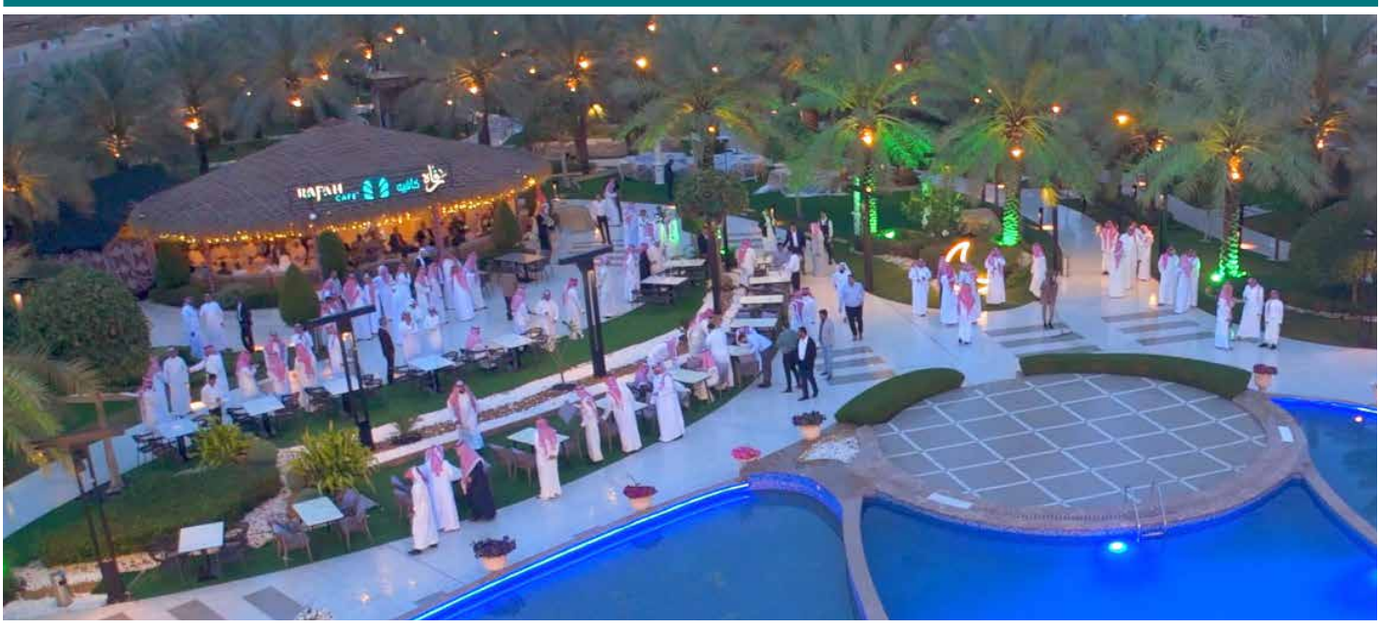
متحالفون

42 دولة

نشرة شهرية يصدرها التحالف الإسلامي العسكري لمحاربة الإرهاب

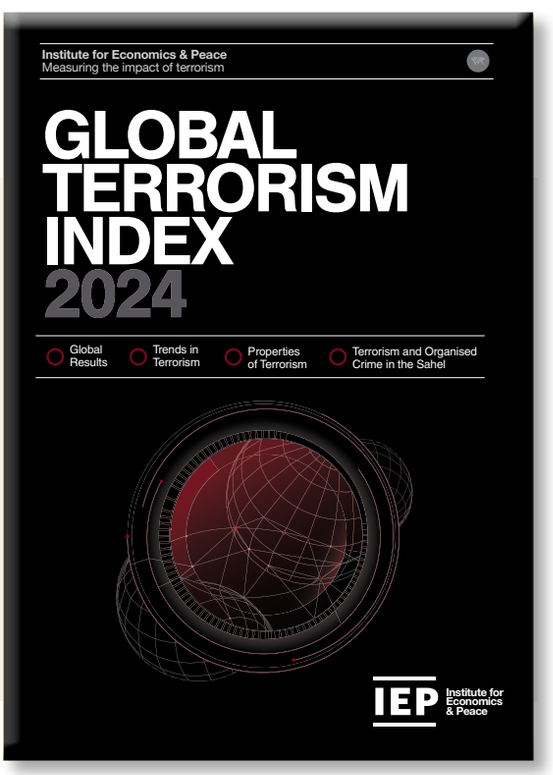
العدد الواحد والستون - مارس 2024

التحالف يقيم مأدبة إفطار رمضانية..



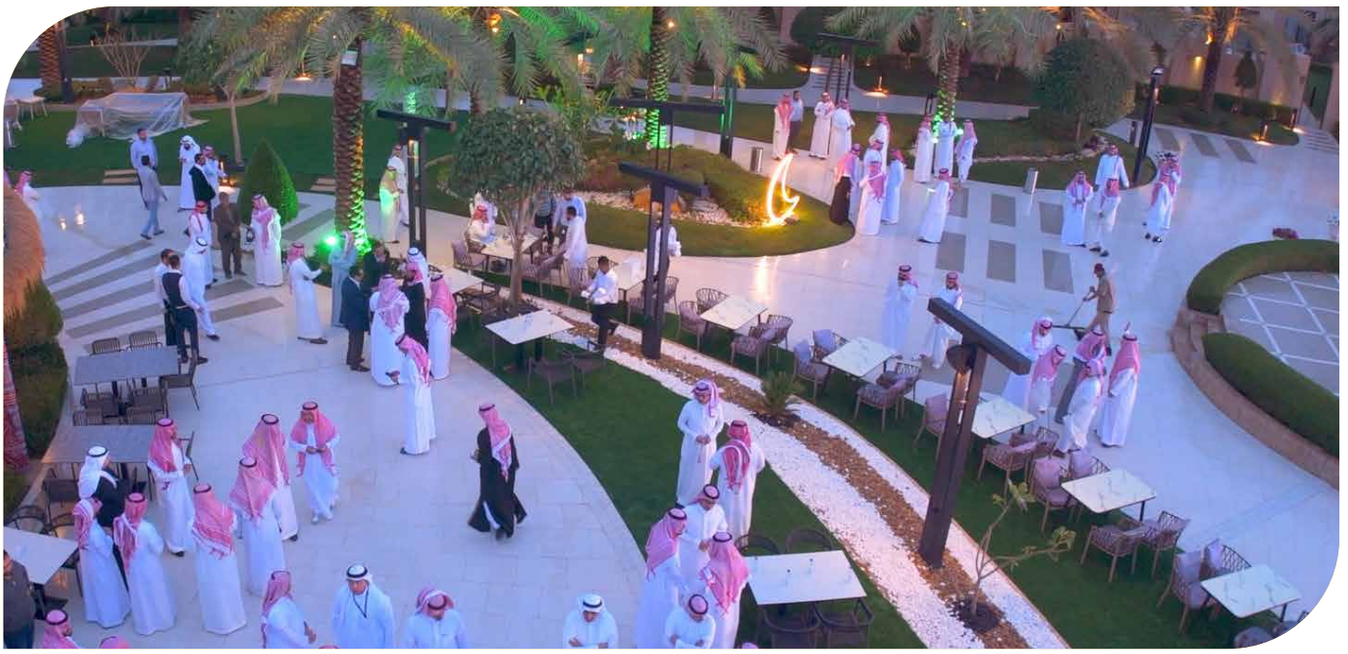
أقام التحالف الإسلامي العسكري لمحاربة الإرهاب، مأدبة الإفطار الرمضاني السنوي وذلك يوم الإثنين 8 رمضان 1445 هـ، الموافق 18 مارس 2024م، وسبق الإفطار كلمة ألقاها سعادة الأمين العام للتحالف مباركاً للجميع حلول شهر رمضان المبارك، وعرّج فيها على قيم التحالف وأهدافه في رفع الكفاءة والفاعلية المؤسسية للتحالف، وتأتي هذه المناسبات فرصة لتعزيز الترابط بين ممثلي الدول الأعضاء في التحالف ومنسوبي التحالف وتعزيز الانتماء ومد جسور التواصل وتبادل الآراء وفتح قنوات الحوار البنّاء، ويأتي ذلك تحقيقًا لأهداف ومبادئ التحالف. **يتبع ص** 2.

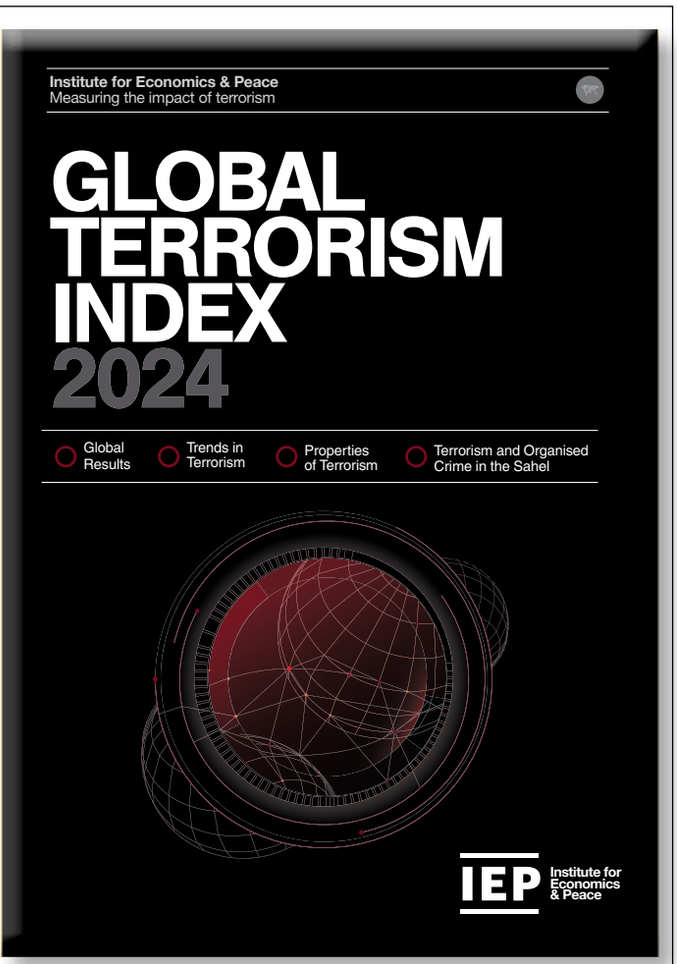
قراءة في مؤشر الإرهاب العالمي



صدر مؤشر الإرهاب العالمي 2024م في نهاية شهر فبراير2024م بنسخته الحادية عشرة، ليقدم ملخصًا شاملاً للاتجاهات والانماط العالمية الرئيسة في الإرهاب، ويعد مؤشر الإرهاب العالمي أداة تقييم، تستخدم لقياس وتحليل مستوى الإرهاب وانتشاره على مستوى العالم، ويهدف هذا المؤشر لمعرفة التهديدات الإرهابية وتأثيرها على الأمن العام والاستقرار الدوليين، وقد تم تطوير مؤشر الإرهاب العالمي لأول مرة في عام 2007 م من قبل معهد الاقتصاد والسلام (LEP) وهي مؤسسة بحثية مستقلة تهدف لتعزيز الفهم والتعاون في مجالات السلام والأمن العالميين، والجدير بالذكر أن المؤشر يصدر كل عام ويَستنِد إلى مجموعة واسعة من المصادر الموثوقة والبيانات الإحصائية، ويُمثل مؤشر الإرهاب العالمي أداة قيمة للمجتمع الدولي وصناع القرار لفهم طبيعة التهديدات الإرهابية وتطورها على مستوى العالم.. **يتبع ص**4.

تغطية مصورة لحفل الإفطار السنوي للتحالف





مؤشر الإرهاب العالمي 2024

إدارة الدراسات والبحوث

صدر مؤشر الإرهاب العالمي 2024م (GTI) في نهاية شهر فبراير 2024م بنسخته الحادية عشرة ليقدم ملخصا شاملاً للاتجاهات والأنماط العالمية الرئيسة في الإرهاب منذ عام 2012. ويتم انتاج مؤشر الإرهاب العالمي من قبل معهد الاقتصاد والسلام (IEP)، باستخدام بيانات من قاعدة بيانات Dragonfly لتعقب الإرهاب ومصادر أخرى.

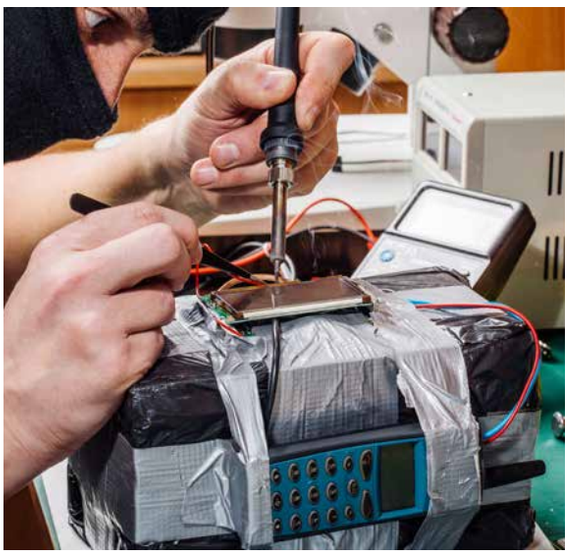
وجاء في المؤشر عام 2023م، ارتفاع الوفيات الناجمة عن الإرهاب بنسبة 22٪ بإجمالي 8,352 حالة وفاة وهي الآن في أعلى مستوى لها منذ عام 2017م، على الرغم من أنها لا تزال أقل بنسبة 23٪ عما كانت عليه في ذروتها في عام 2015م. وفي حين ارتفع عدد الوفيات، إلا أن عدد الحوادث انخفضت، حيث انخفض إجمالي الهجمات بنسبة 22٪ بإجمالي 3,350 حادث في عام 2023م. وسجلت باكستان أكبر عدد من الحوادث حيث تم تسجيل 490 هجوماً. ويوضح ارتفاع عدد الوفيات وانخفاض عدد الحوادث كيف أن الإرهاب أصبح أكثر تركيزاً وأكثر فتكاً. وانخفض عدد البلدان التي سجلت حالة وفاة بسبب الإرهاب إلى 41 دولة، أي أقل بكثير من ذروة 57 دولة المسجلة في عام 2015م و 44 دولة المسجلة في عام 2022م.

وقد احتلت بوركينا فاسو المرتبة الأولى في مؤشر الإرهاب للعام 2024م، وخلال السنوات السابقة التي يغطيها المؤشر كانت هذه هي المرة الأولى التي تتصدر فيها دولة أخرى غير أفغانستان أو العراق المؤشر. حيث قُتل ما يقرب من 2000 شخص في هجمات إرهابية في بوركينا فاسو من 258 حادثاً، وهو ما يمثل ما يقرب من ربع جميع الوفيات الإرهابية على مستوى العالم. ازداد تأثير الإرهاب في بوركينا فاسو كل عام منذ عام 2014، مع تصاعد الإرهاب أيضا في جارتيها، مالي والنيجر وفقاً لما جاء في التقرير.

وفي بوركينا فاسو في عام 2023م، ارتفعت الوفيات الناجمة عن الإرهاب بنسبة 68٪، على الرغم من انخفاض الهجمات بنسبة 17٪.

وحدثت أبرز التحسينات في الإرهاب في العراق وأفغانستان. حيث خرج العراق من تصنيفه ضمن أسوأ عشر دول في المؤشر لأول مرة، حيث سجل أقل من مئة حالة وفاة بسبب الإرهاب في عام 2023م. وانخفض إجمالي الوفيات بنسبة 99٪ منذ أن بلغ ذروته في عام 2007م، مع انخفاض الحوادث بنسبة 90٪. كما شهدت أفغانستان تحسناً كبيراً في تأثير الإرهاب، حيث انخفضت الوفيات والحوادث بنسبة 84٪ و 75٪ على التوالي منذ عام 2007م.

ومن الجدير بالذكر أن مؤشر الإرهاب العالمي لا يشمل أعمال القمع والعنف التي ترتكبها الجهات الفاعلة الحكومية، وعلى هذا النحو لم تعد الأعمال التي ارتكبتها طالبان مدرجة في نطاق التقرير منذ صعود الحركة إلى السلطة. وكانت الجماعات الإرهابية الأكثر دموية في العالم في عام 2022 هي تنظيم داعش والجماعات التابعة له، تليها جماعة نصرة الإسلام والمسلمين وحركة الشباب في الصومال.



وبقي تنظيم داعش الجماعة الإرهابية الأكثر دموية على مستوى العالم للعام التاسع على التوالي، حيث سجل أكبر عدد من الهجمات والوفيات الناجمة عن الإرهاب. وعلى الرغم من أن الجماعة لا تزال نشطة للغاية، إلا أن تأثيرها آخذ في الانخفاض طوال تلك السنوات التسع تقريباً. وانخفضت الوفيات المنسوبة إلى الجماعة والجماعات التابعة لها - تنظيم داعش - ولاية خراسان، وتنظيم داعش - ولاية سيناء، وتنظيم داعش - الساحل، وتنظيم داعش في غرب أفريقيا - بنسبة 17٪ خلال العام الماضي إلى 1,636، وهو أدنى رقم منذ عام 2014م. ونفذت المجموعة هجمات في 20 دولة في عام 2023م، انخفاضاً من 30 دولة في عام 2020م.

كان الإرهاب يتراجع أو يظل ثابتا لعدة سنوات قبل عام 2023م، مع انخفاضات كبيرة من 2015م إلى 2019م تليها عدة سنوات من التقلبات الطفيفة. ومع ذلك، شهدت الأشهر ال 12 الماضية أكبر زيادة في نسبة الإرهاب منذ إنشاء المبادرة العالمية للتصنيف، حتى مع انخفاض إجمالي الهجمات بشكل كبير.

وتعكس هذه الدينامية تكثيفًا للإرهاب، مع عدد أقل من الهجمات التي ترتكبها مجموعات أقل بينما تتسبب في عدد أكبر من الوفيات. كما انخفض عدد الجماعات الإرهابية النشطة بشكل كبير على مدى السنوات الـ 15 الماضية، حيث سجلت 66 جماعة هجوماً واحداً على الأقل في العام الماضي، مقارنة بـ 141 جماعة نشطة في عام 2009م. وقد أدت هذه الزيادة في كثافة الإرهاب إلى ارتفاع معدل فتك الهجمات الإرهابية إلى أقل بقليل من 2.5 حالة وفاة لكل هجوم، مقارنة ب 1.6 في عام 2022م، وهو أعلى مستوى منذ عام 2015م.

لا يزال الصراع العنيف هو المحرك الرئيس للإرهاب، حيث وقعت أكثر من 90٪ من الهجمات و 98٪ من الوفيات الناجمة عن الإرهاب في عام 2023م في البلدان التي تشهد نزاعات. جميع البلدان العشرة الأكثر تأثرا بالإرهاب في عام 2022م كانت متورطة أيضا في نزاع مسلح. كما أن كثافة الإرهاب في حالات النزاع أعلى بكثير مما هي عليه في البلدان التي لا تشهد نزاعات، حيث يبلغ متوسط الوفيات 2.7 لكل هجوم مقارنة ب 0.48 حالة وفاة.

انخفض الإرهاب في الغرب إلى أدنى مستوى له منذ 15 عاما. حيث تم تسجيل 23 هجوما في الغرب في عام 2023م، بانخفاض بنسبة 55٪ عن العام السابق، وأقل بكثير من ذروة 176 هجوما التي تم تسجيلها في عام 2017م. وانخفض إجمالي الوفيات في الغرب بنسبة 22٪ إلى 21 حالة وفاة. سقطت الهجمات ذات الدوافع السياسية والدينية في الغرب. من بين الهجمات السبع المسجلة في الولايات المتحدة في عام 2023م، كانت خمسة منها مرتبطة بأفراد لديهم تعاطف أو صلات يمينية متطرفة.

GTI-2024-web-290224.pdf (economicsandpeace.org)

تأثير الألعاب عبر الإنترنت على سلوك الأطفال

الباحثة: د. نوير القحطاني - إدارة الدراسات والبحوث

نتيجة التقدم في التقنيات الرقمية ظهرت في الآونة الأخيرة العديد من الألعاب عبر الإنترنت وأصبحت ذات شعبية كبيرة بين الأطفال، بل إنها أصبحت جزء لا يتجزأ من حياة الأطفال فكان من المهم دراسة كيفية تأثير هذه الألعاب على مواقف الأطفال وتسليط الضوء على تأثير الألعاب الإلكترونية على توجه سلوك الأطفال نحو العنف.

أهم أسباب انتشار الألعاب الإلكترونية:

إن الألعاب الرقمية أصبحت مصدراً واسع الانتشار للترفيه وشهدت شعبية كبيرة، ومن أهم العوامل التي ساهمت في انتشار الألعاب الإلكترونية سهولة الوصول إليها بمجرد اقتناء جهاز من الأجهزة الذكية، وتنوعها مما يسمح بمواءمتها لأغلب الاهتمامات، كما أن التقدم التقني وسرعة الإنترنت، وكروت الشاشة يجعل من تلك الألعاب أكثر جاذبية، إضافة إلى التفاعل الاجتماعي الذي يعتبر ميزة في الألعاب الإلكترونية التي توفر خاصية تعدد اللاعبين، وذلك يضفي على الألعاب نوعاً من التنافس والإثارة وبالتالي يزيد من انتشارها.

كما أن جائحة كوفيد19- وعمليات الإغلاق والحجر الصحي أدت إلى زيادة الإقبال على الألعاب عبر الإنترنت بين الأطفال. نظرًا لأن أشكال الترفيه التقليدية مثل الأنشطة الخارجية والتجمعات الاجتماعية، أصبحت مقيدة في ذلك الوقت، فقد وفرت الألعاب عبر الإنترنت وسيلة للأطفال للبقاء مستمتعين ومتصلين ومتفاعلين.

ومع ذلك، من المهم ملاحظة أن شعبية الألعاب عبر الإنترنت بين الأطفال تثير أيضًا مخاوف بشأن الأوقات المفرطة التي يقضونها أمام الشاشة، بالإضافة للإدمان المحتمل، والتعرض لمحتوى غير لائق.

العلاقة بين الألعاب الإلكترونية والعنف

ظهرت العديد من الدراسات والأبحاث التي تبحث في العلاقة المحتملة بين الألعاب التي تحمل مضامين العنف عبر الإنترنت والسلوك العدواني لدى الأطفال. وعلى الرغم من اختلاف الآراء إلا أن العديد من الدراسات استكشفت هذه العلاقة وسلطت الضوء عليها وقدمت رؤيتها التي تؤكد على أن طرح العنف وكأنه أمر طبيعي في الألعاب عبر الإنترنت يؤدي إلى إزالة الحاجز عند الأطفال تجاه العدوان وتطبيع السلوك العنيف. كما أن التعرض المستمر للعنف الافتراضي قد يجعله يبدو مقبولاً أكثر أو أقل صدمة للأطفال، مما قد يؤثر على مواقفهم وسلوكياتهم في العالم الحقيقي ويؤدي إلى زيادة العدوان في تفاعلات الحياة الواقعية. كما أن ما يعرض بشكل مستمر على النظر يصبح مستساغ للعقل مع الوقت. ناهيك عن التقليد والمحاكاة التي تشكل خطراً على الأطفال لأن التقليد والمحاكاة تُعد جزءاً من سلوك الأطفال وغالبًا ما تتضمن الألعاب عبر الإنترنت شخصيات تقوم بأعمال عدوانية، كالضرب والرمي بالأسلحة والقنابل وتلك المشاهد تكون عند الطفل نموذج ليبدأ في تقليده على أنه مثال أو نموذج البطل الأقوى. وفي ذلك تشير الأبحاث إلى أن الأطفال قد يطبقون السلوكيات العدوانية التي يشاهدونها في الألعاب في الواقع. كما أن الإثارة تلعب دوراً كبيراً في تأثير الألعاب على سلوكيات الأطفال فيمكن للألعاب العنيفة عبر الإنترنت أن تخلق إحساسًا متزايدًا بالإثارة لدى الأطفال. وتساهم هذه الاستجابة العاطفية في زيادة العدوان، حيث قد ينقلون هذه المشاعر إلى تفاعلاتهم مع الآخرين.

مفهوم التطور المعرفي

يشير التطور المعرفي إلى العملية التي من خلالها يكتسب الطفل ويطور قدراته في التفكير وحل المشكلات واتخاذ القرار. ويشمل نمو ونضج المهارات المعرفية المختلفة، بما في ذلك الانتباه والذاكرة واللغة والتفكير المجرد. وللتطور المعرفي أهمية كبيرة في تشكيل سلوك الأطفال بعدة طرق: من خلال فهم العالم من حوله الذي يساعده على تحليل النتيجة والسبب ومعرفة العلاقة بينهما كما يساعده على معرفة القواعد والأعراف الاجتماعية التي يتشكل بناءً عليها سلوكه وتفاعله مع الآخرين. أيضاً حل المشكلات واتخاذ القرار يساعد على توسيع المهارات المعرفية، كما أن تطوير اللغة يُعد جانبًا مهمًا من التطور المعرفي. عندما يتعلم الأطفال التعبير عن أنفسهم وفهم الآخرين من خلال اللغة، فإن ذلك يعزز قدرتهم على التواصل بشكل فعال ويُعد التواصل الفعال أمرًا بالغ الأهمية في تشكيل السلوك لأنه يسمح للأطفال بالتعبير عن احتياجاتهم ومشاركة المشاعر والمشاركة في التفاعلات الاجتماعية مع أقرانهم والكبار.

والتطور المعرفي هو عملية أساسية تشكل سلوك الأطفال من خلال تزويدهم بالمهارات المعرفية اللازمة للفهم والتفكير وحل المشكلات والتواصل بشكل فعال

وتنظيم سلوكهم والتنقل في التفاعلات الاجتماعية، وهو يلعب دورًا حيويًا في تعزيز نمو الأفراد ذوي الخبرة والقادرين على السلوك المسؤول والتكيفي.

تأثير الألعاب الإلكترونية على التطور المعرفي.

يمكن أن يكون للألعاب عبر الإنترنت تأثيرات إيجابية وسلبية على التطور المعرفي، اعتمادًا على عوامل مختلفة، بما في ذلك نوع اللعبة ومدة اللعب والخصائص الفردية للطفل. فيما يلي بعض الطرق التي يمكن أن تؤثر بها الألعاب عبر الإنترنت على التطور المعرفي بطريقة إيجابية: من خلال الألعاب التي تتطلب من اللاعبين حل المشكلات والتفكير النقدي، والألعاب التي تعتمد على الذاكرة والانتباه والمرونة المعرفية، أيضاً تلك الألعاب التي تتطلب من اللاعبين القيام بمهام متعددة أو إدارة أهداف أو موارد متعددة في وقت واحد والتي يعمل الانخراط فيها على تطور معرفي أفضل.

أما فيما يخص التأثير السلبي: فيكمن في الإدمان المفرط أمام الشاشة فقضاء الوقت الزائد في ممارسة الألعاب عبر الإنترنت يؤدي إلى الإدمان مما قد يؤثر سلبًا على التطور المعرفي. وذلك لأنه يحد من المشاركة في الأنشطة الأخرى التي تساهم في النمو المعرفي، مثل القراءة واللعب في الهواء الطلق والتفاعلات الاجتماعية.

ومن الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية مشاكل الانتباه فالمشاركة المكثفة في الألعاب سريعة الوتيرة والمحفزة بصريًا عبر الإنترنت يمكن أن تساهم في مشاكل الانتباه. كما أنها تضعف المهارات الاجتماعية وذلك يكون في الألعاب المنفردة لأنها تفتقر إلى التفاعل الاجتماعي المباشر فالمشاركة المفرطة في هذه الألعاب يمكن أن تحد من فرص التفاعلات الاجتماعية وجهًا لوجه، والتي تعتبر مهمة لتطوير المهارات الاجتماعية والذكاء العاطفي. وفيما يتعلق بحلول مشكلات الحياة الواقعية فإن بعض الألعاب الإلكترونية تقدم حلولاً سريعة ومبسطة أو تفتقر إلى الصلة بالعالم الحقيقي. فعند الانخراط في تلك الألعاب يحد ذلك من التعرض لتجارب حل المشكلات الواقعية ويعوق إمكانية نقل المهارات إلى المواقف العملية.

المحتوى العنيف ودوره في تكريس العنف:

كان وجود محتوى عنيف في الألعاب عبر الإنترنت موضوعًا للقلق فيما يتعلق بتأثيره المحتمل على مواقف الأطفال وسلوكياتهم ونموهم المعرفي وفيما يلي تتبع لكيفية أن يؤدي المحتوى العنيف في الألعاب عبر الإنترنت إلى تطبيع العنف وإزالة الحساسية تجاه العدوان الواقعي والذي يكمن في التعرض للعنف المتكرر والواقعي في الألعاب عبر الإنترنت مما يقلل حساسية الأطفال تجاه العدوان، ويجعلهم أقل حساسية للعواقب والتأثير العاطفي للعنف في الحياة الواقعية. وذلك يؤدي إلى تكريس العنف واعتباره سلوك مقبول كما أن تعود الأطفال على العنف الافتراضي يساهم في طمس الخط الفاصل بين العدوان الافتراضي والواقعي، مما قد يؤثر على الأطفال في إدراك العنف كاستراتيجية مشتركة لحل المشكلات. كما أن المحتوى العنيف في الألعاب عبر الإنترنت يُعد محفزاً للأفكار والمواقف العدوانية.

دور الأسرة في مراقبة الأطفال خلال ممارسة الألعاب الإلكترونية:

يبدأ دور الأسرة من اختيار الألعاب والتأكد من مناسبة المحتوى للفئة العمرية، ولا ينتهي عند ذلك الحد لأنه لابد على الأسرة من التواجد والحضور بين حينٍ وآخر لوضع الحدود، وإدارة الوقت، والمراقبة، وتدريبه على المهارات التي يمكن الاستفادة منها في الألعاب كالتفكير النقدي، ومراقبة تفاعلات الطفل أثناء اللعب عبر الإنترنت وتفاعلات الآخرين معه مما قد يحميه من التعرض للغة غير لائقة أو التنمر أو الاحتيال عبر الإنترنت. كما أن تواجد الآباء مع أبناءهم أثناء اللعب ومشاركتهم ذلك يعد فرصة للآباء والأطفال للتواصل وقضاء وقت ممتع معًا. من خلال المشاركة في تجارب ألعاب أطفالهم، يمكن للوالدين فهم المحتوى بشكل أفضل والمشاركة في المناقشات وتعزيز الشعور بالثقة والانفتاح.

إرشادات لمصممي ومطوري الألعاب الإلكترونية.

ينبغي أن يخضع إنشاء الألعاب تحت عدة أطر أساسية لتكون أكثر فعالية في تحقيق الأهداف الإيجابية المرجوة منها كأن تكون مناسبة للفئة العمرية وأن تركز على الأهداف الإيجابية كالتركيز على التطور المعرفي: وفيما يلي بعض التوصيات لإرشادهم في هذه العملية:

1. **فهم الفئة العمرية المستهدفة:** وذلك يتطلب خبرات وأبحاث شاملة يشارك فيها خبراء وعلماء نفس الأطفال والمختصين في مراحل النمو بخبراتهم حول القدرات والاهتمامات والمحاذير ويتم تطوير آليات الألعاب ومحتوياتها بناءً على تلك الأبحاث والخبرات.

2. **التركيز على الأهداف االإيجابية:**

بحيث تركز تلك الألعاب على التعلم التفاعلي كما يجب أن تركز على أهداف تعليمية محددة، مثل تعزيز مهارات حل المشكلات، والتفكير النقدي، والإبداع، والتفكير المنطقي، وتعزيز الاستكشاف، والتحليل.

3. **مستويات التحدي المتوازنة:**

– تناسب الألعاب من حيث الصعوبة والسهولة مع القدرات المعرفية للفئة العمرية المستهدفة. وتدرج اللعبة عن طريق تقديم مهام أكثر تعقيدًا تدريجيًا مع تقدم اللاعبين، مع الحفاظ على مستوى متوازن من التحدي.

4. **تعزيز التعلم متعدد الحواس:**

– إشراك الحواس المتعددة من خلال الصور والأصوات والعناصر التفاعلية. وهذا يعزز الاحتفاظ والفهم، وخاصة للاعبين الأصغر سناً.

5. **تنمية الإبداع وحل المشكلات:**

– دمج الأنشطة المفتوحة التي تشجع اللاعبين على التفكير بشكل إبداعي وإيجاد حلول فريدة للتحديات والسماح للتفكير المتباين والتجريب.

6. **إنشاء محطة مراقبة** لتلك الألعاب تحمل قوانين صارمة تجاه المشادات أو الألفاظ النابئة التي قد يتداولها اللَّاعبين فيما بينهم كونها سلوكاً سلبياً يوجه بطريقة غير مباشرة نحو العنف.

8. **رفع أدوات الرقابة الأبوية وميزات الأمان:**

تنفيذ الميزات التي تسمح للآباء بمراقبة تجربة ألعاب أطفالهم والتحكم فيها، بما في ذلك عوامل تصفية المحتوى، والحدود الزمنية، وآليات إعداد التقارير. وكي تكون الألعاب الإلكترونية أكثر أماناً على الأطفال فينبغي بالإضافة إلى ما سبق أن يكون هناك مراقبة من قبل الأباء على الأبناء أثناء ممارسة تلك الألعاب للحفاظ على سلوكياتهم أولاً، والحفاظ على صحتهم ثانياً من خلال تعزيز التوازن الصحي بين وقت الشاشة والأنشطة الأخرى. والتحكم في وقت اللعب حتى لا يهجر الأطفال الأنشطة البدنية والتواصل الاجتماعي الواقعي ويستبدل لديهم بالافتراضي.

وفي الختام، أصبحت الألعاب عبر الإنترنت جزءًا لا يتجزأ من حياة الأطفال ولا يمكن تجاهل تأثيرها على سلوكهم، وتحديدًا التأثير السلبي نحو العنف. وبالرغم من أن الألعاب عبر الإنترنت لها فوائد محتملة، لكن لها في المقابل مخاطر عندما يتعلق الأمر بالتعرض للعنف. ومن الأهمية بمكان أن يتعاون الآباء والمعلمون وصانعو محتوى الألعاب ويضعون مبادئ توجيهية توازن بين الجوانب الإيجابية للألعاب عبر الإنترنت والحاجة إلى حماية الأطفال لما تحمله بعض الألعاب من مضامين تنمي نزعات العنف. ومن خلال هذا التعاون فقط يمكننا ضمان التنمية المعرفية الصحية للعقول الشابة في العصر الرقمي.

صناعة الاجتماعات

إدارة الدراسات والبحوث

من منطلق الاهتمام العالمي بتنمية الاقتصاد وتطوير سياحة الأعمال تتوجه الدول نحو صناعة الاجتماعات إيماناً بفعاليتها كعنصر مهم في نمو الاقتصاد وباتت عوايدها أفضل ما يعكس الحالة الاقتصادية العامة مقارنة مع نظائرها من القطاعات الأخرى في الاقتصاد. ويعد صناعة الاجتماعات مصطلح دولي يطلق على صناعة المعارض والمؤتمرات والملتقيات والمنتديات والندوات وغيرها من فعاليات الأعمال. كما يعرف التصنيف الدولي الموحد لجميع الأنشطة الاقتصادية الصادر عن الأمانة العامة للأمم المتحدة "صناعة الاجتماعات" بأنها نشاط تجاري متخصص يقدم خدمة داعمة للحكومات والشركات والهيئات والمنظمات ويوضح تعريف المجلس الدولي المشترك لصناعة الاجتماعات، أن صناعة الاجتماعات تتألف من مجموعة واسعة من المنظمين والموردين والمرافق العاملة في مجال تطوير وتخطيط وتنفيذ فعاليات الأعمال التي تعقد من أجل تحقيق مجموعة الأهداف المهنية والتجارية، والثقافية، والأكاديمية والطبية.

ومن أبرز الأهداف المرجوة من صناعة الاجتماعات:

إن أهداف صناعة الاجتماعات تختلف باختلاف نوع الاجتماعات المقامة تحت مضلة المعارض والمؤتمرات والملتقيات وغيرها سواء كانت فنية أو تجارية أو صناعية أو غير ذلك

ولكنها جميعها تلتقي في أهداف مشتركة منها:

- تحقيق النمو الاقتصادي وذلك ناتج العلاقة القوية والمتلازمة بين صناعة الاجتماعات كونه أداة من الأدوات الاقتصادية والاقتصاد الذي يمثل هدفاً من صناعة الاجتماعات.
- تطوير سياحة الأعمال من خلال تطوير مراكز المعارض والمؤتمرات والفنادق والمطارات وتطوير البيئة التنظيمية والإجراءات الحكومية وتطوير القدرات البشرية.
- التعريف بالمنظمات الدولية والجهات الرسمية بالمحافل الدولية لإبراز دورها الفاعل في المجتمعات والدول.
- اتاحة الفرص لبناء شراكات محلية وإقليمية ودولية واستقطاب الكفاءات من ذوي الخبرات.
- الترويج للصناعات وتقوية قنوات التواصل بين الباعة والمشترين. أو بين المستثمرين وذوي التوجهات المشتركة وما ينتج عن ذلك التواصل من التعارف وتبادل الخبرات وإبرام الصفقات.
- التبادل التجاري والمعرفي واكتساب الخبرات.
- إبراز الفرص الاستثمارية في الوجهة المقام فيها المعرض أو المؤتمر.
- توفير الفرص الوظيفية، من خلال تطوير القدرات البشرية والتسويق لها وتطوير الموارد البشرية.

وكي تتحقق الأهداف المرجوة من صناعة الاجتماعات يجب تلافي كل مامن شأنه أن يعرض هذا التطور إلى حالة من التراجع أو الركود وذلك يكون بالتوجه نحو تحقيق الأهداف المرجوة من صناعة الاجتماعات من خلال الاهتمام بالجانب التحفيزي ومشاركة العامة في عملية التطوير المهني وتطوير المنتجات، والتعليم والاستثمار، واستضافة الخبراء والحرص على تبادل الأفكار والمنتجات والتقنيات الجديدة.

أثار صناعة الاجتماعات:

لصناعة الاجتماعات آثار اقتصادية وسياحية وثقافية واجتماعية، ففي مجال الاقتصاد تسهم هذه الصناعة في تنشيط الاقتصاد. فقد ذكر تقرير أعده المجلس الدولي المشترك لصناعة الاجتماعات (JMIC) بأن عوائد صناعة الاجتماعات تعكس الحالة الاقتصادية العامة أكثر من نظائرها من القطاعات الأخرى في الاقتصاد وذلك كونها تحفز الاستثمارات وتبرز الفرص الاستثمارية

في الوجهة التي يقام فيها المعرض أو المؤتمر، وتسهم في التنمية الحضارية وتطوير البنية التحتية، وتساعد في تسويق المنتجات وتنشيط الدعاية، ولاشك بأن النظر إلى مصروفات الزوار الدوليين للمعارض والمؤتمرات من سكن ومواصلات وخدمات يجعلنا ننظر ونتأكد بأن صناعة الاجتماعات تسهم في تنشيط الاقتصاد.

أما بالنسبة للآثار السياحية فإنها تتضح من خلال نشاط السياحة عند إقامة المعارض والمؤتمرات فنجد الزوار الدوليين أو حتى المحليين من غير أهل المنطقة يتوافدون على الفنادق، وعلى وكلات السفر، ومنظمي الرحلات، مما يزيد القوة الشرائية، وذلك يسفر عن الآثار الإيجابية لصناعة الاجتماعات على السياحة، ولذلك تقوم الكثير من الدول بربط استراتيجياتها السياحية باستراتيجيات تنمية قطاع المعارض والمؤتمرات فيها علماً بأن الرحلات السياحية بغرض حضور المعارض والمؤتمرات تمثل أكثر من 15 ٪ من إجمالي السياحة في العالم بواقع أكثر من (135) مليون رحلة سياحية حسب تقارير منظمة السياحة العالمية.

وتترك صناعة الاجتماعات آثارها الثقافية من خلال اعتماد المعرض والمؤتمرات جلب الخبراء للمساهمة في توطين الخبرة وشحن الكفاءات الوطنية بالمعارف والعلوم والخبرات الجديدة والمستحدثة، وممارسة المهن بشكل متطور، وذلك يترك أثراً ثقافياً كبيراً من خلال مخرجاته التي تتمحور حول تطوير قدرات الأشخاص العاملين في جميع القطاعات سواء كانت حكومية أو خاصة. ومن خلال الانفتاح على الثقافات الأخرى وتبادلها وإبراز الحضارات بما تحمله من موروثات ثقافية عظيمة. واحياء التقاليد والتراث.

أما فيما يخص الآثار الاجتماعية فتعد المعارض والمؤتمرات بيئة خصبة لمشاركة المجتمع مما يسهل التواصل والترابط بالمجتمع المحلي والمجتمعات ذات المصالح المشتركة، ومن ثمار المعارض الاجتماعية أنه يعد وسيلة لإشغال أوقات فراغ أفراد المجتمع بجميع فئاته بما هو مفيد من النواحي التعليمية، والتدريبية، واكتساب الخبرات، والمعارف.

من خلال ذلك يتضح أن صناعة الاجتماعات لا تقف فوائدها على المعرض أو المؤتمر بحد ذاته، بل إنها من الصناعات التي تساهم في رؤوس الأموال وفي ذلك يجدر بنا ذكر القطاعات التي تعود عليها صناعة الاجتماعات بالفوائد مثل: قطاع النقل وقطاع الإيواء وقطاع التجزئة واللوجستيك وعلوم الفضاء والطاقة المتجددة وذلك يجعل من المعارض والمؤتمرات كما ذكرنا سابقاً بيئة مساعدة على توفير الفرص الوظيفة ومساهمة في القضاء على البطالة.

ورشة عمل بعنوان المعارك الرقمية

تستضيف الشبكة العالمية للتطرف والتكنولوجيا (GNET)، بدعم من منتدى الإنترنت العالمي لمكافحة الإرهاب (GIFCT)، ورشة عمل افتراضية حول ساحات القتال الرقمية: بعنوان مكافحة التطرف على منصات الألعاب. وذلك يوم الثلاثاء 14 مايو 2024م في لندن

حيث ستتضمن ورشة العمل عرضاً تقديمياً يستكشف فيه التدابير المتخذة لمكافحة التطرف والتدخل على منصات وساحات الألعاب الإلكترونية، وتسلط الضوء على تعزيز التعاون مع جهات إنفاذ القانون لتحديد المستخدمين المعرضين لمخاطر عالية والمحتوى غير القانوني.

مكافحة الإرهاب في عصر عدم اليقين

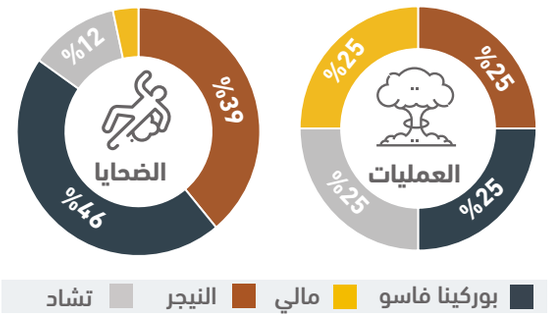
ينظم المركز الدولي لمكافحة الإرهاب يومي الثلاثاء 28 والأربعاء 29 مايو المؤتمر السنوي تحت عنوان مكافحة الإرهاب في عصر عدم اليقين. وسيعقد المؤتمر في لاهاي هولندا.

ويأتي هذا المؤتمر نظراً لما شهده العالم خلال السنوات الماضية من أنماط متزايدة وتنوع لأشكال التطرف والإرهاب. لوضع تدابير مضادة دائمة لهذه المعضلة. ومن المتوقع أن يساعد هذا المؤتمر على رسم سيناريوهات لكيفية تطوير هذه الاتجاهات والظواهر في غضون السنوات القليلة المقبلة لتحديد استراتيجيات لمواجهتها مع الحفاظ على سيادة القانون.

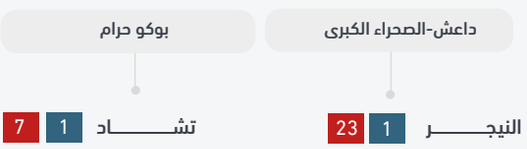
الإرهاب في دول الساحل (G5) خلال شهر مارس 2024م

شهدت دول الساحل الخمس خلال شهر مارس انخفاض بنسبة (43 %) من حيث عدد العمليات الإرهابية، وانخفاض من حيث إجمالي عدد الضحايا (القتلى والجرحى) بنسبة (8 %) مقارنة بشهر فبراير 2024م.

الدولة	العمليات الإرهابية		الضحايا (قتلى وجرحى)	
	فبراير 2024م	مارس 2024م	فبراير 2024م	مارس 2024م
بوركينا فاسو	2	↓ 1	27	= 27
مالي	2	↓ 1	23	↓ 2
النيجر	2	↓ 1	14	↑ 23
تشاد	1	= 1	0	↑ 7
موريتانيا	0	= 0	0	= 0
المجموع	7	↓ 4	64	↓ 59



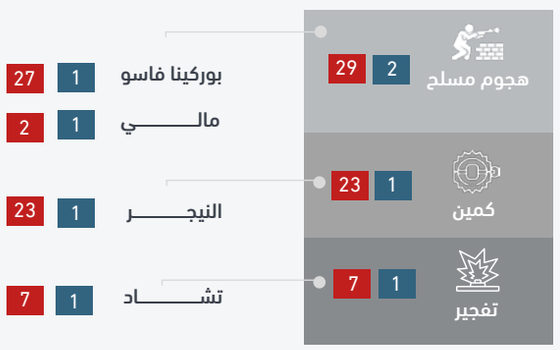
العمليات الإرهابية والضحايا حسب الجهات المنفذة



القطاعات المستهدفة في العمليات الإرهابية

	القطاع العسكري		المدنيون		مبان حكومية	
بوركينا فاسو	0	0	27	1	0	0
مالـــــي	0	0	0	0	2	1
النيجـــــر	23	1	0	0	0	0
تشـــــاد	7	1	0	0	0	0

تأثير العمليـــات الإرهابية طبقـــاً لأسلوب تنفيذها



عدد العمليات عدد الضحايـــا

أبرز التطورات السياسية والأمنية

- **«بوركينا فاسو»**، أعلنت حكومة بوركينا فاسو، نظرًا للوضع الأمني السائد على الأراضي الوطنية، مرسومًا بتمديد التعبئة العامة لمدة سنة، فإن التمديد يسمح «بمواصلة تعبئة الموارد، واستعادة الأمن، وضمان حماية السكان وممتلكاتهم من التهديد والأعمال الإرهابية».
- **«مالي»**، أعلنت الأمم المتحدة انتهاء مهمة بعثتها لحفظ السلام في مالي رسميًا بعد عشر سنوات من وجودها، وقالت المتحدثة باسم بعثة الأمم المتحدة في بيان : إن البعثة أنهت رسميًا نشرًا للقوات استمر عشر سنوات في مالي بأمر من القادة العسكريين في مالي.
- **«النيجـر»**، قال المتحدث باسم المجلس العسكري الحاكم في النيجر إن المجلس ألغى بأثر فوري اتفاقًا عسكريًا مع الولايات المتحدة يسمح بوجود عسكريين وموظفين مدنيين من وزارة الدفاع الأميركية على أراضي النيجر.
- **«تشاد»**، دعت منظمة «هيومن رايتس ووتش» إلى إجراء تحقيق مستقل مدعوم من الخارج في مقتل «يحيى ديلو جيرو»، أبرز معارض في تشاد، قبل الانتخابات المقررة بعد شهرين.
- **«موريتانيا»**، وقعت دول الاتحاد الأوروبي وموريتانيا مؤخرا إعلانًا مشتركًا حول استضافة اللاجئين والتكفل بحمايتهم وتمكينهم من الولوج للخدمات وحول الوقاية من الهجرة غير النظامية، واستضافة اللاجئين والتكفل بهم والعمل على حمايتهم.

التحالف يستقبل ممثل جمهورية الصومال الفيدرالية

استقبل التحالف الإسلامي العسكري لمحاربة الإرهاب سعادة العميد الركن عبدالرحمن محمد توريري ممثلاً لجمهورية الصومال الفيدرالية، ليباشر مهامه في مقر التحالف، وذلك يوم الأحد الموافق 17 مارس 2024 م، وقد رحب سعادة الأمين العام اللواء الطيار الركن محمد بن سعيد المغيدي بممثل جمهورية الصومال الفيدرالية ، راجيًا له التوفيق في أداء مهامه، الجدير بالذكر أن جمهورية الصومال دولة عضو في التحالف وهذا أول تمثيل لها وبهذا أصبح عدد الدول التي أرسلت ممثليها في التحالف 34 دولة.

التحالف يهنئ الدول الأعضاء في مناسباتها الوطنية

هنأ التحالف الإسلامي العسكري لمحاربة الإرهاب كلاً مِنْ الجمهورية التونسية في ذكرى يوم الاستقلال (الـ68) الذي صادف 20 مارس 2024م، كما هنأ جمهورية بنغلاديش الشعبية بمناسبة ذكرى يوم الاستقلال(الـ53) الذي وافق 26مارس 2024 م ، متمنيًا للدولتين ولشعبيهما المزيد من الأمن والازدهار.