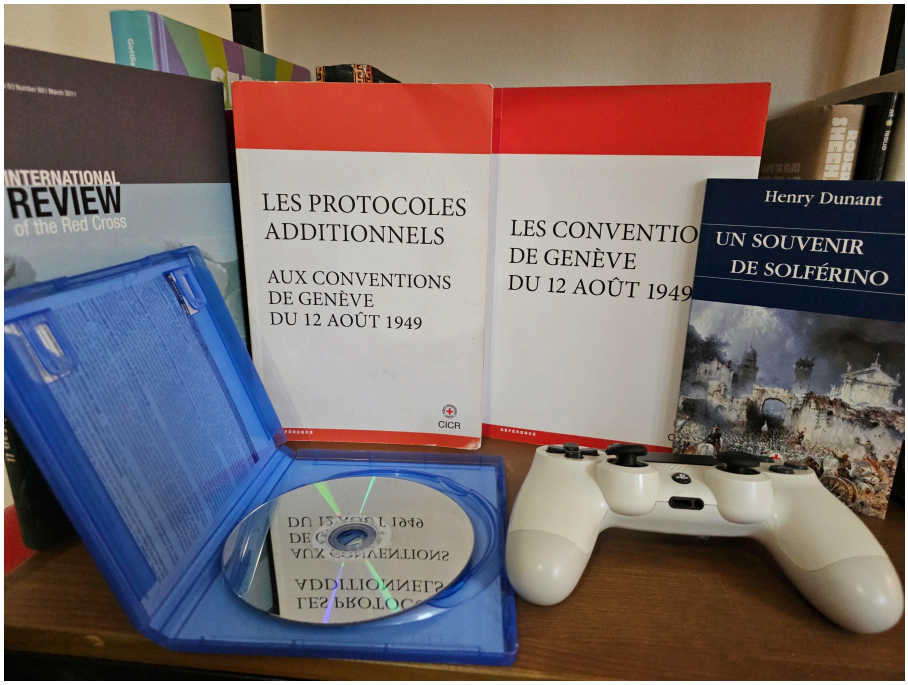
# Call of Duty « Legal Warfare » : le jeu vidéo comme outil de diffusion et d’apprentissage du droit international humanitaire – Partie 1

Par:
Jean-René Beauchemin
Langue  Français
Le:
28 Juillet 2023

*Ce billet de blogue, en deux parties, vise à résumer certaines des conclusions de l’essai de maitrise de Jean-René Beauchemin, et extrait directement des sections du texte original.*

*Cette première partie présente l’intérêt de différentes organisations oeuvrant dans le monde du droit des conflits armés pour les jeux vidéo, ainsi que l’état de la littérature au sujet de la dissémination du DIH. Un deuxième billet de blogue présente les enjeux et infractions de DIH recensés dans CoD pour déterminer si l’industrie des jeux-vidéos intègre davantage de notions de DIH dans les jeux vidéo qu’il y a une décennie.*

---




Crédits photo : Thomas Roos

Il existe aujourd’hui une variété de jeux vidéo de tir qui dépeignent des situations similaires à ce que les groupes armés ou équipes d’interventions tactiques peuvent vivre pour accomplir des objectifs militaires. Les jeux de simulation militaire explorent à la fois des contextes historiques et modernes, et les joueurs et joueuses ont la possibilité de recréer des scénarios inspirés de faits réels. Or, la conformité au réel et le désir de réalisme semblent s’estomper lorsqu’il est temps d’intégrer les notions de droit international humanitaire (DIH) aux jeux. En effet, malgré tous les efforts des concepteurs pour rendre les jeux réalistes, les champs de bataille virtuels sont pratiquement toujours dépeints tels des environnements étant hors du droit et au sein desquels tout est permis. Le joueur ou la joueuse est alors amené à prendre des décisions importantes sur la conduite des hostilités sans pouvoir distinguer ce qui est licite de ce qui ne l’est pas.

L’objectif de cet essai, dont certaines idées et conclusions sont résumés ci-dessous, est de réitérer le rôle du jeu vidéo comme moyen de diffuser le droit international humanitaire (DIH) en utilisant le jeu récent *Call of Duty: Modern Warfare* (CoD) comme cas d’étude. Une revue de littérature, doublée d’une analyse juridique

des actes licites et illicites qu'il est possible d'apercevoir dans la campagne de CoD, permettent ainsi de prouver que le jeu vidéo peut être utilisé pour éduquer les joueurs et les joueuses néophytes aux concepts importants du droit des conflits armés, mais aussi pour diffuser et pratiquer l'étude formelle du DIH. Il démontre que l'industrie du jeu vidéo a adapté le contenu des jeux aux critiques en intégrant les stratégies suggérées dans la littérature, mais qu'il reste encore beaucoup d'enjeux de DIH problématiques ou non traités.

**Le jeu vidéo dans la mire des organisations militaires**

Malgré l'apparence de nouveauté, la mise en œuvre du DIH au sein des jeux vidéo comme méthode de diffusion n'est pas inconnue des acteurs pertinents. Le jeu vidéo est en effet perçu et utilisé depuis plusieurs années, que ce soit pour l'entrainement des militaires ou la sensibilisation du grand public. Cela est d'autant plus vrai pour les jeux de tirs à la première personne, qui représentent 20,9 % de toutes les ventes de jeux vidéo au niveau mondial.

Ceux-ci sont dans la mire des forces armées de différents pays qui y voient un outil de formation complémentaire intéressant. En effet, les jeux permettent de répliquer la complexité et la variété des expériences de la société moderne, ce qui peut entrainer les joueurs et les joueuses à résoudre des problèmes réels[1]. Les jeux de formation engagent davantage le joueur ou la joueuse que la visualisation d'un film puisqu'il les fait participer directement[2]. Les joueurs et joueuses ont un rôle actif dans la perpétration des actes d'un soldat virtuel, et la limite entre l'expérience réelle et la réalité est souvent floue. Les jeux permettent, au moyen de manœuvres et de gestes répétés, d'apprendre les rudiments du combat et de suivre des ordres qui sont récompensés par la progression dans le jeu. Selon certains auteurs, la répétition d'un geste (« drill » dans le langage militaire) est une méthode éprouvée pour acquérir des automatismes. En répétant des scénarios et en reproduisant des gestes, les joueurs et joueuses apprennent de leurs propres actions ainsi que des images présentées dans le jeu. De cette façon, le jeu permettrait d'inculquer indirectement les valeurs militaires et d'influencer la perception d'actes voulus comme « héroïques ». Les joueurs et joueuses sont récompensé-e-s pour leurs actions lorsqu'elles sont en phase avec le scénario du jeu (soit par de l'équipement ou l'accès à d'autres contenus), et sont ainsi incité-e-s à respecter les règles établies. En outre, il est rapporté que le personnel militaire et les recrues éventuelles jouent davantage aux jeux vidéo que la population en général (voir notamment l'article de Bruce W. Knerr à ce sujet), et que les jeux vidéo sont perçus comme un outil de recrutement beaucoup plus efficace que les autres formes de publicité. L'armée américaine a ainsi conçu un jeu, *America's Army*, à la fois comme outil de recrutement et comme moyen de former les recrues puisqu'il permet de faire vivre une expérience réaliste de combat aux joueurs et joueuses.

D'un point de vue juridique, les obligations des États sont claires, et tout support utilisé comme matériel officiel de formation et d'entrainement militaire, incluant les jeux vidéo, se doit de respecter et d'intégrer le DIH (par exemple, l'article 47 de la Première Convention de Genève dispose que : « Les Hautes Parties contractantes s'engagent à diffuser le plus largement possible, en temps de paix et en temps de guerre, le texte de la présente Convention dans leurs pays respectifs, et notamment à en incorporer l'étude dans les programmes d'instruction militaire et, si possible, civile, de telle manière que les principes en soient connus de l'ensemble de la population, notamment des forces armées combattantes »). Ce libellé est repris de manière presque identique dans les articles 48 de la Deuxième Convention, 127 de la Troisième Convention et 144 de la Quatrième Convention, et dans des termes encore plus généraux à l'article 83 du Protocole additionnel I et à l'article 19 du Protocole additionnel II (ce dernier indiquant simplement que le « présent Protocole sera diffusé aussi largement que possible »). Bien que les simulateurs d'entrainements militaires qui utilisent des technologies similaires aux jeux vidéo ont davantage de chance d'intégrer des règles de DIH, par exemple pour former les militaires au respect des règles d'engagement, le public cible est beaucoup plus restreint que les jeux vidéo destinés au grand public.

**Le jeu vidéo dans la mire du Mouvement de la Croix-Rouge et du Croissant-Rouge**

Les organisations militaires ne sont pas les seules à vouloir se saisir du potentiel qu'offrent les jeux vidéo. Ainsi, le Comité international de la Croix-Rouge (CICR) indique aujourd'hui suivre les développements de ces jeux puisque « par leur popularité croissante, les jeux vidéo ont le pouvoir d'exercer une grande influence sur la manière dont les jeunes, les futures recrues et la société dans son ensemble perçoivent l'acceptable et l'interdit dans des situations de conflit armé ». Il va sans dire que la littérature s'accorde à penser qu'il ne peut pas y avoir de sanctions réelles pour des crimes de guerre virtuels. Cette position a par ailleurs été

réitérée par la Croix-Rouge américaine, qui précise que l'objectif n'est pas de punir les joueurs et les joueuses, ni de catégoriser les jeux comme « bons » ou « mauvais », mais bien de sensibiliser au DIH de manière ludique et engagée.

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

Comme mentionné plus haut, le CICR n'est pas la seule entité du Mouvement Croix-Rouge/Croissant-Rouge à s'intéresser à l'industrie du jeu vidéo, puisque plusieurs sociétés nationales perçoivent le même potentiel pour sensibiliser aux règles du DIH. Par exemple, la Croix-Rouge américaine rapporte qu'elle aborde les entreprises vedettes de l'industrie américaine pour influencer la perception du droit de la guerre et en faire la plus large diffusion. Elle a par exemple contribué au jeu interactif *Prisonners of War*, créé par le *Nobel Peace Movement*, dans lequel le joueur ou la joueuse est responsable des opérations dans un camp de prisonnier de guerre, ce qui permet de sensibiliser aux règles de la *Troisième Convention de Genève*. Elle a également travaillé avec les producteurs de *Sim City* pour permettre aux joueurs de construire une unité locale de la Croix-Rouge équipée de véhicules d'urgence ainsi que pour porter secours aux victimes de désastres. De son côté, la Croix-Rouge française est allée encore plus loin, en pilotant directement le développement d'un jeu, bénéficiant des expertises de UBISOFT, *vidéo games without borders*, le forum *serious game* et la Croix-Rouge Canadienne. Ce jeu voulu grand public prend la forme d'une « aventure virtuelle » interactive d'une vingtaine de minute qui, « [a]utour d'un scénario aux personnages fictifs, […] reproduit des situations, des problématiques et des documents en lien avec le droit international humanitaire ».

Le développement de jeux vidéo a aussi déjà attiré l'attention du Mouvement de la Croix-Rouge et du Croissant-Rouge pour des raisons juridiques. En effet, lors du développement du jeu *Prison Architect*, les développeurs se sont heurtés à un enjeu juridique d'importance : le rappel par la Croix-Rouge britannique de l'interdiction par le CICR d'utiliser l'emblème de la Croix-Rouge dans le jeu. La célèbre croix rouge sur fond blanc est soumise à une protection juridique stricte en vertu des Conventions de Genève, qui interdit sa reproduction. Ce symbole est en revanche universellement associé par les joueurs et joueuses de jeux vidéo aux objets permettant de soigner son personnage. Cette protection juridique permet avant tout d'empêcher les protagonistes des conflits d'utiliser l'emblème à de mauvaises fins, mais il permet aussi d'éviter de confondre les activités du mouvement de la Croix-Rouge avec d'autres activités, par exemple de nature commerciale (voir notamment l'article d'Antoine Bouvier à ce sujet). La Croix-Rouge canadienne a aussi emboité le pas en demandant à l'industrie canadienne du jeu vidéo de retirer l'emblème de leurs jeux. Le mouvement de la Croix-Rouge a de cette façon rapidement marqué son intention de contrôler tout lien avec ses activités qui pourrait apparaitre dans un jeu, comme elle le fait par ailleurs pour tout type de support[3].

Il émerge donc de la littérature que les organisations œuvrant à diffuser le DIH ne cherchent pas à censurer les jeux ni à renforcer la règlementation relative à ceux-ci. Elles cherchent plutôt à influencer l'industrie pour les rendre encore plus réalistes en s'assurant que les jeux intègrent ces règles de droit et ainsi éviter qu'ils ne glorifient des violations sans les remettre en question.

**Le jeu vidéo comme outil d'apprentissage formel du DIH**

Certain-e-s auteur-e-s ont également exploré la possibilité d'utiliser des jeux vidéo pour enseigner différentes

matières avancées, dont le DIH. Cela est d'autant plus d'intérêt maintenant que la pandémie de COVID-19 a forcé l'enseignement à se tenir en ligne, et que plusieur-e-s professeur-e-s se sont tournés vers des jeux virtuels pour compléter leurs méthodes d'enseignement. Le jeu offre une alternative à l'apprentissage par la lecture de textes, qui se contentent de résumer les expériences d'autres personnes. Il permet ainsi d'ancrer rapidement la théorie du droit dans une expérience concrète et personnelle au moyen de scénarios réalistes[4]. Dans un article assez récent, des auteur-e-s expliquent avoir développé une formation interactive du DIH au moyen d'une version altérée du jeu *Arma 3*[5]. Les étudiant-e-s doivent d'abord étudier le droit de manière traditionnelle avant d'être informé-e-s sur un scénario auquel ils/elles seront confronté-e-s, pour finalement être immergé-e-s dans le jeu. Les auteur-e-s affirment que cette méthode d'évaluation apporte plusieurs avantages. Premièrement, la participation individuelle à ces jeux permet une meilleure évaluation des apprentissages de chaque étudiant-e que les jeux de rôle ou que des exercices de simulations en groupe. Deuxièmement, elle créée des moments mémorables et permet aux étudiant-e-s d'être confronté-e-s aux décisions difficiles que doivent prendre les soldats en temps réel, ce que l'apprentissage par la lecture ne permet pas[6]. Les jeux vidéo permettent aussi d'exposer les étudiant-e-s aux horreurs de la guerre sans avoir les effets pervers de visualiser de vraies images. Finalement, les joueurs et joueuses peuvent apprendre de nouvelles habilités de résolution de problème *via* la stimulation de différents types d'intelligence, ce que l'apprentissage théorique ne permet pas[7]. Les joueurs et joueuses ont ainsi rapporté pouvoir visualiser plus facilement les dilemmes auxquels les combattants sont confrontés. Selon une autre étude, les joueurs et joueuses peuvent instinctivement développer une compréhension de certains principes de DIH si le jeu est construit de telle façon que seul le respect des règles permet de progresser (voir l'article de Keisuke Minai). Le fait d'apprendre une règle après avoir commis une erreur plutôt que de l'apprendre *à priori* pourrait aider à la mémoriser et mieux réussir les évaluations académiques. En outre, l'utilisation de séquences vidéo faisant une distinction claire entre les actes licites et illicites ainsi que des exercices d'identification de cibles licites permettent aux étudiant-e-s de mieux saisir les règles. Cependant, selon l'auteur, les joueurs et joueuses qui font preuve d'une meilleure compréhension et respectent le mieux les règles sont celles et ceux qui portent avant tout attention aux instructions et à la formation préalable. Elles doivent donc être partie intégrante du processus d'apprentissage, et les jeux ne se substituent pas totalement à cette étape plus traditionnelle. L'auteur relève aussi que le fait d'imaginer des conditions réelles de combat est clé pour que le joueur ou la joueuse ne commette pas d'actes illicites lors de l'apprentissage. Certain-e-s étudiant-e-s expriment par exemple n'avoir aucune connexion émotionnelle avec le jeu, ce qui limite leur volonté d'apprendre les règles et augmente le désir de ne pas les respecter. À cet effet, la bonne qualité graphique d'un jeu et le fait d'éviter des scénarios surfaits ou trop linéaires semblaient être des critères importants pour améliorer l'expérience d'apprentissage.

Ces études permettent de comprendre que tous les jeux vidéo ne se prêtent pas à être utilisés comme outils pédagogiques, mais que les acteurs intéressés peuvent user de stratégies pour y intégrer le droit de façon à améliorer sa diffusion.

**L'influence des jeux vidéo sur le respect du DIH**

L'enjeu le plus important qui ressort des études et de l'intérêt des organisations est l'influence qu'ont les jeux vidéo sur les comportements. En effet, si les jeux vidéo ont le potentiel d'être utilisés pour inciter à avoir des comportements respectueux du DIH, comme mentionné plus haut, ils peuvent également inciter à avoir des comportements illicites. Ils peuvent par exemple véhiculer l'idée selon laquelle il n'y a pas de limites à ce qu'il est permis de faire lors de conflits armés. Par exemple, en permettant aux joueurs et joueuses de commettre ou de visualiser des actes prohibés tels que la torture ou le massacre de civils sans aucune conséquence, les jeux banalisent et pourraient encourager des actes qui, s'ils étaient commis dans la vraie vie, constitueraient des infractions au droit de la guerre.

Les mécanismes d'influence sur les comportements sont cependant complexes, et une étude de 2004 du CICR a analysé les facteurs qui conditionnent les combattants à commettre des exactions lors des conflits armés. La plupart des facteurs identifiés semblent être également présents dans les jeux vidéo. L'étude indique que, bien que les violations du DIH résultent parfois d'ordres explicites, la plupart semblent plutôt émerger de l'absence d'ordre de ne pas violer le droit ou d'une autorisation tacite. On trouve aussi des raisons liées à l'opportunité de transgresser les règles. La guerre virtuelle est en effet le seul environnement où les joueurs et joueuses peuvent commettre des exactions en toute impunité et certains en retirent même un plaisir pervers (voir l'article de Daniel Muñoz-Rojas et Jean-Jacques Frésard, note 83). Plusieurs producteurs de jeux affirment

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

Les enjeux entourant l'utilisation des jeux vidéo sont donc multiples, mais touchent principalement à l'influence sur les comportements. Le prochain billet de blogue vise à recenser les violations principales de dDIH perpétrées dans les jeux vidéo qui pourraient avoir une influence négative sur les comportements, à la fois recensés dans la littérature et dans l'analyse du jeu *Call of duty: Modern Warfare.*

---

[1] Voir notamment Jane McGonigal, *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*, Penguin Press, New York, 2011.

[2] Voir notamment Roger Stahl, *Militainment, Inc. – War, Media and Popular Culture*, Routledge, 2009.

[3] Luke Moffett, Dug Cubie et Andrew Godden, « Bringing the battlefield into the classroom: using video games to teach and assess international humanitarian law », (2017) 51 : 4 *The Law Teacher* 499 à la p. 501 [Moffet et al.].

[4] Gary Brown, Daniel Greenberg, Seth Hudson et Kurt Sanger, « Rules of the (Video) Game: IHL on the Virtual Battlefield », (2015) 109 *Proceedings of the ASIL Annual Meeting* 55 aux pp. 57-58 [Brown et al.].

[5] Moffet et al., *supra* note 3, note 53.

[6] *Ibid*, aux pp. 513-514.

[7] Brown et al., *supra* note 4, note 57.

---

Ce billet ne lie que la ou les personne(s) l'ayant écrit. Il ne peut entraîner la responsabilité de la Clinique de droit international pénal et humanitaire, de Osons le DIH!, de la Chaire de recherche du Canada sur la justice internationale et les droits fondamentaux, de la Faculté de droit, de l'Université Laval et de leur personnel respectif, ni des personnes qui l'ont révisé et édité. Il ne s'agit pas d'avis ou de conseil juridiques.

---

*La publication de ce billet est en partie financée par Osons le DIH! et le Conseil de recherche en sciences humaines du Canada.*

# Osons le DIH!

Social Sciences and Humanities Research Council of Canada
Conseil de recherches en sciences humaines du Canada
Canada

Sujet:
Droit international humanitaire