-des-conflits-au-moyen-orient_6017482_4408996.html).

#### 3.4.4) Dilemmes moraux et difficultés de la guerre

Si cela touche moins directement au droit international humanitaire, plusieurs scènes du jeu présentent les difficultés et dilemmes moraux auxquels les combattants sont soumis lors de conflits armés, ce qui a été identifié à la section 2.6 comme une méthode efficace pour marquer davantage les joueurs et les inciter à respecter le droit. Il s'agissait par ailleurs d'un objectif important pour le studio de développement, et le Directeur de la narration du jeu, Taylor Kurosaki, a indiqué à ce sujet : « [c]es histoires sont moralement complexes. Ce n'est pas tout noir ou tout blanc, il n'y a pas les gentils d'un côté et les méchants de l'autre. On est plutôt dans une zone grise au milieu, où trouver sa propre limite ne sera pas toujours facile<sup>211</sup> ». Cela semble aussi répondre directement à la critique véhiculée il y a près d'une décennie selon laquelle les jeux vidéo dépeignent un héroïsme idéalisé et peu conforme aux dilemmes auxquels sont confrontés les combattants. En outre, dès le démarrage du jeu est présenté un avertissement de « contenu choquant ».

Tout au long du jeu, plusieurs séquences aident le joueur à comprendre à quel point les décisions rapides que prennent les combattants sont parfois difficiles. Le joueur doit par exemple, lors de la 2<sup>e</sup> mission, sacrifier un otage équipé d'une veste explosive pour sauver le reste du groupe. Lors de la 4<sup>e</sup> mission, il peut utiliser des drones explosifs pour attaquer l'ennemi dans une séquence de jeu extrêmement rapide. Ceci permet au joueur d'imaginer la difficulté pour distinguer les objectifs militaires de biens ou personnes civiles lors d'un conflit réel. Lors de cette même mission, le jeu s'interrompt si le joueur tire sur un allié, avec un avertissement indiquant que « le tir allié n'est pas toléré ». Ceci permet au joueur de comprendre la confusion qui peut régner sur un champ de bataille. Lors de la 5<sup>e</sup> mission, le joueur doit éliminer un combattant qui tient une femme en otage sans toucher cette dernière, et lors de la 10<sup>e</sup> mission, le « Loup » est tué pour permettre au joueur de rapidement désamorcer la veste explosive qu'il portait et s'apprêtait à activer. Tous ces exemples permettent d'exposer le joueur aux difficultés auxquelles sont confrontés les combattants, particulièrement au niveau du respect des règles relatives à la distinction, la

---

<sup>211</sup> Citation tirée du site officiel du jeu. Voir Call of Duty Modern Warfare, « Une Campagne solo brute et sans concessions », Site officiel du jeu, 2020, <https://www.callofduty.com/fr/modernwarfare/campaign>.

proportionnalité et aux précautions. Ils invitent le joueur à porter une plus grande attention à ses actes et parfois à recommencer de la « bonne façon ». D'autres séquences sont tout simplement choquantes. Lors de 3<sup>e</sup> mission, le joueur doit par exemple traverser des charniers ou assister à l'exécution de civils. La 9<sup>e</sup> mission permet également au joueur de personnifier Farah « enfant », qui tente de survivre à l'invasion russe. Cette mission présente plusieurs scènes difficiles, comme son sauvetage au sein de décombres, qui rappelle les images récentes de la guerre en Syrie<sup>212</sup>. Le joueur doit aussi assister, des yeux de Farah, à l'assassinat de son père, pour ensuite tenter de survivre par tous les moyens, incluant en éliminant des soldats russes. La guerre est finalement présentée comme horrible et dégoûtante, et non comme héroïque.

#### 3.4.5) Casus Belli

En tout dernier lieu, il importe de souligner le potentiel du jeu pour enseigner d'autres notions de droit. En effet, en droit, une distinction est faite entre le droit dans la guerre (*jus in bello*), c'est-à-dire le droit international humanitaire, et le droit de déclarer la guerre (*jus ad bellum*), c'est-à-dire le droit international public qui repose sur la Charte des Nations-Unies<sup>213</sup>. Le jeu pourrait servir d'outil pédagogique pour identifier les actes d'agression, qui permettent le début d'application du droit international humanitaire. Ceci fait l'objet d'une mention dans l'analyse car en plus des conflits déjà identifiés à la section 3.3, plusieurs actes relevés dans le jeu pourraient être des actes d'agression (*casus belli*), et le scénario porte une attention particulière à ceux-ci. C'est par exemple le cas des soldats américains infiltrés en territoire ennemi qui, dans la première mission du jeu, s'assurent de ne pas tuer de combattants avec des uniformes russes et décident de se replier rapidement lorsqu'ils en tuent par accident. C'est également le cas du groupe terroriste non identifié

---

<sup>212</sup> Les personnages portent également des casques blancs, une référence aux secouristes syriens. Pour plus d'informations sur les casques blancs, voir The White Helmets, « Support Syria's heroes », <https://www.whitehelmets.org/en/>.

<sup>213</sup> Voir l'article 39 de la Charte des Nations-Unies (1945), qui dispose que seul le Conseil de sécurité peut « constate[r] l'existence d'un [...] acte d'agression ». L'acte d'agression est défini par la Résolution 3314 de l'Assemblée générale de l'ONU de la façon suivante : « L'emploi de la force armée contre la souveraineté l'intégrité territoriale ou l'indépendance politique d'un autre États, ou de toute autre manière incompatible avec la Charte des Nations Unies ».

qui, lors de cette même mission, s'enfuit lorsqu'il réalise avoir attaqué des soldats avec des uniformes américains.

## 4. Conclusion

Cet essai a démontré que le jeu *Call of Duty: Modern Warfare*, et donc les jeux vidéos de manière plus général, offrent un potentiel important pour diffuser adéquatement le droit international humanitaire. L'hypothèse selon laquelle un jeu vidéo populaire grand public peut faire l'objet d'une analyse à la lumière du droit international humanitaire est donc confirmée. Cet opus de *Call of Duty* permet en effet une analyse juridique complète, incluant la qualification d'un conflit, et introduit plusieurs enjeux de droit international humanitaire relatifs à la conduite des hostilités et la protection des personnes. Les éléments relevés permettent de constater une intégration beaucoup plus poussée des concepts juridiques dans ce jeu que dans les autres qui faisaient l'objet du rapport de TRIAL il y a une décennie, et introduit d'ailleurs des enjeux nouveaux par rapport à la littérature. Des efforts semblent ainsi mis en œuvre par les développeurs pour offrir une expérience plus conforme au droit international humanitaire et donc plus réaliste. Les mécanismes de récompense et de punition accompagnés d'avertissements apparaissent comme la voie préconisée par les développeurs pour intégrer des notions de droit et contribuer à sa diffusion. Le jeu n'est cependant pas à l'abri de critiques, et notre analyse a aussi permis de montrer les opportunités ratées par le jeu d'intégrer le droit, notamment à la lumière des recommandations formulées à cet effet dans la littérature, et présentée à la section 2.6.

La recherche universitaire au sujet de la diffusion du droit international humanitaire par les jeux vidéo demeure encore peu développée, et notre analyse a également permis de soulever des enjeux qui mériteraient d'être approfondis davantage. Tout d'abord, si notre analyse portait principalement sur le mode de jeu narratif, les autres modes de jeu (Warzone, SpecOps et multijoueur), qui laissent le joueur agir de façon plus libre et se battre contre d'autres joueurs, introduisent également des enjeux de droit intéressants qui pourraient servir à éduquer les joueurs. Quelques heures de jeu auront déjà permis de relever certaines pistes à explorer au niveau d'infractions commises. Le mode Warzone permet par exemple d'accepter des contrats de « mercenariat » et de piller des biens à

caractère civil comme des maisons pour récupérer de l'argent. Or, comme nous l'avons vu, les mercenaires n'ont pas droit aux protections du droit international humanitaire<sup>214</sup> et le pillage est tout simplement interdit<sup>215</sup>. Le mode SpecOps permet de son côté de choisir une classe de combattant, incluant la classe « infirmier ». Or, le personnel sanitaire, qui est protégé, perd cette protection dès sa participation aux hostilités<sup>216</sup>. Finalement, le mode multijoueur permet de demander à la guise du joueur des frappes aériennes dans des environnements urbains (par exemple au cœur de Londres), pour éliminer au maximum une dizaine de soldats ennemis. Les dommages collatéraux de la frappe semblent beaucoup plus élevés que l'avantage militaire direct attendu, ce qui irait fortement à l'encontre du principe de proportionnalité<sup>217</sup>. Autre élément remarqué, un joueur qui tue davantage de combattants ennemis et achève les blessés gagne plus de points, se voit récompensé de différentes manières, et augmente ainsi ses chances de gagner les futures parties. Le fait de cumuler les éliminations ennemies dans une même partie sans mourir peut également offrir au joueur des récompenses, notamment l'utilisation d'une frappe au phosphore blanc sur les positions ennemies (d'où la référence à cet effet dans l'introduction du texte). Le jeu fait d'ailleurs la précision suivante : « [c]ouvrez le champ de bataille avec des bidons incendiaires de fumée blanche qui affaibliront l'ennemi et brûlez ceux qui errent trop près ». Or, l'utilisation du phosphore blanc cause des maux superflus et va à l'encontre des règles sur les armes interdites<sup>218</sup>. Les modes de jeu massivement multijoueur (MMO) en ligne, qui rappelons le, sont les plus populaires parmi les joueurs, pourraient ainsi faire l'objet d'une autre analyse approfondie. Une autre étude pourrait se concentrer sur des branches différentes du droit international. Par exemple, dans la campagne de *Call of Duty: Modern Warfare*, le joueur est exposé à des messages de propagande génocidaire. Al Qatala suggère ainsi « d'éradiquer la vermine », et lors de l'invasion de l'Uzbekistan, les troupes russes invitent à pénétrer chez les gens pour massacrer tout le monde. Or,

---

<sup>214</sup> Voir Protocole additionnel I (1977), article 47.

<sup>215</sup> Voir Quatrième Convention de Genève (1949), article 33.

<sup>216</sup> Voir Première Convention de Genève (1949), article 24.

<sup>217</sup> Voir Protocole additionnel I (1977), article 51, par. 5, lettre b).

<sup>218</sup> Au sujet du phosphore blanc, voir Human Rights Watch, « ‘‘They Burn Through Everything’’: The Human Cost of Incendiary Weapons and the Limits of International Law », États-Unis (2020), [www.hrw.org/report/2020/11/09/they-burn-through-everything/human-cost-incendiary-weapons-and-limits](http://www.hrw.org/report/2020/11/09/they-burn-through-everything/human-cost-incendiary-weapons-and-limits).

l'incitation « directe et publique à commettre le génocide » est interdite en droit international<sup>219</sup>. Une recherche approfondie pourrait ainsi s'intéresser aux infractions au droit international public, au droit international pénal ou au droit international des droits humains dans les jeux vidéo.

Enfin, il apparaîtrait pertinent de réaliser cycliquement une analyse comparative des jeux les plus populaires du moment, permettant une hiérarchisation de ceux-ci à la lumière de leur respect du droit international humanitaire. Par exemple un classement annuel pourrait créer un climat sain de compétition et aurait le potentiel d'inciter l'industrie à améliorer ses pratiques pour accélérer l'intégration du droit. Le fait de s'intéresser aux jeux populaires assure sa diffusion au plus grand nombre. Dans tous les cas, les progrès réalisés auprès de la franchise *Call of Duty* laissent entrevoir l'espoir que l'industrie est prête à contribuer plus activement aux efforts de diffusion du droit international humanitaire. Le CICR et les organisations du mouvement de la Croix-Rouge et du Croissant-Rouge ont donc intérêt à persister dans leurs efforts visant à rendre les jeux vidéo plus réalistes.

---

<sup>219</sup> Voir Convention pour la prévention et la répression du crime de génocide (1948), article 2, lettre c).



## **Bibliographie**

### **Instruments juridiques et autres documents internationaux**

Charte des Nations-Unies, New York, 26 juin 1945.

Convention (I) de Genève pour l'amélioration du sort des blessés et des malades dans les forces armées en campagne, 12 août 1949.

Convention (II) de Genève pour l'amélioration du sort des blessés, des malades et des naufragés des forces armées sur mer, 12 août 1949.

Convention (III) de Genève relative au traitement des prisonniers de guerre, 12 août 1949.

Convention (IV) de Genève relative à la protection des personnes civiles en temps de guerre, 12 août 1949.

Convention (IV) concernant les lois et coutumes de la guerre sur terre et son Annexe : Règlement concernant les lois et coutumes de la guerre sur terre. La Haye, 18 octobre 1907.

Convention contre la torture et autres peines ou traitements cruels, inhumains ou dégradants, New York, 10 décembre 1984.

Convention de l'OUA sur l'élimination du mercenariat en Afrique, Libreville, 3 juillet 1977.

Convention internationale contre le recrutement, l'utilisation, le financement et l'instruction de mercenaires, New York, 4 décembre 1989.

Convention pour la prévention et la répression du crime de génocide, Paris, 9 décembre 1948.

Convention sur les armes à sous-munitions, Dublin, 30 mai 2008.

Convention sur l'interdiction de la mise au point, de la fabrication, du stockage et de l'emploi des armes chimiques et sur leur destruction, Genève, 3 septembre 1992.

Convention sur l'interdiction de l'emploi, du stockage, de la production et du transfert des mines antipersonnel et sur leur destruction, Oslo, 18 septembre 1997.

Protocole additionnel aux Conventions de Genève du 12 août 1949 relatif à la protection des victimes des conflits armés internationaux (Protocole I), 8 juin 1977,

Protocole additionnel aux Conventions de Genève du 12 août 1949 relatif à la protection des victimes des conflits armés non internationaux (Protocole II), 8 juin 1977.

Protocole additionnel aux Conventions de Genève du 12 août 1949 relatif à l'adoption d'un signe distinctif additionnel (Protocole III), 8 décembre 2005.

Statut de la Cour internationale de justice, New York, 26 juin 1945.

### **Jurisprudence**

États-Unis. Cour suprême. *Brown. Governor of California, et al. c. Entertainment Merchant Association et al.* Certiorarito the United States Court of Appeals for the Ninth Circuit, no. 08–1448, défendu le 2 novembre 2010 – décidé le 7 juin 2011.

TPIY. *Limaj*. Jugement, IT-03-66-T, 30 novembre 2005.

TPIY. *Tadić*. Arrêt de la Chambre d'appel, IT-94-1-A, 15 juillet 1999.

TPIY. *Tadic*. Arrêt Relatif à l'Appel de la Défense concernant l'Exception Préjudicielle d'Incompétence, IT-94-1-A, 2 octobre 1995.

TPIY. *Tadić*. Jugement, IT-94-1-T, 7 mai 1997

### **Monographies, ouvrages collectifs, articles scientifiques et autres documents :**

Andersen, Robin et Marin Kurti. « From America's Army to Call of Duty: doing battle with the military entertainment complex ». *Democratic Communiqué*, vol. 23, no. 1 (2009).

Anderson, Craig A., Akiko Shibuya, Nobuko Ihori, Edward L. Swing, Brad J. Bushman, Akira Sakamoto, Hannah R. Rothstein et Muniba Saleem. « Violent video game effect on aggression, empathy and prosocial behaviour in eastern and western countries: a meta-analytic review ». *Psychological Bulletin*, vol. 136, no. 2 (2010) : 151–173

- Bouvier, Antoine. « Aspects particuliers de l'utilisation de l'emblème de la croix rouge ou du croissant rouge ». *Revue internationale de la Croix-Rouge*, vol. 71, no. 779 (2010) : 456-477.
- Breuer, Johannes, Ruth Festl et Thorsten Quandt. « In the army now – Narrative elements and realism in military first-person shooters ». *DiGRA/Utrecht School of the Arts*, vol. 6 (2011).
- Brown, Gary, Daniel Greenberg, Seth Hudson et Kurt Sanger. « Rules of the (Video) Game: IHL on the Virtual Battlefield. *Proceedings of the ASIL Annual Meeting*, vol. 109 (2015) : 55–61.
- Burridge, Brian. « Post-modern warfighting with unmanned vehicle systems: esoteric chimera or essential capability? ». *The RUSI Journal*, vol. 150, no. 5 (2005) : 20–23.
- CICR. *Commentaire de la Première Convention de Genève de 1949*. CICR, Genève (2020).
- Clarke, Ben, Christian Rouffaer et François Sénéchaud. « Au-delà de « Call of Duty » : pourquoi les joueurs de jeux vidéo ne feraient-ils pas face aux mêmes dilemmes que les soldats ». *Revue internationale de la Croix-Rouge*, vol. 94, no. 886 (2012) : 519-548.
- Corbin, Juliet et Anselm L. Strauss. « *Basics of Qualitative Research: Techniques and Procedures for Developing Grounded Theory* ». Sage Publications. London (2015).
- Donald, Iain. « Just war? War games, war crimes and game design ». *Games and Culture*, vol. 14, no. 4 (2017) : 367-386.
- Ferguson, Christopher J. « Media violence effects: confirmed truth or just another X-file? ». *Journal of Forensic Psychology Practice*, vol. 9, no. 2 (2009) : 103–126.
- Fleck, Dieter. *The Handbook of Humanitarian Law in Armed Conflicts*. Oxford University Press. Oxford (1995).
- Glaser, Barney G. et Anselm L. Strauss. *The Discovery of Grounded Theory: Strategies for Qualitative Research*. Routledge. London (2008).

- Gutierrez, Brad A., Sarah DeCristofaro et Michael Woods, « What Americans think of international humanitarian law », *International Review of the Red Cross*, vol. 93, no. 884 (2011) : 1009–1034.
- Hayes, Robert T. *The effectiveness of instructional games: a literature review and discussion*. Naval Air Warfare Center Training Systems Division, Orlando (2005).
- Henckaerts Jean-Marie, et Louise Doswald-Beck (dir.). *Droit international humanitaire coutumier volume 1 : Règles et volume 2 : Pratique*. Bruylant. Bruxelles (2006).
- Human Rights Watch. « ‘They Burn Through Everything’: The Human Cost of Incendiary Weapons and the Limits of International Law ». États-Unis (2020). <https://www.hrw.org/report/2020/11/09/they-burn-through-everything/human-cost-incendiary-weapons-and-limits>.
- Knerr, Bruce W. « Current Issues in the Use of Virtual Simulations for Dismounted Soldier Training ». *Virtual Media for Military Applications*. Meeting Proceedings RTO-MP-HFM-136, Paper 21, Neuilly-sur-Seine (2006).
- McGonigal, Jane. *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. Penguin Press, New York (2011).
- Melzer, Nils. *Guide interprétatif sur la notion de participation directe aux hostilités en droit international humanitaire*. CICR. Genève (2010).
- Minai, Keisuke. « Encouragement of Learning through War Video Games as an Intelligible Textbook on International Humanitarian Law », *Cornell International Law Journal*, vol. 52, no. 4 (2020): 643–673.
- Moffett, Luke, Dug Cubie et Andrew Godden. « Bringing the battlefield into the classroom: using video games to teach and assess international humanitarian law ». *The Law Teacher*, vol. 51, no. 4 (2017) : 499-514
- Muñoz-Rojas, Daniel et Jean-Jacques Frésard. « Origines du comportement dans la guerre : Comprendre et prévenir les violations du DIH ». *Revue internationale de la Croix-Rouge*, vol. 86, no. 853 (2010) : 169–188.

- Newbery-Jones, Craig. « Ethical Experiments with the D-pad: Exploring the Potential of Video Games as a Phenomenological Tool for Experimental Legal Education ». *The Law Teacher*, vol. 50, no. 1 (2016) : 61-81.
- Pictet, Jean. *Commentaire de la Première Convention de Genève de 1949*. CICR, Genève (1952).
- Schulzke, Marcus. « War by Other Means: Mobile Gaming and the 2014 Israel-Gaza Conflict ». *Review of International Studies*, vol. 42, no. 3 (2015) : 575–596.
- Šisler, Vit. « Digital Arabs: Representation in Video Games ». *European Journal of Cultural Studies*, vol. 11, no. 2 (2008) : 203-220.
- Stahl, Roger. *Militainment, Inc. – War, Media and Popular Culture*. Routledge (2009).
- TRIAL. *Playing by the Rules: Applying International Humanitarian Law to Video and Computer Games*. Impressum par Pro Juvente & Trial. Genève/Zurich (2009).
- Van Zwieten, Martijn. « Danger Close: Contesting Ideologies and Contemporary Military Conflict in First-Person Shooters ». *DiGRA/Utrecht School of the Arts*, vol. 6 (2011).

### **Pages web, articles de périodiques et notes de blogues**

- America's Army. <https://www.americasarmy.com/>
- Audureau, William. « « Call of Duty: Modern Warfare », une réécriture suspecte des conflits au Moyen-Orient ». *Le Monde*. 2019. [https://www.lemonde.fr/pixels/article/2019/10/30/call-of-duty-modern-warfare-une-reecriture-suspecte-des-conflits-au-moyen-orient\\_6017482\\_4408996.html](https://www.lemonde.fr/pixels/article/2019/10/30/call-of-duty-modern-warfare-une-reecriture-suspecte-des-conflits-au-moyen-orient_6017482_4408996.html).
- Biswas, Souhardya. « From Modern Warfare to Black Ops, These Are the Best-Selling Call of Duty Games of All Time ». *Essentially Sports*. 2021. <https://www.essentiallysports.com/esports-news-from-modern-warfare-to-black-ops-these-are-the-best-selling-call-of-duty-games-of-all-time/>.
- Bohemia Interactive Simulations. « BISIM At I/Itsec 2021: VBS4 - The Next Generation Of U.S. Army Collective Virtual Training ». *BIsimulation*. 2021.

- <https://bisimulations.com/company/news/blogs/bisim-iitsec-2021-vbs4-next-generation-us-army-collective-virtual-training>.
- Bohemia Interactive. « Arma 3 : Laws of War ». 2017. <https://arma3.com/ihl>.
- Boureau, Thibaud. « Le droit international humanitaire doit-il être intégré aux jeux vidéo ». Carnet de bord humanitaire. 2017. <https://cdb-humanitaire.fr/droit-des-conflits-reels-ou-virtuels/>.
- Call of Duty Modern Warfare. « Une Campagne solo brute et sans concessions ». Site officiel du jeu. 2020. <https://www.callofduty.com/fr/modernwarfare/campaign>.
- Canadian Red Cross. « It may just be a game to you but, it means the world to us ». Canadian Red Cross. <https://www.redcross.ca/about-us/about-the-canadian-red-cross/red-cross-emblem/it-may-just-be-a-game-to-you-but-it-means-the-world-to-us>.
- CICR. « Jeux vidéos et droit de la guerre ». CICR. 2013. <https://www.icrc.org/fr/doc/resources/documents/film/2013/09-28-ihl-video-games.htm>.
- CICR. « Let's get real ». ICRC Inspired. 2019. <https://blogs.icrc.org/inspired/2019/04/29/half-bohemia-interactive-s-net-revenue-laws-war-dlc-2017-donated-icrc/>.
- CICR. « New video game contest promotes respect for health-care personnel and facilities ». ICRC. 2014. <https://www.icrc.org/en/doc/resources/documents/audiovisuals/video/2014/05-28-video-game-contest-health-care-in-danger.htm>.
- CICR. « Que dit le DIH au sujet du terrorisme ». CICR. 2015. <https://www.icrc.org/fr/document/que-dit-le-dih-au-sujet-du-terrorisme>.
- CICR. « Quelles règles de droit s'appliquent en cas d'occupation d'un territoire ». CICR. 2003. <https://www.icrc.org/fr/doc/resources/documents/misc/5lp8m7.htm>.

- Crecente, Brian. « It's Time for a War Game that Respects the Geneva Conventions ». Kotaku. 2011. <https://kotaku.com/red-cross-wont-go-after-you-for-playing-war-games-5866359>.
- Crecente, Brian. « Red Cross Won't Go After You For Playing War Games ». Kotaku. 2011. <https://kotaku.com/red-cross-wont-go-after-you-for-playing-war-games-5866359>.
- Croix-Rouge française, « Une aventure virtuelle pour découvrir en s'amusant le droit international humanitaire ! », 2022, <https://www.croix-rouge.fr/La-Croix-Rouge/Droit-International-Humanitaire/Diffuser-le-DIH/Une-aventure-virtuelle-pour-decouvrir-en-s-amusant-le-droit-international-humanitaire-!>.
- Croquet Pauline. « En une décennie, « Hunger Games » a bouleversé la littérature adolescente ». Le Monde. 2019. [https://www.lemonde.fr/pixels/article/2019/10/01/en-dix-ans-hunger-games-a-bouleverse-la-litterature-adolescente\\_6013776\\_4408996.html](https://www.lemonde.fr/pixels/article/2019/10/01/en-dix-ans-hunger-games-a-bouleverse-la-litterature-adolescente_6013776_4408996.html).
- Epic Games. « Fortnite: ICRC Life Run ». Epic Games. 2020. <https://www.epicgames.com/fortnite/en-US/creative/island-codes/icrc-life-run-1992-1013-9260>.
- Fortin, Tony. « Jeux vidéo et monde militaire, un couple inséparable ? ». Rue89. 2016. <https://www.nouvelobs.com/rue89/rue89-nos-vies-connectees/20120922.RUE2614/jeux-video-et-monde-militaire-un-couple-inseparable.html>.
- FranceInfo. « Attaques du 13 novembre à Paris ». <https://www.francetvinfo.fr/faits-divers/terrorisme/attaques-du-13-novembre-a-paris/>.
- Gentile, Douglas A. « Video games affect the brain – for better and worse ». Dana Foundation. 2009. <https://www.dana.org/article/video-games-affect-the-brain-for-better-and-worse/>.
- Hsu, Jeremy. « For the US military, video games get serious ». *Live Science*. 2010. <https://www.livescience.com/10022-military-video-games.html>.

- JeuxVidéo.com. « Call of Duty: Modern Warfare – la soluce complète de la campagne solo ». JeuxVidéo.com. <https://www.jeuxvideo.com/news/1140569/call-of-duty-modern-warfare-la-soluce-complete-de-la-campagne-solo.htm>.
- Johns, Joe. « Comment se déroule le mode Battle Royale – Call of Duty Warzone ». ActuGaming, 2020. <https://www.actugaming.net/astuce-mode-battle-royale-call-of-duty-warzone-312881/>.
- Messner, Steven. « How the Prison Architect developers broke the Geneva Conventions ». PC GAMER. 2017. <https://www.pcgamer.com/how-the-prison-architect-developers-broke-the-geneva-conventions/>.
- Ministère de la Défense nationale du Canada. « Les Forces armées canadiennes réussissent le RIMPAC2020 ». Gouvernement du Canada. 2020. <https://www.canada.ca/fr/ministere-defense-nationale/nouvelles/2020/09/les-forces-armees-canadiennes-reussissent-le-rimpac-2020.html>.
- Nigel Atkins. « Sandy Hook shooter Adam Lanza wore earplugs ». Mirror. 2013. <https://www.mirror.co.uk/news/world-news/sandy-hook-adamlanza-wore-1524092>.
- NPR. « Red Cross Wants Video Games To Get Real On War Crimes. All Tech Considered. 2013. <https://www.npr.org/sections/alltechconsidered/2013/10/12/232480753/red-cross-wants-video-games-to-get-real-on-war-crimes>.
- Parkin, Simon. « How Virtual Reality Is Helping Heal Soldiers With PTSD ». NBC Mach. 2017. <https://www.nbcnews.com/mach/innovation/how-virtual-reality-helping-heal-soldiers-ptsd-n733816>.
- Père, Olivier. « Battle Royale ». Les Inrockuptibles. 2000. <https://www.lesinrocks.com/cinema/battle-royale-33172-30-11-2000/>.
- Plunkett, Luke. « Video Games Aren't Allowed To Use The “Red Cross” Symbol For Health ». Kotaku. 2017. <https://kotaku.com/video-games-arent-allowed-to-use-the-red-cross-symbol-1791265328>.



- Portes, Thierry. « Benghazi : le récit de l'assaut anti-américain ». Le Figaro. 2012. <https://www.lefigaro.fr/international/2012/09/16/01003-20120916ARTFIG00216-benghazile-recit-de-l-assaut-antiamericain.php>.
- Radić, Vedran. « The Highest-Selling Call Of Duty Games, Ranked (& How Much They Sold) ». GameRant. 2021. <https://gamerant.com/highest-selling-call-of-duty-games-ranked-by-amount-sold-world-at-war-modern-warfare-black-ops/>.
- Remo, Chris. « Interview: David Pratt of the Canadian Red Cross ». ShackNews. 2006. <https://www.shacknews.com/article/40734/interview-david-pratt-of-the>.
- RT France. « Joint Viking : l'exercice militaire norvégien le plus important depuis la fin de la Guerre froide ». RT France. 2015. <https://francais.rt.com/lemonde/971-joint-viking--lexercice-militaire>.
- Serrurier, Jules. « Nouveaux détails révélés sur les caractéristiques et la longueur de la campagne de Modern Warfare ». Dexerto. 2019. <https://www.dexerto.fr/call-of-duty/nouveaux-detaills-reveles-caracteristiques-longueur-campagne-modern-warfare-688032/>.
- Sigmund, Eric C. « Learning the Rules of War from Video Games ». Intercross: The ICRC in the US & Canada. 2014. <https://intercrossblog.icrc.org/blog/learning-the-rules-of-war-from-video-games>.
- Singer, Peter W. « Meet the Sims... and Shoot Them ». Foreign Policy. 2010. <https://foreignpolicy.com/2010/02/11/meet-the-sims-and-shoot-them/>.
- Sky News. « Terror in the UK: Timeline of Attacks ». 2020. <https://news.sky.com/story/terror-in-the-uk-timeline-of-attacks-11833061>.
- Stenhouse, Henry. « Why No Russian was the most controversial video game level ever ». All Gamers. 2016. <http://opshead.com/article/619/why-no-russian-is-the-most-controversial-video-game-level-ever>.
- Swedish Media Council. « Summary of Violent Computer Games and Aggression – An Overview of the Research 2000–2011 ». Swedish Media Council. Stockholm.

2012. [https://www.isfe.eu/wp-content/uploads/2012/01/literature\\_review\\_violent\\_games\\_-\\_summary.pdf](https://www.isfe.eu/wp-content/uploads/2012/01/literature_review_violent_games_-_summary.pdf).

The White Helmets. « Support Syria's heroes », <https://www.whitehelmets.org/en/>.

« Subjecting Video Games to IHL: Big Waste of Time or Biggest Waste of Time Ever »  
(billet de blogue anonyme en ligne). *Denver Journal of International Law & Policy*.

2011. <https://djilp.org/subjecting-video-games-to-ihl-a-big-waste-of-time-or-the-biggest-waste-of-time-ever/>.

WePC. « Video Game Industry Statistics, Trends and Data in 2022 ». 2022.  
<https://www.wepc.com/news/video-game-statistics/>.

## Annexe 1 : Résumé du Scénario de *Call of Duty: Modern Warfare*

La première séquence du jeu (**mission 1**) introduit les aventures d'un agent de la CIA (Alex), qui est mandaté de récupérer une cargaison d'armes chimiques à destination de l'Uzbekistan. Une première mission secrète conduit l'équipe d'Alex en Russie, où les agents doivent opérer sans se faire repérer par peur de commettre un *casus belli*<sup>220</sup> qui engagerait les États-Unis et la Russie dans un conflit armé international. Alors qu'Alex est sur le point d'accomplir la mission, les armes chimiques sont volées *in extremis* par une organisation terroriste non identifiée qui blesse les membres du commando américain avant de s'enfuir. En réaction à cet échec, une gestionnaire de la CIA (Kate Laswell) demande au responsable (Capitaine John Price) des forces spéciales britanniques (SAS) d'aider à récupérer les armes chimiques pour désamorcer la situation avec la Russie.

À peine une journée plus tard (**mission 2**), des représentants d'Al-Qatala, un groupe terroriste traqué depuis quelque temps par le SAS, attaquent Piccadilly Circus à Londres. Le joueur incarne alors un sergent du SAS (Kyle Garrick) qui aide les forces de police locale afin d'arrêter la menace terroriste. Le joueur est rejoint du Capitaine Price pour éliminer complètement la menace terroriste composée de dizaines d'individus armés, transformant le cœur de Londres en un véritable champ de bataille.

Au même moment, afin de traquer les armes chimiques, la CIA envoie Alex en Uzbekistan pour rencontrer la cheffe d'une milice rebelle indépendantiste (Farah Karim) et son frère (Hadir Karim) qui lutte depuis plusieurs années contre les forces russes stationnées dans le pays (**mission 3**). La CIA offre son aide au groupe rebelle pour s'attaquer aux forces dirigées par le général russe (Roman Barkov) qui occupe depuis plusieurs années l'Uzbekistan et agit comme un brutal chef de guerre. En échange de cette aide, la milice Uzike accepte de soutenir la CIA pour traquer les forces d'Al-Qatala, que l'on apprend menée par un chef militaire sans pitié et assez vocal dans son intention de bafouer le droit international (Le Loup). Lors d'une mission d'infiltration, le joueur déguisé en civil est

---

<sup>220</sup> Un acte qui constitue une déclaration de guerre au sens du droit international public. Voir, Charte des Nations-Unies (1945), Chapitre 7.

invité à cacher ses armes pour aider à réaliser plusieurs attaques à la bombe et exécuter des soldats russes. Le joueur a le choix d'être subtil (par exemple via des attaques au couteau de lancer) ou non (en tirant ouvertement sur les soldats russes).

Hadir invite ensuite Alex (et par procuration la CIA), à soutenir une attaque directe contre une base militaire du Général Barkov (**mission 4**). Le joueur est donc amené à réaliser la première séquence de confrontation armée directe avec un objectif militaire clair. Armés de cocktails Molotov (armes incendiaires), de drones explosifs et du soutien d'un hélicoptère d'attaque, Alex et la milice urzique réussissent à détruire la base et éliminer tous les adversaires.

En parallèle, l'équipe d'intervention du SAS lance une attaque contre la maison d'un leader d'Al Qatala à Londres (**mission 5**). Le joueur est alors invité à « nettoyer » une maison en faisant attention de n'engager que les terroristes armés et à ne pas blesser les civils (par exemple les femmes et enfants des terroristes). Le capitaine Price et le sergent Garrick découvrent sur place des informations qui permettent de retracer le chef d'Al Qatala, qui se cache dans un hôpital en Urzikstan.

Alex et un groupe d'intervention se dirigent alors vers l'hôpital en question accompagné d'un véhicule blindé américain, sans l'appui de la milice urzique pour cette intervention (**mission 6**). Le groupe intervient dans quelques maisons abritant des « terroristes » avant de pénétrer l'hôpital. Sur place, plusieurs civils sont réfugiés ou utilisés comme boucliers humains par Al Qatala. Le Loup se trouve dans une pièce et est prêt, en direct devant une caméra, à trancher la gorge d'un soldat américain. Les Américains interrompent la scène et parviennent à capturer le Loup puis à l'évacuer vers l'ambassade américaine.

L'ambassade fait par la suite l'objet de manifestations importantes par les partisans d'Al Qatala (**mission 7**). Le capitaine Price et le sergent Garrick se dirigent en hélicoptère vers l'ambassade américaine en Urzikstan pour récupérer le Loup lorsque leur véhicule est abattu. Les deux hommes du SAS survivent alors que les terroristes, menés par le numéro 2 d'Al Qatala (Le Boucher), prennent d'assaut l'ambassade et commencent à tuer le

personnel civil<sup>221</sup>. Les Britanniques réussissent à rejoindre les soldats américains et le Loup dans une pièce sécurisée de l'ambassade, où l'on apprend que le Royaume-Uni a déjà soutenu l'action d'Al Qatala en Urzikstan. On apprend également que Le Loup n'a pas volé les armes chimiques. Pour quitter l'ambassade, le groupe doit obtenir les codes d'accès de l'ambassadeur, froidement assassiné dans son bureau par Al Qatala. Le joueur doit alors guider l'assistante de l'ambassadeur pour qu'elle puisse amener ces codes d'accès. Le groupe réussit finalement à s'échapper et à se réfugier dans la résidence sécurisée de l'ambassadeur située dans un quartier civil fortement peuplé. Al Qatala lance alors plusieurs vagues d'attaques contre la résidence, et la mission se transforme en combat urbain nocturne. Le joueur doit aussi distinguer les passages d'ennemis des passages de civils et éliminer tous les attaquants, aidé de frappes aériennes. La longue mission se termine lorsque les hommes du Boucher réussissent à libérer le Loup.

Alex rejoint alors Farah et Hadir de la milice urzique dans un village en ruine pour tendre une embuscade au Loup (**mission 8**). On apprend que le village est situé sur une route qui fut bombardée par les Russes pour massacrer les civils en fuite lors de l'invasion originale de l'Urzikstan. Le joueur se fait offrir un fusil de précision par Hadir afin d'éliminer les troupes d'Al Qatala. La situation se complique lorsque les troupes russes interviennent pour s'attaquer aux rebelles et à Al Qatala. Pris au piège, Hadir envoie un camion rempli d'explosifs sur l'ennemi, qui contient en vérité les armes chimiques volées aux Russes. Le joueur doit alors trouver un masque à gaz pour survivre, alors que Farah constate avec effroi que c'est son frère qui est responsable du vol des armes chimiques.

Pour comprendre les motivations de Hadir, le jeu nous transporte en 1999, lors de l'invasion de l'Urzikstan par les forces russes (**mission 9**). Le joueur incarne alors la jeune Farah coincée dans les débris d'un bâtiment effondré à la suite d'un bombardement. Elle est sauvée par des secouristes, mais sa mère succombe sous les débris. Son père l'amène alors chez elle rejoindre son frère tandis que les Russes relâchent des armes

---

<sup>221</sup> La scène n'est pas sans rappeler les événements de l'attaque de l'ambassade américaine à Benghazi de 2012 (voir Thierry Portes, « Benghazi : le récit de l'assaut anti-américain », Le Figaro, 2012, <https://www.lefigaro.fr/international/2012/09/16/01003-20120916ARTFIG00216-benghazile-recit-de-l-assaut-antiamericain.php>).

chimiques sur la ville. En préparant leur fuite, la famille est attaquée par un soldat russe qui tue le père devant les enfants. Le joueur doit alors tuer le soldat russe et s'emparer de son masque à gaz pour s'enfuir. Ceci est suivi d'une séquence où Hadir et Farah doivent fuir la ville et éliminer deux soldats russes avant de se faire capturer par le général Barkov lui-même.

De retour en 2019, Farah désavoue son frère puisqu'il a osé utiliser des armes chimiques. On apprend qu'Hadir a maintenant rejoint le Loup, et qu'il avait par le passé approché le Boucher pour lui faire parvenir les armes chimiques volées par ses troupes en Russie. La situation force les Américains à s'impliquer pour éviter la capture prochaine d'Hadir par les Russes (**mission 10**). L'équipe du SAS intervient de nuit dans la résidence du Loup, où le joueur doit dans chaque pièce éliminer les combattants sans blesser les multiples civils. On récupère sur place des données, pour ensuite trouver un tunnel sous-terrain occupé par les hommes d'Al Qatala et Hadir. Après avoir traversé le tunnel et éliminé tous les hommes, le joueur découvre le Loup équipé d'une bombe et engagé dans un monologue extrémiste et anti-occidental devant une caméra. Farah tue ce dernier et le joueur désamorce la bombe.

Le jeu nous ramène alors en 2009, alors que Farah et Hadir sont détenus par les Russes (**mission 11**). Farah est torturée par le général Barkov pour tenter de lui faire révéler qu'elle est à la tête d'un groupe de rebelles à l'intérieur du centre de détention. Elle refuse de divulguer qu'elle utilise le pseudonyme de « commandant Karim » pour envoyer des messages à l'extérieur de la prison. Par suite de l'interrogatoire, Farah réussit à s'échapper de sa cellule et libère d'autres détenues afin de déclencher une insurrection. Les forces du SAS menées par un jeune lieutenant John Price (qui deviendra plus tard capitaine) interviennent alors pour soutenir l'insurrection, et le joueur comprend que le Royaume-Uni est impliqué depuis des années en Urzikstan. Ensemble, ils découvrent l'usine de production des armes chimiques et libèrent les détenus mâles, dont Hadir, qui étaient forcés d'y travailler, avant de s'enfuir. Le joueur comprend qu'il s'agit de la genèse d'un conflit encadré et financé par l'occident.

De retour en 2019, le Capitaine Price planifie une opération non autorisée mais facilitée par les hautes autorités de la CIA (**mission 12**). Il s'infiltré à Saint-Petersbourg avec une

petite équipe d'intervention afin d'éviter que les autorités ne lient les opérations d'Hadir et d'Al Qatala aux pays occidentaux. Le joueur retrace le Boucher et parvient à le capturer après une longue poursuite et des échanges de coups de feu avec les hommes d'Al Qatala. Le Boucher est interrogé puis torturé par l'équipe, et le joueur a le choix d'assister et de participer à la scène impliquant la femme et les enfants du Boucher. Ce dernier révèle l'emplacement des armes chimiques et d'Hadir avant d'être livré à la police russe vivant ou mort, selon l'envie du joueur.

Les autorités russes prennent possession des armes chimiques, et les agents du SAS se livrent à une discussion difficile sur les limites à l'utilisation de la force, le Capitaine Price estimant que tout est permis à la guerre. Le joueur se dirige vers la cache d'Hadir pour en faire la capture avant qu'il n'assassine le Général Barkov (**mission 13**). Le Capitaine Price et le Sergent Garrick interviennent ensuite dans un village russe où les forces d'Al Qatala torturent et interrogent des otages, et notamment la famille du général russe, afin de découvrir où se cache ce dernier. On trouve finalement Hadir, qui a découvert les plans de l'usine de production des armes chimiques, et qui nous demande de l'aider une dernière fois pour détruire l'installation. Les forces russes interviennent alors pour capturer le groupe qui réussit à s'enfuir au moyen d'un tunnel. Hadir est finalement menotté et remis aux forces américaines qui indiquent vouloir le transférer aux autorités russes pour éviter un conflit international. Le Capitaine Price mentionne son intention de garder les plans de l'usine pour « finir le boulot ».

L'équipe d'intervention se rend finalement en Géorgie, où se trouve l'usine du Général Barkov, accompagné de la milice Urzique avec pour intention de détruire l'installation (**mission 14**). L'intervention est non sanctionnée, mais soutenue par des frappes aériennes américaines et des véhicules blindés. Après des confrontations avec des soldats russes, le joueur pénètre dans l'usine pour y poser des explosifs, alors que les employés civils évacuent les lieux au milieu des altercations armées. Alex prend la décision de rester dans l'usine et de se sacrifier pour permettre la détonation. Alors que Barkov s'enfuit, Farah réussit à pénétrer dans son hélicoptère et à le tuer après un combat à main armée. Le groupe quitte les lieux après avoir fait exploser toutes les installations. Dans une dernière scène, on comprend que le Général Barkov est renié par la Russie. Le Capitaine Price demande à

ses supérieurs de créer une force d'intervention qui aurait « carte blanche » dans ses activités, laissant la porte ouverte au développement d'autres jeux de la licence.



## Annexe 2 : Tableau d'analyse des séquences du jeu

Au sujet de la colonne de droite « droit applicable ou commentaire particulier », nous utilisons le droit applicable en fonction de la qualification du conflit, en se limitant à une seule source et priorisant, lorsque possible, le droit conventionnel sur le droit coutumier. Par exemple, lorsque les États-Unis sont impliqués, nous n'utilisons pas les règles du Protocole additionnel I puisque les États-Unis ne sont pas parties. Les références complètes au droit ne sont faites qu'à la première mention d'un concept pour ne pas alourdir le document inutilement. Cependant, si les références s'avèrent être différentes à cause de la qualification du conflit, ou si les États sont parties à des instruments différents, une nouvelle explication est apportée. US est utilisé comme diminutif pour États-Unis, et UK pour Royaume-Uni.

# Mission du jeu / Belligérents	Élément noté	Catégorisation pour analyse	Droit applicable (si lié à un concept juridique) ou commentaire particulier
<b>Hors séquence</b>			
-	Le jeu présente un avertissement dès le menu principal selon lequel son contenu est destiné aux adultes et peut choquer.	Dilemmes moraux et difficultés de la guerre	
-	Le jeu n'offre jamais la possibilité pour le joueur ou un ennemi de se rendre et/ou d'être capturé.	Respect des règles et limites de ce qui est permis à la guerre	CAI ou CANI – Attaques contre une personne hors de combat – règle 47 de l'Étude du CICR sur le droit coutumier (« Il est interdit d'attaquer des personnes reconnues comme étant hors de combat. Est hors de combat toute personne : [...] c) qui exprime clairement son intention de se rendre ; à condition qu'elle s'abstienne de tout acte d'hostilité et ne tente pas de s'évader. »)
-	Le jeu intègre un système de notation des missions en fonction du nombre de civils tués.	Mention explicite du droit	
<b>1. Brouillard de Guerre</b>			
Al Qatala c. Tous	Le jeu débute sur une séquence où le Loup dit vouloir chasser les puissances étrangères du pays « Nous nous battons sans états d'âme, nous faisons la guerre sans aucune limite. »	Mention explicite du droit	CANI – Respect des règles - Article 3 commun des CG (« chacune des Parties au conflit sera tenue d'appliquer au moins les dispositions suivantes ».
US c. Russie	Dialogue au sujet de l'autorisation des interventions militaires (autorisation américaine d'attaquer un site russe) : 1 : « Trop tard Laswell, on y va. » 2 : « Ça, c'est ma décision. »	Chaine de commandement et règles d'engagement	CAI - Responsabilité du supérieur hiérarchique - Règle 153 de l'Étude du CICR sur le droit coutumier (« Les commandants et autres supérieurs hiérarchiques sont pénalement

# Mission du jeu / Belligérents	Élément noté	Catégorisation pour analyse	Droit applicable (si lié à un concept juridique) ou commentaire particulier
			responsables des crimes de guerre commis par leurs subordonnés »).
US c. Russie	Il est fait mention qu'on ne veut pas d'incident international – et donc interdiction pour le commando américain de tuer des soldats russes. Les Américains ont pris la peine de ne pas porter de signe distinctif des États-Unis sur leurs uniformes, mais ils portent des armes.	<i>Casus belli</i>	DI - Acte d'agression – Résolution 3314 de l'AG ONU (« L'emploi de la force armée contre la souveraineté, l'intégrité territoriale ou l'indépendance politique d'un autre État, ou de toute autre manière incompatible avec la Charte des Nations unies »).  Article 39 de la charte des Nations-Unies : seul le Conseil de sécurité peut « constate[r] l'existence d'un [...] acte d'agression ».
US c. Russie	Autorisation américaine d'attaquer les mercenaires : « Deux mercenaires, pas d'uniformes, attaquez-les ! »	Mention explicite d'une règle de droit	CAI : Mercenariat – Règle 108 de l'Étude du CICR sur le droit coutumier (« Les mercenaires, tels que définis dans le Protocole additionnel I, n'ont pas droit au statut de combattant ou de prisonnier de guerre »).
US c. Russie	Aucune présence militaire russe, le commandement américain confirme une frappe aérienne sur une installation de production de gaz sans avoir fait de vérifications approfondies de la présence de civils ou sur l'impact à long terme de la frappe.	1) <i>Casus belli</i> 2) Respect des règles et limites de ce qui est permis à la guerre	DI - Acte d'agression (voir ci-dessus)  CAI – Principe de précaution – Règle 22 de l'Étude du CICR sur le droit coutumier (« Les parties au conflit doivent prendre toutes les précautions pratiquement possibles pour protéger contre les effets des attaques la population civile et les biens de caractère civil soumis à leur autorité »).
US c. Russie	Un individu (impossible de dire si c'est un mercenaire ou un combattant) brûle après l'attaque aérienne et demande notre aide. L'équipe décide d'achever tous les blessés pour abrégier leurs souffrances.	Respect des règles et limites de ce qui est permis à la guerre	CAI : Mercenariat (voir ci-dessus)  Si combattant : CAI – Protection des blessés et malades – article 12 de la CG I (« Les membres des forces armées et les autres personnes mentionnées à l'article suivant, qui seront blessés ou malades, devront être respectés et protégés en toutes circonstances [et] [e]st strictement interdit [...] le fait de les achever »).
US c. Russie	Réalisation que certains soldats tués sont des « Spetsnaz » (soldats russes) et non des mercenaires. On veut quitter au plus vite.	1) <i>Casus belli</i> 2) Respect des règles et limites de ce qui est permis à la guerre	DI - Acte d'agression (voir ci-dessus)  CAI – statut de combattant – règle 3 de l'Étude du CICR sur le droit coutumier (« Tous les membres des forces armées d'une partie au conflit sont des combattants »)
Al Qatala c. US	Les terroristes qui nous embusquent réalisent qu'ils ont attaqué des Américains et pas des Russes, ils paniquent et s'en vont.	<i>Casus belli</i>	DI - Acte d'agression (voir ci-dessus)

# Mission du jeu / Belligérents	Élément noté	Catégorisation pour analyse	Droit applicable (si lié à un concept juridique) ou commentaire particulier
<b>2. Piccadilly</b>			
Al Qatala c. UK	<p>Au cœur de Londres, un véhicule fonce à pleine vitesse dans le trafic routier et explose, visant expressément des civils (aucun objectif militaire au cœur de Londres).</p> <p>Le jeu nous expose rapidement au chaos d'une scène de combat en plein milieu de Londres entre les terroristes armés et les militaires britanniques qui interviennent pour soutenir le travail policier.</p>	<p>1) <i>Casus belli</i></p> <p>2) Respect des règles et limites de ce qui est permis à la guerre</p>	<p>DI - Acte d'agression (voir ci-dessus)</p> <p>CAI – Principe de distinction – article 51 du PAI (« Ni la population civile en tant que telle ni les personnes civiles ne doivent être l'objet d'attaques. Sont interdits les actes ou menaces de violence dont le but principal est de répandre la terreur parmi la population civile. »)</p> <p>Aussi article 52 du PAI (« Les biens de caractère civil ne doivent être l'objet ni d'attaques ni de représailles »).</p> <p>Article 33 de la CG IV (« toute mesure d'intimidation ou de terrorisme, sont interdites »).</p>
Al Qatala c. UK	Le jeu fait mention explicite du fait qu'il faut éviter de tirer sur des civils pendant toute la mission	Mention explicite du droit	CAI – Principe de distinction (voir ci-dessus)
Al Qatala c. UK	Lors d'une intervention aux étages supérieurs d'un immeuble, un civil est trouvé équipé d'une veste explosive avec un compte à rebours. Le Capitaine Price décide de le pousser aux étages inférieurs pour éviter de nous tuer ainsi que d'autres civils.	Dilemme moraux et difficultés de la guerre	Aucune règle n'interdit de se protéger d'une telle situation, mais la séquence permet au joueur de comprendre les décisions difficiles que doivent parfois prendre les soldats.
Al Qatala c. UK	Le Capitaine Price dit : « On nous a envoyés au casse-pipe pour que personne ne pense qu'on est en guerre » - Mention au fait que les forces spéciales interviennent en secret.	<i>Casus belli</i>	DI - Acte d'agression (voir ci-dessus)
Al Qatala c. UK	Le Capitaine Price mentionne : « Pourquoi on a les mains liées ? Il faut nous laisser les combattre », en référence au fait qu'il a des règles d'engagement strictes.	Respect des règles et limites de ce qui est permis à la guerre	Remise en question du droit en général
Al Qatala c. UK	Le Capitaine Price dit : « On a aucune chance avec ces règles d'engagement... Dites-nous où, dites-nous quand, mais pas comment... ». Il questionne aussi le fait que les gouvernements avaient des renseignements utilisables pour prévenir l'attaque : « Vous aviez des informations utilisables ? On va vous aider ».	<p>1) Chaîne de commandement et règles d'engagement</p> <p>2) <i>Casus belli</i></p>	<p>Remise en question du droit en général</p> <p>DI – Acte d'agression (voir ci-dessus)</p> <p>DI – Guerre préventive – il est à noter qu'il n'existe pas de base juridique généralement acceptée en droit pour justifier une attaque préventive. Seule est permise la réponse directe à une agression (voir Acte d'agression).</p>

# Mission du jeu / Belligérents	Élément noté	Catégorisation pour analyse	Droit applicable (si lié à un concept juridique) ou commentaire particulier
<b>3. Infiltration</b>			
Forces rebelles de Karim (soutenu par US) c. Russes	Au sujet de l'occupation russe, Alex indique qu'il va aider la résistance à se débarrasser des troupes. Il enfle des vêtements civils et accompagne un représentant de la milice Urzique pour assassiner des soldats russes, cachant ses armes. Il tue plusieurs soldats par derrière tout au long de la mission et fait exploser des véhicules russes.	Respect des règles et limites de ce qui est permis à la guerre	CAI – Perfidie – règle 65 de l'Étude du CICR sur le droit coutumier (« Il est interdit de tuer, blesser ou capturer un adversaire en recourant à la perfidie. »  Selon cette même règle, la perfidie consiste à « simuler le statut de personne civile, parce que les civils qui ne participent pas directement aux hostilités doivent être respectés et ne peuvent faire l'objet d'attaques ».)
Forces rebelles de Karim (soutenu par US) c. Russes	Lors de la séquence, on peut apercevoir un civil se faire tabasser par les forces russes. Si le joueur approche de trop près, c'est lui qui se fait tuer par les Russes. Les russes mentionnent agir ainsi pour « sanctionner les actions des résistants »	Respect des règles et limites de ce qui est permis à la guerre.	CAI – Principe de distinction (voir ci-dessus)  CAI – Représailles contre des personnes protégées – article 33 de la CG IV (« Aucune personne protégée ne peut être punie pour une infraction qu'elle n'a pas commise personnellement. Les peines collectives, de même que toute mesure d'intimidation ou de terrorisme, sont interdites. [...] Les mesures de représailles à l'égard des personnes protégées et de leurs biens sont interdites. »
Forces rebelles de Karim (soutenu par US) c. Russes	Le joueur voit les Russes séparer les femmes et enfants dans un véhicule, alors que les hommes sont forcés à travailler.	Respect des règles et limites de ce qui est permis à la guerre	CAI – Travail forcé – article 40 CG IV (« Les personnes protégées ne peuvent être astreintes au travail que dans la même mesure que les ressortissants de la Partie au conflit sur le territoire de laquelle elles se trouvent. [...] Si les personnes protégées sont de nationalité ennemie, elles ne pourront être astreintes qu'aux travaux qui sont normalement nécessaires pour assurer l'alimentation, le logement, l'habillement, le transport et la santé d'êtres humains et qui ne sont pas en relation directe avec la conduite des opérations militaires.
Forces rebelles de Karim (soutenu par US) c. Russes	Le joueur entend des femmes crier et des bruits de tirs en arrière-plan. Les soldats mentionnent qu'ils utilisent les femmes pour « se servir ».	Respect des règles et limites de ce qui est permis à la guerre	CAI – Principe de distinction (voir ci-dessus)  CAI – Atteinte à l'intégrité physique et à la dignité – article 3 commun CG (« sont et demeurent prohibés, en tout temps et en tout lieu, à l'égard des [personnes qui ne participent pas directement aux hostilités] : a) les atteintes portées à la vie et à l'intégrité corporelle, notamment

# Mission du jeu / Belligérents	Élément noté	Catégorisation pour analyse	Droit applicable (si lié à un concept juridique) ou commentaire particulier
			<p>le meurtre sous toutes ses formes, les mutilations, les traitements cruels, tortures et supplices ; [...] c) les atteintes à la dignité des personnes, notamment les traitements humiliants et dégradants ».)</p> <p>CAI – Viol – règle 93 de l'Étude du CICR sur le droit coutumier (« Le viol et les autres formes de violence sexuelle sont interdits. »)</p>
Forces rebelles de Karim (soutenu par US) c. Russes	Les soldats russes utilisent comme excuse le fait que les civils puissent en vérité être des résistants/terroristes incognito pour justifier leurs actions commises sans égard au droit.	Respect des règles et limites de ce qui est permis à la guerre	<p>CAI – Principe de distinction (voir ci-dessus)</p> <p>CAI – Perte de protection contre les attaques – règle 6 de l'Étude du CICR sur le droit coutumier (« Les personnes civiles sont protégées contre les attaques, sauf si elles participent directement aux hostilités et pendant la durée de cette participation. »)</p>
Forces rebelles de Karim (soutenu par US) c. Russes	Le joueur est constamment exposé à la vision de centaines de morts gisants au sol (que l'on peut assumer civils du fait de leur habillement).	Dilemmes moraux et difficultés de la guerre	-
Forces rebelles de Karim (soutenu par US) c. Russes	Le joueur entend des messages russes de propagande génocidaire qui suggèrent « d'éradiquer la vermine ». Le message parle aussi d'exécutions extrajudiciaires, « éliminer les agitateurs sans procès », et d'autres phrases similaires.	Respect des règles générales de droit international	<p>DI – Incitation au génocide – article II de la Convention pour la prévention et la répression du crime de génocide (« sont punis les actes suivants : [...] c) L'incitation directe et publique à commettre le génocide »)</p>
Forces rebelles de Karim (soutenu par US) c. Russes	Le joueur voit une exécution publique alors que des hommes sont pendus. Les soldats disent aux civils qu'ils sont pendus parce qu'ils sont accusés d'être terroristes. Les civils sont invités à dénoncer tous ceux qui pourraient être soupçonnés d'être des terroristes.	Respect des règles et limites de ce qui est permis à la guerre	<p>1) Si civils :</p> <p>CAI – Exécutions sans jugement – article 3 commun CG (« sont et demeurent prohibés, en tout temps et en tout lieu, à l'égard des personnes [qui ne participent pas directement aux hostilités] : [...] d) les condamnations prononcées et les exécutions effectuées sans un jugement préalable, rendu par un tribunal régulièrement constitué, assorti des garanties judiciaires reconnues comme indispensables par les peuples civilisés.</p> <p>2) Si combattants « terroristes » :</p> <p>CAI – Perte de protection contre les attaques (voir ci-dessus)</p>

# Mission du jeu / Belligérents	Élément noté	Catégorisation pour analyse	Droit applicable (si lié à un concept juridique) ou commentaire particulier
			3) Si combattants prisonniers : CAI – Traitement humain des prisonniers de guerre – article 13 CG III (« Les prisonniers de guerre doivent être traités en tout temps avec humanité. Tout acte ou omission illicite de la part de la Puissance détentrice entraînant la mort ou mettant gravement en danger la santé d'un prisonnier de guerre en son pouvoir est interdit et sera considéré comme une grave infraction à la présente Convention. »)
Forces rebelles de Karim (soutenu par US) c. Russes	Notre personnage réagit à l'exécution publique en disant : « C'est un crime de guerre [...] qu'est-ce qu'on peut faire ?. Un autre personnage du jeu nous répond qu'on doit plutôt se concentrer sur notre mission et qu'on ne peut rien faire sinon « arrêter le général russe pour mettre fin à cette cruauté ».	Mention explicite du droit	CAI – Traitement humain des prisonniers de guerre (voir ci-dessus) CAI – Sanctions pénales – article 129 de la CG III (« Les Hautes Parties contractantes s'engagent à prendre toute mesure législative nécessaire pour fixer les sanctions pénales adéquates à appliquer aux personnes ayant commis, ou donné l'ordre de commettre, l'une ou l'autre des infractions graves à la présente Convention ».
Forces rebelles de Karim (soutenu par US) c. Russes	Le général Barkov mentionne qu'il a sa disposition de la main-d'œuvre à volonté, impliquant le travail forcé des habitants.	Respect des règles et limites de ce qui est permis à la guerre	CAI – Travail forcé (voir ci-dessus)
Forces rebelles de Karim (soutenu par US) c. Russes	Le joueur voit une ambulance arriver à un certain moment, et un autre personnage du jeu indique ordonne : « Ne tire pas ».	Mention explicite du droit	CAI – Protection des transports sanitaires – article 35 de la CG I (« Les transports de blessés et malades ou de matériel sanitaire seront respectés et protégés au même titre que les formations sanitaires mobiles. »)
<b>4. Guerre par procuration</b>			
Forces rebelles de Karim c. Russes (soutenu par US)	Le joueur peut utiliser des « cocktails Molotovs »	Respect des règles et limites de ce qui est permis à la guerre	CAI – Emploi d'armes incendiaires contre des combattants – règle 85 de l'Étude du CICR pour le droit coutumier (« Il est interdit d'employer à des fins antipersonnel des armes incendiaires, sauf s'il n'est pas pratiquement possible d'employer une arme moins nuisible pour mettre une personne hors de combat. »)
Forces rebelles de Karim c. Russes (soutenu par US)	Le joueur peut utiliser des drones équipés d'explosifs pour faire exploser des hélicoptères de combat en s'écrasant sur ces derniers.	Dilemmes moraux et difficultés de la guerre	Aucune règle n'interdit l'utilisation de drone, mais le joueur contrôle le drone dans une séquence de jeu extrêmement rapide. Le joueur peut imaginer la



# Mission du jeu / Belligérents	Élément noté	Catégorisation pour analyse	Droit applicable (si lié à un concept juridique) ou commentaire particulier
			difficulté de distinguer un combattant d'un civil dans un tel contexte.
Forces rebelles de Karim c. Russes (soutenu par US)	Si le joueur tire sur un allié, le jeu cesse et indique que « le tir allié n'est pas toléré ».	1) Chaîne de commandement et règles d'engagement 2) Dilemmes moraux et difficultés de la guerre	Respect général des règles d'engagements. Ce genre de séquence permet également de montrer le type d'événements déplorables qui peuvent se produire à la guerre.
Forces rebelles de Karim c. Russes (soutenu par US)	Il est possible pour le joueur de tirer sur les ennemis qui battent en retraite à la fin de la mission sans interruption du jeu (cela est vrai tout au long de la campagne, sans aucune mention à cet effet.)	Respect des règles et limites de ce qui est permis à la guerre	CAI – Attaques contre personne hors de combat (voir ci-dessus).
<b>5. Grand nettoyage</b>			
Al Qatala c. UK	Lors de l'intervention dans la maison, si le joueur tue un civil, le jeu cesse et indique « Les pertes civiles sont intolérables » ou « Les enfants ne sont pas des combattants ».	Mention explicite du droit	CAI – Principe de distinction (voir ci-dessus) CAI – Participation des enfants aux hostilités – article 77 du PA I (« Les Parties au conflit prendront toutes les mesures possibles dans la pratique pour que les enfants de moins de quinze ans ne participent pas directement aux hostilités, notamment en s'abstenant de les recruter dans leurs forces armées. »)
Al Qatala c. UK	Le joueur doit prendre la décision de tuer une femme qui le supplie de ne pas la tuer, mais qui se précipite dans une autre pièce pour s'emparer d'un détonateur d'explosifs. Le personnage demande « on a pris la bonne décision chef ? », ce à quoi le Capitaine Price répond « et pas qu'on peut, elle allait utiliser le détonateur ».	1) Dilemmes moraux et difficultés de la guerre 2) Respect des règles et limites de ce qui est permis à la guerre	CAI – Perte de protection contre les attaques – article 51 du PA I (« 3. Les personnes civiles jouissent de la protection accordée par la présente Section, sauf si elles participent directement aux hostilités et pendant la durée de cette participation. »)
Al Qatala c. UK	Les combattants d'Al Qatala prennent une femme comme bouclier humain pour se protéger des tirs britanniques. Le joueur doit éliminer le combattant sans toucher la femme.	1) Dilemmes moraux et difficultés de la guerre 2) Respect des règles et limites de ce qui est permis à la guerre	CAI – Boucliers humains – article 51 du PA I (« 7. [...] Les Parties au conflit ne doivent pas diriger les mouvements de la population civile ou des personnes civiles pour tenter de mettre des objectifs militaires à l'abri des attaques ou de couvrir des opérations militaires. »)
<b>6. Partie de chasse</b>			

# Mission du jeu / Belligérents	Élément noté	Catégorisation pour analyse	Droit applicable (si lié à un concept juridique) ou commentaire particulier
Al Qatala c. US	Le joueur doit attaquer un hôpital dans lequel les troupes d'Al Qatala et Le Loup ont établi un camp.	Respect des règles et limites de ce qui est permis à la guerre	CAI – Protection des établissements sanitaires – article 18 de la CG IV (« Les hôpitaux civils organisés pour donner des soins aux blessés, aux malades, aux infirmes et aux femmes en couches ne pourront, en aucune circonstance, être l'objet d'attaques »)  Et article 19 de la CG IV : (« La protection due aux hôpitaux civils ne pourra cesser que s'il en est fait usage pour commettre, en dehors des devoirs humanitaires, des actes nuisibles à l'ennemi. [...] Ne sera pas considéré comme acte nuisible le fait que des militaires blessés ou malades sont traités dans ces hôpitaux [...] »)
Al Qatala c. US	Durant cette mission, Al Qatala se sert de civils comme boucliers humains à plusieurs reprises.	Respect des règles et limites de ce qui est permis à la guerre	CAI – Boucliers humains – article 28 de la CG IV (« Aucune personne protégée ne pourra être utilisée pour mettre, par sa présence, certains points ou certaines régions à l'abri des opérations militaires. »)
Al Qatala c. US	Les protagonistes font référence à l'utilisation par Al Qatala de l'arme chimique (le gaz) qu'ils ont volé comme étant quelque chose de « mal ».	Mention explicite du droit	DI – Utilisation d'armes chimiques – article 1 de la Convention sur l'Interdiction des armes chimiques (« Chaque Etat partie à la présente Convention s'engage à ne jamais, en aucune circonstance : [...] a) Mettre au point, fabriquer, acquérir d'une autre manière, stocker ou conserver d'armes chimiques, ou transférer, directement ou indirectement, d'armes chimiques à qui que ce soit ; (b) Employer d'armes chimiques ».)
Al Qatala c. US	Il n'y a aucune possibilité pour les soldats blessés et étendus sur leurs lits d'hôpital de se rendre. Ils prennent systématiquement les armes contre le joueur, qui achève ainsi tout le monde.	Respect des règles et limites de ce qui est permis à la guerre	CAI - Attaques contre personne hors de combat – règle 47 de l'Étude du CICR sur le droit coutumier (« Il est interdit d'attaquer des personnes reconnues comme étant hors de combat. Est hors de combat toute personne : [...] b) qui est sans défense du fait qu'elle a perdu connaissance, ou du fait de naufrage, de blessures ou de maladie »).
Al Qatala c. US	La mission en général présente un environnement urbain chaotique ou il est pratiquement impossible de distinguer les ennemis des civils. Le joueur peut facilement tirer sur tout ce qui bouge dans les rues. Lorsqu'il entre dans	1) Dilemmes moraux et difficultés de la guerre 2) Respect des règles et limites de	Le jeu présente bien l'environnement chaotique auquel un soldat est confronté dans les environnements urbains.  CAI – Principe de distinction (voir ci-dessus)



# Mission du jeu / Belligérents	Élément noté	Catégorisation pour analyse	Droit applicable (si lié à un concept juridique) ou commentaire particulier
	l'hôpital, le jeu fait perdre le joueur automatiquement s'il tire sur un civil par accident et indique « Les pertes civiles sont intolérables ».	ce qui est permis à la guerre	
<b>7. Ambassade</b>			-
Al Qatala c. US	Alors que le joueur refuse de coopérer avec les assaillants de l'ambassade pour ouvrir la porte et leur remettre Le Loup, ils tuent une femme et un enfant devant nous pour montrer jusqu'où ils sont prêts à se rendre.	Respect des règles et limites de ce qui est permis à la guerre	CAI – Homicide contre des civils – article 147 de la CG IV : (« Les infractions graves visées à l'article précédent sont celles qui comportent l'un ou l'autre des actes suivants, s'ils sont commis contre des personnes ou des biens protégés par la Convention : l'homicide intentionnel [et] [...] la prise d'otages »).
Al Qatala c. US	Le joueur se retrouve face à plusieurs situations tendues où ce sont en fait des civils qui traversent le champ de bataille et le joueur est invité à ne pas les tuer.	Respect des règles et limites de ce qui est permis à la guerre	CAI – Principe de distinction (voir ci-dessus)
Al Qatala c. US	Le joueur peut demander des frappes aériennes sur des zones qu'il choisit en plein centre-ville, sans aucune information préalable.	Respect des règles et limites de ce qui est permis à la guerre	CAI – Principe de précaution (voir ci-dessus)
<b>8. Route de la mort</b>			-
Au début : Al Qatala c. Forces rebelles de Karim (aidée des US).	On mentionne au début de la mission que les Russes ont massacré tous les civils sur la « route de la mort », une route par laquelle les gens ont tenté de s'enfuir lors de l'invasion.	1) Scandale 2) Respect des règles et limites de ce qui est permis à la guerre	Le titre de cette mission a créé un scandale puisque c'est également le nom associé à un bombardement occidental des forces irakiennes battant en retraite lors de la Première guerre du golfe, ce qui peut paraître comme une réécriture de l'histoire « russophobe » <sup>222</sup> .  CAI – Principe de distinction (voir ci-dessus)
Forces rebelles de Karim (soutenu par US) c. Russes	À la toute fin de la mission, Hadir Karim utilise le gaz contre les Russes, même si l'on s'y oppose. Le joueur dit alors rapidement de mettre un masque à gaz pour survivre. Peu de temps après, Farah mentionne : « On n'aurait pas dû faire ça comme ça ! »	Mention explicite du droit	DI – Utilisation d'armes chimiques (voir ci-dessus)
<b>9. Ville Natale</b>			-

<sup>222</sup> *Idem* note 201.

# Mission du jeu / Belligérents	Élément noté	Catégorisation pour analyse	Droit applicable (si lié à un concept juridique) ou commentaire particulier
Invasion de l'Urzikstan par la Russie	La mission débute sur une scène forte où le joueur est enseveli sous les décombres, avant d'être rescapé par des sauveteurs qui rappellent les casques blancs syriens <sup>223</sup> .	Dilemmes moraux et difficultés de la guerre	Le jeu montre la dure réalité des bombardements pour les civils en contexte urbains.
Invasion de l'Urzikstan par la Russie	Les Russes utilisent des armes chimiques sur la population au moment où les protagonistes se réfugient dans une maison.	Respect des règles et limites de ce qui est permis à la guerre	DI – Utilisation d'armes chimiques (voir ci-dessus)
Invasion de l'Urzikstan par la Russie	Les soldats russes mentionnent qu'ils vont tuer tout le monde, et pénètrent chez les gens pour massacrer les civils.	Respect des règles et limites de ce qui est permis à la guerre	DI – Incitation au génocide – voir plus haut.
Invasion de l'Urzikstan par la Russie	Un soldat russe pénètre dans notre maison et assassine notre père, avant d'être tué par les jeunes Farah et Karim.	Respect des règles et limites de ce qui est permis à la guerre	CAI – Homicide contre des civils (voir ci-dessus)
Invasion de l'Urzikstan par la Russie	L'ambiance générale de la mission est particulière puisque le joueur joue des enfants. Les enfants terminent d'ailleurs la mission en assassinant deux soldats russes pour s'enfuir.	Dilemmes moraux et difficultés de la guerre	Cette mission du jeu présente la guerre comme quelque chose de froid et dégoûtant, on ne retrouve pas les mêmes notions « d'héroïsme » ou de « grandiose » que dans les autres séquences.
<b>10. La tanière du Loup</b>			-
Forces rebelles de Karim (soutenu par US) c. Russes	Farah Karim mentionne le fait que son frère ne « respecte pas les règles ». Elle désavoue son frère puisqu'il a utilisé des armes chimiques.	Mention explicite du droit	DI – Utilisation d'armes chimiques (voir ci-dessus)
Forces rebelles de Karim (soutenu par US) c. Russes	La situation force les Américains à intervenir rapidement pour éviter la capture prochaine d'Hadir par les Russes (qui pourrait révéler être soutenu par les forces occidentales).	Respect des règles et limites de ce qui est permis à la guerre	DI - Acte d'agression (voir ci-dessus)
Al Qatala c. US	Le joueur intervient dans une résidence qui appartient au Loup et chaque pièce présente un dilemme. On y trouve des civils qui prennent les armes et d'autres qui tentent de se protéger sans être armés. Le joueur est encouragé à ne pas blesser les civils.	Respect des règles et limites de ce qui est permis à la guerre	CAI – Principe de distinction (voir ci-dessus)

<sup>223</sup> *Idem* note 203.

# Mission du jeu / Belligérents	Élément noté	Catégorisation pour analyse	Droit applicable (si lié à un concept juridique) ou commentaire particulier
Al Qatala c. US	Le Loup est retrouvé équipé d'une veste explosive, prêt à se faire exploser. Farah l'exécute pour que le joueur puisse désarmer la bombe.	Dilemmes moraux et difficultés de la guerre	Il s'agit d'une décision difficile, autant un acte de légitime défense pour éviter de se faire tuer qu'une potentielle exécution (quoique devant l'extrémisme du Loup la négociation aurait sans doute été inutile).
<b>11. Captivité</b>			-
Invasion de l'Uzbekistan par la Russie	Farah et Hadir sont des enfants prisonniers de guerre auprès de la Puissance russe au début de la séquence.	Respect des règles et limites de ce qui est permis à la guerre	<p>Si l'on considère les enfants comme des civils, alors il s'agit d'un emprisonnement arbitraire.</p> <p>Si combattants illicites – aucune protection</p> <p>Si on considère qu'ils ont pris les armes spontanément pour combattre les troupes d'invasion sans avoir eu le temps de se constituer en forces armées régulières (article 4, al. 6 de CG III) - prisonniers de guerre :</p> <p>CAI – Protection des enfants - article 77 du PA I (« Si, dans des cas exceptionnels et malgré les dispositions du paragraphe 2, des enfants qui n'ont pas quinze ans révolus participent directement aux hostilités et tombent au pouvoir d'une Partie adverse, ils continueront à bénéficier de la protection spéciale accordée par le présent article, qu'ils soient ou non prisonniers de guerre.</p>
Invasion de l'Uzbekistan par la Russie	Farah est placée en isolement pendant 10 jours, et privée d'eau et de nourriture	Respect des règles et limites de ce qui est permis à la guerre	CAI – Alimentation des prisonniers – article 26 de la CG III (« La ration quotidienne de base sera suffisante en quantité, qualité et variété pour maintenir les prisonniers en bonne santé [...]. De l'eau potable en suffisance sera fournie aux prisonniers de guerre. »)
Invasion de l'Uzbekistan par la Russie	Farah est torturée par des décharges électriques (si le joueur s'approche trop du Général Barkov, il se fait électrocuter)	Respect des règles et limites de ce qui est permis à la guerre	<p>CAI – Torture – article 17 de la CG III (« Aucune torture physique ou morale ni aucune contrainte ne pourra être exercée sur les prisonniers de guerre pour obtenir d'eux des renseignements de quelque sorte que ce soit. Les prisonniers qui refuseront de répondre ne pourront être ni menacés, ni insultés, ni exposés à des désagréments ou désavantages de quelque nature que ce soit. »)</p> <p>(Aussi une infraction grave article 130)</p>

# Mission du jeu / Belligérents	Élément noté	Catégorisation pour analyse	Droit applicable (si lié à un concept juridique) ou commentaire particulier
Invasion de l'Urzikstan par la Russie	Farah est torturée par « simulacre de noyade » (on verse de l'eau sur un linge placé sur son visage jusqu'à l'évanouissement)	Respect des règles et limites de ce qui est permis à la guerre	CAI – Torture (voir ci-dessus)
Invasion de l'Urzikstan par la Russie	Farah est battue par les gardiens.	Respect des règles et limites de ce qui est permis à la guerre	CAI – Traitement humain – article 13 de la CG III (« Les prisonniers de guerre doivent être traités en tout temps avec humanité. [...] Les prisonniers de guerre doivent de même être protégés en tout temps, notamment contre tout acte de violence ou d'intimidation [...] ».)
Invasion de l'Urzikstan par la Russie	Le Général menace de tuer une autre prisonnière si le joueur ne confesse pas. Si le joueur refuse de parler, la prisonnière est exécutée devant nous.	Respect des règles et limites de ce qui est permis à la guerre	CAI – Torture (voir ci-dessus)
Invasion de l'Urzikstan par la Russie	Lors d'une attaque, le général ordonne de mettre tous les prisonniers dans un entrepôt et d'y mettre le feu.	Respect des règles et limites de ce qui est permis à la guerre	CAI – Traitement humain (voir ci-dessus)
Invasion de l'Urzikstan par la Russie	Les gardiens de la prison eux-mêmes discutent entre eux des conditions invivables des prisonniers de guerre.	Respect des règles et limites de ce qui est permis à la guerre	CAI – Traitement humain (voir ci-dessus)
<b>12. Vieux camarades</b>			-
Al Qatala c. UK (en Russie)	Le joueur réalise une intervention non sanctionnée par les forces occidentales à St Petersburg.	Chaine de commandement et règles d'engagement	Le jeu introduit la notion selon lequel un combattant (ici Capitaine John Price) pourrait agir comme bon lui semble sans sanctions de ses supérieurs.
Al Qatala c. UK (en Russie)	La mission se transforme rapidement en champ de bataille urbain, avec une intensité similaire à celle d'un conflit armé. Il faut à plusieurs reprises faire distinction entre les combattants et les civils (qui s'enfuient face aux scènes de chaos).	Respect des règles et limites de ce qui est permis à la guerre	CAI – Principe de distinction (voir ci-dessus)
Al Qatala c. UK (en Russie)	Le joueur capture « Le Boucher » qui est alors transporté dans un hangar pour y être torturé. On introduit des membres de sa famille dans la salle que l'on menace d'exécuter s'il ne parle pas.	Respect des règles et limites de ce qui est permis à la guerre	CAI – Torture (voir ci-dessus)
Al Qatala c. UK (en Russie)	Le joueur peut décider de refuser de participer à la scène de torture, mais s'il choisit d'y participer le Capitaine Price mentionne que l'on a fait le bon choix.	Dilemmes moraux et difficultés de la guerre	Le fait de participer ou non à un acte interdit par les CG. Mais surtout le fait de se sentir « récompensé » si l'on prend

# Mission du jeu / Belligérents	Élément noté	Catégorisation pour analyse	Droit applicable (si lié à un concept juridique) ou commentaire particulier
			la « mauvaise » décision en termes de droit.
Al Qatala c. UK (en Russie)	Le jeu ne permet pas au joueur de tirer sur la femme et le fils du Boucher lorsqu'une arme est pointée sur eux (le tir ne se fait pas)	Mention explicite du droit	Il s'agit ici plutôt d'une occasion manquée de punir le joueur s'il prend cette décision, ou d'indiquer pourquoi il est impossible de tirer (alors que dans d'autres missions cela est possible)
Al Qatala c. UK (en Russie)	Le joueur peut choisir d'exécuter le Boucher à la fin de la séquence de torture. Il n'y a aucun impact sur le scénario et aucune conséquence, peu importe la décision.	Respect des règles et limites de ce qui est permis à la guerre	CAI – Infraction grave (voir ci-dessus)
<b>13. Silence radio</b>			
Al Qatala c. UK	Le joueur débat avec le Capitaine Price sur l'acte de torture qui vient tout juste de se produire. Le Capitaine défend ce qu'il vient de faire en disant : « On se salit et le monde reste propre, c'est ça la mission. [...] La limite est où on veut qu'elle soit ».	1) Respect des règles et limites de ce qui est permis à la guerre 2) Dilemmes moraux et difficultés de la guerre	Le Capitaine Price, qui est perçu comme une figure importante et respectée de toute la série <i>Call of Duty</i> , incite le joueur à accepter qu'il n'y a pas de « règles claires » dans la guerre.
Al Qatala c. Russie	Le joueur intervient dans un village russe contrôlé par Al Qatala (Hadir), il voit plusieurs civils russes se faire torturer par les soldats d'Al Qatala pour soutirer de l'information sur la position du Général Barkov.	Respect des règles et limites de ce qui est permis à la guerre	CAI – Torture – article 32 de la CG IV (« Les Hautes Parties contractantes s'interdisent expressément toute mesure de nature à causer soit des souffrances physiques, soit l'extermination des personnes protégées en leur pouvoir. Cette interdiction vise non seulement le meurtre, la torture, les peines corporelles [...], mais également toutes autres brutalités [...]. »)
US c. Russie	Hadir est finalement capturé par le joueur, qui le remet à la CIA. Les autorités américaines décident de le remettre aux autorités russes pour laisser paraître qu'il n'était pas soutenu par les forces américaines (en niant le lien de rattachement, ils tentent de discréditer les actions qui auraient pu constituer des actes d'agression).	<i>Casus belli</i>	DI - Acte d'agression (voir ci-dessus)
<b>14. Silence radio</b>			
Forces rebelles de Karim c. Russes (soutenu par US & UK)	Lors de cette dernière mission, le Capitaine Price et son équipe décident d'aider les forces rebelles de Karim à détruire la station de production des armes	Chaîne de commandement et règles d'engagement	Le Capitaine Price, qui est perçu comme une figure importante et respectée de toute la série <i>Call of Duty</i> , incite le joueur à comprendre que les soldats peuvent agir comme ils veulent.

# Mission du jeu / Belligérents	Élément noté	Catégorisation pour analyse	Droit applicable (si lié à un concept juridique) ou commentaire particulier
	chimiques de Barkov. Il s'agit d'une opération non sanctionnée.		
Forces rebelles de Karim c. Russes (soutenu par US & UK)	Au final, les forces américaines offrent une couverture aérienne et un support de blindés dès le début de la mission. Le joueur peut directement sur le terrain choisir où envoyer les frappes aériennes (aucune limite)	Respect des règles et limites de ce qui est permis à la guerre	CAI – Principe de précaution (voir ci-dessus)
Forces rebelles de Karim c. Russes (soutenu par US & UK)	L'usine emploie plusieurs civils, qui tentent de s'enfuir au travers des combats.	Respect des règles et limites de ce qui est permis à la guerre	CAI – Principe de distinction (voir ci-dessus)
Forces rebelles de Karim c. Russes (soutenu par US & UK)	Notre personnage demande au tout début de la mission « Fini les règles hein capitaine ? ». Il répond : « plus aucune, commencez par ce sniper », en invitant à tuer ce dernier.	1) Chaîne de commandement et règles d'engagement 2) Respect des règles et limites de ce qui est permis à la guerre	Le Capitaine Price, qui est perçu comme une figure importante et respectée de toute la série <i>Call of Duty</i> , laisse sous-entendre que plus aucune règle ne s'applique et qu'il s'agit d'une bonne chose. Il permet par contre au joueur de comprendre qu'il était auparavant soumis à des règles.
Forces rebelles de Karim c. Russes (soutenu par US & UK)	Le joueur (Farah) tente d'assassiner le Général Barkov au couteau. Après une lutte remportée par celle-ci, elle l'enjoint de se rendre, mais celui-ci refuse. Elle l'élimine en le poussant hors d'un hélicoptère en vol.	Respect des règles et limites de ce qui est permis à la guerre	Farah offre la possibilité au général de se rendre avant de l'éliminer CAI – Principe de distinction (voir ci-dessus) – Il s'agit d'une cible licite.
Respect des règles et limites de ce qui est permis à la guerre	L'équipe fait finalement exploser l'usine de production des armes chimiques. Il s'agit d'un objectif militaire, mais des civils se trouvaient à l'intérieur.	Respect des règles et limites de ce qui est permis à la guerre	CAI – Principe de distinction (voir ci-dessus).
<b>Épilogue &amp; scène post crédit</b>			-
Invasion de l'Uzrikstan par la Russie & US c. Russie	La Russie renie le général Barkov pour se distancer de tous les actes qu'il a pu commettre et aussi éviter un conflit ouvert avec les États-Unis.	1) Respect des règles et limites de ce qui est permis à la guerre 2) <i>Casus Belli</i>	CAI – Responsabilité du supérieur hiérarchique - règle 153 de l'Étude du CICR sur le droit coutumier (« Les commandants et autres supérieurs hiérarchiques sont pénalement responsables des crimes de guerre commis par leurs subordonnés s'ils savaient, ou avaient des raisons de savoir, que ces subordonnés s'apprêtaient à commettre ou commettaient ces crimes et s'ils n'ont pas pris toutes les mesures nécessaires et raisonnables qui étaient en leur pouvoir pour en empêcher l'exécution ou, si ces crimes avaient déjà

# Mission du jeu / Belligérents	Élément noté	Catégorisation pour analyse	Droit applicable (si lié à un concept juridique) ou commentaire particulier
			été commis, pour punir les responsables. »
-	La supérieure de la CIA (Sheperds) mentionne qu'elle veut créer une force d'élite « Hors la loi » pour faire des missions à l'avenir, et donc pas constituées d'agents ou de militaires portant ouvertement les armes et un uniforme.	Respect des règles et limites de ce qui est permis à la guerre	CAI – Responsabilité du supérieur hiérarchique (voir ci-dessus)
-	Le Capitaine Price accepte de former cette équipe si on lui « donne carte blanche ».	Chaine de commandement et règles d'engagement	Cette discussion laisse croire que les Américains n'auraient plus d'obligation si les agents agissent de leur propre ressort.