

Au-delà de « Call of Duty » : pourquoi les joueurs de jeux vidéo ne feraient-ils pas face aux mêmes dilemmes que les soldats ?

Ben Clarke, Christian Rouffaer et François Sénéchaud*

Ben Clarke est professeur agrégé à l'université de Notre-Dame d'Australie et était conseiller auprès de l'Unité relations avec la société civile du Comité international de la Croix-Rouge (CICR).

Christian Rouffaer est conseiller auprès de l'Unité relations avec les forces armées, CICR.

François Sénéchaud est chef de la Division de l'intégration et de la promotion du droit, CICR.

Résumé

Les jeux vidéo donnent aux joueurs une fausse idée de ce que les soldats sont autorisés à faire durant une guerre. Ils peuvent aussi avoir un impact sur la façon dont les combattants se comportent dans les conflits armés actuels. Bien qu'ils offrent à des millions de joueurs un moyen extrêmement divertissant de s'évader de la réalité, certains jeux vidéo donnent l'impression que des actes interdits, tels que la torture ou les exécutions extrajudiciaires, sont normaux. Les auteurs soutiennent qu'une meilleure intégration du droit international humanitaire pourrait permettre de mieux faire connaître les règles de la guerre à des millions de

* Nous tenons à remercier Helen Durham, Alexandra Boivin, Neil Davidson, Ray Smith et Vincent Bernard pour leur précieuse contribution. Les opinions exprimées dans cet article sont celles des auteurs et ne reflètent pas nécessairement le point de vue du CICR. Tous les sites Internet indiqués en référence ont été consultés en 2012, sauf indication contraire.

La version originale en anglais de cet article est publiée sous le titre « Beyond the Call of Duty: why shouldn't video game players face the same dilemmas as real soldiers ? », dans *International Review of the Red Cross*, Vol. 94, N° 886, été 2012, pp. 711-737.

joueurs, y compris des recrues potentielles et des soldats déployés, offrant ainsi l'espoir que cette branche du droit soit mieux respectée sur les futurs champs de bataille.

Mots-clés : jeux vidéo, influence, comportement, effet nuisible, applicabilité, défis, messages, obligation, initiative, banalisation.

: : : : : :

Tandis que je scrute l'horizon à la recherche de cibles, une rivière de feu traverse le ciel nocturne et des lueurs dansantes illuminent la ville de rouge et de blanc. Je vois du phosphore blanc tout autour de nous. Ce truc tue tout ce qu'il touche. Nos obus de 155 mm, en alternance avec le phosphore blanc et les explosifs brisants, affaiblissent les positions ennemies avant l'attaque. Dans un instant, nous quitterons la sécurité de notre véhicule blindé pour initier le boulot sanglant des fantassins, fouillant les maisons et tuant les méchants. Nous devons avancer. Nous ne pouvons pas laisser les terroristes se replier et se regrouper. Nous avons établi une tête de pont dans la ville et nous devons exploiter ce succès en pénétrant le plus profondément possible en territoire ennemi. Nous avons pour instructions de nous emparer du quartier général ennemi, une grande maison au bout de la rue. Le succès de la campagne repose entièrement sur nos épaules.

Notre chef d'escouade se tourne vers nous, nous lance rapidement quelques ordres et se dirige vers l'entrée arrière. Je jette une grenade vers le bâtiment municipal. Quand elle explose, la fumée et les débris envahissent la rue. Nous tirons quelques salves de M 203 pour faire bonne mesure. L'explosion nous sert d'écran de fumée. Tandis que nous avançons, un membre de notre équipe est abattu par le tir d'un sniper provenant d'un bâtiment sur notre gauche. On dirait un hôtel. Je demande un drone. Presque immédiatement, il lâche sa charge meurtrière sur le bâtiment, ne laissant qu'un tas de décombres. Pas besoin de se préoccuper d'éventuels occupants ou dégâts collatéraux : toute la ville n'est habitée que par de dangereux terroristes sans foi ni loi et peut être détruite. Tout être humain que notre équipe rencontre constitue une cible. Les mines antipersonnel sont un bon moyen de sécuriser les rues et les bâtiments dont nous nous sommes emparés. Pendant quatre heures consécutives, nous entrons dans les maisons, tuant quiconque entre dans notre ligne de mire, et récupérons les plaques d'identité de nos victimes comme autant de trophées. Les ennemis blessés, en général, essaient de se défendre, et même si ce n'est pas le cas, ils reçoivent deux balles comme les autres. Après tout, la reddition n'est pas une option. Seuls les chefs ennemis sont capturés vivants : les morts ne peuvent pas donner de renseignements, même sous la torture. Chaque ennemi que j'abats d'un tir dans la tête à l'aide de mon fusil d'assaut M4 Busmaster – avec le silencieux que j'ai obtenu pour avoir tué 100 ennemis – me permettent de progresser plus vite dans le classement du jeu¹.

1 Récit fictif inspiré de l'expérience des auteurs et d'un récit de la bataille de Fallouja, dans David Bellavia, *Fallouja!*, Nimrod, Paris, 2009.

Les jeux vidéo² offrent aux joueurs la possibilité d'« utiliser » les armes les plus récentes contre des combattants ennemis sur des champs de bataille actuels. Mais malgré leur réalisme, tant au niveau des images que des sons, ces jeux présentent souvent des conflits armés auxquels ne s'appliquent aucune loi, où les actions sont sans conséquences. Ils envoient ainsi des messages négatifs aux joueurs au sujet de l'existence de normes humanitaires s'appliquant aux conflits armés réels et de la nécessité de les respecter. Pourquoi les joueurs ne peuvent-ils pas se procurer des jeux vidéo qui reflètent véritablement les dilemmes des combattants modernes? Les jeux vidéo peuvent-ils être utilisés pour produire une influence positive qui permettrait de renforcer la connaissance et le respect de la loi? Pourquoi les joueurs ne pourraient-ils pas être récompensés lorsqu'ils respectent les règles qui régissent l'usage de la force et le traitement réservé aux personnes tombées aux mains de l'ennemi et être sanctionnés en cas de violations de ces mêmes règles?

Avec des centaines de millions de joueurs actifs (« gamers ») dans le monde³, l'industrie du jeu vidéo est devenue un phénomène mondial qui transcende les différences sociales, culturelles et géographiques, ainsi que les classes d'âge et de revenu. Bien que la grande majorité des jeux vidéo ne montrent pas de situations de combat ni même d'ailleurs aucune forme de violence, ceux qui le font représentent un segment extrêmement lucratif, bien qu'étroit, du marché des jeux vidéo⁴. De Rio de Janeiro à Ramallah, des enfants et des adultes – y compris des soldats et des nouvelles recrues – sont captivés par cette forme de divertissement « militaire » appelé « *militainment* » (voir les chiffres cités dans le présent article)⁵.

Les liens entre les jeux vidéo et le droit international humanitaire (DIH) constituent un domaine de recherche relativement nouveau et fragmenté, cou-

- 2 Dans cet article, nous désignons par « jeux vidéo » des jeux de tir en vue subjective ayant pour cadre des situations de combat – notamment des champs de bataille actuels tels que l'Irak, l'Afghanistan, le Liban, la Somalie et le Levant – où les joueurs tirent sur des cibles ennemies. L'industrie du jeu électronique utilise le terme « jeux de tir en vue subjective » pour désigner ce type de jeux, mais comme cet article est destiné à un lectorat plus large, nous avons préféré utiliser le terme « jeux vidéo ».
- 3 D'après une société, Spil Games, ses jeux en ligne compteraient 130 millions d'utilisateurs actifs mensuels. Elle estime qu'en 2010, 510 millions de personnes jouaient en ligne (*Spil Games, 2010 State of Gaming Report*). Selon une estimation, ce secteur a généré au moins 70 milliards de dollars américains en 2011. Voir IDATE, *World Video Games Market Data & Forecasts 2011-2015*, 17 janvier 2012.
- 4 Au moment de la publication de cet article, les jeux vidéo les plus populaires étaient : *Call of Duty: Black Ops II*, *Madden NFL 12*, *Halo 4*, *Assassin's Creed 3*, *Just Dance 4*, *NBA 2K13*, *Borderlands 2*, *Call of Duty: Modern Warfare 3*, *Lego Batman 2: DC Super Heroes* et *FIFA 12*. Vous trouverez les chiffres actuels des ventes pour les différentes plateformes (jeux) sous « 10 best selling videogames in 2012 », dans *Market Watch*, 10 janvier 2013, disponible sur : <http://www.marketwatch.com/story/10-best-selling-videogames-in-2012-2013-01-10> (dernière consultation janvier 2013).
- 5 Le « *militainment* » a été décrit comme une « guerre adaptée à un usage récréatif » et un « divertissement à thème militaire célébrant le département de la défense (américaine) ». Voir Roger Stahl, *Militainment, Inc. – War, Media and Popular Culture*, Routledge, New York, 2009, p. 6; vous pouvez également visionner le documentaire « *Militainment, Inc. militarism and pop culture* » sur : http://watchdocumentary.org/watch/militainment-inc-e2-80-93-militarism-and-pop-culture-video_7baee6f62.html.

vrant divers points de vue. Il existe peu de documentation à ce sujet centrée sur le DIH. En conséquence, cet article est en grande partie prospectif. Il a pour but de mettre en évidence l'impact potentiel de ces jeux sur la perception qu'ont les joueurs du cadre normatif qui régit l'usage de la force. Nous nous concentrons sur les jeux de tir en vue subjective qui ont pour cadre des situations de combat, c'est-à-dire les jeux où les joueurs tirent sur des cibles ennemies sur des champs de bataille actuels, comme l'Irak, l'Afghanistan, le Liban, la Somalie et d'autres contextes du Levant⁶. Comme cet article ne traite pas de la question de la représentation de la violence en soi, il ne prend pas en compte les jeux vidéo dont les scénarios sont plus fictifs, comme le médiéval-fantastique ou les guerres futuristes se déroulant dans l'espace. Dans la première section, nous décrivons l'influence potentielle des jeux vidéo sur la perception qu'ont les joueurs des règles applicables sur les champs de bataille réels. La deuxième section étudie l'applicabilité du DIH et du droit international des droits de l'homme aux situations contemporaines représentées dans les jeux vidéo. Dans la troisième section, nous tournons notre attention vers les défis que constituent pour les normes humanitaires les jeux qui sont vendus comme une expérience « réelle » du combat, mais représentent en fait des champs de bataille où ne règne pour ainsi dire aucune loi. Dans la dernière section, nous présentons l'initiative lancée par le Comité international de la Croix-Rouge (CICR) conjointement avec diverses Sociétés nationales, et visant à collaborer avec l'industrie du jeu vidéo afin de l'encourager à introduire des innovations permettant de mieux intégrer le DIH et le droit international des droits de l'homme dans ces jeux. Nous relevons que, par le biais de cette initiative, les jeux vidéo – avec leur large portée et leur capacité de transmettre des connaissances et des compétences – peuvent devenir d'importants outils de promotion des normes humanitaires⁷.

Influence des jeux vidéo

Les jeux vidéo et les comportements violents

Dire que la technologie influe sur les méthodes de guerre est un truisme. À notre sens, la technologie a également un impact sur la façon dont nous imaginons la guerre. Depuis toujours, l'image de la guerre a été façonnée par des chansons, des récits, des pièces de théâtre et des films héroïques et épiques. Aujourd'hui, des millions de personnes ont un accès direct à des films et des

6 Il existe différentes plateformes de jeux vidéo, les plus courantes étant les ordinateurs et les consoles. Dans cet article, le terme « jeux vidéo » désigne les deux.

7 Cela vaut également pour les programmes de simulation de l'armée qui représentent des champs de bataille contemporains. Les forces armées les utilisent de plus en plus pour illustrer les lois des conflits armés à l'intention du personnel militaire. Étant donné leur fonction pédagogique, ces simulateurs sont plus susceptibles d'intégrer le DIH que les jeux vidéo commerciaux, mais leur public est beaucoup plus restreint. C'est pourquoi cet article se concentre principalement sur les jeux vidéo commerciaux.



Figure 1: Il s'agit ici d'une photo réelle prise durant les combats à Fallouja. © Anja Niedringhaus / Keystone.



Figure 2: Dans *Arma II*, les joueurs combattent dans des environnements réalistes. Cette scène, entre autres, ressemble fortement aux images filmées durant des opérations militaires réelles. © Bohemia Interactive

jeux vidéo de plus en plus réalistes, élaborés avec la contribution d'anciens militaires qui ont servi dans des conflits actuels⁸. Dans certains cas, la représentation des conflits armés dans les jeux vidéo est si réaliste qu'il est difficile de faire la distinction entre de réelles images de la guerre et le jeu (figures 1 et 2)⁹. Par rapport aux films, les jeux vidéo apportent une nouveauté sans précédent : les joueurs sont les participants actifs d'une simulation de guerre. Contrairement aux spectateurs passifs de médias conventionnels tels que les films, les joueurs décident eux-mêmes d'avoir ou non recours à la force. Du fait de cette évolution, 59 % des participants à un sondage du gouvernement australien ont déclaré que les jeux vidéo devraient être classifiés différemment des autres médias, précisément car le joueur est invité à participer aux actes de violence, et ne se contente plus de les regarder¹⁰.

Dans le cadre de cette même enquête, 63 % des personnes ont répondu qu'elles pensaient que les jeux vidéo violents incitent leurs utilisateurs à commettre des violences dans la vie réelle. Bien que cette impression largement répandue soit révélatrice, les recherches menées dans ce sens ne sont pas concluantes. La documentation scientifique est divisée au sujet de l'influence des jeux vidéo sur les comportements humains, en particulier lorsque la question est posée de la façon suivante : « La pratique des jeux vidéo peut-elle induire des comportements violents ?¹¹ ». Bien que rien ne permette de le prouver de manière décisive, l'intérêt des médias pour ces questions est régulière-

8 Le réalisme croissant des jeux vidéo ayant pour cadre des champs de bataille modernes a attiré l'attention sur la collaboration des milieux commerciaux et militaires, qui travaillent ensemble au développement de jeux. Voir par exemple : « Documentary - Official Call of Duty Black Ops 2 », disponible sur : http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=Gm5PZGb3OyQ.

9 Les caractéristiques d'un « jeu vidéo réaliste ayant pour cadre un conflit armé » sont floues et quelque peu subjectives. Certains jeux comprennent des armes réalistes et des environnements de combat, mais des caractéristiques irréalistes (par ex. les joueurs peuvent ressusciter).

10 Département du procureur général du gouvernement australien, *Community Attitudes To R18+ Classification Of Computer Games*, rapport, novembre 2010, disponible sur : www.ag.gov.au

11 Pour une illustration du débat scientifique voir : Anderson, *et al.*, qui affirment l'existence d'un lien causal entre les jeux violents et les comportements violents : Craig A. Anderson, Akiko Shibuya, Nobuko Ithori, 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 », dans *Psychological Bulletin*, Vol. 136, N° 2, pp. 151-173. Pour Ferguson, le lien n'est pas avéré et il faudrait s'intéresser à d'autres facteurs (par ex. la pauvreté et la violence domestique), voir Christopher J. Ferguson, « Media violence effects: confirmed truth or just another X-file? », dans *Journal of Forensic Psychology*, Vol. 9, N° 2, avril-juin 2009, pp. 103-126. C'est également la conclusion à laquelle arrive le rapport *Summary of violent computer games and aggression – an overview of the research 2000-2011*, Conseil suédois des médias, Stockholm, 2012, disponible sur : http://www.statensmedierad.se/upload/_pdf/Summery_Violent_Computer_Games.pdf, et la décision rendue dans l'affaire *Brown, Governor of California, et al. v. Entertainment Merchants Association et al.*, demande d'ordonnance de *certiorari* adressée à la Cour d'appel des États-Unis pour le neuvième circuit, N° 08-1448, affaire débattue le 2 novembre 2010. Dans la décision rendue le 27 juin 2011 (ci-après, « affaire Brown »), la Cour suprême des États-Unis a relevé, à la majorité, que : « Les études psychologiques visant à démontrer l'existence d'un lien entre l'exposition aux jeux vidéo violents et les effets négatifs sur les enfants ne prouvent pas que cette exposition pousse les mineurs à se comporter de manière agressive. Les effets prouvés sont minimes et ne peuvent pas être différenciés des effets produits par les autres médias... » [traduction CICR]. (J. Scalia, p. 13, qui a rendu l'opinion de la Cour, à laquelle Kennedy, Ginsburg, Sotomayor et Kagan, JJ., ont adhéré. Alito a exprimé un avis convergent auquel C. J. Roberts a adhéré. J. Thomas et J. Breyer ont exprimé des opinions divergentes.)

ment stimulé par des révélations établissant que des tueurs ont utilisé des jeux vidéo pour s'entraîner¹².

Quand il s'agit de définir l'impact psychologique d'un stimulus spécifique sur un individu, les scientifiques butent contre un certain nombre d'obstacles qui les empêchent de tirer des conclusions qui s'appliquent à une population dans son ensemble. Plusieurs facteurs entraînent des différences d'une personne à l'autre, notamment le patrimoine génétique, l'environnement social et le niveau de violence dans la société d'une personne en particulier. L'accès aux armes, la pauvreté et les violences familiales constitueraient aussi des facteurs essentiels dans la décision de recourir à la violence armée. De plus, la plupart des recherches scientifiques sur les causes des comportements violents sont menées dans des pays développés où la violence est plus limitée et sévèrement punie. Comme l'accès à Internet et aux jeux vidéo n'est plus réservé aux pays privilégiés¹³, des recherches scientifiques menées par exemple à Nairobi ou dans les favelas de Rio de Janeiro pourraient donner des résultats très différents des recherches actuelles, souvent conduites aux États-Unis¹⁴. Quoi qu'il en soit, si les chercheurs n'ont pas établi de lien de causalité entre les jeux violents et les comportements violents, ils n'ont pas non plus exclu tout lien.

Jeux vidéo, formation et acquisition de compétences

Il ne fait pratiquement aucun doute que les jeux vidéo constituent un moyen efficace de transmettre des connaissances et des compétences. Selon une récente étude francophone¹⁵, plus de 50 % des joueurs déclaraient jouer entre une et quatre heures par jour, et plus de 90 % avaient joué à des jeux comprenant des

12 Des événements tragiques, notamment les tueries commises par des hommes armés à Columbine, Virginia Tech et Sandy Hook ont accru l'inquiétude du public. Comme le tueur norvégien Anders Breivik, plusieurs tueurs américains jouaient régulièrement à *Call of Duty*. Les observations de la police au sujet des similitudes entre le mode opératoire du tireur de Sandy Hook, Adam Lanza, et les méthodes utilisées dans un jeu vidéo auquel il jouait souvent sont particulièrement révélatrices. Voir Dave Altimari et Jon Lender, « Sandy Hook shooter Adam Lanza wore earplugs », dans *Hartford Courant*, 6 janvier 2013, disponible sur : http://articles.courant.com/2013-01-06/news/hc-sandyhook-lanza-earplugs-20130106_1_police-cars-lauren-rousseau-newtown (dernière consultation le 10 janvier 2013).

13 En 2008, quelque 31,68 millions de personnes à travers le monde jouaient en ligne, dont environ 3 millions à des jeux de tir en vue subjective. Ces chiffres ne tiennent pas compte de celles qui jouaient hors ligne, sur PlayStation ou sur téléphone portable. Au Moyen-Orient en 2010, 64 millions jouaient en ligne ou sur PlayStation. En 2012, on estimait à 211,5 millions le nombre de *gamers* aux États-Unis. Voir « Mobile gamers now represent the largest gamer segment », dans *NPD*, 5 septembre 2012, disponible sur : https://www.npd.com/wps/portal/npd/us/news/press-releases/pr_120905/. En Turquie, en 2012, quelque 21,8 millions de personnes jouaient à des jeux vidéo sur ordinateur, sur téléphone portable ou sur console. Voir « Infographic 2012 », dans *NewZoo*, 21 juin 2012, disponible sur : <http://www.newzoo.com/infographics/infographic-turkey/>.

14 Rien qu'aux États-Unis, plus de 200 études ont été réalisées sur la violence dans les médias. Au cours des 80 dernières années, ces études sont progressivement passées du cinéma à la télévision, pour se concentrer aujourd'hui sur les jeux vidéo.

15 Gaël Humbert-Droz, « Les jeux vidéos et le droit international », 2012. Cette enquête a été publiée sur les forums suivants : jeuxvideo.com, FantabobShow, DpStream, BF-France (battlefield France). Elle n'est plus disponible en ligne (les auteurs en possèdent une copie).

scènes réalistes de violence armée. La répétition des actions est essentielle à l'acquisition d'automatismes. Connue des chefs militaires depuis l'Antiquité, cette technique, communément appelée « *drill* », est institutionnalisée dans la formation militaire. Lorsqu'ils jouent pendant des heures, répétant régulièrement les mêmes actions et scénarios, les utilisateurs de jeux vidéo se concentrent sur l'objectif à atteindre. Les méthodes qu'ils utilisent sont simplement un moyen d'atteindre leur but. Inévitablement, les joueurs tirent des enseignements de leurs propres actions, ainsi que des images qui apparaissent sur l'écran.

Lorsqu'ils se comportent comme prévu par le scénario du jeu vidéo, les joueurs sont récompensés symboliquement par un bonus, une médaille, des améliorations apportées à leur équipement ou leur arsenal, ou par le passage au niveau supérieur. Ces récompenses, associées aux hormones produites par le cerveau, font naître un sentiment de satisfaction et de plénitude vis-à-vis des actions effectuées et des compétences acquises¹⁶. Bien sûr, un joueur exposé régulièrement à des scènes de torture dans un jeu, qui doit éventuellement commettre lui-même des actes de torture¹⁷ (pour passer au niveau suivant) et qui est ensuite récompensé pour l'avoir fait, ne commettra pas nécessairement des actes de torture dans la réalité. Cependant, cette personne aura peut-être davantage tendance à considérer la torture comme un comportement acceptable. Une étude réalisée par la Croix-Rouge américaine, bien que ne mentionnant pas les jeux vidéo, fournit des indications importantes sur ce que les Américains pensent de certains actes souvent présents dans les jeux vidéo, notamment la torture¹⁸. Par exemple, 59 % des jeunes interrogés considéraient qu'il était acceptable de torturer des soldats ou des combattants ennemis capturés pour obtenir des renseignements militaires importants (contre 51 % des adultes). Seuls respectivement 45 % et 40 % ont répondu que cette conduite n'était acceptable en aucune circonstance.

Les forces armées sont conscientes de l'utilité des jeux vidéo et des environnements virtuels pour la formation et l'acquisition de compétences, ce qui les a amenées à collaborer avec le secteur commercial au développement de jeux. Cette collaboration entre l'industrie du jeu vidéo et les militaires n'est pas

16 Voir par exemple, Douglas A. Gentile, « Video games affect the brain – for better and worse », dans *The Dana Foundation*, 23 juillet 2009, disponible sur : <http://www.dana.org/news/cerebrum/detail.aspx?id=22800>.

17 On trouve par exemple, des scènes de torture dans *Call of Duty: World at War*. Voir « Call of Duty: Modern Warfare 2 », dans *Wikia*, disponible sur : http://callofduty.wikia.com/wiki/Call_of_Duty:_Modern_Warfare_2. Dans *Call of Duty: Black Ops*, le joueur doit participer à des actes de torture (son avatar doit frapper un détenu au visage, alors que des éclats de verre ont été introduits dans sa bouche). Dans *Call of Duty: Modern Warfare 3*, le supérieur du joueur torture un commandant somalien avant de lui tirer une balle dans la tête (figure 4). Bien que la présence d'actes de torture dans le scénario de ces jeux ne laisse certainement personne indifférent, leur raison d'être est peu claire.

18 Plus de deux jeunes sur cinq (41 %) pensent qu'il est parfois acceptable que l'ennemi torture des prisonniers américains capturés, contre seulement 30 % des adultes. Plus de la moitié des jeunes (56 %) et 29 % des adultes estiment qu'il est parfois acceptable de tuer des prisonniers ennemis en représailles si l'ennemi a tué des prisonniers américains. Brad A. Gutierrez, Sarah DeCristofaro et Michael Woods, « What Americans think of international humanitarian law », dans *Revue internationale de la Croix-Rouge*, Vol. 93, N° 884, décembre 2011, pp. 1009-1034.

nouvelle¹⁹ et ces interactions à double sens prennent différentes formes. Les concepteurs de jeux de guerre commerciaux conseillent les forces armées pour que les jeux qu'elles utilisent à des fins de recrutement soient plus divertissants, tandis que des militaires en service ou à la retraite améliorent le réalisme des scénarios et des scènes des jeux commerciaux²⁰. Par ailleurs, des images de conflits armés réels sont adaptées pour être utilisées tant dans les logiciels d'entraînement au combat que dans les jeux vidéo commerciaux. L'intérêt des militaires pour les jeux vidéo n'est pas difficile à comprendre. Selon une étude, le personnel militaire américain et les recrues potentielles jouent davantage aux jeux vidéo que le reste de la population²¹. Une étude de la marine américaine relative à l'efficacité des jeux éducatifs est arrivée à la conclusion que certains jeux pouvaient constituer un outil efficace pour former divers groupes de sujets à différentes tâches, dans des domaines tels que les mathématiques, les comportements, l'électronique et l'économie²². Des programmes de simulation sur ordinateur ont également été développés pour aider les vétérans à se réinsérer dans la société²³ et aider les victimes de traumatismes²⁴. L'outil de recrutement le plus efficace de l'armée américaine constitue un autre exemple d'utilisation des jeux vidéo à des fins d'influence : un jeu vidéo multi-joueurs²⁵. Dans *America's Army*, les joueurs mènent – avec d'autres internautes – des opérations militaires imaginaires, principalement dans des contextes urbains qui

- 19 Pour un bref historique de l'entreprise collective que forment les médias et les milieux militaires pour créer des situations de conflit virtuelles, voir : Robin Andersen et Marin Kurti, « From *America's Army* to *Call of Duty*: doing battle with the military entertainment complex », dans *Democratic Communiqué*, Vol. 23, N° 1, 2009, p. 45, disponible sur : <http://journals.fcla.edu/demcom/article/view/76373/74027>. Voir aussi Tony Fortin, « Jeux vidéo et monde militaire, un couple inséparable ? », dans *Rue89*, 22 septembre 2012, disponible sur : <http://www.rue89.com/2012/09/22/jeux-video-et-monde-militaire-un-couple-inseparable-235526>.
- 20 Par exemple, en 2002, la société Bohemia Interactive, qui a créé le jeu vidéo *Arma II*, a conçu un système de simulation de champ de bataille pour les forces armées américaines. *Virtual Battlespace (VBS) 1* et *2* sont maintenant utilisés par les forces armées, notamment le corps des marines des États-Unis (et plusieurs autres armes des forces armées américaines), les forces armées britanniques, australiennes, néo-zélandaises et canadiennes, ainsi que l'OTAN. Voir aussi, « US Army's new virtual simulation training system », dans *Defence Talk*, 30 mai 2011, disponible sur : <http://www.defencetalk.com/army-virtual-simulation-training-system-34543/>.
- 21 Des recherches menées par l'armée américaine suggèrent que 75 % du personnel masculin engagé dans l'armée américaine peut jouer à des jeux vidéo au moins une fois par semaine, contre 40 % de la population américaine dans son ensemble. B.W. Knerr, « Virtual media for military applications », Paper 21, *Current Issues in the Use of Virtual Simulations for Dismounted Soldier Training Data*, 2006. L'étude ne précise pas le type de jeu en question (par ex. jeu de tir à vue subjective ou jeu de rôle).
- 22 Robert T. Hayes, « The effectiveness of instructional games: a literature review and discussion », Naval Air Warfare Center Training Systems Division, Orlando, 2005, p. 6, disponible sur : <http://handle.dtic.mil/100.2/ADA441935>.
- 23 « US war woe: suicide kills more soldiers than combat », dans *RT*, 23 décembre 2011, disponible sur : <http://www.rt.com/news/us-soldiers-suicide-combat-487/>.
- 24 Voir Laurin Biron, « Virtual reality helps service members deal with PTSD », 11 juin 2012, disponible sur : <http://www.defensenews.com/article/20120611/TJ01/306110003/Virtual-Reality-Helps-Service-Members-Deal-PTSD>. Voir, en général, Jane McGonigal, *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*, Penguin Press, New York, 2011 (ce travail postdoctoral étudie comment utiliser le pouvoir des jeux pour résoudre des problèmes réels).
- 25 Les jeux multi-joueurs ont pour cadre un champ de bataille ouvert à tous. Des dizaines de personnes connectées à Internet luttent pour s'emparer du drapeau de l'ennemi ou éliminer les autres joueurs.

ressemblent aux conditions de combat en Irak et en Afghanistan. Selon des chercheurs du *Massachusetts Institute of Technology* (MIT), ce jeu en ligne gratuit serait un outil de recrutement plus efficace que toutes les autres formes de publicité de l'armée américaine réunies²⁶. En plus d'être un vecteur utile pour communiquer des informations d'un intérêt évident pour les recrues potentielles (par ex. équipement, salaires ou perspectives de carrière), ce jeu permet d'inculquer des valeurs militaires²⁷.

Les forces armées américaines ou occidentales ne sont pas les seules à recourir aux jeux vidéo pour produire une influence. *Under Siege (Tahta al-Hisar)*²⁸, un jeu vidéo développé et produit à Damas, en Syrie, déroge au scénario traditionnel selon lequel des soldats américains combattent dans des pays musulmans. Destiné aux jeunes Arabes, *Under Siege*, dont l'action se déroule pendant la deuxième Intifada, offre une perspective moyen-orientale de ce conflit. Les joueurs jouent le rôle d'un jeune Palestinien face à l'occupation israélienne. Le jeu vidéo du Hezbollah, *Special Forces 2 – Tale of the Truthful Pledge*, qui fait suite à *Special Force* (2003), adopte une approche semblable. La seconde édition représente le conflit armé entre Israël et le Hezbollah en s'appuyant sur des phases clés du conflit armé de 2006²⁹.

Une autre forme d'interaction, indirecte celle-là, entre l'armée et le monde des jeux vidéo concerne la nouvelle génération d'opérateurs d'aéronefs sans pilote télécommandés (drones), qui mettent à profit des années d'expérience des jeux vidéo pour remplir leur nouvelle fonction dans les opérations de combats³⁰. Cela a suscité un débat au sujet de l'effet de cette expérience sur leurs attitudes et leurs comportements. La question de savoir si les pilotes de drones ont une « mentalité Playstation » a généré un débat animé au sein des cercles militaires. Des officiers de haut rang ont exprimé leurs craintes que les jeux vidéo influent sur les perceptions relatives aux comportements acceptables en situation de guerre, notamment les perceptions des *gamers* expérimentés recrutés pour piloter à distance, loin du champ de bataille, des drones armés³¹. Cette question demande à être approfondie par des chercheurs indépendants des gouvernements et des forces armées.

Philip Alston, alors Rapporteur spécial des Nations Unies sur les exécutions extrajudiciaires, sommaires ou arbitraires, a formulé la question de la façon suivante :

26 Jeremy Hsu, « For the U.S. military, video games get serious », dans *Live Science*, 19 août 2010, disponible sur : <http://www.livescience.com/10022-military-video-games.html>.

27 Un exemple est la notion de héros : on trouve des biographies de « vrais héros » de l'armée américaine sur le site Internet de *America's Army* : http://manual.americasarmy.com/index.php/Real_Heroes.

28 Kim Ghattas, « Syria launches Arab war game », dans *BBC News*, 31 mai 2002, disponible sur : http://news.bbc.co.uk/2/hi/middle_east/2019677.stm.

29 Tom Perry, « Hezbollah brings Israel war to computer screen », dans *Reuters*, 16 août 2007, disponible sur : <http://www.reuters.com/article/2007/08/16/us-lebanon-hezbollah-game-idUSL1662429320070816>.

30 Peter W. Singer, « Meet the Sims... and shoot them », dans *Foreign Policy*, mars 2010, disponible sur : http://www.foreignpolicy.com/articles/2010/02/22/meet_the_sims_and_shoot_them.

31 Air Marshall Brian Burridge, « Post-modern warfighting with unmanned vehicle systems: esoteric chimera or essential capability? », dans *RUSI Journal*, Vol. 150, N° 5, octobre 2005, pp. 20-23.

«Les jeunes militaires qui ont grandi en jouant aux jeux vidéo tuent aujourd’hui de vrais êtres humains à distance, à l’aide de joysticks. Loin des conséquences que produisent leurs actes sur le plan humain, comment ces nouveaux combattants pourront-ils accorder de la valeur au droit à la vie ? Comment les commandants et les responsables politiques pourront-ils eux-mêmes résister face à la nature faussement aseptisée des attaques de drones ? Tuer sera-t-il une option plus attrayante que capturer ? Quels seront les standards applicables à la collecte de renseignements pour justifier la décision de tuer ? Le nombre acceptable de morts civiles ‘collatérales’ augmentera-t-il ?³² »

Les jeux vidéo et les facteurs influençant le comportement des combattants

Au sujet des jeux vidéo et de leur influence potentielle sur le comportement, il est instructif de comparer les mécanismes qui influent sur le comportement des combattants dans la vie réelle et les mécanismes présents dans les jeux vidéo. Sur la base de recherches empiriques et d’une étude de la littérature, le CICR a identifié plusieurs facteurs qui jouent un rôle crucial dans le conditionnement du comportement des combattants dans les conflits armés. Une étude a été menée en 2004³³ dans le but d’identifier les causes des violations du DIH. Elle se concentrait principalement sur des facteurs psychosociologiques universellement présents dans tout groupe de combattants armés participant à une guerre, tels que l’influence du groupe, l’insertion dans une structure hiérarchique et le désengagement moral³⁴. Il est intéressant (ou inquiétant) de relever que la plupart de ces facteurs sont aussi présents dans les jeux vidéo. Concernant le comportement des combattants, l’étude a révélé que :

«Les combattants sont soumis à des phénomènes de comportement de groupe qui entraînent la dépersonnalisation, la perte de l’indépendance et un fort conformisme. Cette réalité est favorable au processus de dilution de la responsabilité individuelle du combattant dans la responsabilité collective de son unité de combat. ... Les combattants sont également soumis à un processus de déplacement de leur responsabilité individuelle vers la responsabilité de leurs supérieurs hiérarchiques. Les violations du DIH peuvent découler des ordres donnés par cette autorité, mais elles semblent le plus souvent liées à l’absence d’ordres explicites de ne pas violer le droit ou à l’autorisation implicite d’adopter des comportements répréhensibles. ...

32 Philip Alston et Hina Shamsi, « A killer above the law », dans *The Guardian*, 2 août 2010, disponible sur : <http://www.guardian.co.uk/commentisfree/2010/feb/08/afghanistan-drones-defence-killing> [traduction CICR].

33 Daniel Muñoz-Rojas et Jean-Jacques Frésard, « Origines du comportement dans la guerre : comprendre et prévenir les violations du DIH », dans *Revue internationale de la Croix-Rouge*, Vol. 86, N° 853, mars 2004, pp. 169-188 (ci-après « l’étude »).

34 « Le désengagement moral est un processus complexe, et les actes malveillants sont toujours le produit d’interactions entre des influences personnelles, sociales et environnementales », *ibid.*, p. 177. « Non seulement le désengagement moral est graduel, mais il détermine aussi des comportements qui puisent dans les actions passées la force nécessaire pour justifier les actions futures. », *ibid.*, p. 180.

Les combattants qui ont participé aux hostilités et ont été soumis à des situations traumatiques et de violence ... sont, à court terme, amenés à perpétrer, eux aussi, des violations du DIH. ... Le fossé observé entre reconnaissance et application des normes est le résultat d'une série de mécanismes conduisant au désengagement moral du combattant et à la perpétration de violations du DIH. Le désengagement moral des combattants se fait principalement en ayant recours 1) aux justifications des violations³⁵ et 2) à la déshumanisation de l'ennemi »³⁶.

Plusieurs parallèles peuvent être établis entre les conclusions de cette étude et les jeux vidéo qui ont pour cadre des champs de bataille actuels. Sur les cinq causes de violations recensées dans l'étude, au moins quatre se retrouvent dans les jeux vidéo, à savoir le caractère criminogène qui fait partie de la nature de la guerre, la définition des buts de guerre, les raisons d'opportunité et les raisons psychosociologiques. Évidemment, les raisons liées à la personnalité des individus (la cinquième cause recensée des violations) ne peuvent pas être généralisées ici.

L'étude a identifié le « caractère criminogène »³⁷ comme une partie de la nature de la guerre. Dans les jeux vidéo, il découle de l'idée que les champs de bataille sont des lieux d'où les civils ou les combattants hors de combat sont absents. Par conséquent, les joueurs ont l'impression que l'ensemble du champ de bataille est un champ de tir à ciel ouvert, où aucune précaution n'est nécessaire. De l'avis des auteurs, en décidant de supprimer tout civil de leurs produits, les développeurs de jeux vidéo favorisent la même impression : tout être vivant est un ennemi et le tuer est la seule option ; il n'y a aucune limite à l'usage de la force. Cette impression est renforcée par l'exemple que donnent parfois d'autres personnages des jeux vidéo. Par exemple, lorsqu'un chef d'escouade dans un jeu commet des actes de torture ou des exécutions extrajudiciaires, les joueurs y voient le signe que ce type de comportement est implicitement autorisé³⁸.

35 Les combattants ont recours à différentes justifications, notamment en se considérant non comme des bourreaux, mais comme des victimes, en soutenant qu'au vu des circonstances, certains actes répréhensibles sont admissibles, voire nécessaires, en invoquant les violations commises par l'ennemi et en attribuant le blâme aux victimes elles-mêmes, ou en niant, en minimisant ou en ignorant les conséquences de leurs actes en ayant recours à des euphémismes pour désigner leurs opérations et les conséquences de ces opérations, *ibid.*, pp. 178-180.

36 *Ibid.*, pp. 174-177. « On nie l'humanité de l'autre en lui attribuant des traits de caractère, des intentions ... méprisables », parfois en l'assimilant à des insectes nuisibles ou à des virus qu'il faut éradiquer. « ... [N]on seulement le combattant aura moins de peine à s'en prendre à lui, mais il pourra même rationaliser ses comportements les plus extrêmes et se convaincre qu'ils sont justifiés et nécessaires », *ibid.*, pp. 179-180.

37 *Ibid.*, p. 169.

38 « Les hommes ordinaires se soumettent de leur plein gré à une autorité lorsqu'ils l'estiment légitime, et ils se considèrent alors comme les agents de cette autorité. ... Ce principe ... est encore renforcé lorsque l'on parle de combattants insérés dans une hiérarchie militaire, généralement plus contraignante qu'une autorité civile. ... Bien que, dans ces conditions, un individu commette des actes qui semblent contraires à sa conscience, on aurait tort d'en conclure que son sens moral a disparu : la vérité est qu'il a radicalement changé d'objectif. L'intéressé ne porte plus de jugement de valeur sur ses actions. Ce qui le préoccupe désormais, c'est de se montrer digne de ce que l'autorité attend de lui. », *ibid.*, pp. 174-175.

La « définition des buts de guerre » (ou « objectifs de campagne ») des jeux vidéo tend à justifier les résultats, quelles que soient les méthodes utilisées. Comme dans un conflit armé réel, les ennemis sont généralement diabolisés et déshumanisés, ce qui justifie leur meurtre. Le non-respect du droit par l'ennemi est également présenté comme une justification autorisant les joueurs à utiliser toutes les méthodes de guerre à leur disposition pour remplir leur mission.

Dans les conflits armés réels, de nombreux combattants violent les règles simplement parce que la guerre est l'expérience ultime et qu'ils ont la possibilité de le faire. Ces raisons d'opportunité se reflètent dans le plaisir de transgresser les règles, qui se trouve au cœur de nombreux types de jeux vidéo, et notamment nombre de ceux qui ont pour cadre des champs de bataille contemporains. Comme l'ont relevé certains développeurs de jeux vidéo, les joueurs ont tendance à abattre des civils simplement parce qu'ils en ont la possibilité. Pour les combattants comme pour les joueurs, le sentiment d'opportunité est renforcé par un sentiment d'impunité. Dans la plupart des jeux vidéo, les violations ne sont pas suivies de sanctions.

Enfin, comme dans les conflits armés réels, les raisons psychosociologiques telles que l'obéissance à l'autorité, l'influence du groupe et le désengagement moral sont toutes illustrées dans la liberté de décision restreinte dont dispose le joueur. Par exemple, dans un passage de *Call of Duty: Black Ops*, le joueur doit regarder son propre personnage introduire des éclats de verre dans la bouche d'un ennemi capturé et doit ensuite frapper le détenu au visage par le biais de l'ordinateur ou de la console. Sans autre alternative que d'obéir ou de quitter le jeu, le joueur doit justifier comme il le peut cet acte de torture afin de se distancer des faits et de poursuivre sa vie. Ce mécanisme n'est que trop connu de nombreux combattants participant à des conflits armés réels.

Applicabilité du DIH et du droit international des droits de l'homme aux jeux vidéo

Une multitude de normes juridiques s'appliquent aux jeux vidéo. Avant de s'intéresser au DIH, il est important de relever que les joueurs, les concepteurs de jeux et les distributeurs peuvent invoquer tout un éventail de protections applicables à leurs activités respectives, garanties par le droit international des droits de l'homme. Ces protections vont de la liberté d'expression³⁹ au droit à la

39 Selon l'article 19 du Pacte international relatif aux droits civils et politiques, entré en vigueur le 23 mars 1976 (adopté le 16 décembre 1966), « toute personne a droit à la liberté d'expression ; ce droit comprend la liberté de rechercher, de recevoir et de répandre des informations et des idées de toute espèce, sans considération de frontières, sous une forme orale, écrite, imprimée ou artistique, ou par tout autre moyen de son choix ». D'autres instruments internationaux et régionaux contiennent des dispositions semblables, notamment : l'article 19 de la Déclaration universelle des droits de l'homme, l'article 10 de la Convention européenne des droits de l'homme, l'article 9 de la Charte africaine des droits de l'homme et des peuples et l'article 13 de la Convention américaine relative aux droits de l'homme.

propriété⁴⁰, au droit à l'intimité et à la vie de famille⁴¹ et au droit de jouer⁴². La liberté d'expression, par exemple, a été invoquée avec succès à de nombreuses reprises devant les tribunaux américains pour faire valoir la légalité des jeux vidéo qui contiennent des scènes violentes, notamment la torture et l'exécution sommaire de captifs⁴³. Cependant, ce droit a des limites⁴⁴, que les législateurs de divers pays ont utilisées pour interdire des jeux qui contiennent des violences physiques extrêmes, des violences sexuelles ou d'autres types de contenus jugés offensants. Le fait que des dispositions spécifiques du droit international des droits de l'homme⁴⁵, du droit d'auteur et de la propriété intellectuelle⁴⁶ et du

40 Le droit à la propriété figure à l'article 17 de la Déclaration universelle des droits de l'homme; à l'article 1 du Protocole I de la Convention européenne des droits de l'homme; à l'article 21 de la Convention américaine relative aux droits de l'homme; et le plus explicitement à l'article 14 de la Charte africaine des droits de l'homme et des peuples.

41 L'article 17 du Pacte international relatif aux droits civils et politiques garantit le droit à la protection contre toute immixtion arbitraire de l'État concernant l'utilisation d'ordinateurs et d'Internet dans un cadre privé.

42 Les articles 1 et 31 de la Convention relative aux droits de l'enfant, entrée en vigueur le 2 septembre 1990 (adoptée le 20 novembre 1989).

43 Par exemple, les tentatives de persuader les tribunaux américains d'interdire ou d'imposer des restrictions aux jeux qui comportent des scènes violentes aboutissent rarement. Le facteur décisif est généralement de savoir si la liberté d'expression s'applique ou non aux jeux. Voir: *American Amusement Machine Association v. Kendrick*, CA7 2001, 244. F. 3d 572, 577 (les jeux vidéo sont protégés sur la base de la liberté d'expression: aucune raison impérieuse n'a été présentée pour la restriction demandée); *Benoit v. Nintendo of America, Inc.*, 2001, Cour de district des États-Unis pour le district de la Louisiane (même si la mort d'un enfant au cours d'une crise d'épilepsie a été provoquée par une exposition à la violence dans *Mortal Kombat*, les dialogues du jeu vidéo étaient protégés à moins de constituer une incitation à la violence, ce qui n'était pas le cas); *Video Software Dealers Association v. Schwarzenegger*, en 2009, la Cour d'appel des États-Unis pour le neuvième circuit a confirmé le verdict de 2005 de la Cour de district (la législation restreignant la vente de jeux vidéo violents aux mineurs était anticonstitutionnelle. Pour l'appel devant la Cour suprême, voir affaire *affaire Brown*, *op. cit.*, note 11); *Entertainment Software Association v. Granholm* 2005, Cour de district pour le district est du Michigan (jeu violent protégé en vertu de la liberté d'expression, preuves de dommages insuffisantes); et *Entertainment Software Association; Entertainment Merchants Association v. Minnesota*, 2008, Cour d'appel des États-Unis pour le huitième circuit (injonction accordée contre la loi interdisant la vente ou la location de jeux vidéo violents aux mineurs: la liberté d'expression et l'absence de preuve de dommages ont été décisives).

44 La liberté d'expression peut être soumise à des restrictions en vertu du droit national afin de protéger les droits et la réputation d'autrui, la sécurité nationale, l'ordre public, la santé publique ou la morale. Voir l'article 19(3), du Pacte international relatif aux droits civils et politiques.

45 En plus des traités mentionnés ci-dessus, les autres instruments applicables aux jeux vidéo incluent: la Convention contre la torture et autres peines ou traitements cruels, inhumains ou dégradants, entrée en vigueur le 26 juin 1987 (adoptée le 10 décembre 1984), le Protocole facultatif à la Convention relative aux droits de l'enfant concernant l'implication d'enfants dans les conflits armés, entrée en vigueur le 12 février 2002 (adoptée le 25 mai 2000. L'inclusion de ce protocole parmi les instruments de DIH ou de droit international des droits de l'homme est controversée); et la Convention sur l'élimination de toutes les formes de discrimination à l'égard des femmes, entrée en vigueur le 3 septembre 1981 (adoptée le 18 décembre 1979).

46 À l'exception des jeux que leurs créateurs mettent gratuitement à disposition, les logiciels de jeux vidéo sont généralement protégés par des droits d'auteur, des traités internationaux sur le droit d'auteur ou d'autres sujets, et le droit de la propriété intellectuelle. Les accords internationaux sur le droit d'auteur comprennent: la Convention de Berne pour la protection des œuvres littéraires et artistiques de 1886; la Convention universelle sur le droit d'auteur de 1952; le Traité de l'OMPI sur le droit d'auteur de 1996; et l'Accord de l'Organisation mondiale du commerce sur les aspects des droits de propriété intellectuelle qui touchent au commerce (ADPIC) de 1994.

droit national soient les principales sources de droit applicables à la conception, à la vente et à l'utilisation de jeux vidéo⁴⁷ ne prête pas à controverse et n'est pas l'objet du présent article. Un point plus pertinent pour le sujet traité ici est la question de l'applicabilité, aux champs de bataille virtuels créés par l'industrie du « *militainment* », des règles relatives à l'usage de la force et au traitement des personnes aux mains de l'ennemi contenues dans le DIH et le droit international des droits de l'homme.

Il va sans dire que les jeux vidéo appartiennent au domaine de l'imaginaire. Ils n'impliquent pas une participation à un conflit armé réel. C'est également le cas des technologies de simulation de combat utilisées à des fins d'entraînement militaire. Néanmoins, deux questions demandent réponses. Premièrement, les règles du DIH et du droit international des droits de l'homme s'appliquent-elles aux situations décrites dans les jeux vidéo ? Et, deuxièmement, les États ont-ils une obligation particulière de garantir que le contenu des jeux vidéo soit conforme aux règles relatives à l'usage de la force et au traitement des personnes tombées aux mains de l'ennemi ?

Toute opération sur un champ de bataille est menée dans un cadre juridique structuré par le droit international (DIH et droit des droits de l'homme) et la législation nationale. Bien que les jeux vidéo ne soient que virtuels, nous arguons ici que, par souci de réalisme, les règles de DIH et des droits de l'homme relatives à l'usage de la force devraient être appliquées aux scènes des jeux vidéo qui se déroulent sur des champs de bataille réalistes (de la même manière que les lois de la physique y sont appliquées). D'ailleurs, les jeux vidéo ne sont pas le seul contexte où ce cadre juridique peut influencer une situation, même hors du cadre d'un conflit armé. Un autre exemple important est la formation et la planification militaires. À chaque fois que les commandants militaires forment leur personnel, ou planifient des opérations avec leurs états-majors, ils doivent tenir compte du droit applicable. Il n'est certainement pas attendu d'eux d'attendre que l'opération soit en cours pour tenir compte de la loi.

L'applicabilité du DIH ou des droits de l'homme (ou des deux) à la situation représentée dans un jeu vidéo, dépend de la qualification du scénario comme conflit armé, ou non. Chaque jeu doit être examiné séparément. Comme le DIH ne s'applique que durant les conflits armés, il n'est pas pertinent si la situation présentée dans un jeu correspond à des tensions internes, telles que des émeutes ou des manifestations, n'atteignant pas le seuil d'intensité requis pour un conflit armé. Dans ces situations, le régime pour l'application des lois⁴⁸, qui relève du droit inter-

47 Le droit national peut s'appliquer à diverses activités associées aux jeux vidéo. La législation nationale relative au droit d'auteur, à la propriété et à la vie privée, ainsi que le droit pénal (par ex. les infractions liées à l'incitation à la haine raciale, à la fourniture de soutien à une organisation terroriste, etc.) peuvent régir la création, la distribution et l'utilisation des jeux vidéo. Pour les infractions « conseillées » par le biais d'un jeu vidéo, voir *R. c. Hamilton*, Cour suprême du Canada, 29 juillet 2005, 2 R.C.S. 432, 2005 CSC 47.

48 Le régime d'application de la loi (droit international des droits de l'homme) est l'ensemble des règles qui régissent l'usage de la force par les autorités de l'État pour maintenir ou rétablir la sécurité, la loi et l'ordre publics.

national des droits de l'homme, établit les règles applicables à l'usage de la force, aux armes à feu, aux arrestations, à la détention, aux fouilles et aux saisies durant les opérations de police⁴⁹. Par exemple, le droit international des droits de l'homme prévoit que les armes à feu ne peuvent pas être utilisées contre une personne, à moins que celle-ci ne représente une menace imminente pour la vie et qu'il n'y ait pas d'alternative⁵⁰. Lorsque la situation décrite atteint l'intensité d'un conflit armé, le DIH et le droit international des droits de l'homme s'appliquent tous les deux. Le DIH contient les règles que les combattants doivent suivre lorsqu'ils planifient et mènent des opérations militaires (par ex. règles ou principes de distinction, de proportionnalité et de précaution). Le régime s'appliquant à la conduite des hostilités, qui relève du DIH⁵¹, permet de tuer des cibles légitimes⁵². Lorsque le scénario d'un jeu vidéo ne permet pas de déterminer clairement si la situation atteint l'intensité d'un conflit armé⁵³ – et donc si le DIH s'applique – le droit international des droits de l'homme reste applicable, notamment le régime d'application des lois

49 Ces règles figurent dans des traités (par ex. Pacte international relatif aux droits civils et politiques; Convention internationale sur l'élimination de toutes les formes de discrimination raciale; Convention relative aux droits de l'enfant) et des instruments non contraignants (par ex. Ensemble de règles minima pour le traitement des détenus; Code de conduite pour les responsables de l'application des lois; Déclaration des principes fondamentaux de justice relatifs aux victimes de la criminalité et aux victimes d'abus de pouvoir; Ensemble de principes pour la protection de toutes les personnes soumises à une forme quelconque de détention ou d'emprisonnement; Principes fondamentaux relatifs au traitement des détenus; Principes de base sur le recours à la force et l'utilisation des armes à feu par les responsables de l'application des lois; Déclaration sur l'élimination de la violence à l'égard des femmes).

50 Principes de base sur le recours à la force et l'utilisation des armes à feu par les responsables de l'application des lois, adoptés par le huitième Congrès des Nations Unies pour la prévention du crime et la justice pénale, La Havane, Cuba, du 27 août au 7 septembre 1990, en particulier les dispositions 5, 9 et 10.

51 Frida Castillo relève que « pour déterminer quel DIH s'applique dans une situation donnée, il est nécessaire de vérifier quels instruments ont été ratifiés par l'État en question. Alors que les Conventions de Genève de 1949 ont été universellement ratifiées, ce n'est pas le cas d'autres traités de DIH, notamment le Protocole additionnel aux Conventions de Genève du 12 août 1949 relatif à la protection des victimes des conflits armés non internationaux du 8 juin 1977 (PA II). Là aussi, il est donc nécessaire de vérifier si les États parties au conflit ont ratifié les instruments applicables. Les règles considérées comme coutumières, par contre, s'appliquent à tous les États. » [traduction CICR]. Rapport de Frida Castillo, *Playing by the Rules: Applying International Humanitarian Law to Video and Computer Games*, TRIAL, Pro Juventute, Genève, octobre 2009, p. 3, note de bas de page 1.

52 Les combattants et les civils qui participent directement aux hostilités, pendant la durée de cette participation. Voir PA I, articles 48 et 51(3), ainsi que les règles 1 et 6 de l'Étude du CICR sur le droit international humanitaire coutumier. CICR, *Droit international humanitaire coutumier, Vol. I: Règles*, Jean-Marie Henckaerts et Louise Doswald-Beck (dir.), Bruylant, Bruxelles, 2006 (ci-après, « Étude du CICR sur le droit coutumier »).

53 Alors que tout recours à la force armée entre deux États constitue un conflit armé international, pour que le degré d'intensité d'un conflit armé non international soit atteint, il faut un « conflit armé prolongé » atteignant un certain niveau d'intensité et où les parties sont organisées. Concernant le critère d'intensité, les facteurs pertinents mentionnés dans la jurisprudence incluent: le nombre, la durée et l'intensité des différents affrontements; le type d'armes utilisées; le nombre de victimes; l'étendue des destructions. Voir entre autres: Tribunal pénal international pour l'ex-Yougoslavie (TPIY), *Le Procureur c. Ramush Haradinaj, Idriz Balaj, Lahi Brahimaj*, Affaire n° IT-04-84-T, Jugement (Chambre de première instance I), 3 avril 2008, para. 49. Les facteurs indicatifs en matière d'organisation incluent: l'existence d'une structure de commandement, de règles de discipline et d'un quartier général; le fait que le groupe contrôle un territoire délimité; la capacité de planifier, de coordonner et de mener des opérations militaires. Voir entre autres, TPIY, *ibid.*, para. 60.

mentionné ci-dessus ainsi que l'interdiction, en particulier, de la torture, de la privation arbitraire de la vie et des traitements cruels et dégradants⁵⁴.

Pour répondre à la seconde question, à savoir si les États ont l'obligation de garantir que le contenu des jeux vidéo soit conforme aux règles régissant l'usage de la force, prenons l'exemple théorique suivant : un jeu vidéo permet aux joueurs de commettre des actes de torture et d'autres infractions graves ou des violations sérieuses du DIH dans un conflit armé virtuel. Les joueurs ne sont pas informés que ces actes sont interdits. Parfois, ils sont même récompensés pour avoir adopté ce type de comportement dans le jeu. À des fins de simplicité, laissons de côté les dispositions de la Convention contre la torture et autres peines ou traitements cruels, inhumains ou dégradants. Le jeu engage-t-il l'obligation des États, découlant des traités de DIH, de respecter et de faire respecter le DIH⁵⁵, et d'en diffuser les règles⁵⁶ aussi largement que possible⁵⁷ ? Il ne fait aucun doute que les États doivent, au moins, veiller à ce que leurs outils de formation militaire (y compris les jeux vidéo utilisés, soit pour le recrutement, soit pour la formation) ni ne permettent, ni n'encouragent les comportements illicites sans sanctions appropriées. Dans le meilleur des cas, pour honorer leurs obligations, les États devraient pleinement intégrer dans les outils de formation militaire, les règles applicables à l'usage de la force. Autrement dit, ces outils devraient permettre au personnel militaire de respecter le droit et de se former au respect du droit⁵⁸. Les obligations imposées aux États de « respecter et faire respecter »

54 Le DIH et le droit international des droits de l'homme contiennent des interdictions communes qui doivent être respectées en tout temps durant un conflit armé, notamment les interdictions relatives à la discrimination, aux exécutions sommaires, aux viols, à la torture et aux traitements cruels et dégradants. Ces deux régimes juridiques incluent en outre des dispositions relatives à la protection des femmes et des enfants; établissent des droits fondamentaux pour les personnes soumises à un processus de justice pénale; et régissent des aspects du droit à la nourriture et à la santé.

55 Article 1 commun aux quatre Conventions de Genève de 1949; Convention pour l'amélioration du sort des blessés et des malades dans les forces armées en campagne, Genève, le 12 août 1949 (ci-après, CG I); Convention pour l'amélioration du sort des blessés, des malades et des naufragés des forces armées sur mer, Genève, le 12 août 1949 (ci-après, CG II); Convention relative au traitement des prisonniers de guerre, Genève, le 12 août 1949 (ci-après, CG III); Convention relative à la protection des personnes civiles en temps de guerre, Genève, le 12 août 1949 (ci-après, CG IV). Voir aussi la règle 139 de l'Étude du CICR sur le droit coutumier, qui établit que « [c]haque partie au conflit doit respecter et faire respecter le droit international humanitaire par ses forces armées ainsi que par les autres personnes ou groupes agissant en fait sur ses instructions ou ses directives ou sous son contrôle ».

56 CG I art. 47, CG II art. 48, CG III art. 127 et CG IV art. 144 énoncent tous : « 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 [si possible] à en incorporer l'étude dans les programmes d'instruction ... civile, de telle manière que les principes en soient connus de l'ensemble de la population ». Voir aussi CG III art. 39 et 41, CG IV art. 99, PA I art. 83, PA II art. 19.

57 Au sujet de l'obligation de diffusion continue, voir Claude Pilloud, Yves Sandoz et Bruno Zimmermann (dir.), *Commentaire du 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, CICR, 1987 (commentaire de l'article 80), para. 3290.

58 Le nombre de mots limité de cet article ne nous permet pas de procéder à une étude détaillée de la pratique des États quant à la portée de ces obligations dans le contexte des outils de formation et des conséquences du non-respect de ces obligations. Il serait utile de mener une recherche approfondie sur ces points importants.

le DIH et de le diffuser aussi largement que possible, et d'honorer leurs obligations découlant des traités⁵⁹ sont très générales et s'appliquent en tout temps⁶⁰. Même si ces règles devraient, logiquement, s'appliquer aux jeux vidéo commerciaux vendus ou distribués sur le territoire souverain des États, la pratique des États ne va pas dans ce sens.

En conclusion, il est important de relever que les questions visant à déterminer si les États ont l'obligation de veiller à ce que les règles relatives à l'usage de la force, ainsi qu'au traitement des personnes tombées aux mains de l'ennemi, soient bien intégrées dans les jeux vidéo ne sont pas purement théoriques. Les scènes de violations du droit ne sont pas rares dans les jeux vidéo. Une étude suisse de 2009 consacrée aux jeux vidéo populaires⁶¹ a recensé les violations du DIH les plus fréquentes. Elles comprenaient des violations des principes de distinction et de proportionnalité ; la destruction massive de biens de caractère civil et/ou des blessures ou la mort de civils sans nécessité militaire ; et des attaques intentionnellement dirigées contre des civils ou des biens de caractère civil, y compris des bâtiments religieux⁶². Cette étude a révélé que, le plus souvent, les traitements cruels, inhumains ou dégradants et les actes de torture dans les jeux vidéo étaient infligés dans le cadre d'interrogatoires⁶³.

Cette même étude a montré que les attaques directes contre des civils ne participant pas directement aux hostilités étaient courantes⁶⁴. Les victimes – le plus souvent des otages ou des civils présents dans un village – n'étaient pas de simples victimes collatérales : elles étaient directement visées. Dans un seul jeu ce comportement était sanctionné⁶⁵. En fait, le non-respect du principe de distinction était présent dans différents jeux, qui contenaient par exemple l'utilisation de munitions, notamment d'obus de chars et d'armes à sous-munitions⁶⁶, qui frappent sans discrimination⁶⁷ lorsqu'elles sont utilisées dans des zones densément peuplées. Dans le jeu *Medal of Honour Airborne*, des armes qui ne

59 Ces dispositions sont fondées sur la règle coutumière *pacta sunt servanda*, telle qu'elle figure à l'article 26 de la *Convention de Vienne sur le droit des traités*, conclue à Vienne le 23 mai 1969, Recueil des traités vol. 1155, p. 331.

60 Selon le commentaire de l'article 1 de la CG I, p. 27, « s'il veut tenir son engagement solennel, [l'État] doit nécessairement préparer d'avance, c'est-à-dire dès le temps de paix, les moyens juridiques, matériels ou autres permettant, le moment venu, d'assurer une application loyale ». Voir aussi : Commentaire du PA I, p. 41 ; Commentaire de la CG IV, p. 21 ; Commentaire de la CG III, p. 24 ; Commentaire de la CG II, p. 25. Selon l'article 1(1) du PA I, ce respect est requis « en toutes circonstances ».

61 F. Castillo, *op. cit.*, note 51.

62 Dans un seul jeu, *Call of Duty 4 (Modern Warfare)*, l'attaque d'une église a mis un terme à la mission (échec). L'attaque de mosquées n'a jamais ce type de conséquence. *Ibid.*, p. 24.

63 Dans de nombreux cas, l'interrogatoire se termine par une exécution extrajudiciaire. *Ibid.*, p. 42.

64 *Ibid.*, p. 42.

65 *Tom Clancy Rainbow 6 Vegas*. Voir *ibid.*, p. 37.

66 Par exemple, *World in Conflict* et *Frontlines: Fuel of War*. Voir *ibid.*, pp. 30-31. La Convention sur les armes à sous-munitions de mai 2008 (ouverte à la signature depuis le 3 décembre 2008) interdit aux États parties d'utiliser des armes à sous-munitions. Par ailleurs, leur utilisation dans des situations où des civils et des combattants seraient frappés sans discrimination est toujours interdite.

67 Pour le droit applicable, voir la Convention sur l'interdiction ou la limitation de l'emploi de certaines armes classiques qui peuvent être considérées comme produisant des effets traumatiques excessifs ou comme frappant sans discrimination (entrée en vigueur le 2 décembre 1983), Recueil des traités vol. 1342, p. 137.

permettent pas de faire la distinction entre combattants et civils au sol sont utilisées lors d'opérations aériennes en zone urbaine⁶⁸. Plusieurs jeux permettraient aussi aux joueurs d'abattre des soldats blessés hors de combat ou de regarder d'autres le faire⁶⁹. Souvent, les conséquences que subissent les joueurs qui prennent des civils pour cibles ou adoptent d'autres comportements qui constitueraient des infractions dans un conflit armé réel sont incohérentes⁷⁰.

Les auteurs du présent article ont recensé, dans les jeux vidéo, divers autres exemples de comportements qui constitueraient des violations dans un conflit armé réel, notamment les tirs dirigés contre des unités médicales portant l'emblème protecteur de la croix rouge, du croissant rouge ou du cristal rouge et l'usage abusif de cet emblème; la destruction de biens de caractère civil qui semble disproportionnée; l'utilisation de mines antipersonnel; le fait de s'emparer des plaques d'identité des combattants ennemis décédés; l'utilisation d'armes lourdes dans des zones densément peuplées sans égard pour les règles relatives aux précautions à prendre en cas d'attaque; et les attaques dirigées contre des biens de caractère civil qui peuvent entraîner la mort d'innombrables civils invisibles⁷¹. Ces deux derniers problèmes sont illustrés dans le jeu vidéo *Battlefield 3*. Dans une scène, un étage complet d'un hôtel de plusieurs étages est détruit pour tuer un seul sniper.

Défis pour les normes humanitaires

Le simple fait de jouer à un jeu vidéo ne signifie pas que le joueur va commettre des violations du DIH ou du droit international des droits de l'homme. Au risque d'énoncer une évidence, un joueur ne commet pas un acte criminel en pressant un bouton pour permettre à un personnage de jeu vidéo de procéder à des actes de torture ou à une exécution sommaire: les jeux vidéo sont imaginaires. De plus, il n'est ni nécessaire, ni possible d'engager des poursuites contre les joueurs dans ces circonstances. Les conflits armés sont, par définition, des environnements violents où les participants ou les combattants peuvent avoir recours à un certain degré de force pour obliger l'ennemi à se rendre. La représentation des violences dans les jeux vidéo n'est donc pas, en soi, le problème. Cependant, à notre sens, les jeux vidéo posent deux grands défis aux normes humanitaires. Le premier est leur tendance à banaliser les violations du droit. Le second, non moins important, est l'effet nuisible qu'ils risquent de produire sur la perception qu'ont les joueurs (qui incluent des combattants actuels et potentiels, des faiseurs d'opinion, des législateurs, des décideurs et le grand public) du cadre normatif.

68 F. Castillo, *op. cit.*, note 51, pp. 34 et 42.

69 *Ibid.*, pp.15-16 et 42. Les jeux concernés incluent: *Call of Duty 5 (World at War)*, *Call of Duty: Modern Warfare 3*, *ArmA II*, *Call of Duty: Modern Warfare 2*, *Call of Duty: Black Ops*. Voir aussi: *24 heures chrono - le jeu*.

70 Par exemple, dans les jeux *Call of Duty*, la torture de prisonniers n'entraîne aucune sanction, alors que dans d'autres, tirer sur des civils provoque la fin de la partie.

71 Par exemple les jeux *Call of Duty* se déroulant à Paris et Téhéran.

Messages transmis par les jeux vidéo et défis humanitaires

Dans ce débat, il est tout d'abord nécessaire d'étudier de plus près les messages que transmettent les jeux vidéo, afin de mieux comprendre leur effet potentiellement nuisible sur la perception et le respect des règles fondamentales du DIH – en particulier celles qui régissent l'usage de la force et l'obligation d'épargner les civils et les combattants hors de combat. Cette section présente plusieurs messages transmis par les jeux vidéo, ainsi que les efforts constructifs déployés par l'industrie du jeu vidéo pour résoudre le problème de perception.

Plusieurs messages transmis par les jeux vidéo sont particulièrement inquiétants, précisément car ils reflètent et renforcent certaines idées qui constituent un défi direct au DIH. Les principaux exemples incluent notamment : la guerre est une zone de non-droit ; la fin justifie les moyens ; les moyens et les méthodes de guerre sont illimités ; tout être vivant sur un champ de bataille doit être abattu sans distinction ; les plaques d'identité sont des trophées ; et le personnel et les infrastructures sanitaires peuvent être attaqués.

La guerre est une zone de non-droit

Dans de nombreux jeux vidéo, il est normal d'infliger des blessures ou de causer la mort, et il s'agit souvent de la seule option possible. L'impunité est la norme et le droit applicable à la situation représentée dans le jeu est rarement, voire jamais, reconnu ou appliqué, ce qui provoque notamment une absence d'humanité. Dans les conflits armés contemporains, la difficulté de faire respecter les valeurs humanitaires n'est pas due à une absence de règles, mais au non-respect desdites règles. Améliorer le respect, la mise en œuvre et l'application du DIH est l'éternel défi de la communauté internationale et une priorité constante du CICR. Cette responsabilité incombe aux parties à un conflit, étatiques ou non, mais requiert aussi des actions de la part des États en temps de paix. De plus, des sanctions de nature disciplinaire ou pénale doivent être adoptées⁷².

La fin justifie les moyens

Dans certains jeux vidéo, les joueurs doivent assister ou participer à des scènes réalistes de torture et/ou de meurtre de prisonniers ennemis pour pouvoir progresser⁷³. Dans la réalité, ce type de comportement est strictement interdit en tout

72 CICR, *Le droit international humanitaire et les défis posés par les conflits armés contemporains*, XXX^e Conférence internationale de la Croix-Rouge et du Croissant-Rouge, octobre 2007, CICR, pp. 35-36, disponible sur : http://www.bibliomines.org/fileadmin/tx_bibliodocs/30IC_8-4_IHLchallenges_Report_Annexes_FRA_FINAL.pdf.

73 Dans *Call of Duty: Black Ops*, les joueurs regardent un de leurs supérieurs exécuter froidement des prisonniers de guerre. Contraints de s'agenouiller et de supplier le bourreau de les épargner, tous les prisonniers reçoivent une balle dans la tête, sauf le dernier, qui est exécuté à l'aide d'un couteau. Dans une autre scène de *Call of Duty: Black Ops*, le joueur doit participer à un acte de torture (son personnage doit frapper au visage un détenu après que des éclats de verre ont été introduits dans sa bouche).

temps, en vertu à la fois du droit international des droits de l'homme⁷⁴ et du DIH⁷⁵. Dans de nombreux jeux vidéo, les combattants ennemis sont représentés comme des bandits perfides qui violent les règles les premiers. Ils sont souvent qualifiés de « terroristes » qui méritent un traitement brutal, notamment des exécutions sommaires ou des tortures. Un défi récent au DIH a été la tendance des États à qualifier de « terroriste »⁷⁶ tout acte de guerre commis à leur encontre par des groupes armés, en particulier dans les conflits armés non internationaux. Cela a provoqué une confusion entre les actes de guerre licites, notamment commis par des insurgés contre des cibles militaires dans leur pays, et les actes de terrorisme⁷⁷.

Les moyens et les méthodes de guerre sont illimités

Dans de nombreux jeux vidéo, les armes à la disposition des joueurs comprennent des engins explosifs activés par la présence ou la proximité de l'ennemi, ou en cas de contact. Sur un champ de bataille et en termes juridiques, ces engins seraient considérés comme des mines antipersonnel⁷⁸. De nos jours, quelque 160 pays se sont engagés à éliminer ces armes de leur arsenal militaire. Depuis l'adoption de la Convention d'Ottawa il y a 15 ans, des progrès sensibles ont été accomplis face au problème humanitaire posé par ces mines, qui continuent de tuer et de blesser longtemps après la fin des conflits. Cependant, il reste de grands défis, en particulier en termes de déminage et d'atténuation des souffrances de centaines de milliers de blessés et de leurs familles. En 2009, à la deuxième Conférence d'examen de la Convention d'Ottawa, les États ont adopté un plan d'action qui contient des engagements fermes à améliorer les activités dans les domaines de l'assistance aux victimes, de la destruction des stocks et du déminage⁷⁹.

74 Article 7 du Pacte international relatif aux droits civils et politiques, article 3 de la Convention européenne des droits de l'homme, article 2 de la Convention contre la torture.

75 L'article 3 commun aux quatre Conventions de Genève de 1949 interdit les actes de torture ou les traitements cruels, inhumains, dégradants ou humiliants. Voir aussi les articles 50, 51, 130 et 147, respectivement, des quatre Conventions de Genève; PA I art. 75, PA II art. 4, et la règle 90 de l'Étude du CICR sur le droit international coutumier.

76 Il n'existe pas de définition universellement adoptée du « terrorisme ». Voir PA II, art. 4(2)(d). De plus, les deux Protocoles additionnels aux Conventions de Genève interdisent les actes visant à répandre la terreur parmi la population civile. Voir PA I art. 51(2) et PA II art. 13(2). Pour une discussion sur le DIH et le terrorisme, voir CICR, « Droit international humanitaire: questions et réponses », 2011, disponible sur: <http://www.icrc.org/fre/resources/documents/faq/terrorism-faq-050504.htm>.

77 Voir CICR, *op. cit.*, note 72, pp. 6-7. Le DIH distingue essentiellement deux catégories de personnes dans les conflits armés: les membres des forces armées et les civils. Alors que ces derniers sont protégés en toutes circonstances, sauf s'ils participent directement aux hostilités et pendant la durée de cette participation, les premiers ne sont protégés contre les attaques qu'une fois hors de combat (pour cause de maladie, de blessure, de reddition ou de capture). Dans les conflits armés contemporains, les fonctions civiles et les fonctions militaires deviennent floues. Un exemple est la participation d'organismes civils (par ex. le programme des drones de la CIA) aux opérations militaires. Cela met en évidence une autre difficulté liée à la distinction entre les civils et les militaires: le problème des civils qui participent directement aux hostilités.

78 Article 2 de la Convention sur l'interdiction de l'emploi, du stockage, de la production et du transfert des mines antipersonnel et sur leur destruction, 18 septembre 1997.

79 Sur les mines antipersonnel, voir par exemple le site web du CICR: <http://www.icrc.org/fre/war-and-law/weapons/anti-personnel-landmines/index.jsp>.

Tout être vivant sur un champ de bataille doit être abattu sans distinction

Dans de nombreux jeux de tir subjectif, l'usage de la force ressemble à un sport. Au lieu de chasser du gibier, les joueurs chassent des êtres humains virtuels. Comme, le plus souvent, les champs de bataille virtuels ne contiennent aucun civil, tout être vivant est un ennemi⁸⁰. Lorsqu'ils sont blessés, les combattants ennemis continuent généralement de se battre, ce qui justifie de les tuer. Le DIH distingue essentiellement deux catégories de personnes dans les conflits armés : les combattants et les civils. Tandis que ces derniers sont protégés en toutes circonstances, sauf s'ils participent directement aux hostilités et pendant la durée de cette participation, les premiers sont protégés s'ils sont hors de combat pour cause de maladie, de blessure, de capture ou de reddition. Dans les conflits armés contemporains, les fonctions civiles et militaires sont brouillées. De plus, le problème des civils qui participent directement aux hostilités s'est ajouté à la difficulté qu'il y a à différencier les civils et les militaires⁸¹.

Les plaques d'identité sont des trophées

Dans de récents jeux vidéo⁸², les joueurs doivent s'emparer des plaques d'identité des combattants ennemis qu'ils ont tués afin de valider ces morts et être récompensés. En situation de guerre, de nombreuses personnes disparaissent, laissant leur famille et leurs amis dans l'angoisse et l'incertitude car leur corps ne peut pas être identifié. Le DIH et le droit international des droits de l'homme exigent des parties à un conflit armé qu'elles prennent des mesures pour faire en sorte d'éviter les disparitions. Par exemple, tous les combattants devraient porter des documents d'identité adéquats⁸³ afin que leur sort puisse être documenté. Le DIH permet de prélever une des plaques d'identité pour la transmettre au Bureau national de renseignements ou à l'Agence centrale de recherches. L'autre

80 Une exception est une scène tirée de *Call of Duty: Modern Warfare II*, qui inclut le meurtre collectif de civils dans un aéroport (bien que cette scène ne se déroule pas à proprement parler sur un champ de bataille). Les joueurs peuvent participer à ce massacre sans subir aucune sanction.

81 Pour la notion de « participation directe aux hostilités », voir aussi Nils Melzer, *Guide interprétatif sur la notion de participation directe aux hostilités en droit international humanitaire*, CICR, Genève, 2009.

82 Notamment *Call of Duty: Modern Warfare 3* et *Call of Duty: Black Ops 2*.

83 La carte d'identité est le principal document permettant d'établir le statut et l'identité des personnes tombées aux mains de la partie adverse, et les États doivent en délivrer à toute personne susceptible de devenir prisonnier de guerre (CG III, art. 17). La carte doit indiquer au moins les noms et prénoms de son détenteur, sa date de naissance, son numéro matricule ou indication équivalente, son grade, son groupe sanguin et son facteur rhésus. Elle peut également porter les informations facultatives suivantes : description, nationalité, religion, empreintes digitales ou photo du détenteur, ou date d'expiration. Par ailleurs, les autorités doivent délivrer des cartes d'identité spécifiques pour le personnel militaire effectuant des tâches spéciales ou pour certaines catégories de civils. Les autorités peuvent compléter les mesures ci-dessus en fournissant des plaques d'identité (CG I, art. 16; CG II, art. 19), qui seront portées en permanence autour du cou sur une chaîne ou une lanière. Ces plaques, simples ou doubles, doivent être faites, si possible, d'un matériau inoxydable solide, résistant aux conditions du champ de bataille. Les inscriptions qu'elles portent sont semblables à celles qui figurent sur la carte d'identité et devraient être indélébiles et ineffaçables.



Figure 3: Dans le jeu *Crysis 2*, les joueurs peuvent attaquer une ambulance en toute impunité. Les attaques contre les ambulances n'entraînent ni avertissement, ni sanction. © CICR, Thierry Gassmann.

moitié devrait rester sur le corps afin de faciliter son identification. En 2003, le CICR a organisé une conférence internationale pour s'attaquer à cette tragédie invisible et chercher des moyens d'aider les familles et les communautés touchées. En 2006, l'Assemblée générale des Nations Unies a adopté la Convention internationale pour la protection de toutes les personnes contre les disparitions forcées.

Le personnel et les infrastructures sanitaires peuvent être attaqués

Un autre message qu'envoient certains jeux vidéo est qu'il est normal de prendre directement pour cible du personnel et des infrastructures de santé et que cela n'a aucune conséquence (figure 3)⁸⁴. Cette impression est renforcée quand le personnel médical, dans les jeux vidéo, a un rôle et des armes offensives, notamment des lance-grenades⁸⁵. Dans les conflits armés réels,

84 L'emblème de la croix rouge est devenu synonyme de « soins de santé » dans les jeux vidéo à la sortie de *Doom*, en 1993. Dans *Arma II*, les emblèmes de la croix rouge, du croissant rouge et du cristal rouge sont clairement visibles (figure 5). Les véhicules blindés portant un emblème ne transportent pas d'armes, uniquement des équipements médicaux. Cependant, les unités d'« intelligence artificielle » contrôlées par le jeu ne font pas la distinction entre les personnes et les objets portant l'emblème protecteur et les autres. Dans le jeu *Crysis 2*, les joueurs peuvent attaquer une ambulance en toute impunité, sans recevoir ni avertissement, ni sanction.

85 Dans les jeux multi-joueurs, chaque joueur choisit une classe ou une fonction. En plus des snipers, des grenadiers ou des ingénieurs, on trouve souvent du personnel infirmier ou des médecins de guerre qui ont pour fonction de soigner ou de ressusciter leurs camarades. Le personnel infirmier, parfois habillé

des milliers de blessés et de malades sont privés de soins de santé efficaces quand les hôpitaux sont endommagés par des armes explosives ou quand les combattants y pénètrent de force, quand les ambulances sont détournées et quand les membres du personnel de santé sont menacés, enlevés, blessés ou tués. Le problème est si aigu dans les guerres d'aujourd'hui que le CICR a lancé une campagne mondiale, « Les soins de santé en danger », afin de faire connaître ce problème humanitaire⁸⁶.

Innovations de l'industrie du jeu vidéo visant à répondre aux défis humanitaires

Ces dernières années, les concepteurs de jeux ont pris plusieurs initiatives pour répondre à certaines des préoccupations mentionnées ci-dessus, ce qui démontre une envie de « bien faire »⁸⁷. Les innovations comprennent : la suppression des civils des jeux vidéo, l'introduction de règles et de sanctions, le renforcement du principe de distinction, la possibilité d'opter pour autre chose que tuer, la suppression des emblèmes de la Croix-Rouge et du Croissant-Rouge et l'inclusion d'avertissements et de restrictions de cibles pour les joueurs.

Suppression des civils des jeux vidéo

Ayant observé que les joueurs tirent sur des civils innocents « simplement parce qu'ils en ont la possibilité », les créateurs de *Battlefield 3* ont décidé de supprimer tous les civils de leur jeu et de contourner ainsi la question de la distinction⁸⁸. Cependant, cette solution plutôt radicale a pour résultat des représentations irréalistes des conflits urbains, notamment des combats qui se déroulent dans des centres villes vides de tout civil⁸⁹.

de blanc et portant souvent une croix rouge (ou d'une autre couleur), est généralement muni d'armes de petit calibre et a des capacités offensives de faible portée, mais efficaces, lorsqu'il a des fonctions de combat. Ces jeux envoient plusieurs messages inexacts au sujet des règles de la guerre (par ex. que des personnes ayant un rôle offensif peuvent porter des emblèmes protecteurs et que les attaques contre le personnel médical sont acceptables).

86 Voir CICR, *Health care in danger: a sixteen-country study*, CICR, Genève, 2011, disponible (en anglais uniquement) sur : <http://www.icrc.org/eng/assets/files/reports/4073-002-16-country-study.pdf>. Les États et les Sociétés nationales de la Croix-Rouge et du Croissant-Rouge ont adopté à l'unanimité une résolution sur cette question lors de la XXXI^e Conférence internationale de la Croix-Rouge et du Croissant-Rouge. Voir résolution 5, « Les soins de santé en danger : respecter et protéger les soins de santé », document établi par le CICR, adopté à la XXXI^e Conférence internationale de la Croix-Rouge et du Croissant-Rouge, Genève, 28 novembre-1^{er} décembre 2011, disponible sur : http://www.rccconference.org/docs_upl/fr/R5_HCiD_FR.pdf.

87 Voir par exemple les changements entre les versions 1 et 3 de *Battlefield*. Dans la dernière version, les joueurs n'ont pas à assister à des actes de torture ou à en commettre.

88 Alec Meer, « Why you can't shoot civilians in *Battlefield 3* », interview de Patrick Bach, directeur général de DICE, dans *Rock, Paper Shotgun*, 30 août 2011, disponible sur : <http://www.rockpapershotgun.com/2011/08/30/why-you-cant-shoot-civilians-in-battlefield-3/>.

89 Bien qu'aucun civil ne soit visible dans le jeu, il est difficile d'imaginer qu'un conflit armé puisse se dérouler dans le centre de Téhéran (*Battlefield 3*) ou de Paris (*Call of Duty: Modern Warfare 3* et *Battlefield 3*) sans qu'aucun civil ne soit présent.

Introduction de règles et de sanctions

Dans une tentative de refléter la réalité des champs de bataille, certains concepteurs de jeux vidéo ont introduit des règles et des sanctions dans le scénario. Ainsi, ils ont intégré des aspects du droit applicable durant un conflit armé réel. Dans certains jeux, les personnages sont pénalisés s'ils tuent des civils. Par exemple, dans *Under Ash*, produit par Dar al-Fikr, les créateurs syriens de *Under Siege*, un joueur qui abat des civils perdra des points ou sera éliminé. Dans *Rainbow Six: Vegas*, le joueur qui commet des meurtres « excessifs » de civils est sanctionné en perdant sa fonction de commandement⁹⁰. Dans *Arma II*, les joueurs peuvent tirer sur des civils désarmés, mais s'ils persistent, ils seront finalement abattus par des soldats de leur propre camp⁹¹.

Renforcement du principe de distinction

Dans *Call of Duty: Modern Warfare 3*, la majorité des soldats ennemis porte des uniformes et des emblèmes distincts et se comporte en général conformément au DIH. Lorsqu'ils ne sont pas en uniforme, les combattants ennemis portent des armes bien visibles et sont prompts à blesser le joueur, ce qui évite toute confusion au sujet des personnages qui constituent, ou non, des cibles légitimes⁹².

Possibilité de choisir d'autres options que tuer

Bien que le DIH autorise l'usage de la force létale contre des combattants ennemis et des objectifs militaires⁹³, les parties à un conflit armé sont libres d'atteindre leurs objectifs militaires sans recourir à la force létale. Dans une tentative de mieux refléter la réalité, certains jeux incluent des options autres que tuer l'ennemi pour atteindre certains objectifs. Par exemple, dans le jeu du Hezbollah *Special Force 2*, les objectifs incluent la capture des soldats ennemis. *Arma II* est le seul jeu, à la connaissance des auteurs, qui comprenne une option « reddition » pour les joueurs ou les soldats ennemis⁹⁴ et, dans *Under Siege*, le héros sauve des Palestiniens blessés par l'ennemi.

90 F. Castillo, *op. cit.*, note 51, p. 37.

91 Les joueurs ont notamment la possibilité, au lieu d'avoir recours à la force létale contre leurs alliés, d'arrêter et de traîner en justice les soldats qui commettent des crimes de guerre. Le défi, pour les concepteurs, est de trouver des moyens d'intégrer ces changements sans nuire au rythme du jeu.

92 Contrairement aux premières versions de ces jeux, *Call of Duty 4* et *Halo 3* intègrent aussi des changements pour éviter tout usage inadéquat des emblèmes. Par exemple, l'emblème de la croix rouge n'est plus utilisé dans ces jeux pour indiquer comment les joueurs peuvent se rétablir et remplir leur barre d'énergie.

93 Toujours sous réserve des principes de distinction, de proportionnalité et de précaution.

94 En contradiction avec le DIH, dans les jeux vidéo, en règle générale, personne ne se rend aux combattants ennemis. L'obligation de libérer l'ennemi s'il ne peut pas être détenu est entièrement absente. Comme relevé ci-dessus, dans les jeux testés par le CICR, les blessés, généralement, luttent ou essaient de se défendre avec une arme à feu. D'autres se contentent d'attendre jusqu'à ce que leur adversaire les tue. Dans d'autres scènes (injouables), des combattants blessés sont abattus alors qu'ils tentent de se rendre.



Figure 4: Exécution sommaire d'un captif dans *Call of Duty: Modern Warfare II*. Pour progresser dans le jeu, les joueurs doivent regarder cette scène qu'ils ne peuvent pas jouer. Ni sanctions, ni avertissements, ni conséquences n'accompagnent cette scène. © CICR, Thierry Gassmann.

Suppression des emblèmes de la Croix-Rouge et du Croissant-Rouge

Dans certains jeux vidéo, les emblèmes protecteurs de la Croix-Rouge et du Croissant-Rouge sont remplacés par d'autres (généralement des croix bleues, vertes ou blanches)⁹⁵. Toutefois, même si les emblèmes protecteurs sont remplacés par d'autres symboles, le personnel médical et les volontaires qui accomplissent des tâches médicales doivent quand même être respectés et protégés en tout temps, à moins qu'ils ne commettent, en dehors de leur fonction humanitaire, des actes nuisibles à l'ennemi⁹⁶.

Avertissements et restrictions des cibles

Une autre innovation dans la conception des jeux est l'ajout d'avertissements pour les joueurs qui commettent des actes qui pourraient être considérés comme des violations du DIH s'ils étaient accomplis dans un conflit armé réel. Dans *Call of Duty: Modern Warfare 3*, les concepteurs ont fait de grands efforts pour éviter que des

95 Une exception est *Arma II*, qui inclut trois des emblèmes distinctifs du Mouvement de la Croix-Rouge et du Croissant-Rouge.

96 Lorsqu'ils portent et utilisent des armes légères pour se défendre ou pour protéger les blessés et les malades dont ils ont la charge, les membres du personnel médical ne perdent pas la protection à laquelle ils ont droit. Les blessés et les malades dont ils s'occupent restent protégés même si le personnel médical lui-même ne l'est plus. Voir : PA I, art. 13; et règles 25 et 28 de l'Étude du CICR sur le droit coutumier (voir aussi p. 116 du commentaire de la règle 25, dans l'Étude du CICR sur le droit coutumier, *op. cit.*, note 52).



Figure 5 : Les emblèmes de la croix rouge, du croissant rouge et du cristal rouge sont rarement représentés dans les jeux vidéo actuels. *Arma II* constitue une exception. Sur cette capture d'écran, un médecin soigne un combattant blessé à côté d'un poste de santé et d'un véhicule portant respectivement les emblèmes de la croix rouge et du cristal rouge. © Bohemia Interactive.

civils et des biens de caractère civil constituent des cibles (une caractéristique de la première version)⁹⁷. Lorsque des biens de caractère civil se transforment en objectifs militaires, le jeu explique pourquoi. Quand des civils se trouvent dans la ligne de mire du joueur, un commandant invisible annonce que ce sont des civils et ordonne au joueur, soit de s'abstenir de tirer, soit de viser avec soin. Si le joueur décide de tuer un civil, la mission échoue instantanément et le jeu explique pourquoi⁹⁸.

Initiative du CICR

Sur la base de son expérience sur le terrain et de recherches⁹⁹, le CICR est arrivé à la conclusion que, si l'on veut modifier les comportements, il est préférable de modifier les conditions environnementales qui l'influencent plutôt que d'essayer de changer directement les opinions, les attitudes ou les points de vue. En conséquence, les activités du CICR visent à prévenir les souffrances humaines causées par les conflits armés ou d'autres situations de violence en favorisant un environnement propice au respect de la vie et de la dignité des personnes touchées par les conflits armés et

97 Pour plusieurs scènes posant problème dans la version 1 de *Call of Duty – Modern Warfare 3*, voir F. Castillo, *op. cit.*, note 51, pp. 23-25.

98 Ces innovations laissent penser que des consultants militaires et/ou juridiques ont participé à la conception du jeu. Voir aussi : Dave Their, « The real soldier behind the 'Call of Duty' games », dans *The Washington Post*, 19 octobre 2010. Disponible sur : <http://www.aolnews.com/2010/10/19/the-real-soldier-behind-the-call-of-duty-games/>.

99 D. Muñoz-Rojas et J.-J. Frésard, *op. cit.*, note 33.

d'autres situations de violence, et au respect des activités humanitaires. Concernant les jeux vidéo et les comportements individuels, il n'existe pas de preuves scientifiques concluantes quant à l'existence d'un lien entre les violations du DIH qui se produisent dans la réalité et celles qui sont décrites dans les jeux vidéo. Néanmoins, 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.

Au vu de la capacité des jeux vidéo de transmettre des messages positifs et négatifs sur les comportements qui sont autorisés durant les conflits armés, le CICR est inquiet que certains jeux vidéo banalisent les comportements odieux tels que la torture et les exécutions sommaires (figure 4). Les nouveaux jeux continuent à autoriser les joueurs à accomplir, sans aucune sanction, des actes qui constitueraient des violations du DIH s'ils se produisaient dans un conflit armé réel. En 2011, le CICR a invité les États et les Sociétés nationales de la Croix-Rouge et du Croissant-Rouge à un exposé sur les jeux vidéo qui représentent des conflits armés contemporains. Un bref film, présentant des scènes de certains des jeux vidéo les plus populaires, notamment les franchises *Medal of Honor*, *Call of Duty* et *Arma*, a suscité une discussion animée, d'abord dans le cadre de cette manifestation puis en ligne, sur l'intégration des règles du DIH dans les jeux vidéo. En soulevant ces préoccupations, le CICR a souligné qu'il ne propose pas d'interdire toute représentation de violence dans les jeux vidéo. Il n'appelle pas non plus à renforcer la réglementation relative à l'industrie du jeu vidéo. Aussi paradoxal que cela puisse paraître, le CICR n'est pas partisan de jeux vidéo où les violations seraient interdites. Des violations se produisent sur les champs de bataille réels et peuvent donc aussi être commises dans les jeux vidéo. Par contre, l'institution plaide en faveur de champs de bataille qui reflètent la réalité. Certains jeux récents, notamment *Arma II* (voir figure 5), font un grand pas dans cette direction. Il s'agit de présenter les opérations militaires soumises au droit et d'inclure des civils et des biens de caractère civil afin que les principes de distinction et de proportionnalité puissent être correctement compris et respectés. Les joueurs qui jouent des fonctions de combat devraient faire face aux mêmes dilemmes et défis que les vrais combattants. Les personnages qui violent les règles dans les jeux vidéo devraient être soumis à des sanctions et châtiments au même titre que les vrais combattants.

Au vu des mesures positives déjà prises par certains concepteurs pour intégrer des aspects des règles régissant l'usage de la force, le CICR, avec plusieurs Sociétés nationales de la Croix-Rouge, cherche à collaborer avec l'industrie dans le but d'influencer les principaux jeux vidéo. L'objectif général est de voir ce secteur adopter un changement de comportement pour finalement inclure, dans les nouveaux jeux ou les nouvelles versions de ceux existant déjà, des sanctions en cas de violations des règles de la guerre lorsque les paramètres du jeu permettent de commettre ces violations.

Depuis sa création en 1863, le CICR a acquis une vaste expérience directe des conflits armés et d'autres situations de violence armée. Grâce à ses démarches auprès des autorités gouvernementales, des groupes armés non étatiques, des militaires, de la police, etc. en faveur de l'adoption de mesures préventives favorisant le respect du droit, le CICR peut offrir des conseils utiles à l'industrie du

jeu vidéo. Avec les Sociétés nationales de la Croix-Rouge et du Croissant-Rouge concernées, il a engagé un dialogue avec les producteurs de jeux, les concepteurs et les joueurs, au sujet de la création de jeux plus réalistes qui intègrent le droit et proposent donc aux joueurs des dilemmes semblables à ceux que les soldats rencontrent sur les champs de bataille actuels. Le contenu des jeux vidéo publiés d'ici décembre 2013 permettra d'évaluer le succès de cette initiative.

Le but n'est pas de gâcher le plaisir des joueurs, par exemple en interrompant le jeu par des fenêtres pop-up énumérant des dispositions juridiques ou faisant la morale aux joueurs sur les règles de la guerre. Le but est plutôt que les règles régissant l'usage de la force soient intégrées dans les jeux afin que les joueurs puissent avoir une expérience vraiment réaliste et qu'ils doivent appliquer directement les principes de distinction (en vérifiant la nature des cibles), de proportionnalité (en optant pour la conduite qui causera le moins de dommages collatéraux aux civils et à leurs biens) et de précaution (en décidant si les attaques peuvent être lancées ou si elles doivent être reportées ou annulées). Par conséquent, les personnes et les objets protégés par le DIH doivent être inclus pour que le jeu reflète la réalité des conflits armés.

Par exemple, une approche plus réaliste de la question du respect des unités médicales et de l'utilisation des emblèmes protecteurs serait de conserver les emblèmes de la Croix-Rouge et du Croissant-Rouge dans les jeux vidéo, de mettre en évidence leur rôle protecteur et indicatif¹⁰⁰ et d'introduire des sanctions pour les joueurs qui attaquent le personnel médical, les moyens de transport médicaux et les hôpitaux qui portent l'emblème. Des sanctions devraient également s'appliquer en cas d'usage abusif de l'emblème (par ex. si un joueur transporte des armes jusqu'au front dans des ambulances ou lance des attaques depuis les ambulances [crime de perfidie])¹⁰¹.

Les initiatives déjà prises par l'industrie prouvent que ces modifications sont possibles. Dans une enquête menée auprès des joueurs, la plupart des personnes interrogées étaient favorables à l'idée qu'un joueur qui respecte les règles de la guerre dans un jeu en soit récompensé¹⁰². Au contraire, ceux qui violent les

100 Voir CICR, *Étude sur l'usage des emblèmes: problèmes opérationnels et commerciaux et autres problèmes non opérationnels*, CICR, Genève, 2011.

101 L'art. 37 du PA I interdit la perfidie ou le fait de faire appel, «avec 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». Les exemples comprennent: «Feindre l'intention de négocier sous le couvert du pavillon parlementaire, ou feindre la reddition; feindre une incapacité due à des blessures ou à la maladie; feindre d'avoir le statut de civil ou de non-combattant; feindre d'avoir un statut protégé en utilisant des signes, emblèmes ou uniformes des Nations Unies, d'États neutres ou d'autres États non parties au conflit». Le Statut de Rome de la Cour pénale internationale (ci-après, «Statut de Rome»), ouvert à la signature le 17 juillet 1998, Recueil des traités vol. 2187, p. 3 (entré en vigueur le 1^{er} juillet 2002), inclut parmi les crimes de guerre le fait d'utiliser indûment les emblèmes distinctifs et, ce faisant, de causer la perte de vies humaines ou des blessures graves et le fait de diriger intentionnellement des attaques contre les bâtiments, le matériel, les unités et les moyens de transport sanitaires, et le personnel utilisant les signes distinctifs prévus par les Conventions de Genève. Voir art. 8(2)(b)(vii) et (xxiv) et (e)(ii) du Statut de Rome.

102 G. Humbert-Droz, *op. cit.*, note 15. Selon cette enquête francophone, la plupart des joueurs n'avaient que peu de connaissances sur le DIH. L'intérêt pour l'intégration du DIH dans les jeux vidéo était faible.

règles devraient être sanctionnés. Les bonnes ventes des nouveaux jeux qui ont intégré des règles de la guerre démontrent que l'intégration du droit ne nuit pas au succès commercial des jeux vidéo¹⁰³.

Conclusion

Cet article appelle à concevoir des jeux vidéo plus réalistes où les joueurs font face aux mêmes dilemmes que les combattants. Au vu des mécanismes présents dans les jeux vidéo et de leur valeur pédagogique, les auteurs soutiennent que les joueurs devraient être récompensés lorsqu'ils respectent le droit et sanctionnés en cas d'infraction. Indiscutablement, les jeux vidéo représentent un vecteur important qui peut favoriser la connaissance ou, inversement, le non-respect, des règles applicables à l'usage de la force et au traitement des personnes aux mains de l'ennemi. De l'avis des auteurs, leur portée dépasse de loin celle des programmes classiques d'éducation et de formation au DIH et au droit international des droits de l'homme¹⁰⁴. Ceux qui ont des doutes au sujet de l'importance des jeux vidéo pour la diffusion des normes humanitaires n'ont qu'à regarder la taille de l'industrie du jeu vidéo ; la connaissance limitée du DIH et du droit international des droits de l'homme qu'ont les amateurs de jeux vidéo¹⁰⁵ et le grand public¹⁰⁶ ; le grand nombre de militaires recrutés par le biais de jeux vidéo ; et le taux supérieur à la moyenne de joueurs parmi le personnel militaire en service¹⁰⁷. Plusieurs questions relatives aux jeux vidéo doivent être approfondies. Le risque que les opérateurs de drones fassent leur travail avec une « mentalité PlayStation » et l'impact possible des jeux sur la prise de décisions durant les opérations militaires constituent des problématiques importantes, tout comme la nature et la portée des obligations des États découlant du DIH et du droit international des droits de l'homme concernant les jeux vidéo commerciaux. Les auteurs espèrent que d'autres personnes s'inspireront de cet article pour étudier plus en profondeur ces questions, ainsi que d'autres points relatifs à la relation entre jeux vidéo et normes humanitaires.

103 Par exemple, en 2012, *Call of Duty: Modern Warfare 3* (dont les concepteurs ont fait de grands efforts pour éviter que des civils et des infrastructures civiles constituent des cibles – une caractéristique de la première version), a atteint la huitième place des 10 meilleures ventes de jeux et la deuxième position des jeux de tir subjectif en situation de combat (*Call of Duty: Black Ops 2* étant numéro un). Voir « 10 best selling videogames in 2012 », *op. cit.*, note 4.

104 Selon McGonigal, des dizaines, voire des centaines de millions de personnes jouent à des jeux vidéo chaque année (voir Jane McGonigal, « Le jeu peut rendre le monde meilleur », TED Talk, filmé en février 2010, disponible sur : http://www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_gaming_can_make_a_better_world.html). Voir aussi : Entertainment Software Association, *Sales, Demographic and Usage Data: Essential Facts about the Computer and Video Game Industry*, 2011, Entertainment Software Association, Washington, D.C., 2011, disponible sur : http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_EF_2011.pdf.

105 Voir G. Humbert-Droz, *op. cit.*, notes 15 et 102.

106 Voir B.A. Gutierrez, S. DeCristofaro et M. Woods, *op. cit.*, note 18, p. 1038 (« ... de nombreux Américains n'ont jamais rien appris sur les Conventions de Genève, si ce n'est peut-être qu'elles existent ... Aux États-Unis, deux jeunes sur cinq et un adulte sur trois pensent que les soldats américains détenus à l'étranger peuvent être torturés... » [traduction CICR]).

107 Voir B.W. Knerr, *op. cit.*, note 21.