

[Call of Duty « Legal Warfare » : le jeu vidéo comme outil de diffusion et d'apprentissage du droit international humanitaire - Partie 2](#)

Par:

[Jean-René Beauchemin](#)

Language French

Le:

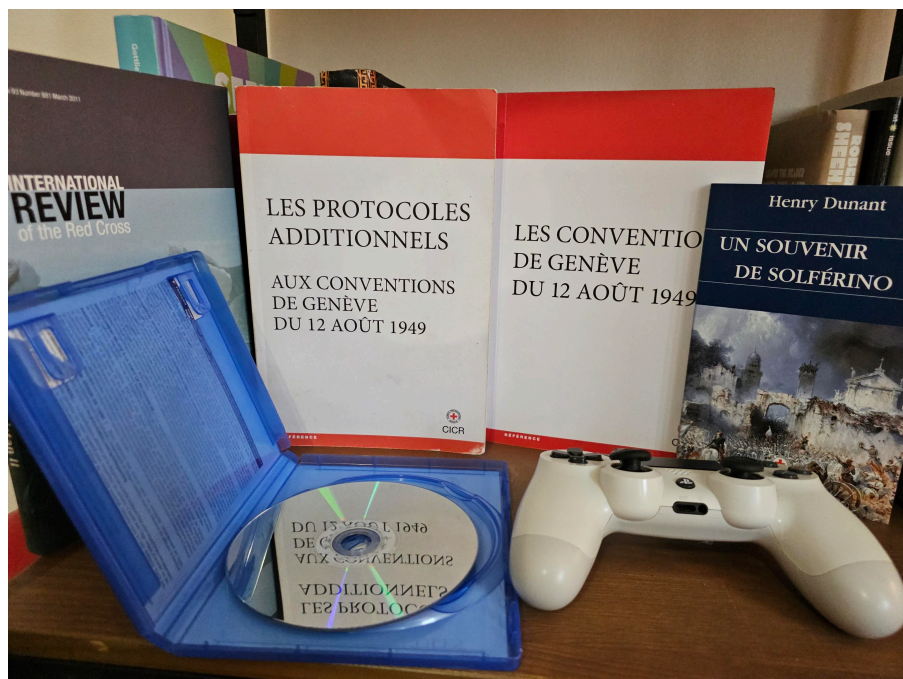
31 July 2023

Ce billet de blogue, en deux parties, vise à résumer certaines des conclusions de [l'essai de maîtrise](#) de Jean-René Beauchemin, et extrait directement des sections du texte original.

Cette deuxième partie présente les enjeux et infractions de DIH recensés dans CoD pour déterminer si l'industrie intègre d'avantage de notions de DIH dans les jeux vidéo qu'il y a une décennie, notamment en se fondant sur le travail réalisé par TRIAL international qui recensait les exactions qu'il était alors possible de commettre dans les jeux vidéo.

Pour rappel, [un premier billet de blogue](#) présente l'intérêt de différentes organisations pour les jeux vidéo ainsi que l'état de la littérature au sujet de la dissémination du DIH

*** Avertissement *** : *ce billet de blogue divulgue des événements importants du scénario du jeu et présente des scènes des violences qui peuvent ne pas convenir à un public averti.*



Crédit photo : Thomas Roos

Les jeux vidéo et le droit international humanitaire

En 2009, les organisations TRIAL (Track Impunity Always) International et Pro Juventute Suisse [ont produit un rapport novateur](#) dont l'objectif était de tester 20 jeux vidéo populaires et de rapporter les façons possibles pour un joueur ou une joueuse de commettre des actes violents qui résulteraient, s'ils étaient commis dans la vraie vie, en des infractions du droit international humanitaire (DIH). Ce rapport fut le premier d'une série d'analyses et d'initiatives visant à redonner ses « lettres de noblesse » au secteur du jeu vidéo en incitant les développeurs à y intégrer les règles de droit. Le sujet fut activement repris dans la littérature les années

suivantes, notamment par les organisations internationales, les organisations non gouvernementales (ONG), les institutions militaires et la communauté académique, [comme résumé dans la première partie](#) de cette suite de billets. La conclusion du rapport était que l'on retrouve dans les jeux vidéo des omissions importantes des concepts de DIH ou même des encouragements à commettre des crimes qui sont parfois présentés comme des actes naturels de la guerre. Si cela était vrai en 2009, qu'en est-il aujourd'hui? Les producteurs de jeux se sont-ils adaptés aux critiques faites à l'industrie pour que le DIH soit respecté ou diffusé? Pour répondre à cette question, nous proposons dans l'essai de réaliser une analyse détaillée en utilisant comme cas d'étude un jeu de tir récent et populaire, soit *Call of Duty: Modern Warfare*.

***Call of Duty: Modern Warfare* comme cas d'étude**

Call of Duty (COD) est l'une des séries de jeux vidéo les plus populaires de tous les temps, avec plus de 300 millions de copies vendues à ce jour. Il s'agissait du choix le plus logique et pertinent à des fins d'analyse puisque le 16ème opus de la série, paru le 25 octobre 2019, place les joueurs et joueuses dans un conflit moderne. En effet, un scénario contemporain pour le mode « campagne » du jeu permet d'utiliser les différents outils du droit international tels qu'ils sont aujourd'hui sans présupposer de l'évolution des règles de droit. Un jeu très récent permet également une critique plus adéquate de l'évolution des pratiques de l'industrie quant à l'intégration du DIH depuis une décennie.

Le jeu situe la trame narrative en 2019, dans un environnement similaire au contexte géopolitique actuel. Les thématiques explorées sont toutes d'actualités, et la plupart du jeu se déroule dans un pays fictif, l'Urzikstan, qui se veut ressembler à un pays en guerre du Moyen-Orient, situé au nord de la Turquie actuelle. Les parallèles peuvent rapidement être faits entre le scénario du jeu et la guerre en Syrie, en Irak ou encore avec les guerres par procuration entre les États-Unis et la Russie en Afghanistan. On retrouve aussi des scènes qui peuvent rappeler les attentats terroristes islamistes de Paris et Londres. Le joueur ou la joueuse incarne plusieurs personnages en alternance et qui s'entrecroisent au fur et à mesure de la narration. La complexité du scénario et la diversité des actions menées par le joueur ou la joueuse rendent donc particulièrement intéressante la tâche d'analyse. [Dans notre essai](#), nous débutons par réaliser la [qualification des conflits](#), qui est importante pour déterminer le droit applicable au scénario de *Call of Duty*, et plus précisément quelles règles de DIH s'appliquent (il ne s'agit pas des mêmes règles selon qu'il s'agisse d'un conflit armé international ou non international). Celle partie de l'analyse, qui est omise pour alléger ce billet de blogue, permet d'abord de démontrer que le DIH s'applique et que le jeu a un potentiel intéressant à titre de cas d'étude en DIH. Il pourrait donc être utilisé pour enseigner la complexité du processus de qualification des conflits armés modernes et tester les connaissances d'étudiant-e-s. Il importe en revanche de noter que la notion de qualification du conflit n'est jamais abordée directement dans le jeu. Passons maintenant à l'analyse des violations et autres enjeux de droits retrouvés dans le jeu.

Le jeu respecte-t-il le droit international humanitaire?

Il importe tout d'abord de noter qu'il est pratiquement impossible de relever toutes les violations possibles dans un jeu puisque c'est le joueur ou la joueuse qui en a le contrôle. Plusieurs joueurs et joueuses peuvent donc avoir une expérience totalement différente du même jeu et être exposé-e-s à des enjeux différents. Le résumé ci-dessous ne se veut donc pas exhaustif, et ne présente que les éléments jugés les plus importants tirés de l'essai (dans lequel l'analyse est beaucoup détaillée).

Premièrement, tout comme relevé par TRIAL en 2009, les règles relatives à la distinction, la proportionnalité et les précautions sont souvent bafouées dans CoD. Pour rappel, la règle de la [distinction](#) (voir notamment [PA I, article 48](#)), implique que les parties au conflit doivent « en tout temps faire la distinction entre la population civile et les combattants ainsi qu'entre les biens de caractère civil et les objectifs militaires et, par conséquent, ne diriger leurs opérations que contre des objectifs militaires ». Or, à plusieurs reprises dans le jeu il est possible pour le joueur ou la joueuse de demander le soutien de frappes aériennes. Par exemple, lors de la première mission, une frappe est automatiquement dirigée sur une installation réputée servir à produire des armes chimiques et gardée par des hommes armés. Dans plusieurs autres séquences (missions 7,12 et 14), le joueur ou la joueuse peut librement choisir une cible au moyen d'un laser, qui est ensuite automatiquement bombardée. Il est donc possible dans le jeu de viser librement des biens civils tels que des maisons ou des lieux de cultes, ce qui va aussi à l'encontre de la règle de distinction en DIH.

Toujours selon le [PA I, mais à l'article 41](#), une distinction doit également être faite entre les combattants qui prennent directement part aux hostilités et les soldats blessés, malades, capturés ou qui se sont rendus. Or, le jeu ne permet pas, à l'instar des autres jeux rapportés par TRIAL, au joueur ou à la joueuse, ou à un ennemi blessé, de se rendre ou d'être capturé-e. Par exemple, lors de la première mission, un homme armé est immolé à la suite de l'attaque aérienne que nous pouvons déclencher. Le joueur ou la joueuse est directement invité-e à achever les blessés pour abrégé leurs souffrances, ce qui va directement à l'encontre de la règle de distinction, mais aussi de l'obligation de protéger et respecter les blessés et les malades ([PA I, article 10](#)), ainsi que de l'interdiction de ne pas faire de quartier ([PA I, article 40](#)). Le seul moment où le joueur ou la joueuse est incité-e à capturer un ennemi plutôt que de le tuer est lorsqu'il représente une source de renseignement (comme c'est le cas pour certains ennemis importants du scénario). Additionnellement, à la fin de la 4ème mission, le joueur ou la joueuse peut tirer sans conséquence sur les ennemis qui battent en retraite, ce qui fut également relevé par TRIAL comme allant à l'encontre des règles de DIH.

Ensuite, il convient de mentionner la règle de la proportionnalité dans l'attaque ([voir PA I, article 51, par. 5b](#)) qui implique qu'il est interdit de lancer des « attaques dont on peut attendre qu'elles causent incidemment des pertes en vies humaines dans la population civile, des blessures aux personnes civiles, des dommages aux biens de caractère civil, ou une combinaison de ces pertes et dommages, qui seraient excessifs par rapport à l'avantage militaire concret et direct attendu ». Cependant, certaines frappes dans le jeu font fi de cette règle. Par exemple, le jeu se termine par la destruction complète des usines de production d'armes chimiques au moyen d'une frappe aérienne. Bien qu'elles pourraient représenter des objectifs militaires, ces usines abritent plusieurs civils que le joueur ou la joueuse a pu observer lors d'une séquence antérieure. À aucun moment nous ne sommes invités à faire de calcul entre l'avantage militaire direct attendu et les pertes civiles encourues et aucune vérification de leur présence n'est faite.

La troisième règle cardinale de la conduite des hostilités est celle relative aux mesures de précautions dans l'attaque ([voir PA I, article 57, par. 2a](#)), qui implique que « toutes les précautions pratiquement possibles [...] doivent être prises en vue d'éviter et, en tout cas, de réduire au minimum les pertes en vies humaines dans la population civile, les blessures aux personnes civiles et les dommages aux biens de caractère civil qui pourraient être causés incidemment ». Les séquences mentionnées plus haut, lors desquelles le joueur ou la joueuse peut librement bombarder une cible au moyen d'un laser sans aucune mesure de précaution, ne présentent aucune forme de précaution et vont donc à l'encontre de la règle.

Dans un autre ordre d'idée, comme le rapport de TRIAL faisait état de l'utilisation illicite de lance-flammes dans certains jeux, le joueur ou la joueuse peut aussi utiliser des armes interdites en DIH. En effet, il est possible d'utiliser des « cocktails Molotov » lors des différentes missions de CoD. Pour rappel, l'utilisation d'armes incendiaires est interdite en DIH puisqu'elles causent des « maux superflus » ([voir PA I, article 35, par. 2](#)). Il en est de même pour l'utilisation de mines de type « claymore », qui va par exemple à l'encontre de la [Convention sur l'interdiction des mines antipersonnel](#).

Plusieurs autres règles particulières de DIH relevées par TRIAL continuent également d'être bafouées. Par exemple, lors de la 3^e mission, le joueur ou la joueuse est invité-e à enfiler des vêtements civils et cacher ses armes pour assassiner des soldats russes et faire exploser leurs véhicules, ce qui correspond à la définition d'un acte de perfidie, à savoir de tromper un adversaire « pour lui faire croire qu'il a le droit de recevoir [...] la protection prévue [pour les civils] » ([voir PA I, article 37](#)). Lors de la 6^e mission, des combattants blessés sur leurs lits d'hôpitaux se saisissent de leurs armes pour attaquer le joueur ou la joueuse plutôt que de rester étendus, ce qui est aussi assimilable à de la perfidie. On retrouve aussi fréquemment dans le jeu des infractions graves de DIH ([voir notamment CG IV, article 147](#)), par exemple des attaques contre des civils, des « homicide intentionnel [et des] [...] prise[s] d'otages ». Pour ne citer qu'un exemple, lors de la prise d'une ambassade par un groupe armé au cours de la 7^e mission, ces derniers exécutent une femme et un enfant pour montrer qu'ils sont prêts à tout pour arriver à leurs fins.

Le jeu comporte aussi des enjeux nouveaux par rapport à ceux relevés dans la littérature il y a une décennie. Tout d'abord, à plusieurs reprises, des membres d'un groupe armé prennent des civils en otage et les utilisent comme boucliers humains, par exemple pour se réfugier dans un hôpital. Ceci va à l'encontre de la règle de DIH qui interdit de « diriger [...] des personnes civiles pour tenter de mettre des objectifs militaires à l'abri des attaques ou [...] couvrir des opérations militaires » ([voir PA I, article 51, par. 7](#)). Les hôpitaux civils sont par ailleurs protégés des attaques, et cette protection ne peut cesser que si les lieux sont utilisés pour

commettre « des actes nuisibles à l'ennemi » ([voir CG IV, article 18 et 19](#)). C'est par exemple le cas dans la 6ème mission du jeu, lors de laquelle les forces de commandement d'un groupe armé mènent des opérations depuis un hôpital. Cette mission présentait une opportunité pour introduire cette nuance du DIH auprès des joueurs et joueuse. Dans un autre ordre d'idée, lors de la 3ème mission, le joueur ou la joueuse voit les soldats russes séparer les femmes et les enfants des hommes, tous civils, et ces derniers, sont forcés de travailler. Or, le DIH interdit d'astreindre les personnes protégées au travail sans qu'elles ne bénéficient des « mêmes conditions de travail et des mêmes mesures de protection que les travailleurs nationaux », ce qui n'est clairement pas le cas dans la scène en question ([voir CG IV, article 40](#)). Les soldats russes mentionnent également « se servir » des femmes, que l'on entend crier en arrière-plan. Or, toutes formes « [d]'atteintes portées à la vie et à l'intégrité corporelle, notamment le meurtre sous toutes ses formes, les mutilations, les traitements cruels, tortures et supplices [ainsi que] les atteintes à la dignité des personnes, notamment les traitements humiliants et dégradants » sont interdites envers les personnes ne participant pas aux hostilités ([voir l'article 3 commun des CG](#)). Ceci inclut notamment le viol ([voir l'étude du CICR sur le droit international coutumier, règle 93](#)). De plus, le DIH dispose que « [l]es Parties au conflit prendront toutes les mesures possibles dans la pratique pour que les enfants de moins de quinze ans ne participent pas directement aux hostilités, notamment en s'abstenant de les recruter dans leurs forces armées » ([voir PA I, article 77](#)), ce qui n'est pas le cas dans le jeu.

Le jeu introduit aussi des enjeux liés au traitement de prisonniers de guerre, et la 11^e mission présente plusieurs infractions en ce sens. Le personnage qui est joué est d'abord placé en isolement pendant plusieurs jours et privé d'eau et de nourriture, ce qui contrevient au droit des prisonniers de guerre d'obtenir « de l'eau potable en suffisance » et une « ration quotidienne de base [...] suffisante en quantité, qualité et variété pour maintenir les prisonniers de guerre en bonne santé » ([voir CG III, article 26](#)). Un autre droit bafoué est celui qui garantit qu'« [a]ucune torture physique ou morale ni aucune contrainte ne pourra être exercée sur les prisonniers de guerre pour obtenir d'eux des renseignements de quelque sorte que ce soit. Les prisonniers qui refuseront de répondre ne pourront être ni menacés, ni insultés, ni exposés à des désagréments ou désavantages de quelque nature que ce soit » ([voir CG III, article 17](#)). En effet, le personnage principal est torturé par électrocution puis par simulacre de noyade, et les gardiens menacent aussi de tuer une autre détenue si le joueur ou la joueuse refuse de divulguer de l'information. Ce dernier est également battu par les gardiens, ce qui contrevient à l'exigence de traitement humain des prisonniers de guerre et à leur protection contre « tout acte de violence et d'intimidation » ([voir CG III, article 13](#)). Le joueur ou la joueuse peut choisir de ne rien dire, auquel cas la détenue est exécutée. Plus tard, en fomentant une tentative d'évasion de la prison, le commandant du centre de détention ordonne de rassembler tous les détenus pour les exécuter, ce qui contrevient aussi à l'interdiction de tout « acte ou omission illicite de la part de la Puissance détentriche entraînant la mort [...] d'un prisonnier » ([voir CG III, article 13](#)).

En dernier lieu, et toujours au sujet de la torture, une autre scène du jeu invite cette fois le joueur ou la joueuse à participer à la torture d'un chef ennemi après sa capture. Lors de la 12^{ème} mission, il est ainsi possible de participer à l'acte de torture et de menacer de tuer la femme et le fils du captif pour le faire parler. Le jeu bloque cependant la fonction de tir lorsque l'arme est pointée sur les deux civils. Le joueur ou la joueuse est libre de tuer le captif après ses aveux, et ce sans aucune conséquence, même si cela constitue une infraction grave comme expliqué plus haut ([voir CG IV, article 147](#)). Cependant, il est aussi possible de refuser de participer à la scène de torture, auquel cas le jeu fait une avancée rapide dans le temps et le captif divulgue, hors écran, l'information désirée. Le choix du joueur ou de la joueuse n'a aucune incidence sur la suite du jeu, même s'il prend la décision licite eu égard au DIH.

Des pistes de solutions et autres éléments positifs

L'élément le plus important relevé dans le cadre de l'analyse est que, contrairement à tous ses prédécesseurs, le jeu intègre un mécanisme visant à faire respecter la protection des civils. Ce système « d'évaluation des dégâts collatéraux » note la capacité des joueurs et joueuses à ne pas attaquer directement ou par erreur des civils lors de toutes les missions de la campagne. Le joueur ou la joueuse obtient ainsi pour chaque mission une note de A à F en fonction du nombre de civils atteints, la note de A étant attribuée si aucun civil n'est atteint, et la note F étant allouée dès la mort de trois civils. Il s'agit d'une façon assez innovante d'introduire la règle de la distinction, puisqu'en obtenant une note de A dans chaque mission, il est aussi possible de gagner des récompenses utilisables dans le jeu. Il y a également un « succès » à débloquent pour un joueur ou une joueuse qui ne toucherait aucun civil lors de la mission visant à arrêter une attaque terroriste à Londres. Cette

dynamique qui pousse à épargner les civils est exploitée à plusieurs reprises lors du jeu. Lors de ces séquences, il faut déterminer rapidement si certains civils constituent une menace ou non. Le jeu rend ces décisions encore plus difficiles en faisant réaliser des gestes brusques aux civils, par exemple pour protéger un enfant ou s'enfuir. Ces derniers peuvent aussi récupérer une arme à feu ou des explosifs pour attaquer le joueur ou la joueuse, ce qui les fait alors participer aux hostilités et les « transforme » en cibles licites ([voir PA I, article 51, par. 3](#)). Le joueur ou la joueuse qui prend une mauvaise décision perd parfois la partie alors qu'un message indique que « [l]es pertes civiles sont intolérables », ou encore que « [l]es enfants ne sont pas des combattants ». Ce système de sanctions et récompenses, d'ailleurs recommandé par la littérature analysée pour rédiger l'essai, permet au jeu de se démarquer par la complexité des décisions à prendre et par la représentation beaucoup plus réaliste et fidèle de ce qu'est un champ de bataille urbain.

Un autre élément à noter est le lien presque systématique qu'il est possible de faire entre les actions réalisées par les « méchants » du jeu et ce qui constitue des infractions au DIH. En effet, comme rapporté dans la revue de littérature de l'essai, l'attachement émotionnel, et donc dans *Call of Duty* l'association entre le « méchant » du jeu et le caractère « immoral » ou illicite d'une pratique, peut être perçue comme une manière d'orienter la perception des joueurs et joueuses sur ce qui est licite ou non. Par exemple, l'antagoniste principal du jeu mentionne à plusieurs reprises, et dès la première séquence, être prêt à tout pour atteindre ses objectifs, niant l'existence de règles de DIH. Un autre exemple flagrant est le fait que les ennemis n'hésitent pas à massacrer des civils, que ce soit à Londres, en Urzisktan ou en Russie, alors que le joueur ou la joueuse perd la partie s'il le fait à son tour. Antagoniser cette pratique renforce implicitement la règle de la distinction. L'utilisation d'armes chimiques, illicite en DIH ([voir la Convention sur l'interdiction de la mise au point, de la fabrication, du stockage et de l'emploi des armes chimiques et sur leur destruction](#)), est aussi restreinte aux « méchants » tout au long du jeu, ce qui renforce l'association protagoniste-licite et antagoniste-illicite.

Dans le même ordre d'idée, le jeu introduit indirectement certaines notions de DIH au moyen des dialogues. Par exemple, en DIH, les mercenaires n'ont pas toujours droit aux protections auxquelles ont normalement droit les combattants réguliers ([voir PA I, article 47](#)), mais peuvent faire l'objet d'attaques. À cet effet, dans la première séquence du jeu, un personnage indique au joueur lorsqu'il voit deux hommes armés : « [d]eux mercenaires, pas d'uniformes [russes], attaquez-les ! », ce qui semble vouloir dire au joueur ou à la joueuse qu'un mercenaire est une cible licite. Pour autre exemple, le jeu introduit la règle selon laquelle « [l]es transports de blessés et malades ou de matériel sanitaire seront respectés et protégés » ([voir CG I, article 35](#)) alors qu'un personnage ordonne à notre personnage : « [n]e tire pas ! » à la vue d'une ambulance. Aussi, lorsque l'un des personnages principaux est détenu, il est possible d'entendre les gardiens discuter entre eux des conditions « invivables » des détenus, ce qui peut laisser la chance au joueur ou à la joueuse de comprendre que les standards de traitement des détenus ne sont pas respectés ([voir CG III, article 130](#)). Finalement, lors de la mission au cours de laquelle des soldats russes exécutent publiquement des civils, notre personnage réagit en disant « [c]'est un crime de guerre [...] qu'est-ce qu'on peut faire ? ». Cette formulation de l'infraction, qui utilise par ailleurs le vocabulaire du droit international pénal ([voir article 8 du Statut de Rome pour les crimes de guerre](#)), est intéressante puisqu'elle indique au joueur ou à la joueuse que des crimes peuvent être commis lors d'un conflit armé. Le jeu ne va cependant pas jusqu'à indiquer clairement que « [l]es Hautes Parties contractantes s'engagent à prendre toute mesure législative nécessaire pour fixer les sanctions pénales adéquates à appliquer aux personnes ayant commis, ou donné l'ordre de commettre, l'une ou l'autre des infractions graves » ([voir CG III, article 129](#)).

Conclusions et recommandations

L'essai démontre ainsi que le jeu *Call of Duty: Modern Warfare*, et donc les jeux vidéo de manière plus générale, offrent un potentiel important pour diffuser adéquatement le DIH. Cet opus de *Call of Duty* permet en effet une analyse juridique complète, incluant la qualification d'un conflit, et introduit plusieurs enjeux relatifs aux règles régissant la conduite des hostilités et la protection des personnes aux mains de l'ennemi. Les éléments relevés permettent de constater une intégration beaucoup plus poussée des concepts juridiques dans ce jeu que dans les autres qui faisaient l'objet du rapport de TRIAL il y a une décennie, et introduit d'ailleurs des enjeux nouveaux par rapport à la littérature. Des efforts semblent ainsi être mis en œuvre par les développeurs pour offrir une expérience plus conforme au droit de la guerre et donc plus réaliste. Les mécanismes de récompense et de punition accompagnés d'avertissements apparaissent comme la voie préconisée par les développeurs pour intégrer des notions de droit et contribuer à sa diffusion. Le jeu n'est cependant pas à l'abri de critiques, et notre analyse a aussi permis de montrer les opportunités ratées par le

jeu d'intégrer le droit, notamment à la lumière des recommandations formulées à cet effet dans la littérature.

La recherche universitaire au sujet de la diffusion du DIH par les jeux vidéo demeure encore peu développée, et notre analyse a également permis de soulever des enjeux qui mériteraient d'être approfondis davantage. Tout d'abord, si notre analyse portait principalement sur le mode de jeu narratif, les autres modes de jeu (Warzone, SpecOps et multijoueur), qui laissent le joueur ou la joueuse agir de façon plus libre et se battre contre d'autres joueurs et joueuses, introduisent également des enjeux de droit intéressants qui pourraient servir à éduquer. Finalement, il apparaîtrait pertinent de réaliser cycliquement une analyse comparative des jeux les plus populaires du moment, permettant une hiérarchisation de ceux-ci à la lumière de leur respect du DIH. Par exemple un classement annuel pourrait créer un climat sain de compétition et aurait le potentiel d'inciter l'industrie à améliorer ses pratiques pour accélérer l'intégration du droit. Le fait de s'intéresser aux jeux populaires permet d'assurer la diffusion du DIH au plus grand nombre. Dans tous les cas, les progrès réalisés auprès de la franchise *Call of Duty* laissent entrevoir l'espoir que l'industrie est prête à contribuer plus activement aux efforts de diffusion de ce droit. Le CICR et les organisations du mouvement de la Croix-Rouge et du Croissant-Rouge ont donc intérêt à persister dans leurs efforts visant à rendre les jeux vidéo plus réalistes.

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](#)