

Quelle place pour le droit humanitaire dans les jeux vidéos? L'exemple de *Call of Duty : Modern Warfare 3*

Par Vaios Koutroulis
e-legal, Volume n°1

Pour citer l'article :

Vaios Koutroulis, « Quelle place pour le droit humanitaire dans les jeux vidéos? L'exemple de *Call of Duty : Modern Warfare 3* », in *e-legal, Revue de droit et de criminologie de l'ULB*, Volume n°1, janvier 2018.

Adresse de l'article :

<http://e-legal.ulb.be/volume-n01/droit-et-culture-pop/quelle-place-pour-le-droit-humanitaire-dans-les-jeux-videos-l-exemple-de-call-of-duty-modern-warfare-3>

La reproduction, la communication au public en ce compris la mise à la disposition du public, la distribution, la location et le prêt de cet article, de manière directe ou indirecte, provisoire ou permanente, par quelque moyen et sous quelque forme que ce soit, en tout ou en partie, ainsi que toute autre utilisation qui pourrait être réservée à l'auteur ou à ses ayants droits par une législation future, sont interdits, sauf accord préalable et écrit de l'Université libre de Bruxelles, en dehors des cas prévus par la législation sur le droit d'auteur et les droits voisins applicable en Belgique.

© Université libre de Bruxelles - janvier 2018 - Tous droits réservés pour tous pays - ISSN 2593-8010



L'intégration des principes de droit international humanitaire dans le jeu vidéo *Call of Duty: Modern Warfare 3* est assez inégale. Si quelques règles fondamentales comme le principe de distinction sont intégrées dans le jeu, d'autres, liées notamment à la protection de personnes hors de combat, sont absentes.

§1 En octobre 2009, deux organisations non-gouvernementales suisses, *Pro Juventute Switzerland* et *TRIAL (Track Impunity Always)*, ont publié une étude sur les violations des règles du droit international humanitaire et des droits de la personne dans les jeux vidéos¹. Cette étude portait sur les jeux vidéos de tir en vue tant objective que subjective². Ces jeux offrent une immersion dans des conflits militaires et permettent au joueur d'incarner des soldats des forces belligérantes. S'inscrivant dans le mouvement croissant du *Militainment* (néologisme résultant de la contraction des termes *military* et *entertainment*), ces jeux plongent leur public dans des situations de combat qui se veulent les plus authentiques possible.

Selon l'étude, le fait que, dans ce type de jeux, le joueur devient un véritable acteur, implique que « *the line between the virtual and real experience becomes blurred and the game becomes a simulation of real life situations on the battlefield* »³. Ainsi, « *such games clearly influence their view [celle des joueurs] of what combat situations are like and what the role of the military and of individual soldiers or law enforcement officials in such situations is* »⁴. Ceci est particulièrement problématique étant donné que les limites imposées par les règles du droit international humanitaire et des droits de la personne ne sont pas reflétées dans ces jeux, ou le sont insuffisamment⁵. En effet, sur la base de l'analyse des vingt jeux vidéos, l'étude conclut que

« [t]he most frequent violations encountered in the games were violations of the principles of distinction and proportionality. They include extensive destruction of civilian property and/or injury or deaths of civilians, not justified by military necessity, as well as intentionally directing attacks against civilians or civilian objects. [...] Another common violation was cruel, inhuman or degrading treatment or torture. Most of the times, these violations occurred in the context of an interrogation and in many cases, they ended in an extrajudicial execution »⁶.

§2 Cette conclusion de l'étude n'a pas tardé à être confirmée à nouveau. Dans la quatrième mission du jeu vidéo *Call of Duty : Modern Warfare 2*, sorti en novembre 2009, le personnage incarné par le joueur est un membre des forces spéciales américaines ayant infiltré une organisation terroriste dirigée par un dissident russe, Vladimir Makarov. Dans ce cadre, il participe avec les autres membres de l'organisation, y compris Makarov lui-même, à un massacre des civils dans un aéroport à Moscou. Selon le contexte donné au joueur en début de la mission, « [h]ier, vous étiez un soldat en première ligne. Mais aujourd'hui, les premières lignes sont obsolètes. Les uniformes sont des reliques. La guerre fait rage partout. Et il y aura des victimes. Cet homme, Makarov, mène sa propre guerre et il n'a pas de règles ; pas de frontières »⁷. Dans la première scène de la mission, les terroristes sortent d'un ascenseur à l'étage où se trouve le contrôle de sécurité de l'aéroport et commencent à tirer sur les civils qui font la file pour se faire contrôler. Par la suite, ils parcourent le reste de l'aéroport éliminant toute personne qui bouge, les membres de sécurité de l'aéroport, les civils qui tentent de fuir, les blessés et les personnes qui essaient de les aider⁸. Aucune conséquence n'est associée à la participation du joueur aux actes du groupe terroriste⁹. D'une durée dépassant les trois minutes, ce massacre a valu à cette édition du *Call of Duty* des critiques assez virulentes pour permettre aux joueurs de participer à un tel acte¹⁰.

§3 Le Comité international de la Croix-Rouge a fait écho à ces critiques ainsi qu'aux préoccupations exprimées dans l'étude des organisations non-gouvernementales suisses. En 2011, le Comité estimait que « 600 millions de joueurs réguliers viol[ai]ent le droit humanitaire "en toute impunité" »¹¹. Cette déclaration - au ton volontairement provocateur - interroge les liens existant entre les jeux vidéos et le droit international humanitaire. Plus concrètement, le Comité international de la Croix-Rouge s'est déclaré préoccupé, entre autres, « par les scénarios qui [...] décrivent l'usage de la torture, [...] les attaques délibérées contre les civils, l'assassinat de détenus ou des blessés, les attaques contre les personnels de santé [...] »¹². Selon le Comité, les jeux vidéos véhiculent « l'idée que toute personne se trouvant sur le champ de bataille encourt le risque d'être tué » et que des actions qui, dans un conflit réel, constitueraient des violations graves du droit humanitaire, soient banalisées et « perçues comme relevant d'un comportement acceptable »¹³. Ces observations pointent l'absence d'intégration des principes de droit humanitaire dans les jeux en question.

§4 Certains concepteurs de jeux vidéos ont essayé de rencontrer cette critique en insérant les principes humanitaires dans leurs jeux. Le présent article portera sur la licence du jeu vidéo de tir en vue subjective *Call of Duty*, à laquelle nous nous sommes référés ci-avant. Il s'agit d'une des licences les plus populaires parmi les joueurs et les plus connues par les néophytes.

Le scénario du *Call of Duty : Modern Warfare* est celui d'une troisième guerre

mondiale. Il se décline en trois épisodes, à savoir *Call of Duty : 4 Modern Warfare*, *Call of Duty : Modern Warfare 2* et *Call of Duty : Modern Warfare 3*. Les deux premiers épisodes relatent les événements qui ont conduit à l'éclatement de la guerre. Au cœur de ces événements se trouve l'organisation terroriste dirigée par Vladimir Makarov. Makarov commet l'attentat à l'aéroport de Moscou décrit ci-dessus afin de faire croire à la Russie qu'elle est attaquée par les Etats-Unis. Le stratagème fonctionne et les troupes russes envahissent les Etats-Unis et l'Europe occidentale. A la fin du deuxième épisode, la troisième guerre mondiale commence. Sorti en novembre 2011 et se déroulant en 2016, l'épisode *Call of Duty: Modern Warfare 3* permet au joueur d'incarner des soldats de l'armée régulière de la *Delta Force* des Etats-Unis et de la « *Task Force 141* », une unité spéciale des Etats-Unis désavouée par le gouvernement. Lors des différentes missions du jeu, le joueur participera aux actions militaires sur deux fronts : repousser l'armée russe du territoire américain et de l'Europe envahie et mener la traque de Makarov à travers le monde.

§5 A la suite des réactions à l'épisode *Call of Duty : Modern Warfare 2*, les concepteurs du jeu ont essayé de rencontrer certaines des critiques susmentionnées. En effet, l'épisode suivant, *Modern Warfare 3*, sorti en novembre 2011, est l'épisode des *Call of Duty* qui met le plus en scène le droit humanitaire. Celui-ci est inséré dans les « règles du jeu », les manquements à ces règles étant sanctionnés par l'échec de la mission. Le joueur devra alors recommencer la mission en veillant à respecter le droit humanitaire. Au vu de cette intégration, nous examinerons la manière dont certaines règles fondamentales de ce droit sont représentées et interprétées dans les différentes missions du jeu. Par la même occasion nous apprécierons également si l'épisode répond aux préoccupations exprimées par le Comité international de la Croix-Rouge.

§6 Avant d'entrer dans le vif du sujet, il est utile de s'attarder sur l'approche méthodologique du présent article. A propos de l'analyse des liens entre le droit international et le cinéma, Olivier Corten conclut que « aucune méthode particulière ne semble s'imposer "naturellement" » et que « la distinction entre approches de technique [...] juridique, de philosophie du droit ou théorie du droit, ou encore de sociologie du droit [...] est opérationnelle pour aborder toute thématique sous l'angle de la science juridique, y compris lorsque cette thématique est nouvelle ou originale »¹⁴. A notre sens, cette affirmation reste également valable pour l'examen de la (re)présentation des règles du droit humanitaire dans les jeux vidéos. Ainsi, notre analyse comprendra un volet important relevant de la technique juridique, dans la mesure où nous confronterons les différentes missions du *Modern Warfare 3* et leur présentation des règles du droit humanitaire avec les interprétations généralement acceptées en droit positif. Néanmoins, dans la mesure où l'objet de notre propos est aussi de s'interroger sur la place du droit humanitaire dans les jeux vidéos, nous combinerons la technique juridique avec une approche plus théorique qui nous

permettra davantage de prendre en compte la représentation des règles du droit humanitaire dans *Modern Warfare 3* et la conception du droit humanitaire véhiculée par celui-ci.

§7 Par rapport justement à la place que réserve *Modern Warfare 3* aux règles du droit humanitaire, comme on le verra, les règles relatives à la conduite des hostilités (B) s'avèrent clairement plus présentes dans le jeu que celles relatives à la protection des personnes hors de combat ©. Toutefois, avant de procéder à cette analyse, il faut tout d'abord relever que le jeu véhicule une conception élargie du conflit armé qui semble juridiquement peu orthodoxe (A).

Une vision élargie du conflit armé : la consécration de la doctrine de la « guerre contre le terrorisme »

§8 Dans le scénario du *Modern Warfare 3*, l'existence d'un conflit armé est considérée comme acquise. Cela n'est pas problématique en ce qui concerne les affrontements opposant des forces étatiques, à savoir notamment celles des Etats-Unis, du Royaume-Uni et de la Russie : on se trouve ici clairement en présence d'un conflit armé international au sens de l'article 2 commun aux conventions de Genève de 1949¹⁵.

§9 Toutefois, il n'en va pas de même des attaques menées par les soldats américains contre le mouvement terroriste de Makarov. Dans la mesure notamment où certaines de ces attaques se déroulent sur le territoire de pays tiers (p. ex. la Somalie), on peut se demander si elles s'inscrivent bel et bien dans le cadre d'un conflit armé, ou s'il s'agit plutôt d'actions de maintien de l'ordre à portée extraterritoriale. L'enjeu de la distinction concerne l'utilisation de la force létale : une situation de maintien de l'ordre est régie par les règles relatives à la protection des droits de l'homme qui ne tolèrent la force létale que quand elle est utilisée en dernier recours ; par contre, dans une situation de conflit armé, la licéité du recours à la force létale sera évaluée principalement à l'aune du droit humanitaire qui est plus permissif quant au recours à une telle force. Dans *Modern Warfare 3*, la question est vite tranchée : le jeu postule l'existence d'un conflit armé avec le mouvement de Makarov dans le cadre duquel toutes les actions ont lieu. Il suit à cet égard la perception véhiculée déjà par *Modern Warfare 2* qui, comme on l'a vu, affirmait que « [l]a guerre fait rage partout » et que Makarov « mène sa propre guerre et il n'a pas de règles ; pas de frontières »¹⁶.

§10 On retrouve ici une consécration de la thèse défendue par les Etats-Unis depuis le 11 septembre 2001, selon laquelle il existerait une « guerre contre la terreur » à l'échelle planétaire, qui permettrait aux forces étatsuniennes de considérer les « terroristes » comme des cibles militaires légitimes, où qu'ils se situent. Invoquée par les Etats-Unis notamment dans le cadre de leur conflit contre Al-Qaeda¹⁷, cette thèse rejette le « myopic focus on the geographical nature of an armed conflict in the context of transnational counterterrorist combat operations »¹⁸ et propose de considérer le *nexus* entre la personne visée et le conflit comme élément déterminant dans l'application des règles du droit humanitaire¹⁹.

§11 Cette qualification ne va pourtant pas de soi. Elle se heurte notamment à la position du droit international traditionnel, selon laquelle des actions militaires dans des Etats tiers doivent se faire en coopération avec ces derniers, ou à défaut sous l'égide du Conseil de sécurité. Quant à la qualification de conflit armé, elle devrait être opérée non une fois pour toute et de manière générale, mais au cas

par cas en fonction des spécificités. Le Comité international de la Croix-Rouge est très explicite à cet égard :

« la notion juridique de “champ de bataille mondial” [...] ne semble pas compatible avec l’accent essentiellement territorial du DIH, qui, à première vue, semble en limiter l’applicabilité au territoire des Etats participant à un conflit armé. Une approche non liée au territoire aurait pour corollaire qu’un membre de groupe armé ou un civil participant directement aux hostilités seraient considérés comme “transportant” automatiquement le conflit armé non international “original” partout où ils iraient dans le monde. Ainsi, sur la base du DIH, ils demeureraient des cibles légitimes dans un espace géographique potentiellement illimité. Sauf quelques rares exceptions, la pratique et l’*opinio juris* des Etats ne semblent pas témoigner d’une acceptation de cette approche juridique, et la grande majorité des Etats ne semblent pas avoir adopté la notion de “champ de bataille” mondial »²⁰.

Même certaines personnes ayant fait partie de l’administration des Etats-Unis ont reconnu l’existence des limites imposées par le droit international sur les opérations militaires dans les Etats tiers. Ainsi, selon un conseiller du Département de la Défense américain, le fait que l’autorisation d’utiliser la force militaire contre les responsables des attentats du 11 septembre, adoptée par le congrès américain, ne contient pas de limite géographique

« should not be interpreted to mean that we believe that we are in any “Global War on Terror, ” or that we can use military force whenever we want, wherever we want. International legal principles, including respect for a state’s sovereignty and the laws of war, impose important limits on our ability to act unilaterally, and on the way in which we can use force in foreign territories »²¹.

§12 Sur le plan du champ d’application du droit des conflits armés, *Modern Warfare 3* paraît donc s’écarter des règles telles qu’elles sont le plus souvent interprétées par les acteurs internationaux et la doctrine. Tel n’est pas nécessairement le cas d’autres aspects du jeu, qui renvoient plutôt aux règles substantielles de droit international humanitaire.

Une conception globalement (mais pas systématiquement) respectueuse des règles relatives à la conduite des hostilités

§13 Etant donné que dans *Modern Warfare 3* le joueur est appelé à réaliser différentes missions dans le champ de bataille, c'est sans surprise que les règles intégrées dans le jeu aient trait à la conduite des hostilités. Ainsi, c'est l'interdiction de diriger une attaque contre des personnes et biens civils – et donc le principe de distinction entre, d'une part, les personnes et biens qui peuvent constituer de cibles militaires et, d'autre part, les personnes et biens civils qui ne peuvent pas faire l'objet d'attaque – qui est le plus mis en avant dans *Modern Warfare 3*. Comme nous le verrons par la suite, si ce principe est intégré dans les règles du jeu, et ce tant en ce qui concerne les personnes que les biens, cette intégration reste limitée. En effet, d'une part, la question du statut spécifique de certaines personnes comme les civils participant directement aux hostilités et de certains biens comme les biens culturels n'est pas abordée et, d'autre part, le joueur n'est jamais appelé à se prononcer lui-même sur le statut des personnes et objets sous attaque. Il en va de même quant à l'intégration du principe de précaution, une intégration qui demeure en large partie invisible au joueur pendant le déroulement des missions.

L'intégration du principe de distinction : une présentation fort simplifiée de la réalité du champ de bataille

§14 La nouvelle génération de jeux vidéos de guerre a fait de plus en plus intervenir dans les conflits des personnages désignés comme civils, que le joueur ne doit pas attaquer ou qu'il a pour mission de protéger. Afin de réussir sa mission, le joueur devra réaliser ses attaques en veillant à faire la distinction entre les personnes et les biens qui peuvent être attaqués et ceux qui ne peuvent l'être. Toutefois, le joueur ne doit pas lui-même déterminer le caractère civil d'une personne ou d'un bien. Les différentes missions établissent, sans aucune ambiguïté, une distinction entre les civils et les combattants. La totalité des civils rencontrés par le joueur sont désarmés et ne portent pas d'uniforme ; ils ne sont pas impliqués dans des actions militaires et ne présentent aucune menace pour le joueur ou ses alliés ; ils sont animés de manière à paraître apeurés, ne cherchant qu'à fuir aux yeux du joueur. De ce fait, ils constituent des personnes qui ne doivent pas faire l'objet d'attaque. En effet, en vertu du principe de distinction, un des principes cardinaux du droit international humanitaire²², « [l]es parties au conflit doivent en tout temps faire la distinction entre civils et combattants. Les attaques ne peuvent être dirigées que contre des combattants. Les attaques ne doivent pas être dirigées contre des civils »²³. La définition des civils aux fins de l'application du principe de distinction comprend toutes les personnes qui ne sont

pas membres des forces armées²⁴.

§15 Plusieurs missions proposent des environnements urbains, peuplés des personnages civils, dans lesquels le joueur doit agir. Dans ce cas, ce dernier est averti de la présence des civils et incité à « faire attention où il tire », car il ne pourra attaquer les personnages civils sans mettre en échec la mission. Ainsi, dans « Persona non grata », l'équipe dont fait partie le joueur reçoit l'ordre de se diriger vers une cache d'armes en bordure de la ville. Pour y accéder ils doivent traverser la ville. Dès qu'ils sortent du bâtiment auquel ils se trouvaient, ils essuient des tirs de la part de leurs adversaires qui se trouvent de l'autre côté de la rue et dans les bâtiments opposés. Or, en plein milieu de la rue, on aperçoit quelques personnes qui courent, les mains dans l'air. Comme il est fort probable que le joueur, confronté aux tirs continus, tire lui-même aveuglement, l'un des protagonistes s'écrie : « *cessez-le-feu, des civils !* ». Cette instruction d'arrêter de tirer pendant quelques secondes vise à permettre aux civils de traverser la rue (et l'écran) sans être attaqués²⁵.

De même, dans la mission « Tu redeviendras poussière », l'équipe du joueur attaque un hôtel où se cache Makarov et est prise sous le feu de tireurs depuis l'hôtel. Quand l'équipe se trouve devant l'entrée principale de l'hôtel, on avertit le joueur : « *des civils. Attention où tu tires !* ». En effet, deux secondes plus tard, plusieurs civils, qu'on devine être des résidents de l'hôtel, sortent en courant par l'entrée passant à côté des soldats. Ici aussi, l'instruction donnée permettra à ces personnes de fuir l'hôtel en sécurité²⁶. Enfin, dans le cas où une attaque a, en dépit de ces avertissements, été dirigée contre un civil, un écran s'affiche avec l'inscription « *Vous avez tué un civil. Faites attention où vous tirez* », signifiant au joueur que l'attaque contre des civils, directe ou accidentelle, est interdite par les règles du jeu. Ces avertissements constituent l'expression du principe de distinction mentionné ci-dessus qui prévoit que les personnes civiles bénéficient d'une immunité contre les attaques.

Dans le même sens, dans la mission « Reprise de service » se déroulant en Somalie, le joueur est confronté à des ennemis sans uniforme mais qui sont armés et se comportent de manière ouvertement hostile. L'introduction de la mission désigne clairement au joueur ces personnages comme des cibles légitimes, levant ainsi tout doute quant à leur statut. Ainsi, alors qu'on aperçoit au loin des personnes qui ne portent pas d'uniforme, on entend : « *Deux ennemis, à onze heures. Eliminez-les !* »²⁷.

§16 La désignation des personnes se trouvant sur le champ de bataille soit comme des ennemis soit comme des civils, si elle permet l'intégration dans le jeu et le respect du principe de distinction, enlève une des grandes difficultés à laquelle sont confrontés les soldats dans les conflits armés, à savoir celle de l'identification des civils participant directement aux hostilités. En effet, selon une règle bien

connue du droit humanitaire, les personnes civiles perdent leur immunité d'attaque « si elles participent directement aux hostilités et pendant la durée de cette participation »²⁸. La définition exacte des situations qui constituent une participation directe aux hostilités lors desquelles les civils peuvent être attaqués sans que le principe de distinction ne soit violé est notoirement difficile et a fait l'objet de beaucoup de débats²⁹. Le joueur du *Call of Duty : Modern Warfare 3* n'est pourtant pas confronté à une situation lors de laquelle il devra décider de tirer ou pas sur un civil sur la base d'une appréciation de la participation directe aux hostilités de ce dernier. Sur ce point, le jeu se présente significativement plus simple que la réalité des soldats impliqués dans les conflits armés.

§17 La nécessité de respecter le principe de distinction est aussi présente lors des attaques contre les objectifs militaires. Dans la mission « Dame de fer », lors de la progression des forces alliées du joueur à travers Paris, l'instruction reçue par le joueur est qu'il ne doit pas attaquer les bâtiments civils. Dans le cadre de cette mission, des ennemis cachés dans un bâtiment bloquent le passage aux forces alliées. La solution envisagée est de détruire le bâtiment. L'état-major confirme que, du fait de la présence des combattants ennemis, le bâtiment peut être attaqué. Les extraits pertinents sont les suivants :

« A l'équipage, je confirme. On n'a pas la permission de tirer sur des bâtiments. Des civils pourraient encore s'y trouver. [...]

A l'équipage, vous n'êtes pas autorisés à tirer sur les bâtiments. [...]

- Overlord, armes légères et lance-roquettes repérés dans le bâtiment d'angle au nord-ouest. Je demande la permission d'engager.
- Bien reçu. Restez en attente... Affirmatif Warhammer. Vous pouvez tirer sur tous les bâtiments qui abritent des cibles ennemies »³⁰.

§18 On constate que, comme c'était le cas pour les personnes civiles, les bâtiments civils sont explicitement exclus en tant que cibles légitimes dans les directives reçues par le joueur. Il n'est toutefois pas très clair si cette exclusion est justifiée par le caractère civil des biens en question ou uniquement par la volonté d'éviter de tuer des personnes civiles qui pourraient s'y trouver. Quoi qu'il en soit, l'instruction donnée est en conformité avec le principe de distinction qui prévoit que « [l]es parties au conflit doivent en tout temps faire la distinction entre les biens de caractère civil et les objectifs militaires. Les attaques ne peuvent être dirigées que contre des objectifs militaires. Les attaques ne doivent pas être dirigées contre des biens de caractère civil »³¹. En droit humanitaire les biens civils sont définis négativement et comprennent tous les biens qui ne sont pas des objectifs militaires³². Ainsi, afin de déterminer si un bien a un caractère civil ou

non, il faut se référer à la définition de l'objectif militaire selon laquelle

« les objectifs militaires sont limités aux biens qui, par leur nature, leur emplacement, leur destination ou leur utilisation apportent une contribution effective à l'action militaire et dont la destruction totale ou partielle, la capture ou la neutralisation offre en l'occurrence un avantage militaire précis »³³.

On comprend aisément la complexité de cette définition³⁴ et la difficulté d'évaluer sur le champ de bataille si les conditions imposées par la règle susmentionnée sont remplies faisant en sorte qu'un bien perde son caractère de bien civil et puisse faire l'objet d'attaque. Ici aussi, on épargne le joueur de la tâche de résoudre ce problème, puisque les biens susceptibles d'être attaqués sont désignés par ses autorités supérieures. Dans le cas relaté ci-dessus, l'utilisation militaire du bâtiment par les combattants adverses apporte une contribution effective à l'action militaire de l'ennemi et fait du bâtiment un objectif militaire.

§19 La fin de cette mission traite d'un cas plus problématique. Ici, les forces spéciales des Etats-Unis affrontent les forces russes aux pieds de la tour Eiffel. Le parc devant la tour sert de base à l'artillerie et aux chars russes. Le joueur se trouve sur le sol et désigne des cibles à un avion militaire allié. Toutefois, la situation se dégrade pour les forces des Etats-Unis : elles essuient des tirs soutenus et se trouvent dans l'impossibilité de désigner des cibles précises. Le bombardement de toute la zone paraît alors comme la seule option, l'état-major utilisant une formulation révélatrice : « le bombardement va tout raser dans cette zone. En attente d'autorisation... [...]Faites ce que vous avez à faire pour ramener nos hommes sains et saufs ». L'avion allié procède en effet au bombardement, suite auquel la tour entière s'écroule de manière spectaculaire³⁵.

§20 Ainsi, dans le cadre du jeu, malgré ses effets dévastateurs, la licéité de l'attaque ne semble pas devoir être mise en doute. Les choses ne sont pourtant pas si évidentes en droit humanitaire, étant donné que, en plus de constituer un bien civil, la tour Eiffel peut aussi être considérée comme un bien culturel. En effet, selon la définition contenue dans la Convention pour la protection des biens culturels en cas de conflit armé, « sont considérés comme biens culturels, quels que soient leur origine ou leur propriétaire : a) les biens, meubles ou immeubles, qui présentent une grande importance pour le patrimoine culturel des peuples, tels que les monuments d'architecture, d'art ou d'histoire, religieux ou laïques [...] »³⁶. Il n'y a rien dans le scénario de la mission qui indique que la tour Eiffel était utilisée par les Russes à des fins militaires de sorte qu'elle devienne un objectif militaire. En tout état de cause, même si cela était le cas, dans l'hypothèse où les biens culturels sont utilisés à des fins militaires, ils bénéficient d'une protection

renforcée et ne peuvent faire l'objet d'attaque qu'en cas de nécessité militaire impérieuse³⁷. Cette protection renforcée ne se reflète pas dans le cas de l'attaque de la tour Eiffel : la présence de l'artillerie russe semble suffire pour faire de la tour un objectif militaire. De manière encore plus significative, comme on vient de le signaler, le caractère de la tour en tant qu'objectif militaire n'est même pas confirmé explicitement. L'attaque est présentée comme étant justifiée surtout par le fait de « ramener nos hommes sains et saufs ». Ainsi, le droit humanitaire semble s'incliner devant le devoir impératif de sauver la vie de ses propres soldats. Toutefois, si ce devoir constitue certainement un des éléments pertinents pour évaluer la nécessité militaire d'une attaque, il ne pourra pas être à lui seul l'élément décisif permettant de justifier la mise à l'écart des obligations issues du droit humanitaire³⁸.

L'intégration invisible des obligations fondamentales de précaution dans l'attaque

§21 Le droit humanitaire prévoit un nombre de mesures de précaution qui doivent être prises dans l'attaque. Ainsi, dans la mesure du possible, ceux qui préparent, décident ou exécutent une attaque doivent notamment vérifier que les objectifs à attaquer sont bel et bien des objectifs militaires, choisir les moyens d'attaque (armes) susceptibles de causer le moins de dommages civils, s'abstenir de lancer ou interrompre une attaque qui serait en violation des principes de distinction et de proportionnalité, et avertir la population civile du lancement d'une attaque³⁹.

§22 Comme il a été souligné ci-avant, le joueur ne pourra mener une attaque que si l'objectif est désigné par l'état-major comme un objectif militaire. Ainsi, dans le premier passage de la mission « Dame de fer » précité⁴⁰, une autorisation à mener l'attaque est demandée à l'état major, les forces sur le terrain restent en attente pendant quelques secondes et l'attaque est finalement réalisée une fois que l'autorisation est reçue. Pendant ce laps de temps, on peut supposer que l'état major vérifie les informations sur les cibles potentielles et établit leur qualité d'objectif militaire. Cette manière de procéder constitue une application de l'obligation du principe de précaution.

La mission « Attention à la marche » offre une deuxième illustration de la mise en œuvre de ce principe, plus particulièrement de l'obligation d'interrompre une attaque qui risque de conduire à des violations du principe de distinction et de proportionnalité⁴¹. Dans cette mission, le joueur poursuit les membres de l'organisation terroriste de Makarov ayant pris possession d'une rame de métro, à Londres. Le joueur est amené à tirer sur les wagons du métro londonien pour tenter de stopper le train. Lorsque la poursuite fait passer la rame dans une station aux quais remplis de civils, le chef d'unité du joueur ordonne « *Tirez pas n'importe où, y a des civils !* »⁴². En cas de dommages subis par les civils, la mission sera un

échec. En effet, l'arme dont le joueur dispose est un pistolet mitrailleur, très efficace à courte portée mais peu précis. En passant devant les quais, à très grande vitesse, le joueur a de grandes chances d'atteindre un civil en tirant sur des ennemis dans un wagon. S'il veut pouvoir sûrement continuer la mission, le joueur devra retenir ses tirs les quelques secondes que dure la traversée de la station.

§23 Cela étant dit, toutes les missions ne se montrent pas aussi soucieuses des obligations issues du principe de précaution. Dans la mission « L'œil du cyclone », l'équipe qui traque le terroriste Makarov se trouve à Prague où ce dernier a prévu d'avoir une réunion avec ses conseillers. L'objectif du joueur est d'arriver jusqu'à l'église se trouvant face à l'hôtel auquel se déroulera le conseil de Makarov et d'assumer le rôle de franc-tireur pour couvrir ses compagnons pendant qu'ils attaquent l'hôtel. A la fin de la mission, quand le joueur arrive à l'église on comprend que cette dernière constitue le point de rassemblement de tous les soldats qui participeront à l'attaque contre l'hôtel et qui comptent s'y cacher pendant quelques heures jusqu'à ce que Makarov arrive pour sa réunion⁴³.

Si, dans la mission, la désignation de l'église tant comme point de rassemblement et abri de bon nombre de soldats jusqu'à leur prochaine mission que comme endroit pour installer un franc tireur ne suscite point de débat, il en va autrement pour ce qui est du droit humanitaire. En effet, l'église constituant un bien culturel⁴⁴, il est interdit d'utiliser un tel bien « à des fins qui pourraient [l']exposer [...] à une destruction ou à une détérioration [...], sauf en cas de nécessité militaire impérieuse »⁴⁵. Les missions respectives ne contiennent le moindre indice du caractère problématique de l'emploi d'une église à des fins militaires ni, *a fortiori*, d'une nécessité militaire impérieuse justifiant un tel emploi. Or, s'il existe des cas dans lesquels des biens à caractère religieux ont été utilisés à des fins militaires similaires à celles décrites ci-dessus⁴⁶, il reste que cette utilisation pose de nombreux problèmes au regard des règles du droit humanitaire⁴⁷.

§24 Malgré les quelques exemples problématiques identifiés, il peut être affirmé que *Modern Warfare 3* a au moins intégré l'essentiel des principes fondamentaux du droit humanitaire relatifs à la conduite des hostilités, à savoir notamment les principes de distinction et de précaution, et ce à l'égard tant des personnes que des biens. Il n'en va toutefois pas de même pour les règles relatives à la protection des personnes hors de combat, qui semblent complètement ignorées, voire ouvertement bafouées, lors des différentes missions du jeu.

L'absence problématique de l'obligation de respecter et protéger les personnes hors de combat

§25 Outre l'interdiction d'attaquer les civils, le droit humanitaire contient également des règles visant à protéger les personnes hors de combat. Est considérée comme hors de combat toute personne

« a) qui est au pouvoir d'une partie adverse ;

b) qui est sans défense du fait qu'elle a perdu connaissance, ou du fait de naufrage, de blessures ou de maladie ; ou

c) qui exprime clairement son intention de se rendre ;

à condition qu'elle s'abstienne de tout acte d'hostilité et ne tente pas de s'évader »⁴⁸.

Les personnes hors de combat ne doivent pas faire l'objet d'attaques⁴⁹ et « doivent être traitées avec humanité »⁵⁰. Quant aux blessés et malades plus particulièrement, ils doivent en tout temps être respectés et protégés⁵¹. Non seulement *Modern Warfare 3* n'impose pas au joueur le respect de ces obligations, mais il présente ou tolère, dans certaines situations, des violations flagrantes à celles-ci.

§26 En effet, dans la conduite de ses différentes missions, le joueur se trouve souvent face aux combattants ennemis blessés mis au sol. Deux situations différentes se présentent à cet égard. Dans certains cas, le soldat blessé tombe sur le dos, se redresse directement et utilise une arme de poing pour continuer le combat. Le joueur est autorisé à achever les soldats blessés, sans mettre en échec la mission. L'attaque des blessés qui continuent à combattre ne pose évidemment aucun problème, étant donné que les soldats en question ne s'abstiennent pas de « tout acte hostile » et ne peuvent dès lors pas être considérés comme étant hors de combat. A travers ces faits qui relèvent de l'exception à l'obligation de respecter les blessés, *Modern Warfare 3* évite de confronter le joueur à des situations exigeant la mise en œuvre de cette obligation.

§27 Dans d'autres cas, le soldat blessé tombe face contre terre, rampe sur le sol sur quelques mètres avant de se retourner et de continuer le combat en dégainant une arme de poing. Ici, le joueur et ses alliés peuvent abattre directement le soldat blessé, avant que ce dernier ait manifesté une quelconque intention hostile, sans

mettre en échec la mission. Cette deuxième hypothèse est problématique du point de vue des règles du droit humanitaire, sauf à considérer que les blessés en rampant sur le sol tentent de s'évader, ce qui semble peu probable. Dans un réel conflit armé, cette dernière attaque sera probablement considérée comme une violation du droit humanitaire. Ainsi, dans ces cas, l'obligation de respecter les blessés et l'interdiction de les attaquer qui en découle sont totalement méconnues par le jeu.

En permettant au joueur d'achever les blessés (que ce soit en violation du droit humanitaire ou non), le jeu évite des situations plus complexes - mais pourtant bien réelles - de la gestion de blessés sur le champ de bataille. Cela s'explique peut-être par la volonté des concepteurs du jeu de maintenir un équilibre entre l'authenticité des situations proposées et les spécificités du jeu, qui doit conserver un caractère ludique. Toutefois, la présentation des blessés dans *Modern Warfare 3* véhicule l'idée que tout blessé peut être tué sur le champ de bataille. A cet égard, les critiques formulées par le CICR quant à la banalisation des violations du droit humanitaire gardent toute leur pertinence.

§28 La mission « Retour à l'envoyeur » contient une scène qui illustre le mépris du jeu pour les règles les plus fondamentales protégeant les personnes hors de combat. Dans cette mission, le joueur et son équipe se trouvent en Somalie à la traque de Waraabe, un des collaborateurs de Makarov. Waraabe finit par être capturé par l'équipe. C'est alors que le joueur assiste à l'interrogatoire de la personne capturée par Price, un de ses coéquipiers. Price appelle tous les membres de l'équipe à mettre leurs marques à gaz. Puis, il lance une bombe à gaz dans la pièce pendant que Warrabe crie « Non ! Non ! Pitié ! ». Price lui dit que, s'il veut avoir un masque pour se protéger du gaz qui se répand dans la pièce, il doit révéler où se trouve Makarov. Waraabe finit par dévoiler ce qu'il connaît sur le groupe terroriste de Makarov. Price lui donne le masque comme il avait promis et une seconde plus tard l'abat à bout portant en disant « Ca, c'est pour les gars de Hereford »⁵².

Cette scène fait du joueur un spectateur de plusieurs violations du droit humanitaire. En effet, il assiste à l'emploi d'une arme à gaz asphyxiant, arme dont l'utilisation est interdite de longue date en temps de conflit armé⁵³, à la torture d'une personne hors de combat⁵⁴, ainsi qu'à l'exécution de cette dernière⁵⁵ une fois l'interrogatoire prend fin. L'ensemble de ces actes constituent des crimes de guerre selon le Statut de la Cour pénale internationale⁵⁶ et il est pour le moins problématique que *Modern Warfare 3* les présente comme des comportements qui sont acceptables, voire même nécessaires, lors d'un conflit armé.

A quand la prochaine étape ?

§29 Dans l'optique de renforcer l'authenticité des situations proposées sans sacrifier les spécificités du jeu, *Modern Warfare 3* intègre les principes cardinaux du droit humanitaire dans les « règles du jeu » et en fait un enjeu dans certaines de ses missions. Il réussit à garder un équilibre entre, d'une part, les « règles du jeu » et le respect des principes du droit humanitaire et, d'autre part, la facilité de jouer et l'aspect ludique qui font la popularité de ce jeu de tir en vue subjective. A cette fin, une certaine marge d'erreur est laissée au joueur : par exemple, un tir accidentel sur un allié, un personnage ou un bâtiment civil ne sera pas sanctionné s'il demeure isolé.

Sans dire son nom, le droit humanitaire prend sa place dans *Modern Warfare 3*. Ainsi, le souci principal qui a poussé le Comité international de la Croix-Rouge à s'intéresser aux jeux vidéo, à savoir empêcher la banalisation des violations des règles du droit humanitaire, est dans une certaine mesure rencontré, notamment en ce qui concerne le principe de distinction et la protection des personnes civiles. Les joueurs du *Modern Warfare 3* savent qu'ils ne peuvent pas tirer sur n'importe qui et qu'ils ne peuvent pas attaquer n'importe quoi en temps de conflit armé. Toutefois, comme le montre la scène de torture décrite plus haut, le risque de banalisation demeure bien présent à l'égard des violations d'autres règles de droit humanitaire, notamment celles relatives à la protection des personnes hors de combat.

§30 Bien sûr, il serait possible d'intégrer encore plus directement et ouvertement les principes du droit humanitaire. Certaines modifications - comme par exemple le fait de donner au joueur la possibilité d'annuler une attaque qui risque de provoquer des dommages collatéraux excessifs, ou le fait de l'empêcher d'utiliser des armes interdites - ne semblent pas difficiles à opérer. D'autres ajouts - comme par exemple la possibilité de capturer des soldats ennemis, ou encore le fait d'infliger des sanctions virtuelles en cas de crimes de guerre suggéré par le Comité international de la Cour-Rouge⁵⁷ - pourraient se faire au détriment de la facilité et du caractère ludique de ce type de jeu. Ces ajouts tiennent à la volonté des développeurs, qui peuvent faire le choix de jeux plus réalistes mais aussi plus complexes à maîtriser pour le joueur, comme cela est déjà le cas dans la licence de jeu ARMA, développée par *Bohemia Interactive Studio* depuis 2006. Bénéficiant d'une collaboration avec le Comité international de la Croix-Rouge, *Bohemia Interactive* a sorti en septembre 2017 un nouvel épisode du jeu ARMA, au titre évocateur « Arma 3 Laws of War DLC »⁵⁸. Selon Christian Rouffaer, Chef de réalité virtuelle du Comité international de la Croix-Rouge, l'objectif de cette collaboration

« is not to spoil the fun, but rather to expose players to an extra layer of complexity present in war - to let them learn more about the roles and

responsibilities of real soldiers when it comes to IHL. [...] The goal is to enhance the realism and show that split-second decisions by soldiers can have dire consequences »⁵⁹.

Reste à savoir combien des joueurs seront tentés d'explorer cette nouvelle réalité complexe du monde des jeux vidéos.

-
1. Pro Juventute et TRIAL, *Playing by the Rules: Applying International Humanitarian Law to Video and Computer Games*, octobre 2009, consulté le 23 janvier 2018 in [https://trialinternational.org/wp-content/uploads/2016/05/Playing_by_the_Rule.pdf]. ←
 2. Les jeux vidéos de tir en vue objective ou jeux de tir à la troisième personne (*third person shooter*) sont les jeux dans lesquels le joueur peut voir son personnage en intégralité. Les jeux de tir en vue subjective ou jeux de tir en première personne (*first person shooter*) désignent les jeux dans lesquels le joueur voit l'action à travers les yeux de son personnage. ←
 3. Pro Juventute et TRIAL, *Playing by the Rules...*, *op. cit.*, *supra* note 2, p. 4. ←
 4. *Ibidem.* ←
 5. *Ibid.*, p. 5. ←
 6. *Ibid.*, p. 42. ←
 7. Intitulée « *No Russian* », la mission est reproduite sur *YouTube* et a été consultée le 23 janvier 2018 in [<https://www.youtube.com/watch?v=N5wgub46r8A>]. ←
 8. *Ibidem.* ←
 9. L'Allemagne et le Japon constituent l'exception à cet égard : dans la version ayant circulé à ces deux pays, les paramètres du jeu ont été modifiés et si le joueur participait au massacre, la partie était terminée ; voy. Ashcraft B., « *Modern Warfare 2 Censored in Japan* », mis en ligne le 12 décembre 2009, consulté le 23 janvier 2018 in [<https://kotaku.com/5422287/modern-warfare-2-censored-in-japan>]. ←
 10. Horiuchi V., « *Oh My Tehc : "Call of Duty" has troubling scene - Video game protagonist guns down innocent people at airport* », in *The Salt Lake Tribune*, mis en ligne le 16 novembre 2009, consulté le 23 janvier 2018 in [http://archive.sltrib.com/story.php?ref=/technology/ci_13799461]. ←
 11. Verdenne G., « *Les jeux vidéo ont-ils tous les droits ?* », in *Europe1.fr*, mis en ligne le 18 décembre 2011, consulté le 23 janvier 2018 in [<http://www.europe1.fr/culture/les-jeux-video-ont-ils-tous-les-droits-869081>]. La question de la place accordée aux règles du droit humanitaire dans les jeux vidéos a également été discutée de manière informelle lors de la 31^{ème} Conférence internationale de la Croix-Rouge et du Croissant Rouge ; CICR, *Is there a place for the laws of armed conflict in video games?*, mis en ligne le 8 décembre 2011, consulté le 23 janvier 2018 in [<https://www.icrc.org/eng/resources/documents/faq/ihl-video-games-faq-2011-12-08.htm>]. ←
 12. CICR, *Jeux vidéos et droit de la guerre*, mis en ligne le 27 septembre 2013, consulté le 23 janvier 2018 in [<https://www.icrc.org/fre/resources/documents/film/2013/09-28-ihl-video-games.htm>]. ←
 13. *Ibidem.* Voy. aussi Clarke B., Rouffaer C., Sénéchaud F., « *Beyond the Call of Duty : why shouldn't video game players face the same dilemmas as real soldiers ?* », in *Revue internationale de la Croix-Rouge*, vol. 94, 2012, pp. 711-737. ←

14. Corten O., « Droit international et cinéma : quelle méthodologie ? », in Corten O. et Dubuisson Fr. (dir.), *Du droit international au cinéma*, Paris, Pedone, 2015, p. 17. ←
15. Convention de Genève pour l'amélioration du sort des blessés et des malades dans les forces armées en campagne, adoptée le 12 août 1949, entrée en vigueur le 21 octobre 1950, in *Recueil des traités des Nations Unies*, Vol. 75, 1950, p. 33 : « la présente convention s'appliquera en cas de guerre déclarée ou de tout autre conflit armé surgissant entre deux ou plusieurs des Hautes Parties contractantes » (ci-après : Première convention de Genève). ←
16. Voy. *supra* note 8 et le texte y afférent. ←
17. US Department of Justice, *Lawfulness of a Lethal Operation Directed Against a US Citizen Who Is a Senior Operational Leader of Al-Qaeda or an Associated Force*, White paper, 8 novembre 2011, consulté le 23 janvier 2018 in [<https://www.globalsecurity.org/security/library/policy/national/doj-wp-imminent-threat.htm>]. ←
18. Corn G. S., Talbot Jensen E., « Untying the Gordian Knot: A Proposal for Determining Applicability of the Laws of War to the War on Terror », in *Temple Law Review*, Vol. 81, 2008, pp. 787-830, p. 799. ←
19. Sivakumaran S., *The law of non-international armed conflict*, Oxford, OUP, 2012, p. 251. ←
20. CICR, *Le droit international humanitaire et les défis posés par les conflits armés contemporains*, Rapport à la XXXIIe Conférence internationale de la Croix-Rouge et du Croissant Rouge, Doc. 32IC/15/11, Genève, Suisse, octobre 2015, p. 19, consulté le 23 janvier 2018 in [http://rcrcconference.org/wp-content/uploads/2015/10/32IC-Report-on-IHL-and-the-challenges-of-contemporary-armed-conflicts_FR.pdf]. Dans le même ordre d'idées, voy. Dinstein Y., *Non-international Armed Conflicts in International Law*, Cambridge, CUP, 2014, p. 27. ←
21. Johnson J. C., « National Security Law, Lawyers, and Lawyering in the Obama Administration - Dean's Lecture at Yale Law School, February 22, 2012 », in *Yale Law & Policy Review*, Vol. 31, 2012, pp. 141-150, p. 147. ←
22. Cour internationale de justice, *Licéité de la menace ou de l'emploi d'armes nucléaires*, avis consultatif du 8 juillet 1996, *C.I.J. Recueil 1996*, §78. ←
23. Henckaerts J.-M., Doswald-Beck L., *Droit international humanitaire coutumier*, Vol. I : règles, Bruxelles, Bruylant, 2006, p. 3. Voy. aussi Protocole additionnel aux Conventions de Genève du 12 août 1949 relatif à la protection des victimes des conflits armés internationaux (ci-après : Premier protocole additionnel), adopté le 8 juin 1977, entré en vigueur le 7 décembre 1978, in *Recueil des traités des Nations Unies*, Vol. 1125, 1979, p. 295, article 51§2 : « Ni la population civile en tant que telle ni les personnes civiles ne doivent être l'objet d'attaques ». ←
24. Henckaerts J.-M., Doswald-Beck L., *Droit international humanitaire coutumier*, *op. cit.*, *supra* note 24, p. 23 (règle 5). ←
25. *Call of Duty Modern Warfare 3 - Mission 3: Persona non grata (Français)*, consulté le 23 janvier 2018 in [<https://www.youtube.com/watch?v=1sLXcgCZa2U&list=PLE96BFFCE7894528F&index=2>] (03min44-04min20). ←
26. *Call of Duty Modern Warfare 3 - Mission 16: Tu redeviendras poussière + Crédits (Français)*, consulté le 23 janvier 2018 in [<https://www.youtube.com/watch?v=AkCWe1yyoIs&list=PLE96BFFCE7894528F&index=15>] (03min10-04min17). ←
27. *Call of Duty Modern Warfare 3 - Mission 5: Reprise de service (Français)*, consulté le 23 janvier 2018 in [<https://www.youtube.com/watch?v=gUoTpbq30cl&list=PLE96BFFCE7894528F&index=4>]* (02min20-03min20). ←
28. Henckaerts J.-M., Doswald-Beck L., *Droit international humanitaire coutumier*, *op. cit.*, *supra* note 24, p. 27 (règle 6). Voy. aussi Premier protocole additionnel, *op. cit.*, *supra* note 24, p. 295 (article 51§3). ←
29. Voy. à cet égard, Melzer N., *Guide interprétatif sur la notion de participation directe aux hostilités en droit international humanitaire*, Genève, CICR, 2010. ←
30. *Call of Duty Modern Warfare 3 - Mission 10: La dame de fer (Français)*, consulté le 23 janvier 2018 in [<https://www.youtube.com/watch?v=nBWHwPIYJu4&index=9&list=PLE96BFFCE7894528F>] (1min25-4min45). ←

31. Henckaerts J.-M., Doswald-Beck L., *Droit international humanitaire coutumier, op. cit., supra* note 24, p. 34 (règle 7). ←
32. *Ibid.*, p. 44 (règle 9) ; Premier protocole additionnel, *op. cit., supra* note 24, p. 296 (article 52§1). ←
33. Henckaerts J.-M., Doswald-Beck L., *Droit international humanitaire coutumier, op. cit., supra* note 24, p. 40 (règle 8) ; Premier protocole additionnel, *op. cit., supra* note 24, p. 296 (article 52§2). ←
34. Voy. à titre indicatif, Robertson Jr H.B., « The Principle of the Military Objective in the Law of Armed Conflict », in *United States Air Force Academy Journal of Legal Studies*, Vol. 8, 1997, pp. 35-69 ; Dinstein Y., « Legitimate Military Objectives Under The Current *Jus In Bello* », in Wall A. E. (éd.), *Legal and Ethical Lessons of NATO's Kosovo Campaign, International Law Studies*, Vol. 78, 2002, pp. 139-172. ←
35. *Call of Duty Modern Warfare 3 - Mission 10: La dame de fer (Français)*, *op. cit., supra* note 31 (12min30-14min10). ←
36. Convention pour la protection des biens culturels en cas de conflit armé, adoptée le 14 mai 1954, entrée en vigueur le 7 août 1956, in *Recueil des traités des Nations Unies*, Vol. 249, 1956, p. 243. La tour Eiffel est cité comme exemple de bien culturel dans Solis G. D., *The Law of Armed Conflict - International Humanitarian Law in War*, Cambridge, CUP, 2010, p. 565. ←
37. Henckaerts J.-M., Doswald-Beck L., *Droit international humanitaire coutumier, op. cit., supra* note 24, p. 169 (règle 38B) ; Convention pour la protection des biens culturels en cas de conflit armé, *op. cit., supra* note 37, p. 245 (article 4§2). ←
38. Le même raisonnement a été adopté par le commission d'enquête du Conseil des droits de l'homme sur le conflit à Gaza de 2014 à propos du principe de proportionnalité ; Conseil des droits de l'homme, *Report of the detailed findings of the independent commission of inquiry established pursuant to Human Rights Council resolution S-21/1*, Doc. NU A/HRC/29/CRP.4, 24 juin 2015, §394: « The commission [...] affirms that military considerations, such as the safety of forces, including from capture, should not be an overriding factor for a reasonable commander weighing the proportionality of an attack ». ←
39. Henckaerts J.-M., Doswald-Beck L., *Droit international humanitaire coutumier, op. cit., supra* note 24, pp. 69-91 (règles 15-21) ; Premier protocole additionnel, *op. cit., supra* note 24, pp. 298-299 (article 57). ←
40. Voy. *supra* note 31 et le texte y afférent. ←
41. Henckaerts J.-M., Doswald-Beck L., *Droit international humanitaire coutumier, op. cit., supra* note 24, p. 81 (règle 19) ; Premier protocole additionnel, *op. cit., supra* note 24, p. 299 (article 57§2(a)(iii)). ←
42. *Call of Duty Modern Warfare 3 - Mission 6: Attention à la marche (Français)*, consulté le 23 janvier 2018 in [<https://www.youtube.com/watch?v=deVv5ctIcRQ&index=5&list=PLE96BFFCE7894528F>] (7min50-8min00). ←
43. *Call of Duty Modern Warfare 3 - Mission 11: L'œil du cyclone (Français)*, consulté le 23 janvier 2018 in [<https://www.youtube.com/watch?v=pnJy-LS07fw&index=10&list=PLE96BFFCE7894528F>]. ←
44. Cf. *supra* note 37 et le texte y afférent. ←
45. Henckaerts J.-M., Doswald-Beck L., *Droit international humanitaire coutumier, op. cit., supra* note 24, p. 174 (règle 39) ; Convention pour la protection des biens culturels en cas de conflit armé, *op. cit., supra* note 37, p. 245 (article 4§§1,2). ←
46. « United States snipers have installed themselves at the top of the 170ft Malwiya tower, a ninth-century spiral minaret that looks out over the holy city of Samarra » ; Aqeel H, Freeman C., « US snipers make minaret a rebel target », in *The Telegraph*, mis en ligne le 22 janvier 2006, consulté le 23 janvier 2018 in [<http://www.telegraph.co.uk/news/worldnews/middleeast/iraq/1508506/US-snipers-make-minaret-a-rebel-target.html>]. ←
47. Corn G. S., « "Snipers in the Minaret - What Is the Rule?" The Law of War and the Protection of Cultural Property: A Complex Equation », in *The Army Lawyer*, July 2005, pp. 28-40. ←

48. Henckaerts J.-M., Doswald-Beck L., *Droit international humanitaire coutumier, op. cit., supra* note 24, p. 219 (règle 47) ; Premier protocole additionnel, *op. cit., supra* note 24, p. 291 (article 41). ←
49. *Ibidem.* ←
50. Henckaerts J.-M., Doswald-Beck L., *Droit international humanitaire coutumier, op. cit., supra* note 24, p. 405 (règle 87) ; Première convention de Genève, *op. cit., supra* note 16, p. 33 (article 3, alinéa 1). ←
51. Article 12§1 de la première convention de Genève, *op. cit., supra* note 16, p. 39. Pour une analyse de la portée de ces obligations, voy. CICR, *Commentary on the First Geneva Convention*, Cambridge, CUP, 2016, pp. 482-487. ←
52. *Call of Duty Modern Warfare 3 - Mission 8: Retour à l'envoyeur (Français)*, consulté le 23 janvier 2018 in [<https://www.youtube.com/watch?v=LdqIYnpqq1c&list=PLE96BFFCE7894528F&index=7>] (5min40-6min21). ←
53. Protocole concernant la prohibition d'emploi à la guerre de gaz asphyxiants, toxiques ou similaires et de moyens bactériologiques, adopté le 17 juin 1925, entré en vigueur le 8 février 1928, consulté le 24 janvier 2018 in [<https://ihl-databases.icrc.org/dih-traites/INTRO/280?OpenDocument>]. Voy. aussi David E., *Principes de droit des conflits armés*, 5ème édition, Bruxelles, Bruylant, 2012, pp. 385-391. ←
54. Henckaerts J.-M., Doswald-Beck L., *Droit international humanitaire coutumier, op. cit., supra* note 24, p. 416 (règle 90) ; Première convention de Genève, *op. cit., supra* note 16, p. 33 (article 3, alinéa 1(a)). ←
55. Henckaerts J.-M., Doswald-Beck L., *Droit international humanitaire coutumier, op. cit., supra* note 24, p. 411 (règle 89) ; Première convention de Genève, *op. cit., supra* note 16, p. 33 (article 3, alinéa 1(a)). ←
56. Statut de Rome de la Cour pénale internationale, adopté le 17 juillet 1998, entré en vigueur le 1 juillet 2002, in *Recueil des traités des Nations Unies*, Vol. 2187, pp. 164-166, article 8§2(b)(vi), article 8§2(b)(xviii), article 8§2©(i). Initialement pas inclus dans la liste des crimes de guerre applicables aux conflits armés non internationaux, l'emploi des gaz asphyxiants a été ajouté à cette liste par un amendement au Statut adopté le 10 juin 2010 à la conférence de révision du Statut de Rome tenue à Kampala et entré en vigueur le 26 septembre 2012 ; Amendement à l'article 8 du Statut de Rome de la Cour pénale internationale, in *Recueil des traités des Nations Unies*, Vol. 2868, p. 195. ←
57. CICR, *Jeux vidéos et droit de la guerre, op. cit., supra* note 13. ←
58. *Why is the ICRC using video games to spread awareness of International Humanitarian Law?*, publié le 11 septembre 2017, consulté le 24 janvier 2018 in [<http://blogs.icrc.org/gphi2/2017/09/11/icrc-using-video-games-spread-awareness-international-humanitarian-law/>]. ←
59. *Ibidem.* ←