



التحالف الإسلامي العسكري لمحاربة الإرهاب
ISLAMIC MILITARY COUNTER TERRORISM COALITION

EXPLOITATION DES JEUX ÉLECTRONIQUES POUR MODIFIER LE MODE DE PENSÉE DES JEUNES ADOLESCENTS AFIN DE MENER DES OPÉRATIONS TERRORISTES.

Dr. Khaled Khamis Al-Sahati .

Maitre assistant en sciences politiques -
Université de Benghazi / Lybie.



Motifs du Terrorisme

Numéro mensuel - Coalition Islamique Militaire Contre le terrorisme

Superviseur général

Major-Général Mohammed bin Saïd Al-Mughaidi

Secrétaire Général désigné de la Coalition Islamique Militaire Contre le Terrorisme

Rédacteur en chef

Ashour Ibrahim Aljuhani

Directeur du Département des Études et des Recherches

Note: Les idées contenues dans cette étude expriment l'opinion de l'auteur et n'expriment forcément pas celle de la Coalition.



EXPLOITATION DES JEUX ÉLECTRONIQUES POUR MODIFIER LE MODE DE PENSÉE DES JEUNES ADOLESCENTS AFIN DE MENER DES OPÉRATIONS TERRORISTES.

DR. KHALED KHAMIS AL-SAHATI .

MAITRE ASSISTANT EN SCIENCES POLITIQUES - UNIVERSITÉ DE BENGHAZI / LYBIE.

RÉSUMÉ

Cette recherche porte sur le thème de l'«exploitation des jeux électroniques pour modifier le mode de pensée des jeunes adolescents afin de mener des opérations terroristes». Les objectifs de la recherche sont les suivants: identifier comment influencer les mentalités des adolescents à travers "les jeux électroniques», aborder les mécanismes de recrutement les plus importants auxquels les groupes terroristes ont recours à travers les technologies de l'information, Mettre au clair les manières par lesquelles les groupes terroristes pénètrent le mode de pensée des adolescents à travers les «jeux électroniques».

La recherche a abouti à des résultats dont les plus pertinents se résument dans le fait que l'idée d'influencer les jeunes repose, en bref, sur l'exposition à différents types de messages que l'enfant reçoit du milieu qui l'entoure, que ce soit de la maison, de l'école, de la mosquée ou des médias, que les groupes terroristes exploitent la passion des enfants et des adolescents pour les jeux électroniques auxquels ils consacrent de longues heures de jeux, que ces groupes terroristes exploitent les vulnérabilités électroniques qui leur permettent de les attirer progressivement et de les piéger pour ensuite les recruter dans leurs rangs. La stratégie des organisations extrémistes pour attirer les joueurs et les recruter repose sur plusieurs méthodes parmi lesquelles la production de nouveaux jeux, modification des jeux existants en y ajoutant des icônes, les formes graphiques, et les mouvements qui servent leur idéologie corrompue, ou l'utilisation des discussions (chats) pour communiquer avec des joueurs qui penchent pour leur idéologie. Ces organisations n'exigent pas que l'on soit complètement acquis à leur idéologie. Il suffit pour elles de trouver une tendance ou un lien commun afin d'entamer le processus de recrutement des joueurs en intensifiant la communication avec eux et en leur transmettant méthodiquement des messages systématiques.

Notre recherche s'achève par un ensemble de recommandations notamment :

Fournir tous les moyens financiers et scientifiques à tous les organismes et les institutions chargées de lutter contre le terrorisme et l'extrémisme électronique afin qu'elles puissent remplir pleinement leur rôle et se concentrer sur le soutien aux centres de recherche spécialisés dans ce domaine dans la région arabe.

- Tirer profit des régionales et expériences internationales dans la lutte contre le «cyberterrorisme», les étudier scientifiquement et informer les citoyens des pays arabes des résultats obtenus afin que tout le monde puisse en bénéficier.

Mener davantage de recherches et d'études sur la façon dont les groupes terroristes exploitent le cyberspace, les sites sur réseaux sociaux et les jeux électroniques pour recruter des enfants et des adolescents, découvrir les failles par lesquelles ils atteignent les jeunes et enfin, les combattre et contrecarrer leurs plans, et protéger la «sécurité électronique» de l'individu et de la société.

Mots-clés: jeux électroniques, mode de pensée des jeunes, groupes extrémistes, recrutement d'éléments, opérations terroristes.

Introduction

Vers le début des années 1990, les révolutions de l'information et des communications ont provoqué un changement fondamental dans les relations sociales et politiques, tant locales qu'internationales, ainsi que dans les conceptions traditionnelles du temps et de l'espace de telle sorte que l'information circulant à grand flux est devenue une caractéristique saillante et une marque distinctive (que nul ne peut nier) du XXI^e siècle.

Cela a entraîné l'émergence d'un nouvel environnement informationnel, social, politique, technologique et économique, et la révolution de l'information a transformé le monde en une communauté fondée sur la connaissance. Les nouvelles technologies de la communication et de l'information ont connu un développement étonnamment rapide créant, donnant désormais naissance à ce que l'on connaît aujourd'hui sous l'appellation de société de l'information où chaque individu peut créer des informations et des connaissances, y accéder, les utiliser et les partager ⁽¹⁾. Les concepts de frontières et de monnaie ont été affectés par ces évolutions de sorte qu'ils n'ont plus la même valeur symbolique et coercitive qu'ils avaient à l'origine. Ils sont devenus ensemble une partie d'un champ géographique ou économique et politique au sein duquel les biens, les services, les capitaux et les personnes se déplacent sans obstacles ni barrières ⁽²⁾.

Cependant, le problème majeur à cet égard est l'utilisation de ces données technologiques modernes par les groupes terroristes pour recruter, financer et exécuter leurs actes terroristes. La connexion entre l'Internet et l'extrémisme religieux est apparue clairement après les événements du 11 septembre 2001 date à laquelle la confrontation avec les pratiques extrémistes et terroristes est passée d'une confrontation matérielle directe et réaliste à une confrontation dans le cyberspace. Les statistiques indiquent que le nombre de sites Web d'organisations terroristes est passé de quatre en 2001 à près de vingt mille sites Web en 2011. Avec le développement des moyens technologiques et de communication – dont Internet - il est devenu plus facile pour ces organisations et groupes extrémistes d'atteindre rapidement et efficacement des millions de personnes sans avoir besoin de grands moyens financiers et sans courir de risques en exploitant surtout l'oisiveté parmi les jeunes, en particulier les jeunes arabes qui souffrent de chômage, de vide, de pauvreté et d'égarement, au sein de la prévalence de la corruption dans certains systèmes politiques. Ce contexte cité ci-dessus donne aux études destinées à identifier et comprendre la relation entre les groupes extrémistes et leur recours à Internet une importance capitale ⁽³⁾. Dans ce contexte, cette étude abordera le thème de l'« exploitation des jeux électroniques pour modifier le mode de pensée des jeunes afin de mener des opérations terroristes ».

Etant donné que cette étude fait partie des études descriptives (théoriques) visant à étudier le phénomène exposé plus haut, à connaître sa nature et ses caractéristiques, ainsi que ses traits distinctifs. L'on utilisera l'« approche descriptive » pour rassembler des faits et recueillir des informations et les comparer, les analyser et les interpréter à des fins de systématisation acceptable ⁽⁴⁾. En d'autres termes, il s'agira de décrire et d'expliquer le phénomène étudié et en tirer des conclusions ⁽⁵⁾, car cette approche sera utilisée afin de décrire comment l'on exploite les « jeux électroniques » pour changer la façon de penser des jeunes adolescents et les inciter à commettre des actes terroristes.

- L'entrée technologique : Elle met l'accent sur les variables résultant de la révolution scientifique et technologique, qui a provoqué un saut en avant dans le domaine de la communication et de l'information, avec l'émergence et la diffusion des satellites, des réseaux internationaux d'information, des ordinateurs et de leurs applications actuelles ⁽⁶⁾, y compris les « jeux électroniques ».

*** Théories expliquant la relation entre les « jeux électroniques » et le comportement des jeunes adolescents :**

Quelques théories expliquant la relation entre les « jeux électroniques » et le comportement des adolescents et la possibilité de les exploiter à des fins terroristes :

La théorie de l'agression émotionnelle : C'est l'une des théories cognitives qui estime que l'agression et la violence contre autrui peuvent être amusantes, car certains individus prennent plaisir à faire du mal aux autres en plus d'obtenir d'autres avantages, et cherchent à prouver leur virilité, leur force, leur puissance et faire valoir un statut social différent des autres. C'est pourquoi ils voient que l'agression peut être gratifiante et satisfaisante, surtout lorsqu'ils sont récompensés pour leur agression commise car ils la trouvent agréable.

L'agression et la violence sont renforcées par un certain nombre de motifs. L'un de ces motifs est que les personnes agressives veulent montrer à la société et peut-être à elles-mêmes qu'elles sont fortes et qu'elles doivent être respectées tant que telles. Ainsi, les enfants qui jouent à des « jeux électroniques » violents éprouvent du plaisir lorsqu'ils remportent la victoire sur leurs adversaires dans le monde virtuel. Ceci renforce leur assiduité au jeu et leur dépendance et les amène à adopter un comportement violent envers autrui dans le monde réel ⁽⁷⁾.

- Théorie de l'excitation (motivation) : Le psychologue Leonard Berkowitz, est le premier à avoir établi le cadre général de cette théorie dans le domaine de l'influence de la violence dans les médias. Cette théorie est également appelée théorie du « tempérament agressif ». L'hypothèse de base de cette théorie est que l'exposition à un stimulus ou à une motivation agressive augmente l'excitation psychologique chez l'individu, et cette excitation peut augmenter les chances que l'individu s'engage dans un



comportement agressif⁽⁶⁾. Cette hypothèse peut servir concernant la violence des «jeux électroniques» dans les ordinateurs ou les Smartphones.

- **Théorie de l'agressivité créatrice** : Selon Bach, cette théorie repose sur l'idée d'un système de psychothérapie, mais aussi d'une méthode d'auto-éducation conçue pour améliorer radicalement les capacités des personnes à entretenir des relations saines avec les autres. Le système thérapeutique par agression créatrice met l'accent sur toutes les formes d'agression humaine négative, directes et indirectes, dirigées contre soi et envers autrui individuellement ou collectivement. L'agressivité créatrice rejette l'idée que l'agressivité est essentiellement un mécanisme contre des facteurs de détresse tels que la peur, les sentiments d'infériorité ou de frustration et porte une grande attention à l'utilisation d'une énergie agressive constructive. Il est reconnu que l'agressivité humaine, innée ou acquise est relativement facile à provoquer. Une fois provoquée, les formes ou méthodes d'expression et d'orientation de cette agressivité contrôlent efficacement ou au moins réduisent l'hostilité mortelle à son minimum et haussent au maximum les formes constructives ou influentes de l'agressivité qui sont à même de stimuler la croissance⁽⁹⁾.

L'agressivité créatrice est une thérapie qui conduit à l'explicitation des sentiments, tendances et des actions agressives. L'agressivité créatrice rejette l'idée selon laquelle l'agressivité est essentiellement un mécanisme de défense contre des facteurs de détresse tels que la peur et les sentiments d'infériorité ou de frustration, et met toute l'attention sur les bienfaits de l'énergie agressive constructive⁽¹⁰⁾.

L'agression créatrice inclut une compréhension complète des niveaux apparents et latents de l'agression humaine et contribue également à la prévention de la mauvaise gestion de l'agression destructrice. C'est pourquoi de nombreux thérapeutes l'utilisent comme approche efficace dans la formation et le travail clinique avec des individus agressifs. Les tendances agressives apparaissent comme une valeur chez les enfants, à travers les jeux brutaux auxquels ils se livrent pour atteindre trois objectifs : nouer des liens sociaux avec les autres, choisir des amis et développer des compétences, mais aussi imposer une main mise sur les autres individus au sein de la communauté de camarades. Si cette valeur continue de croître sans régulation, elle se transforme en une tendance à la querelle, un premier pas vers un comportement agressif et antisocial⁽¹¹⁾. Cela peut également s'appliquer aux « jeux électroniques».

* **Commentaire des théories sur la relation entre les jeux électroniques et le comportement des jeunes adolescents :**

- Il convient de noter que les trois théories conviennent pour expliquer les comportements agressifs chez les enfants et les adolescents.
- La plupart des actes d'agression émotionnelle appa-

raissent sans réflexion. La théorie de «l'agression émotionnelle» met l'accent sur l'agressivité non réflexive. Les idées ont une grande influence sur le comportement émotionnel des humains. C'est pour cela que les enfants qui jouent aux «jeux électroniques» violents éprouvent du plaisir lorsqu'ils remportent la victoire sur leurs adversaires dans le monde virtuel.

- La théorie de l'excitation (motivation) a confirmé que l'exposition à un stimulus agressif est susceptible d'augmenter l'excitation psychologique de l'individu. Cette excitation peut augmenter les chances que l'individu s'engage dans un comportement agressif. C'est ce dont on peut bénéficier concernant la violence dans les «jeux électroniques».
- La théorie de l'agression créatrice met l'accent sur toutes les formes d'agression humaine négative dirigée contre soi-même ou envers les autres, individuellement ou collectivement, ainsi que sur le bénéfice d'une énergie agressive constructive.
- On peut donc dire dans ce contexte qu'il est possible, dans le cadre de ces théories, d'expliquer comment les organisations terroristes extrémistes influencent le comportement des jeunes adolescents à travers les «jeux électroniques».

* **Concepts et terminologie de la recherche :**

- **«Jeux électroniques»**: il se définit comme étant «une activité mentale ou physique, basée sur l'idée d'interactivité», par le moyen d'ordinateurs, de Smartphones, la vidéo, la télévision ou les écrans intelligents modernes, fonctionnant grâce à la Toile (Internet). Certains jeux ne nécessitent pas de connexion Internet, le but étant le divertissement et l'amusement, ainsi que l'utilisation de la raison et de l'intelligence. Quant au principe de jeux, certains jeux nécessitent un joueur, d'autres plus d'un joueur, que ce soit au même endroit ou dans des endroits éloignés. Le jeu et la communication ont lieu entre eux via Internet.
- **«Jeunesse»**: en consultant les références scientifiques spécialisées, la tranche d'âge de la jeunesse peut se situer aux alentours de l'âge de quinze ans, et avant d'atteindre l'âge légal (18-20), en prenant en compte les différentes étapes de croissance et de maturité physiques et mentales. Il existe une nette divergence d'avis sur cette question que nous exposerons plus loin dans cette recherche.

* **I. Concept et types de jeux électroniques :**

1- **Concept de «jeux électroniques»**: Les jeux électroniques sont considérés comme l'un des phénomènes les plus importants qui ont accompagné l'émergence et le développement de l'ordinateur. Du point de vue informatique, ce sont des logiciels qui simulent un fait réel ou virtuel en s'appuyant sur la capacité de l'ordinateur à fonctionner avec des multimédias, afficher des images,

les déplacer et émettre du son. Du point de vue social, c'est une interaction entre l'homme et la machine pour en bénéficier en matière d'éducation, d'amusement et de divertissement ⁽¹²⁾.

Les jeux électroniques sont définis comme étant «une activité mentale ou physique réalisée par un individu, qu'il soit jeune ou adulte, dans le but de satisfaire ses divers désirs et besoins, tels que le divertissement, l'éducation et le plaisir, la curiosité, la libération l'excédent d'énergie ainsi que d'autres besoins qui diffèrent selon la tranche d'âge. C'est pour les enfants, une des nécessités de la vie comme manger, dormir et se sentir en sécurité»⁽¹³⁾.

Les jeux électroniques sont aujourd'hui considérés comme l'un des jeux modernes les plus populaires au monde, diffusés sur des écrans de télévision (jeux vidéo) ou sur des écrans d'ordinateur (jeux informatiques) ou également joués sur leurs propres consoles et supports de jeux ou dans des salles de jeux électroniques, de telle sorte que ces jeux procurent du plaisir à l'individu à travers le défi de l'utilisation des mains et des yeux en même «synergie visuo-motrice» ou de capacités mentales. Cela passe par le développement des programmes électroniques. Au cours des quarante dernières années, les jeux informatiques sont passés de disquettes flexibles (Floppy Disk) au disque compact (CD) à Internet. De nouvelles formes, plus évoluées, se sont vues dotées de systèmes d'imagerie en 3 D, un traitement rapide ainsi qu'un système de sonorisation complexe qui affectent le joueur pendant le jeu. Ces jeux peuvent se jouer individuellement (le joueur contre l'ordinateur), ou contre d'autres personnes présentes sur le Web (Internet) ⁽¹⁴⁾.

Dans son livre «Life on the Screen» (la vie sur les écrans), Turkel s'est concentrée sur les mondes des jeux de en ligne et des domaines de jeux de société à multi-joueurs (MUD), qui permettent à toute personne disposant d'un ordinateur, d'une connexion Internet et de compétences informatiques de base de se réinventer à volonté et d'explorer des univers alternatifs et se mettre en ligne. Turkel note que dans ces espaces «les personnages ne doivent pas nécessairement être humains ; il y a plus de deux genres. Les joueurs sont invités à contribuer à la construction du monde de l'ordinateur lui-même. En utilisant un langage de programmation relativement simple, ils peuvent créer une pièce dans l'espace du jeu où ils peuvent installer une plate-forme et fixer les règles. Ces mondes sont accessibles à des personnes de tous âges»⁽¹⁵⁾.

2- Types de jeux électroniques: L'émergence et le développement des jeux électroniques sont liés au développement de l'ordinateur, puis plus tard des Smartphones. Au début des années 80, avec le développement technologique et les usages multiples des ordinateurs, de nouvelles formes de jeux, inconnues auparavant, ont vu le jour et ont commencé à jouer un rôle majeur dans la culture des enfants. Ces jeux étaient connus sous l'appellation de jeux électroniques et sont

devenus un phénomène digne d'intérêt de recherches ⁽¹⁶⁾. Dans la diversité qui caractérise les «jeux électroniques», il est possible d'identifier trois grandes familles, dont chacune requiert des caractéristiques spécifiques chez le joueur et se distingue par la similitude des règles de jeux et des objectifs. Ce sont les jeux d'action, les jeux de stratégie et les jeux de simulation ⁽¹⁷⁾ :

Jeux d'action : L'apparition des jeux d'action coïncide avec celle des jeux de plateforme, apparus pour la première fois dans les salles de jeux et dont les consoles on connu un franc succès. Le jeu « Pong », inventé en 1972, en est le premier jeu suivi d'autres jeux qui ont connu un grand succès, comme «Arkanoid», «Tetris», et plus récemment la série «Pacman» et « Mario». Ces jeux sont basés sur le contrôle de mouvement et se caractérisent par une augmentation de la vitesse et de l'habileté, et l'augmentation des difficultés par niveaux. Dotés de scénarios limités, les «jeux de combat» demeureraient stables et se limitaient à des espaces clos proches du ring, ou un espace personnalisé fait de lieux de combat ou sont autorisé les coups de poing, les coups de jambes et de tête, voire l'utilisation de couteaux et diverses armes propres aux sports de combat.

b- Jeux de stratégie (jeux de réflexion) : Ces jeux se répartissent en quatre sous-types:

- **Jeux d'aventure et de réflexion:** qui, du point de vue du spectateur, s'apparentent aux jeux d'aventure et d'action, mais s'en distinguent par le niveau de mystère qu'ils contiennent et qui occupe une place importante dans le processus scénaristique.

- **Jeux de stratégie économique :** proches du jeu de rôle car ils reproduisent les mécanismes fondamentaux du fonctionnement et de la survie d'une ville, mais ils nécessitent une réflexion et la capacité de gestion et d'investissement des ressources mises à la disposition du joueur. Les domaines qui doivent être gérés sont nombreux, notamment le choix de l'emplacement géographiques de la ville, la gestion de ses ressources naturelles, de son commerce et de ses industries. L'objectif est une meilleure gestion des éléments qui composent cette ville.

- **Jeux de stratégie militaire :** Ce sont des jeux basés sur le même principe, mais orientés vers un thème différent, car ils font du joueur l'héritier d'un véritable chef militaire, et pour réussir, il doit exploiter les ressources de ses provinces et territoires, construire des bâtiments militaires et former troupes pour aller à la conquête des territoires rivaux.

- **Jeux traditionnels:** jeux de cartes électroniques, qui sont les plus connus parmi les jeux de stratégie.

c- Jeux de simulation: Ces jeux sont considérés comme une reproduction d'images d'activités réalistes, essentiellement sportives, dont les règles sont conservées, dans le plus grand respect des détails, et s'inspirent soit de la réalité, soit de notre perception de cette réalité. Ces



jeux ne se basent pas seulement sur le rapprochement avec la réalité, mais aussi sur la position qui est donnée au joueur lui-même. Dans les jeux de simulation de vol comme «Flight» ou «Simulator» de Microsoft, le joueur prend littéralement la place du pilote. Il s'assoit virtuellement à la place du pilote de l'avion, et voit à travers l'écran l'avant de son avion, et les panneaux de contrôle, et les avions ennemis à l'extérieur. Il existe des jeux appelés «jeux d'aventures historiques» qui simulent des réalités historiques données comme «Assassin's Creed» 2008 et «Assassin's Creed 2» 2009 ⁽¹⁸⁾.

Les études psychologiques menées ont montré que les «jeux électroniques» sont très nocifs pour l'enfant, en particulier pour sa santé physique, psychologique, mentale et comportementale, ainsi que pour la culture en général en raison des données négatives issues de nombreux «jeux électroniques» et les conséquences qui en découlent. La grande majorité de ces jeux se basent sur l'amusement et le plaisir que procure le fait de tuer d'autres personnes, de détruire leurs biens ou de les agresser sans raison valable. Ces jeux enseignent aux enfants et aux adolescents les méthodes et les astuces de commettre un crime et développent dans leur esprit les capacités d'intimidation et d'agressivité, dont les conséquences sont la tendance au crime et au comportement agressif ⁽¹⁹⁾.

II. Aspects de l'éducation, concept de jeunesse et la manière d'influencer «les jeunes»:

- Aspects de l'éducation et la manière d'influencer la jeunesse:

L'éducation sociale et politique procède à la transformation de l'être humain en un être social et politique. Ce processus développe l'individu sur les plans physique, psychologique, mental et culturel ainsi que sur le plan des valeurs et du comportemental, aidant l'individu à s'adapter à la vie en soi, à l'environnement et à la vie sociale et politique. Par conséquent ce processus d'éducation s'efforce de conserver l'état des choses et de s'adapter aux situations à venir⁽²⁰⁾. Certains ont défini l'éducation sociale (socialization) comme un processus d'apprentissage, d'enseignement et une éducation, qui repose sur l'interaction sociale et vise à ce que l'individu acquière un comportement et des normes pour des rôles spécifiques. ⁽²¹⁾

Richard Dawson et al, estiment que «l'apprentissage politique prend ses racines dès le plus jeune âge de la vie et que ce qui se passe pendant l'enfance est un facteur de formation des attitudes politiques pour la période qui suit l'enfance» ⁽²²⁾.

Des études traitant de la socialisation politique dans les pays en développement soutiennent que ce processus se caractérise par une diversité résultant de la diversité de ces sociétés. C'est ce que confirment «Rush» et «Altoff», qui considèrent que la raison réside dans le fait que ces sociétés ne sont pas homogènes, mais plutôt des

sociétés traditionnelles construites autour de principes d'appartenance tribale compétitifs, dépendant des individus car dépourvues du caractère institutionnel ⁽²³⁾.

Les faits et les événements majeurs qui se déroulent dans le monde arabe indiquent que les sociétés sont pénétrées lorsque des forces hostiles parviennent à démanteler les liens sociaux qui unissent les communautés locales. Ces sociétés sont également pénétrées lorsque les établissements d'enseignement manquent à remplir leur mission d'inculquer les règles et les valeurs nationales qui motivent l'intégration de toutes les franges de la société dans une unité socioculturelle distinguant ainsi l'identité nationale des sous-identités sans entrer en conflit avec elles ⁽²⁴⁾.

Dans ce contexte, certaines études indiquent qu'il existe une corrélation entre la nature de l'éducation et l'extrémisme. Cette corrélation dépend de la nature du contexte socioéconomique, en particulier le contexte de l'environnement qui a raté son «développement» ⁽²⁵⁾.

Des études estiment que 75 à 80 % de la culture humaine en général est une culture sensorielle et visuelle et que l'enfant arabe n'est pas à l'abri de ce fait à l'ère de la mondialisation médiatique et de la culture de l'image ⁽²⁶⁾.

L'idée d'influencer les jeunes repose, en bref, sur l'exposition à différents types de messages que l'enfant reçoit du milieu qui l'entoure, que ce soit de la maison, de l'école ou des médias. Ce dernier, par exemple, l'affecte de deux manières: la première est celle de l'effet immédiat, qui consiste en l'effet direct sur le psychisme de l'enfant. Cela se produit lorsque le message est complètement nouveau pour lui, ou contient une énorme excitation et un grand suspense. La seconde est celle de l'effet cumulatif, de loin le plus général, le plus complet qui impacte à long terme le psychisme de l'enfant. Lorsque l'enfant, est exposé à des messages similaires à des moments différents, de manière progressive, et à travers plus d'une image et plus d'une méthode, les actes et les paroles observés se fixent et s'enracinent en lui.

Les médias influencent les enfants selon quatre facteurs principaux :

La qualité du média, sa force et le degré d'attirance exercé sur l'enfant. On constate, selon certaines études, que les moyens audiovisuels (télévision, cinéma, vidéo) représentent le pourcentage le plus élevé (60-70%), suivis par les moyens interactifs (jeux informatiques) qui représentent (20-30%).), puis les moyens audio (radio, cassette), (10-20%).

2- L'âge, l'origine culturelle et l'environnement social de l'enfant.

3- La qualité du message adressé à l'enfant à travers le contenu médiatique présenté. L'enfant est un bon récepteur de tout ce qui lui est envoyé, surtout si le contenu présenté est assorti de suspense et d'excitation.

4- Le temps que l'enfant passe avec les médias, estimé à

environ 5 à 6 heures par jour ⁽²⁷⁾.

La forme des jeux électroniques est conçue en sorte de portail permettant la pénétration d'idées, de significations, de symboles et de valeurs dans l'esprit des enfants pour qu'elles viennent se fixer dans leur cadre cognitif, réflexif et de valeurs. Parce que l'image dépasse la perception pour atteindre la conscience. Les contenus transmis à l'enfant arabe à travers les jeux électroniques ont une référence occidentale qui découle des principes de leurs concepteurs, de leurs valeurs et de leur culture indépendamment de leur classification en contenus entre négatif et positif. L'enfant reçoit des contenus qui n'ont aucun rapport avec sa réalité, en plus du fait que certains de ces contenus, notamment ceux qui concernent l'imagination, véhiculent un ensemble d'idées, de symboles et de mécanismes de pensée susceptibles de corrompre la relations de l'enfant avec son environnement s'ils ne sont pas correctement cadrés. En outre, l'image est porteuse d'un ensemble de contenus pouvant ne pas avoir des références solides et cohérentes telles que des références religieuses ou scientifiques ⁽²⁸⁾. Pire encore, certains jeux conduisent à des conséquences psychologiques, éducatives et comportementales dangereuses, notamment «Blue Whale», le jeu de la Baleine Bleue, un jeu créé par des pages sur des sites des réseaux sociaux qui incite les adolescents à tatouer une forme spécifique sur leur corps à l'aide d'un outil tranchant et les pousse à regarder des films d'horreur. Le jeu prend fin lorsque la personne se suicide au bout du cinquantième jour à compter du début de ces étranges pratiques ⁽²⁹⁾. C'est pour cette raison que des études ont mentionné l'existence d'un ensemble de pratiques négatives associées à l'utilisation d'appareils technologiques telles que le piratage de comptes, l'extrémisme et le terrorisme électroniques, et le phénomène de dépendance aux jeux électroniques. Ces jeux ont des retombées négatives sur la réussite scolaire. Les jeux qui poussent les enfants et les adolescents au suicide, aux actes de terrorisme ou au crime font particulièrement des victimes parmi cette population. ⁽³⁰⁾.

III. Terrorisme, extrémisme et recrutement des jeunes par les «organisations terroristes»:

L'extrémisme en général est un phénomène social complexe et multidimensionnel, son impact dépasse le cercle étroit de l'individu et affecte la société en entier. Ce phénomène s'élargit et se développe lorsqu'il trouve un environnement favorable que ce soit sur le plan individuel ou sociétal. En principe, l'extrémisme désigne toute radicalisation de la pensée et du comportement. Il constitue l'un des phénomènes dangereux ayant des effets néfastes sur l'humanité. C'est aussi un produit de la société tout comme ses antithèses telles que la modération, le centrisme, la tolérance et l'ouverture ⁽³¹⁾. «L'extrémisme est lié à l'exagération, à la radicalisation et à l'unilatéralisme

de la pensée, de l'opinion et du comportement. Il est également lié au rejet des valeurs sociétales et souvent associé à l'intimidation et à l'exclusion. Pratiquement aucune société n'est dépourvue d'individus ou de groupes porteurs d'idées extrémistes politiques, religieuses ou culturelles» ⁽³²⁾. Certains chercheurs ont conclu que «le terrorisme est un produit de l'extrémisme religieux» ⁽³³⁾. Le terrorisme se définit comme «actions qui mettent en danger des vies humaines innocentes, menacent les libertés fondamentales ou portent atteinte à la dignité humaine» ⁽³⁴⁾.

À partir du XXe siècle, l'idée du terrorisme s'est développée sous des influences idéologiques, religieuses ou politiques. Ses moyens se sont aussi développés. Les terroristes ont su tirer profit du progrès technologique, ils ont profité de la mondialisation, des moyens de transmission qui facilitent le transfert d'argent, et de la rapidité des moyens de communication, qui ont conduit à la mondialisation des menaces terroristes ⁽³⁵⁾ et à l'émergence de dangereuses organisations extrémistes et terroristes telles qu'Al-Qaïda et l'Etat Islamique.

Ces organisations ont exploité les atouts de l'ère de la mondialisation (tels que les réseaux sociaux, les applications de chat, etc.) pour recruter des combattants ⁽³⁶⁾. Pour cela, elles utilisent des «armées électroniques» faites de jeunes d'une vingtaine d'années d'âge ayant une expérience dans le maniement des outils de communication sur les réseaux sociaux et dans la formulation de messages attrayants à l'intention des jeunes à travers des clips vidéo montés selon des techniques hollywoodiennes avancées, montrant des enregistrements des camps d'entraînement et des extraits de victoires présumées.

Les groupes terroristes utilisent Internet pour diffuser leurs idées extrémistes et rechercher de nouvelles recrues. Ils s'appuient également sur les applications sociales électroniques (Social Apps) pour diffuser des tutoriels sur la fabrication de bombes et l'exécution d'opérations terroristes par le biais de vidéo sur You Tube expliquant comment fabriquer des armes, des explosifs et des bombes artisanales, ou comment manier les armes comme la Kalachnikov. D'autres pages se livrent ouvertement au commerce illicite d'armes sur Facebook ⁽³⁷⁾.

L'organisation de l'Etat islamique, par exemple, a publié en juillet 2014 une revue électronique de propagande en plusieurs langues au nom de «Dabeq». Cette organisation a également développé des dessins d'armes utilisées par ses éléments armés et publié un jeu électronique appelé «Salil Al- Sawarem» simulant des jeux de guerre inventés par certaines grandes puissances pour promouvoir leur exploits. Quant au volet financier l'EI à recours à des intermédiaires issus des jeunes locales pour communiquer avec leurs pairs et les recruter en fonction des circonstances de chaque pays séparément. Des fonds s'élevant à des milliers de dollars sont injectés pour mener à bien ces opérations de recrutement ⁽³⁸⁾.

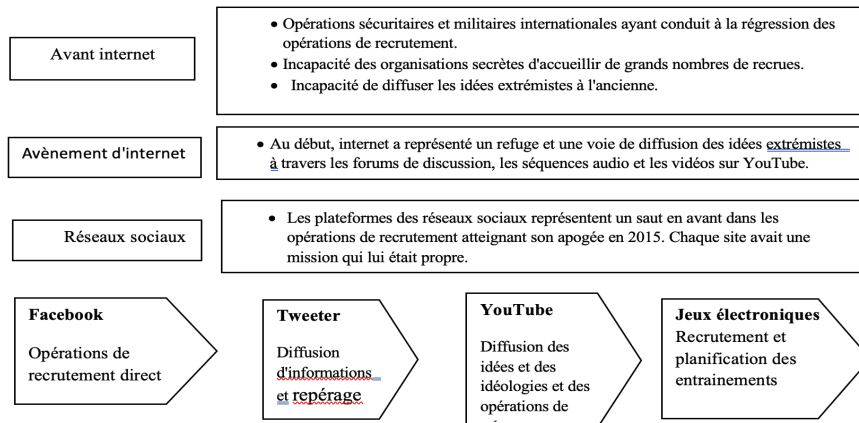


Figure (1) : développement des processus de recrutement des organisations terroristes

Source: Ahmed Abdel Hafeez Muhammad, (2023), «Attitudes internationales à l'égard des combattants étrangers revenant de Daech: étude analytique des problèmes juridiques et politiques dus à leur retour», revue scientifique de la Faculté d'études économiques et de sciences politiques, Université d'Alexandrie, Volume : Huit, n° 16, juillet, p. 457.

IV. Comment exploiter les jeux électroniques pour inciter les jeunes à exécuter des opérations terroristes :

Les organisations extrémistes ont pris conscience de l'importance des jeux électroniques en raison de leur popularité parmi les différentes tranches d'âge perméables à toutes sortes d'idées. C'est pour quoi elles se sont tournées vers les différentes plateformes de jeu pour répandre leurs idées maléfiques et rechercher des éléments qui soient enclins à leurs doctrines. Dans ce contexte, le rapport de l'Union Européenne sur «l'état du terrorisme et ses tendances pour 2021» a mis en garde contre l'exploitation croissante des jeux vidéo et des plateformes de jeu pour promouvoir l'idéologie extrémiste, car ces parties cherchent à profiter de l'audience du monde de « jeux électroniques »⁽³⁹⁾.

Une étude menée par le centre antiterroriste des Nations Unies a également révélé que des groupes terroristes et des extrémistes tentent de diffuser leurs idées malveillantes et extrémistes auprès des enfants à travers des «jeux électroniques». Des chercheurs américains ont confirmé la présence croissante de l'extrémisme dans les jeux vidéo. Les départements de recherche et d'analyse du Centre mondial de la pensée extrémiste «l'tidal» (modération) ont précédemment noté l'orientation des organisations terroristes vers l'industrie des jeux vidéo dans le but d'influencer les enfants et les adolescents et de les attirer vers leur plans et stratégies sanglants et destructeurs»⁽⁴⁰⁾.

- Stratégie des organisations extrémistes pour le recrutement de joueurs:

La stratégie des organisations extrémistes pour le recrutement de joueurs repose sur plusieurs méthodes dont la conception de nouveaux jeux, la modification des jeux existants en y ajoutant des icônes, des formes graphiques et des mouvements qui servent leur idéologie malveillante ou l'utilisation des chats pour communiquer avec des joueurs enclins à leur idéologie ou proches de l'être. Ces organisations n'exigent pas d'être totalement convaincu de leur idéologie. Il suffit de trouver un penchant ou une relation quelconque pour entamer le processus de recrutement des joueurs en intensifiant la communication avec eux et en leur transmettant méthodiquement des messages malveillants. Elles ont en plus recours aux plateformes de jeu pour communiquer avec les jeunes joueurs, bien qu'au début l'orientation du groupe ou de l'élément extrémiste ne soit pas complètement révélée, mais procèdent progressivement. C'est le cas de l'idéologie extrémiste que l'EI cherche à inculquer à des individus qui se trouvent favorables à son idéologie ou à une déviation de la pensée. Cette organisation Exploite les commentaires et les contenus satiriques pour transmettre ses pensées extrémistes de manière simple, indirecte et humoristique, cherchant à lire dans la pensée des joueurs et à connaître leurs tendances puis les marteler intellectuellement jusqu'à ce qu'ils soient recruté dans ses rangs.

En outre, le processus d'attraction des victimes peut prendre du temps et se fait d'une manière progressive et indirecte. Le but est de gagner la confiance de la victime et de lui extirper des informations à travers des conversations interactives dans des parties «jeux électroniques». Les objectifs des organisations ou groupes extrémistes varient. Les uns recherchent des

financements, profitant du désir des joueurs d'accéder à des niveaux supérieurs ou d'obtenir des privilèges de jeu, les autres des informations et d'autres visent la destruction des sociétés en les infiltrant avec leurs idées. Elles cherchent aussi à casser l'unité nationale des pays et à ébranler la confiance des peuples dans leurs gouvernants.

En pratique, l'examen de quelques une des plateformes «jeux électroniques» célèbres», on constate que les utilisateurs peuvent créer des serveurs publics ou privés. Ces serveurs sont au nombre de 7 millions de serveurs environ, ils prennent en charge les chats et les communications vocales et vidéo entre joueurs sans être soumis à une surveillance externe de la part des responsables de la plateforme, ou de ceux souhaitant suivre les contenus des discussions entre joueurs sur les serveurs privés. Rien qu'en sachant la présence de plus de 300 millions de comptes enregistrés sur ces plateformes fréquentées mensuellement par plus de 140 millions d'utilisateurs actifs, nous pouvons nous rendre compte de l'ampleur de la communication. ⁽⁴¹⁾

Ces groupes contournent la plupart des barrières de sécurité électroniques, les infiltrent et accèdent aux comptes d'enfants et d'adolescents jouant à des «jeux électroniques» puis pénètrent dans leur esprit, en établissant un lien émotionnel avec eux pour mieux les contrôler. Ensuite elles procèdent au lavage de cerveau qui les soumet aux directives de ceux qui les ont recrutés et peut-être même que dans une étape suivante ils commettent des actes terroristes dangereux en toute fierté ⁽⁴²⁾.

*** Le recrutement par les «jeux électroniques», le cas de l'Etat Islamique:**

L'organisation terroriste de l'Etat Islamique (EI) a utilisé des jeux électroniques pour recruter davantage d'enfants et de jeunes adolescents dans ses rangs et les préparer à adopter son idéologie extrémiste et à accepter sa violence et sa brutalité. Elle a conçu un jeu numérique appelé «Saleel Al-Sawarim», pour former les enfants et les adolescents à combattre ses «ennemis». Elle a eu ensuite recours au jeu de «Grand Theft Auto» pour recruter des adolescents après avoir pris le contrôle de Mossoul en juin 2014. L'organisation a diffusé une vidéo du jeu joué par environ 34 millions de personnes dans le monde, mentionnant que son objectif était d'encourager les enfants à rejoindre l'organisation en guise d'aventure. Elle a développé ensuite en février 2014 un jeu appelé «Arma 3». Un jeu qui permet aux enfants de choisir l'uniforme militaire avec lequel ils joueront, le lieu et le terrain, comme s'ils faisaient partie de l'organisation. L'EI a centré ses efforts dans ce jeu sur l'attraction davantage d'enfants, l'objectif étant de recruter des enfants et de les habituer aux armes et aux opérations terroristes afin de préparer une nouvelle génération d'extrémistes épris des opérations de combat menées par l'organisation ⁽⁴³⁾.

Les chercheurs classent les joueurs recrutés en trois catégories : le joueur «jihadiste», le joueur «curieux» et le joueur «bon auditeur». En fait, il n'était pas difficile pour les membres de l'Etat islamique d'utiliser les «jeux électroniques» pour atteindre leurs objectifs, car ils maîtrisaient le jeu, un pur produit de leur époque qu'ils connaissent depuis leur enfance. En outre, les modifications du «mode» des cartes, des images et des personnages par les partisans d'Al-Qaïda dans le jeu «Counter Strike» ont précédé d'environ dix ans le jeu «Salil Al-Sawarem». Le jeu avait pour thème la troisième guerre du Golfe, appellation qui plait à certains, ou l'«invasion américaine de l'Irak», bien que cette guerre se soit déclenchée en 1999. Les programmeurs ont pu y apporter des modifications. Ainsi, les images et les bannières du jeu passaient des photos de filles ou de publicités pour des sociétés de boissons gazeuses à des photos d'Oussama ben Laden et des drapeaux d'Al-Qaïda. Quant à la musique, elle s'est transformée en chants en faveur d'Al-Qaïda dans lesquels étaient lancés des «appels au jihad» ⁽⁴⁴⁾.

Conclusion, résultats et recommandations

Après ce qui a été avancé dans cette recherche à propos des «jeux électroniques» en termes de concept, de types et de risques, et sur la stratégie des organisations terroristes pour attirer et recruter des joueurs dans leurs rangs, on peut dire que les groupes terroristes ont profité de la manne de données offerte par le cyberspace pour mettre en application leurs plans et réaliser leurs objectifs. Ces organisations ont consacré à cette fin des «armées électroniques» dont la mission est de propager leur idéologie extrémiste et de recruter de jeunes combattants dans leurs rangs. Ces organisations ont conçu des jeux électroniques pour attirer progressivement les enfants, des adolescents et des jeunes dans leurs rangs grâce à leur jeune âge et leur inconscience du danger que représentent les idées de ces groupes. Elles commencent par les poursuivre et les attirer petit à petit jusqu'à ce qu'ils leurs soient acquis et en deviennent membres. En outre, ces organisations exploitent toutes les failles possibles du cyberspace pour atteindre leurs objectifs, échapper à la surveillance gouvernementale, locale, régionale et internationale et réfléchir constamment aux meilleurs moyens de recruter et de trier les éléments qui leurs sont acquis sur les plans intellectuel et idéologique. Tout cela se fait sur la toile internationale (Internet). Cette dernière rend la lutte contre ce type d'extrémisme et de terrorisme électronique non sans difficulté, constituant un défi majeur non seulement pour les pays à titre individuel et collectif, mais aussi pour les familles et les sociétés arabo-musulmanes. Cela signifie que le succès de toute stratégie visant à combattre et à réduire ce phénomène destructeur nécessite certainement de sérieux efforts de concertation et de coopération de la part des pays concernés, des institutions de la société civile et des organisations régionales et internationales.



Résultats de la recherche:

1- Les jeux électroniques sont une activité mentale ou physique, basée sur l'«l'interactivité» au moyen d'ordinateurs, de Smartphones, des vidéos, de la télévision ou des écrans intelligents modernes. Ces outils fonctionnent grâce à internet, certains nécessitent pas une connexion internet leur but étant le divertissement, l'amusement et la mise à l'épreuve de la raison et de l'intelligence.

2- L'idée d'influencer la jeunesse repose sur l'exposition à différents types de messages que l'enfant reçoit du milieu qui l'entoure, que ce soit de la maison, de l'école, de la mosquée ou des médias.

3- Les groupes terroristes profitent de l'engouement des enfants et des adolescents pour les jeux électroniques auxquels ils consacrent de longues heures. Ils exploitent les vulnérabilités électroniques qui leur permettent d'attirer progressivement ces jeunes en vue de les recruter dans leurs rangs.

4- La stratégie des organisations extrémistes repose sur plusieurs méthodes, notamment la conception de nouveaux jeux et la modification des jeux existants en ajoutant des icônes, des formes graphiques et des mouvements qui servent Son idéologie malveillante, ou en recourant aux discussions (chats) pour communiquer avec des joueurs enclins à leur idéologie. Ces organisations n'exigent pas de croire fermement à leur idéologie, il suffit de trouver des points en commun avec les joueurs pour entamer le processus de recrutement par l'intensification des discussions et l'envoi systématique de messages

malveillants.

5- S'il n'y a pas une bonne connaissance et une conscience de la nature des plans terroristes de recrutement électronique à travers les jeux électroniques entre autres, les dangers de ce phénomène ne feront qu'augmenter. Il existe des armées électroniques destinées à attirer les enfants et les adolescents jouant sur la tentation et profitant des circonstances et données disponibles pour les recruter dans leurs rangs.

6- Des mécanismes de lutte contre l'exploitation par les groupes terroristes de l'engouement des jeunes pour les « jeux électroniques» existent. Ils se présentent sous les groupes d'axes suivants: l'axe de socialisation, l'axe médiatique, l'axe sécuritaire et l'axe technologique. Pour que ces mécanismes fonctionnent, il est nécessaire que toutes les institutions remplissent le rôle qui leur est assigné dans la protection des sociétés arabo-musulmanes des dangers du «cyberterrorisme». Leur fonctionnement repose également sur la nécessité de renforcer la coopération arabo-musulmane, bilatérale et régionale afin d'interdire et combattre les sites destructeurs, découvrir les failles par lesquelles les groupes terroristes atteignent les enfants et les jeunes (en vue de les recruter). Enfin les pays concernés doivent fournir tous les moyens en leur disposition et élaborer de solides stratégies pour mettre fin aux activités terroristes dans les mondes réel et virtuel. La responsabilité de protéger la jeunesse des dangers du terrorisme et de l'extrémisme incombe à tous car c'est d'elle que dépend la sécurité nationale et régionale.



► Les références :

Notes:

1. Voir : Sadiq, Abbas Mustafa (2007), Internet et recherche scientifique, Abu Dhabi : Centre Emirati pour la recherche et les études stratégiques, pp. 1112-. Et : Zein El-Din, Salah (2009), Technologies de l'information et développement : La voie vers la société du savoir et la lutte contre l'écart technologique en Égypte, Le Caire : Autorité générale égyptienne du livre, Bibliothèque familiale, pp. 3335-.
2. Al-Yahyawi, Yahya (2006), Les Arabes, la technologie et la distribution mondiale du savoir, Tripoli : Centre international d'études et de recherche, p. 10.
3. Voir : Mustafa, Abdul Karim Ali (2020), « L'extrémisme électronique : concept, mécanismes et stratégie de confrontation », in: Un groupe de chercheurs, Actes de la première conférence scientifique sur la lutte contre l'extrémisme, (25-26/12/2019), Benghazi : publications de la revue diplomatie internationale, pp. 377-378. Et Al-Labban, Cherif Darwish (2008), Technologie de la communication: risques, défis et impacts sociaux, le Cair : Autorité générale égyptienne du livre, Bibliothèque familiale, pp. 135-136.
4. Guidère, Mathieu (2015), Méthodologie de recherche : Un guide pour le chercheur débutant sur des sujets de recherche et des thèses de maîtrise et de doctorat, traduit du français par : Malika Abyad, coordonné par Muhammad Abd al-Nabi al-Sayyid Ghanem, le Caire : (D.N.), p. 100
5. 5Kasmiouri, Kafia (2016), L'intégration économique dans l'Union européenne comme outil pour renforcer la stabilité économique, étude du cas de la Grèce pendant la période : 2008-2015, mémoire de maîtrise non publié, Faculté des Sciences Économiques, Commerciales et de Gestion, Université Mohamed Khider , Biskra, Algérie, p.iii.
6. Voir : Abdul Rahman, Awatif (2010), Les médias arabes à l'ère de la mondialisation capitaliste, 1ère éd. Le Caire : Editions Al-Ain, p. 19. Et : Al-Olayan, Abdullah (2006), « Nouveaux défis face à l'influence de l'Etat sur les médias», dans un groupe de chercheurs, Les médias arabes à l'ère de l'information, Abu Dhabi : Centre Emirati pour les études stratégiques et la recherche, p. 595. Et : Abu Al-Enein, Hamdi Hassan (2004), La mondialisation des activités médiatiques: enjeux et opinions, Annales des arts et des sciences sociales, n° 24, Al-Risalah : (205), Koweït : Conseil de l'édition scientifique, Université du Koweït, pp. 117-118.
7. Voir : Bakoush, Maysaa, et Ben Nakhla, Nihad (2022), Impact des jeux électroniques sur le comportement agressif chez l'enfant», mémoire de maîtrise non publié, Faculté des Sciences Humaines et Sociales, Université du 8 mai 1945, Guelma, Algérie, pp. 26-27.
8. Voir : Gowaili, Ahmed (2002) et al, les dimensions sociales et criminologiques de la violence dans la société égyptienne, Quatrième conférence annuelle (20-24 avril 2002), Le Caire : Centre national de recherche sociale et criminologique, p. 224.
9. Pour plus de détails, voir : Al-Ghamdi, Mastoura Safar Hamdan (2020), « L'efficacité d'un programme de conseil de groupe pour réduire les comportements agressifs parmi les étudiantes de sixième année à Al-Baha », revue: Faculté de l'Education, Université de Mansoura. , Égypte, numéro : 110, avril, p. 1701.
10. Pour en savoir plus, voir : Boutros, Hafez Boutros (2008), Adaptation et santé mentale de l'enfant, Amman/Jordanie : éd. Dar Al-Masirah pour la publication et la distribution, pp. 247.248 - Et Jilali, Bou Souwar (2017), Role des programmes d'éducation physique et sportive dans la réduction de certains problèmes psychologiques des élèves qui excellent en mathématiques au niveau du collège : une étude d'enquête auprès des collégiens de troisième année dans les villes de l'ouest algérien, thèse de doctorat non publiée, Algérie : Université Abdelhamid Ben Badis de Mostaganem, Institut d'éducation physique et sportive, p. 79.
11. Zoubida, Al-Mahi et Mohamed, Makki (2015), «Etude statistique exploratoire et descriptive des comportements agressifs dans les niveaux primaires et intermédiaires de l'éducation », Journal des Sciences Humaines et Sociales, Université Djilali Bounâama, Khemis Miliana, Algérie , Numéro : 21 décembre, pp. 143-146.
12. Al-Homsy, Moaz (D.D.), «Les jeux électroniques», in: Groupe de chercheurs, The Encyclopédie Arabe, Vol: 3, Damas : Autorité de l'encyclopédie arabe, p. 253.
13. Karima, Tina et al, (2022), « L'impact des jeux électroniques sur le comportement des enfants à l'avenir: le cas du jeu de la baleine bleue», revue Al-Maidan des sciences humaines et sociales, Vol 4, n° , p2.
14. Kouider, Maryam (2012), L'impact des jeux électroniques sur les comportements des enfants: étude descriptive et analytique sur un échantillon d'écoliers d'Alger, mémoire de maîtrise non publié, Université d'Alger 3, Algérie, p. 119. Et : Al-Shahrouri, Maha Hosni (2008), Les jeux électroniques à l'ère de la mondialisation: avantages et inconvénients, Amman/Jordanie : éd, Dar Al-Masirah, pp. 46-47.
15. Voir : Kate Ecorn (2023), The End of Forgetting: Social Media Education, Trad: Abdel Nour Kharaghi, série le monde de la connaissance: (503), Koweït : Conseil national de la culture, des arts et des lettres, février, p. 69 .



16. Pour en savoir plus, voir : Kouider, Maryam, (2012) op.cit, p. 117. Et : Deviller, Melvin L., et Rokeach, Sandra Paul (1993), *Media Theories*, trad: Kamal Abdel Raouf, Le Caire: 2ditions internationales pour la publication et la distribution, pp. 446-448 - 471.
17. Pour plus de détails voir: Kouider, Maryam (2012), op, cit., pp. 135-140. Et: Fellag, Ahmed (2009), *L'enfant algérien et les jeux vidéo : une étude sur les valeurs et les variables*, thèse de doctorat non publiée, Université d'Alger, Faculté des sciences politiques et de la communication, Algérie, pp. 105-111. Et Reynolds, Kimberly (2013), *Children's Literature: A Very Short Introduction*, trad par: Yasser Hassan, Le Caire: Fondation Hindawi, p.80. Et: Abu Al-Enein, Hamdi Hassan (2004), *Mondialisation des activités des médias: Problèmes et solutions*, op, cit., pp. 117-118.
18. Reynolds, Kimberly (2013), *Littérature de jeunesse: très brève introduction*, op. cit., p. 80.
19. Voir : Kadem, Jamila et Talla, Lamia (2021), «Les jeux électroniques et leur relation avec la propagation du phénomène du suicide chez les enfants et adolescents dans la société algérienne : le cas du jeu du défi de la baleine bleue Challenge», in: Groupe de chercheurs, 2eme Forum international sur le phénomène du suicide dans les sociétés arabes : problème et solutions, (6-8 avril 2021), Irak : Université de Tikrit, Collège des sciences infirmières et Collège des arts, p. 67. Et: Al-Marit, Mustafa (2020), « Les jeux électroniques et l'enfant: Réflexions analytiques sur les dimensions de l'influence», in: Groupe de chercheurs, Actes de la Conférence scientifique internationale: «Les jeux électroniques et leurs effets sur l'enfant durant la pandémie Covid-19, (7-8 juin 2020).), Berlin : Centre démocratique arabe d'études stratégiques, politiques et économiques, pp.22-24
20. Al-Zubaidi, Raad Hafez Salem (2011), *Education sociale et politique dans les sociétés arabes du Golfe : étude des modèles du Koweït et de Bahreïn*, Amman : éd, Dar Al-Jinan pour la publication et la distribution, p. 13. Voir : Al-Tabib, Mouloud Zayed (2001), *The Role of Political Socialization in Community Development*, Amman : Société arabe international de l'édition.
21. Shambesh, Ali Muhammad (2013), *Sciences politiques*, huitième édition, Benghazi/Libye : Publications de l'université de Garyounis, pp. 62-63.
22. Dawson, Richard et autres (1990), *Socialisation politique: étude analytique*, trad: Mustafa Abdullah Khushim et Muhammad Zahi Bashir Al-Mughairbi, Benghazi/Libye : Publications de l'université de Garyounis, pp. 21-22.
23. 23Abdel-Hakim, Murabit (2020), «Éducation et socialisation politique: Une étude du concept et des tendances de la socialisation politique dans les mondes occidental et arabe», *Revue : Recherches juridiques et politiques*, Faculté de droit et sciences politiques, Université Sétif 2, n°2, mars p 175.
24. Badawi, Ahmed Moussa (2020), « L'éducation intégrative de l'enfant des zones frontalières : une approche socio-historique et un cadre théorique », in Abdel Wahab Gouda Al-Hais (éd.), *Intégration sociale de l'enfant de les zones frontalières et les aspirations au développement durable*, Le Caire, Conseil suprême de la culture, p. 382.
25. Omar, Imad Razik (2020), « Socialisation sociale et politique vers l'extrémisme », *revue: science politique*, Collège de science politique, Université de Bagdad, Irak, numéro : 60, p. 358.
26. Voir: Hamal, Fatima Al-Saadi (2017), *Les enfants et les jeux électroniques à travers les nouveaux médias : entre divertissement et d'influence*, Amman: éd. Dar Al-Khalij pour l'édition et la distribution, pp. 123-124.
27. Pour en savoir plus: Al-Juwaili, Azzam Muhammad (2015), *Social Media*, Amman/Jordanie : éd. Dar Ghaida pour l'édition et la distribution, p. 189.
28. 28 Hamal, Fatima Al-Saadi (2017), *Les enfants et les jeux électroniques à travers les nouveaux médias*, op. cit., p. 124.
29. Voir: Karima, Tina et al. (2022), « l'impact des jeux électroniques sur le comportement des enfants à l'avenir: le cas du jeu de la baleine bleue», op, cit., p. 7. Al-Sahati, Khaled Khamis (rédaction et supervision) et al. (2023), *Le rôle des universités dans les universités arabes*, Actes de la saison culturelle annuelle du Département de science politique, Université de Benghazi (2016-2017), Tripoli: Bibliothèque scientifique internationale, pp. 287-288.
30. Tarban, Majid et Mustafa, Batoul (2021), *médias de la citoyenneté*, Amman : Dar Al-Jinan pour l'édition et la distribution, pp. 23-24.
31. Al-Sahati, Khaled Khamis et Al-Fitouri, Nawal Bel-Eid (2020), « Le rôle de la sécurité intellectuelle face au phénomène de l'extrémisme : étude théorique », in: Groupe de chercheurs, première conférence scientifique sur la lutte contre l'extrémisme Benghazi, 25-26 décembre 2019, *revue des affaires diplomatiques internationales* Benghazi, p 110. Et Ali Abbas Mourad (2014) « l'extrémisme est un produit de l'homme, *revue: Question politiques*, Université Al Nahrein J Irak n° 37, p 27.
32. Voir : Abu Al-Athm, Fahd Abdul Karim (2009), *Plusieurs années d'expérience: délicates recherches sur des questions contemporaines*, Amman : éd, Dar Al-Thaqafa pour l'édition et la distribution, p 91. Et : Al-Jabri, Muhammad Abed (2015), *Point de vue : Vers une reconstruction des enjeux de la pensée arabe contemporaine*, 5e édition, Beyrouth : Centre d'études sur l'unité arabe, pp. 50-52.
33. Sen, Kasturi et Morris, Tim (2010), *La société civile et la guerre contre le terrorisme*, traduit par : Hazem Ibrahim, Beyrouth : Centre d'études sur l'unité arabe, p. 142.
34. Al-Shaloul, Zakaria et autres (2013), *Monuments de la culture islamique*, Amman : Dar Kunuz Al-Ma'rifa Al-Ilmiyya pour

- l'édition et la distribution, pp. 165-169.
35. Voir : Sorour, Ahmed Fathi (2008), La lutte juridique contre le terrorisme, 2e édition, Le Caire : Centre Al-Ahram pour la traduction et l'édition, p. 4.
36. Le recrutement des enfants dans les rangs des groupes terroriste renvoie au recrutement ou a l'incorporation obligatoire ou non d'enfants dans n'importe quelle sorte de groupes armés ou terroristes ou extrémistes violents. Voir: Melutti, Julia et al, (2018) guide des enfants recrutés et exploité par les groupes terroristes, op, cit., p, 7
37. Khalifa, Ihab (2015), « Différentes dimensions de la gestion de la supervision des réseaux sociaux en Égypte : applications sociales », Badeel : Une série d'études trimestrielles évaluées par des pairs, numéro : 11, Le Caire, Centre Al-Ahram d'études politiques et stratégiques, p.12.
38. Voir : Wardani, Youssef (2014), « Les cinq facteurs : Pourquoi les jeunes de la région rejoignent ISIS ? », État de la région, Centre régional d'études stratégiques, Le Caire, numéro : 12, p. 6. Et : Al-Rifai, Ahmed Abdel Hafeez Muhammad, (2023), « Attitudes internationales à l'égard des combattants étrangers revenant d'EI: Une étude analytique des problèmes juridiques et politiques soulevés concernant le retour», Revue scientifique de la Faculté des études économiques et des sciences politiques. , Université d'Alexandrie, Vol: 08, n° XVI, juillet, pp. 457459-. Et : El-Sherbiny, Suhair (2023), « Caractéristiques de la structure financière des groupes armés non étatiques : économie de l'ombre », Études interrégionales, Abu Dhabi, Interrégional pour les études stratégiques, n°3, juin, pp. 1124-
39. Stratégie des organisations extrémistes pour le recrutement à travers les jeux électroniques (2): cas de la nation blanche», Observatoire Al-Azhar pour combattre l'extrémisme, daté : 142023/02/, disponible sur le lien suivant : <https://cutt.us/MfvEP>
40. « Experts : L'extrémisme et le terrorisme envahissent le monde des jeux vidéo », site Internet : Al-omq Al-Maghribi, 29 avril 2022, lien: <https://al3omk.com/742899.html>
41. Voir : op, cit, Et «Les jeux électroniques interactifs attirent nos enfants psychologiquement et comportementalement, le service «Al-Amin» met en garde contre l'influence de groupes extrémistes», page officielle de la police de Dubaï, 28 juillet 2018, lien suivant : <https://cutt.us/2R4uX> et Nawaf Nasser Al-Jutaili, « Groupes terroristes et méthodes de recrutement sur les réseaux sociaux », daté : 292022/05/, site Internet : Coalition militaire islamique pour combattre le terrorisme, lien suivant : <https://cutt.us/b8W0>
42. Voir : Mahboub, Abdel Hafeez Abdel Rahim (2017), le terrorisme et le nouveau moyen orient le coup de grâce: diffusion de la culture de dialogue et de tolérance, Londres : E-Books, p. 417.
43. voir : Sunday, Wafa (2020), EI: légitimation de la barbarie, Beyrouth/Liban : Centre d'études sur l'union arabe, pp. 248249-.
44. Voir : Amin Nimr (2017), « Ei, recrutement de enfant à travers ls jeux électroniques», dans : Groupe de chercheurs, Recrutement des enfants: EI – les Houthis - Boko Haram, (Série : Al-Misbar Book : 128), Dubaï : Centre d'études et de recherche Al-Misbar.

