



Bulletin mensuel publié par la CIMCT

Numéro 61 - Mars 2024

La CIMCT organise le banquet annuel de rupture du jeûne



La Coalition Islamique Militaire pour Combattre le Terrorisme (CIMCT) a organisé, le lundi 8 Ramadan 1445 H. – le 18 mars 2024 –, le banquet annuel de rupture de jeûne.

Avant de prendre le repas de rupture de jeûne, le secrétaire général de la CIMCT a donné un discours, au début duquel il a félicité l'assistance à l'occasion de l'avènement du mois béni de Ramadan. Il a ensuite rappelé les valeurs de la Coalition, et son principal objectif qui consiste à optimiser la performance et l'efficacité de ses institutions.

Ce banquet a été une occasion propice pour consolider les relations entre les représentants des États membres de la CIMCT et son personnel, affermir l'appartenance, renforcer la communications entre eux, échanger les points de vue, et ouvrir les chaînes du dialogue constructif, ce qui s'inscrit dans le cadre des visées et des principes de la Coalition.

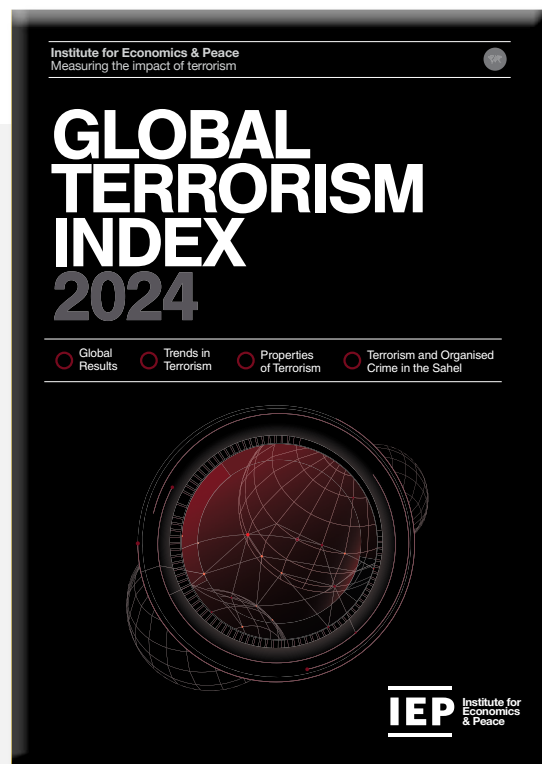
Aperçu sur l'Indice mondial du terrorisme pour l'année 2024

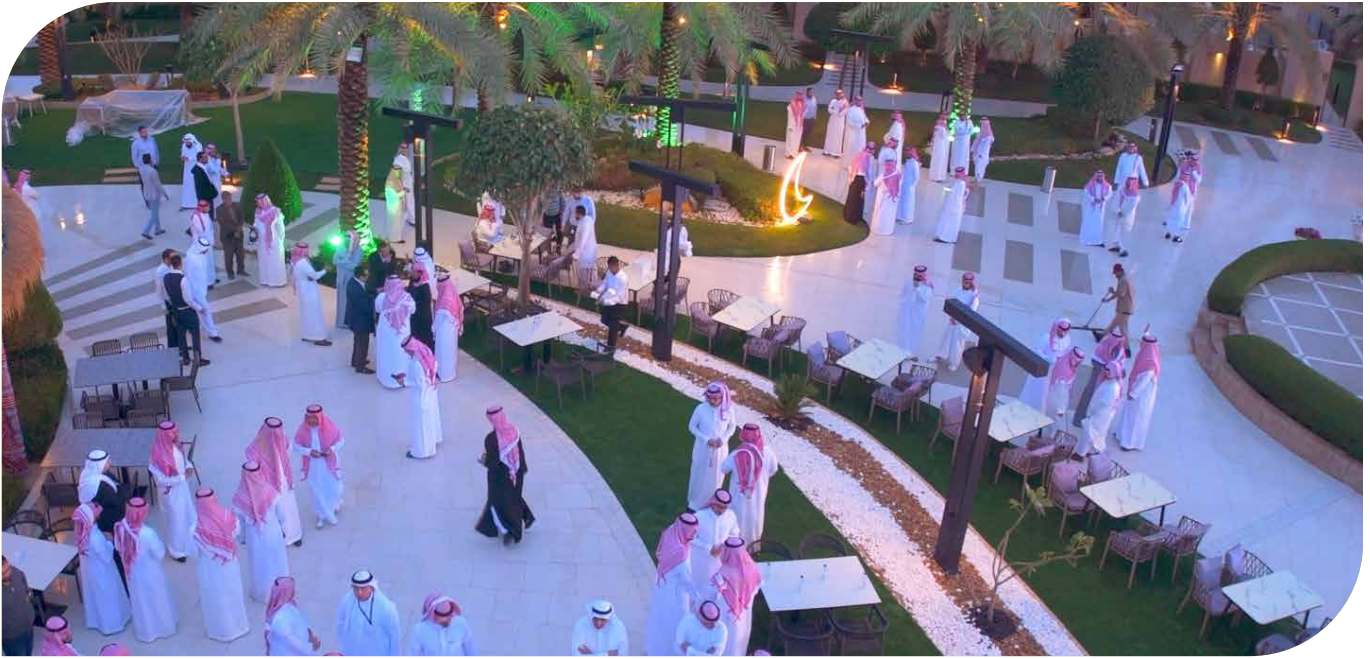
La 11^{ème} version de l'Indice mondial du terrorisme pour l'année 2024, qui a été publié fin février 2024, a donné un résumé global des principales orientations et des tendances terroristes dans le monde.

En fait, l'Indice mondial du terrorisme est un outil d'évaluation, qui sert à mesurer et à analyser les niveaux du terrorisme et de son déploiement sur le plan mondial. Il a pour objet de détecter les menaces terroristes, et de mesurer leur impact sur la sécurité et la stabilité internationales.

L'Indice mondial du terrorisme a été développé pour la toute première fois en 2007 par l'Institut pour l'économie et la paix, une institution de recherche indépendante, dont l'objectif consiste à promouvoir la compréhension et la coopération dans les domaines de la paix et de la sécurité mondiales.

Il est à noter que l'Indice publie un rapport annuel, fondé sur un éventail assorti de sources fiables et de données statistiques. De plus, l'Indice mondial du terrorisme constitue un dispositif de valeur pour la communauté internationale et pour les preneurs de décision, qui leur permet d'envisager la nature des menaces terroristes et leur développement au niveau du monde entier.





**Photos couvrant
la cérémonie du
banquet annuel de
rupture de jeûne**





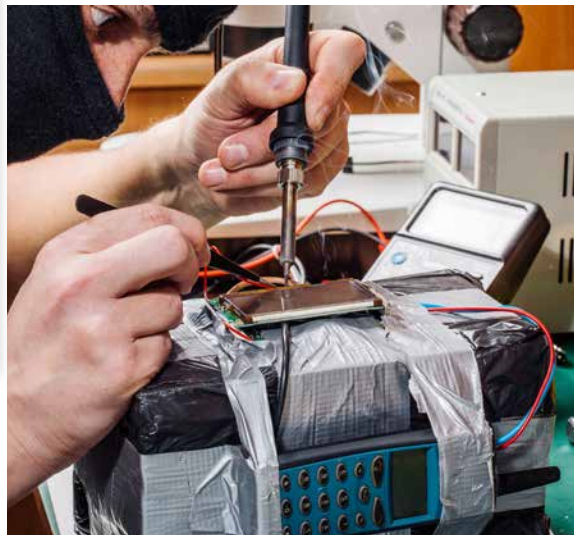
Institute for Economics & Peace
Measuring the impact of terrorism

GLOBAL TERRORISM INDEX 2024

- Global Results
- Trends in Terrorism
- Properties of Terrorism
- Terrorism and Organised Crime in the Sahel

Indice mondial du terrorisme pour l'année 2024

Par: l'Administration des Études et des Recherches



La 11^{ème} version de l'Indice mondial du terrorisme pour l'année 2024, qui a été publié fin février 2024, a donné un résumé global des principales orientations et des tendances terroristes dans le monde depuis 2012.

Cet Indice, produit par l'Institut pour l'économie et la paix (IEP), puise les informations de la base de données DragonflyDB pour le repérage du terrorisme, entre autres sources.

En fait, l'Indice mondial du terrorisme pour l'année 2023 a révélé une hausse de 22% des cas de décès, avec un total de 8352 cas. Ce taux a été le plus élevé depuis 2017, mais demeure inférieur de 23% par rapport à 2015, année où le nombre de cas de décès est arrivé à son summum.

En revanche, le taux des attaques terroristes en 2023 a diminué de 22%, avec un total de 3350 attaques. Le nombre d'attaques le plus élevé a été enregistré au Pakistan, avec 490 attaques. La montée du taux des décès et la baisse de celui des attaques prouvent que le terrorisme est devenu plus ciblé et plus mortel. Par ailleurs, le nombre d'États, ayant enregistré des cas de décès, issu du terrorisme, a diminué pour arriver à 41 États, par rapport à 57 États en 2022.

En 2024, le Burkina Faso a été à la tête victimes du terrorisme, selon l'Indice mondial du terrorisme. Par rapport aux dernières années, couvertes par les recensements dudit Indice, c'est la première fois qu'un État, en dehors de l'Afghanistan et l'Iraq, occupe la première place. Selon l'Indice, quelque 2000 personnes ont été tuées à la suite

de 258 attaques terroristes, menées au Burkina Faso. Le nombre de ces victimes équivaut à presque le quart du total des victimes des attaques terroristes au niveau du monde. Aussi, depuis 2014, l'impact annuel du terrorisme s'est amplifié au Burkina Faso, en parallèle à son déploiement accru dans ses deux États voisins, à savoir le Mali et le Niger.

En 2023, au Burkina Faso, les cas de décès, issus des attaques terroristes, a augmenté de 68%, en dépit d'une baisse de 17% du nombre de ces attaques.

Les principales améliorations dans les chiffres relatifs au terrorisme ont été repérées en Iraq et en Afghanistan. Pour la première fois, l'Iraq est sorti de sa classification parmi les dix premiers États où les indices du terrorisme sont les plus élevés, après avoir enregistré, en 2023, moins de 100 cas de décès, causé par le terrorisme. Ainsi, le nombre total des décès a diminué de 99%, après avoir atteint son maximum en 2007, et le nombre total des attaques terroristes a également diminué de 90%. En Afghanistan, le nombre des cas de décès a diminué de 84%, alors que celui des attaques terroristes a baissé de 75%. Et ce, depuis 2007, enregistrant une amélioration sensible.

Il est à noter que l'Indice mondial du terrorisme ne tient pas compte des actes de répression ou de violence, commis par des auteurs gouvernementaux. Par conséquent, les actes commis par les Talibans ne sont pas pris en considération depuis l'accès de ce mouvement au pouvoir. En 2022, les groupes terroristes les plus funestes dans le monde ont été Daech et les groupuscules qui lui sont associées, suivis par le Groupe de soutien à l'Islam et



aux musulmans (Jamâ'at al-Islâm wal-Muslimîne – JNIM), puis les Shebab en Somalie.

Pour la 9^{ème} année successive, Daech est resté le groupe terroriste le plus meurtrier au monde, en enregistrant le plus grand nombre d'attaques terroristes et de leurs victimes. Bien que ce groupe soit toujours fort actif, son impact recule depuis presque 9 ans. Au cours de l'année dernière seulement, le nombre des cas de décès, issus des attaques terroristes revendiquées par Daech et ses branches attenantes, à savoir l'Organisation de l'État islamique au Khorassan, l'Organisation de l'État islamique au Sinaï, l'Organisation de l'État islamique au Sahel et l'Organisation de l'État islamique en Afrique de l'Ouest, a atteint 1636 cas, avec une baisse de 17%. Ce chiffre est le plus bas depuis 2014. Également en 2023, ces groupes terroristes ont exécuté des attaques terroristes dans 20 États, par rapport à 30 États en 2020.

Avant 2023, les chiffres relatifs au terrorisme reculaient ou restaient stables pendant plusieurs années, avec des baisses considérables entre 2015 et 2019. Ces quatre années ont été suivies de légères fluctuations. Cependant, les 12 derniers mois ont été témoins de la plus grande hausse des chiffres liés au terrorisme, depuis la création de l'initiative mondiale de classification, en dépit d'une baisse remarquable dans le nombre total des attaques terroristes. Cette dynamique reflète une intensification du terrorisme, dont les acteurs mènent un nombre réduit d'attaques qui produisent un nombre plus considérable de décès. Au cours des 15 dernières années, le nombre des groupes terroristes a largement diminué: l'an dernier, au moins une seule attaque a été revendiquée par les

terroristes, alors qu'il existe 66 groupes terroristes actifs sur la scène mondiale, contre 141 groupes en 2009. Cette montée dans la densité du terrorisme a entraîné une hausse de l'impact meurtrier des attaques terroristes, si bien qu'à présent, chaque attaque terroriste produit un nombre légèrement inférieur à 2,5 cas de décès contre 1,6 cas par attaque en 2022 ; le premier chiffre est le plus élevé depuis 2015.

Les conflits armés violents demeurent le principal catalyseur du terrorisme. En 2023, 90% des attaques et 98% des victimes ont été enregistrées dans les pays envahis par des conflits armés. En 2022, les dix premiers États les plus influencés par le terrorisme ont également été dévorés par des conflits armés. D'ailleurs, la densité du terrorisme dans les pays animés de conflits est beaucoup plus élevée que dans les pays qui sont à l'abri des conflits, à tel point que le taux moyen des cas de décès arrive à 2,7 cas par attaque dans les premiers contre 0,48 cas dans les seconds.

Par contre, le terrorisme en Occident est arrivé à son plus bas niveau depuis 15 ans. En 2023, 23 attaques ont été repérées avec une baisse de 55% par rapport à 2022, et avec un grand recul par rapport à 2017, où le terrorisme a été dans son apogée, et où ses acteurs ont commis 176 attaques. Toujours en Occident, le total des cas de décès, résultant des attaques terroristes, a atteint 21 cas, avec une réduction de 21%. De plus, le nombre des attentats provoqués par des motifs politiques ou religieux a chuté : parmi les 7 attentats enregistrés aux États-Unis en 2023, 5 sont liés à des auteurs compatissant ou ayant des rapports avec l'extrême droite.

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



Impact des jeux vidéo en ligne sur le comportement des enfants

Par la chercheuse: Dr. Nuwayr al-Qahtâni
Administration des Études et des Recherches

À la suite de l'évolution des techniques numériques, maints jeux vidéo viennent d'apparaître sur le réseau Internet. Ces jeux sont devenus très populaires parmi les enfants, et sont même devenus une partie intégrante de leur vie quotidienne. De là, il est important d'étudier l'influence qu'exercent ces jeux vidéo sur les enfants, et de jeter la lumière sur le rôle qu'ils jouent pour orienter leur comportement vers la violence.

■ Les principales causes de la propagation des jeux vidéo:

Les jeux vidéo sont devenus une source de divertissement qui a pris de l'envergure, et qui revêt d'une grande popularité. Parmi les principales raisons de l'expansion des jeux vidéo, figure le fait qu'ils sont à portée de tous, puisqu'il suffit pour les obtenir de posséder un appareil intelligent ; figure aussi leur diversité, qui leur permettent de s'adapter à la majorité des objets d'intérêt des utilisateurs. De plus, le bond technique et l'évolution dans la vitesse de la connexion Internet et dans les cartes-écrans ont rendu ces jeux plus attrayants. Ajoutons à cela l'interaction sociale ; celle-ci constitue un grand avantage des jeux à multi-joueurs, puisqu'elle anime ces jeux par la concurrence et les rendent plus intéressants, d'où leur expansion.

Par ailleurs, la pandémie du Covid-19, accompagnée du confinement et des quarantaines, a aidé à la propagation des jeux vidéo en ligne parmi les enfants. Étant donné que les loisirs classiques, les activités de plein air et les rassemblements sociaux sont devenus restreints pendant cette pandémie, les jeux vidéo en ligne ont en revanche fourni aux enfants un moyen de divertissement intéressant, qui les aide à rester en contact et à interagir.

Or, il est important de souligner que la popularité des jeux vidéo en ligne parmi les enfants peut susciter l'inquiétude, compte tenu du temps excessif que les enfants passent devant les écrans, de l'addiction probable, et du contenu inconvenable qu'ils peuvent voir.

■ La relation entre les jeux vidéo et la violence :

Maintes études et recherches ont été élaborées pour examiner l'éventuelle relation entre les jeux vidéo en ligne qui contiennent de la violence d'une part, et le comportement agressif chez les enfants d'une autre part. En dépit de la diversité des points de vue, plusieurs études ont mis la main sur cette relation, et ont affirmé que la violence contenue dans ces jeux en ligne comme étant une chose normale détruit la répulsion de la violence chez les enfants et normalise leur comportement violent. De plus, l'implication continue dans la violence virtuelle rend cette dernière de plus en plus acceptable chez les enfants et de moins en moins choquante, ce qui peut influencer leurs attitudes et leur comportement dans la vie réelle et les rend plus violents. En fait, lorsqu'on voit une chose de manière continue, le cerveau la considère comme

acceptable avec le temps. Il ne faut pas oublier le danger de l'imitation et de la simulation, qui constituent une partie intégrante du comportement ordinaire des enfants. Souvent, ces jeux vidéo en ligne sont animés de personnages qui exercent des actes de violence, comme l'usage des armes ou des grenades. Ces scènes violentes peuvent encourager les enfants à les simuler et à imiter ce qu'ils considèrent comme un super-héros. Dans ce contexte, les recherches prouvent que les enfants peuvent appliquer dans la réalité les comportements violents qu'ils regardent dans les jeux vidéo. Aussi, autant ces jeux violents sont intéressants, autant ils exercent une influence sur le comportement des enfants, puisque la réaction émotionnelle de ces enfants peut accroître leur violence, lorsqu'ils traduisent ces émotions en réactions vis-à-vis des autres.

■ Le concept du développement cognitif :

Le développement cognitif correspond au processus, dans le cadre duquel l'enfant développe ses capacités de penser, de résoudre les problèmes et de prendre les décisions. Ce processus comprend le développement et la maturité des différentes compétences cognitives, dont l'attention, la mémorisation, l'usage de la langue et la pensée abstraite. En fait, le développement cognitif joue un rôle important dans la formation du comportement de l'enfant, en lui introduisant le monde qui l'entoure. Par conséquent, il l'aide à analyser les résultats et les causes, et à comprendre la relation entre eux. Il l'aide aussi à connaître les règles et les coutumes sociaux qui forment son comportement et ses réactions vis-à-vis des autres. De plus, le règlement des problèmes et la prise des décisions amplifient les compétences cognitives ; et le développement de l'usage de la langue constitue l'un des aspects importants du développement cognitif. Lorsque l'enfant apprend le moyen de s'exprimer et de comprendre les autres par le biais de la langue, cela renforce ses aptitudes à communiquer de manière efficace. Cette communication efficace contribue à la formation du comportement, puisqu'elle permet à l'enfant d'exprimer ses besoins, de partager ses émotions, et de prendre part aux interactions sociales, aussi bien avec les enfants de son âge qu'avec les adultes.

Somme toute, le développement cognitif est un processus qui joue un rôle majeur dans la formation du comportement de l'enfant, puisqu'il l'équipe des compétences cognitives, nécessaires à la compréhension, à la réflexion, au règlement des problèmes, à la communication efficace, l'organisation comportementale et l'expression des différentes interactions sociales. Le développement cognitif est donc vital pour le progrès des personnes expérimentées qui montrent un comportement responsable et adaptatif.

■ Influence des jeux vidéo sur le développement cognitif :

Les jeux vidéo en ligne peuvent avoir des effets positifs et d'autres négatifs sur le développement cognitif, compte tenu de plusieurs facteurs, dont le genre du jeu, sa durée, ainsi que les propriétés individuelles de l'enfant joueur.

Commençons par les effets positifs : les jeux vidéo en ligne demandent aux joueurs de résoudre les problèmes et d'avoir un esprit critique, ou qui comptent sur la mémoire, l'attention et la flexibilité cognitive, ou qui impliquent les joueurs dans plusieurs missions, ou leur demandent d'atteindre plusieurs objectifs ou de gérer des ressources variées en même temps mènent à un meilleur développement cognitif.

En ce qui concerne les effets négatifs, ils résident en principe au temps excessif passé devant l'écran, qui entraîne l'addiction, d'où l'influence négative sur le développement cognitif. Autrement dit, le temps que l'enfant consomme dans les jeux vidéo en ligne limite sa participation aux autres activités qui contribuent à son développement cognitif, comme la lecture, les activités de plein air, et les interactions sociales.

De plus, les jeux vidéo en ligne produisent de problèmes d'attention, surtout à l'issue de la participation intensive à ces jeux au rythme accéléré, animés de stimulations visuelles. Aussi, ces jeux affaiblissent les compétences sociales, surtout dans le cas des jeux individuels qui manquent de réactions sociales directes. En d'autres termes, les jeux vidéo en ligne réduisent les chances des interactions sociales en personne, alors que ces interactions sont indispensables au développement des compétences sociales et à l'intelligence émotionnelle.

En outre, certains jeux vidéo proposent aux problèmes de la vie réelle des solutions rapides, simplifiées, ou loin de la réalité. Par conséquent, le temps passé devant ces jeux limite les chances disponibles pour acquérir l'expérience nécessaire au règlement des problèmes dans la vie réelle, et empêche l'application des compétences dans les situations pratiques.

■ Le contenu violent et son rôle dans la perpétuité de la violence :

Le contenu violent des jeux vidéo en ligne est alarmant, quant à son éventuel impact sur les attitudes et le comportement des enfants, et sur leur développement cognitif. Il peut entraîner une normalisation de la violence et peut effacer la répugnance que la violence dans la vie réelle doit inspirer chez les enfants. Autrement dit, lorsqu'ils voient répétitivement des comportements violents dans les jeux vidéo en ligne, ils deviennent peu outrés par la violence, et peu sensibles à ses répercussions et à son impact émotionnel dans la vie réelle. Par conséquent, la violence aura la chance de persister et d'être considérée comme un comportement acceptable. D'ailleurs, lorsque les enfants prennent l'habitude de regarder la violence virtuelle, cela efface la ligne de séparation entre l'agression virtuelle et l'agression réelle, et persuade les enfants que la violence est une stratégie commune pour le règlement des problèmes. Il faut reconnaître que le contenu violent des jeux vidéo en ligne peuvent stimuler les idées et les attitudes violentes.

■ Le contrôle familial sur les enfants jouant aux jeux vidéo:

La famille doit jouer son rôle, du moment où l'enfant choisit le jeu vidéo, et doit vérifier si son contenu est convenable à sa catégorie d'âge. Également, la famille doit être présente, de temps en temps, pour mettre les bornes, gérer le temps, surveiller le jeu, et apprendre à l'enfant les compétences qui peuvent lui profiter pendant le jeu, comme la pensée critique. La famille doit aussi surveiller les réactions de son enfant pendant le jeu en ligne, ainsi que les réactions des autres joueurs envers lui, pour le protéger contre l'usage du langage inapproprié, les actes de harcèlement ou les escroqueries. De plus, lorsque les parents tiennent compagnie

à leurs enfants pendant le jeu ou le partagent avec eux, cela leur donne l'occasion de communiquer avec leurs enfants, de passer un temps agréable avec eux, mais aussi de mieux comprendre le contenu du jeu et de le discuter avec eux, d'où la consolidation du sentiment de confiance.

■ Conseils aux concepteurs et aux développeurs des jeux vidéo :

Pour qu'un jeu vidéo soit plus efficace dans la réalisation de ses visées positives, sa conception doit obéir à certains cadres. Par exemple, le jeu doit être compatible à la catégorie d'âge à laquelle il est destiné, et doit se focaliser sur le développement cognitif, entre autres objectifs.

Voici quelques conseils utiles dans ce contexte :

1. Il faut comprendre la catégorie d'âge, visée par le jeu. Cela requiert des expériences et des recherches globales, auxquelles les experts, les psychologues et les spécialistes doivent prendre part, étant conscients des aptitudes, des objets d'intérêt et des risques attenants. Il faut développer les mécanismes et le contenu de ces jeux à la lumière de ces recherches et de ces expériences.

2. Il faut se focaliser sur les objectifs positifs du jeu, de sorte que le jeu se concentre sur l'apprentissage interactif et sur des objectifs pédagogiques précis, dont la consolidation des facultés relative au règlement des problèmes, de l'esprit critique, de la créativité et de la pensée logique, et la motivation de la découverte et de l'analyse.

3. Il faut prendre en compte les niveaux équilibrés de défi, c'est-à-dire que la difficulté du jeu doit s'adapter aux compétences cognitives de la catégorie d'âge visée. Cette difficulté doit augmenter graduellement, en proposant aux joueurs des missions de plus en plus compliquées, tout en préservant le niveau équilibré du défi.

4. Il faut s'adresser à tous les sens, par le biais de l'image, des sons et des autres éléments interactifs, puisque cela stimule la mémorisation et la compréhension, surtout chez les joueurs de jeune âge.

5. Il faut promouvoir la créativité et les solutions aux différents problèmes. Pour ce faire, il faut ajouter des activités libres qui encouragent les joueurs à trouver des solutions créatives et uniques aux défis qu'ils doivent relever, comme il faut donner lieu aux différentes idées et aux essais.

6. Il faut créer une station de contrôle pour chacun de ces jeux en ligne, qui applique rigoureusement les lois face aux querelles et aux insultes que certaines joueurs peuvent échanger, étant un comportement négatif qui mène indirectement à la violence.

7. Il faut augmenter les dispositifs de sécurité et les instruments du contrôle parental, qui permettent aux parents de surveiller et de contrôler le jeu que jouent leurs enfants, et leur donnent le pouvoir de liquider son contenu, de contrôler le temps et d'envoyer des rapports.

Pour que les jeux vidéo soient plus sûrs pour les enfants, les parents doivent surveiller leurs enfants pendant le jeu, afin de contrôler leur comportement, de préserver leur santé, en établissant un équilibre entre le temps qu'ils passent devant les jeux vidéo et le temps consacré aux autres activités. Ils doivent également contrôler le temps du jeu, pour éviter que les enfants négligent les activités physiques et l'interaction sociale réelle, et les remplacent par les activités virtuelles.

En fine, il faut comprendre que les jeux vidéo en ligne sont devenus une partie intégrante de la vie des enfants, si bien que nous ne devons pas feindre de ne pas voir leur influence, négative et violente en premier lieu, sur leur comportement. Quoique les jeux vidéo en ligne puisse avoir des avantages probables, ils ont en revanche des inconvénients et des dangers, et notamment en ce qui concerne la violence. Les parents, les instituteurs et les concepteurs du contenu des jeux vidéo doivent coopérer les uns avec les autres pour élaborer des lignes directrices, susceptibles de faire un équilibre entre les côtés positifs de ces jeux et le besoin de protéger les enfants contre le contenu de certains d'entre eux qui embrase l'inclination à la violence. C'est seulement grâce à cette coopération que nous pouvons garantir un développement cognitif sain des jeunes cerveaux, à cette époque numérique.



L'industrie des réunions

Par : l'Administration des Études et des Recherches

Compte tenu de l'intérêt mondial, apporté au développement de l'économie et du tourisme d'affaires, les États ont à présent une vocation pour l'industrie des réunions, conscients de l'efficacité de cette industrie, en tant qu'éléments majeurs dans la croissance économique. Les revenus de cette industrie sont, par rapport aux autres secteurs de l'économie, les mieux conçus pour refléter la situation économique générale.

En fait, l'industrie des réunions est une expression internationale, utilisée pour désigner l'industrie des foires, des congrès, des forums, des colloques et des autres rassemblements d'affaires. D'après la Classification internationale type, par industrie, de toutes les branches d'activité économique (CITI), une classification internationale de référence de la Division statistique des Nations Unies (UNSD) relative aux activités économiques, l'industrie des conférences correspond à une activité commerciale spécialisée, qui fournit un service de soutien aux gouvernements, aux sociétés, aux organismes et aux organisations. Et d'après le Conseil international conjoint de l'Industrie des réunions, cette industrie est constituée par un ensemble d'organismes, de fournisseurs et d'installations, qui œuvrent dans le domaine du développement, de la planification et de l'implémentation des réunions relatives aux affaires, tenues pour concrétiser certains objectifs professionnels, commerciaux, culturels, académiques ou médicaux.

■ Objectifs attendus de l'industrie des réunions :

Les objectifs de l'industrie des réunions varient selon la nature des réunions, organisées sous l'ombrelle des foires, des conférences, des congrès ou autres, qu'elle soit technique, commerciale,

industrielle ou autre.

Cependant, il existe des objectifs communs, dont les suivants :

- Réaliser la croissance économique. Cette croissance est le résultat corrélatif de l'industrie des réunions, celle-ci étant l'un des outils économiques. Autrement dit, l'économie constitue l'un des objectifs de l'industrie des réunions.
- Promouvoir le tourisme d'affaires, à la faveur du développement des centres d'expositions et de conférences, des hôtels et des aéroports. Cela va de pair avec l'optimisation de l'environnement organisationnel et des procédures gouvernementales, ainsi qu'avec le développement des compétences humaines.
- Faire la propagande des industries, et consolider les chaînes de communication entre les vendeurs et les acheteurs, ou entre les investisseurs à orientations communes, d'où l'échange des expériences et la conclusion des accords conjoints.
- Établir des échanges commerciaux, cognitifs et des expériences.
- Mettre les chances d'investissement en évidence dans la destination où les expositions ou les conférences sont organisées.
- Assurer des chances d'emploi, par la favorisation et de la commercialisation des potentiels humains, ainsi que par l'essor donné aux ressources humaines.

Pour atteindre les objectifs attendus de l'industrie des réunions, il faut écarter tous les facteurs qui peuvent provoquer la régression ou la stagnation de l'évolution de cette industrie. Pour ce faire, il faut apporter un intérêt accru à la motivation, comme il faut impliquer le public dans le processus du développement professionnel, de l'amélioration des produits, de l'enseignement



et de l'investissement. Il est également important d'inviter les experts, et d'échanger les idées, les produits et les nouvelles techniques.

■ Conséquences de l'industrie des réunions :

L'industrie des réunions produit des effets économiques, touristiques, culturels et sociaux. À l'échelle économique, cette industrie contribue à l'animation de l'économie. Selon un rapport élaboré par le Conseil international conjoint de l'Industrie des réunions (JMIC), les revenus de l'industrie des réunions reflètent la situation économique générale, plus que les autres secteurs de l'économie. Cela est dû à la nature de cette industrie qui stimule l'investissement et met en exergue ses chances, disponibles dans la destination où la foire ou la conférence sont organisée. D'ailleurs, elle joue un rôle important dans le développement civilisationnel et dans l'amélioration de l'infrastructure. Elle contribue aussi à la commercialisation des produits et à l'animation de la propagande. Évidemment, les dépenses des visiteurs internationaux des foires et des conférences sur l'hébergement, la transportation et les autres services confirment la mesure dans laquelle l'industrie des réunions anime l'économie.

À l'échelle touristique, les effets de cette industrie se manifestent clairement, lors de la tenue des expositions et des conférences. Les visiteurs, aussi bien internationaux que locaux, affluent vers les hôtels, les agences de voyage et les tour-opérateurs, d'où l'augmentation du pouvoir d'achat, entre autres conséquences positives de l'industrie des réunions.

De là, plusieurs États lient leurs stratégies touristiques au développement du secteur local des foires et des conférences. Il est à noter que les voyages touristiques, entrepris pour assister à des foires et à des conférences représentent plus de 15% du total

des voyages touristiques dans le monde entier, à raison de 135 millions de voyages, selon les rapports de l'Organisation mondiale du Tourisme.

Par ailleurs, l'industrie des réunions a des effets culturels, puisque les différents experts affluent pour assister aux foires et aux conférences. Cela aide à localiser les expériences, et à offrir aux experts nationaux de nouvelles connaissances, sciences et expériences. Cela leur permet d'exercer leurs professions de manière évoluée, et aide à promouvoir les compétences des travailleurs dans les divers secteurs, aussi bien gouvernementaux que privés, sans omettre l'ouverture sur les autres cultures, la mise en évidence des civilisations et des patrimoines variés, et l'animation des traditions et des coutumes des différents pays.

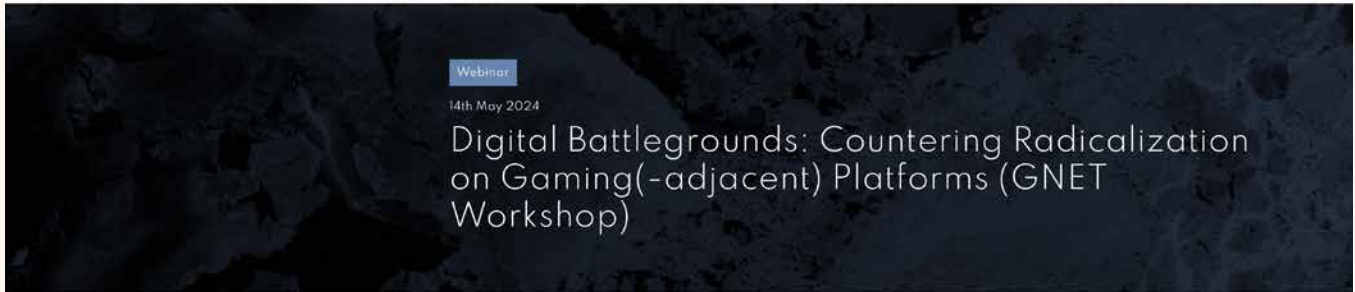
Quant aux effets sociaux, les foires et les conférences ouvrent la voie devant la participation de la société, et facilitent la communication entre la société locale et les autres sociétés qui partagent les mêmes intérêts. De plus, les foires constituent pour les différentes catégories de la société un nouveau loisir qui a ses fruits dans les domaines de l'éducation, de la formation, et de l'acquisition des expériences et des connaissances.

De ce qui précède, nous déduisons que les effets positifs de l'industrie des réunions ne se limitent seulement pas aux avantages des réunions mêmes, mais s'étendent au flux des capitaux. Parmi les secteurs qui profitent de l'industrie des réunions, citons les secteurs des transports, de l'hébergement, de la vente au détail, en plus des secteurs des logistiques, des sciences de l'espace et de l'énergie renouvelable. Ceci prouve que, comme nous avons dit ci-haut, les foires et les conférences constituent un environnement propice pour la création des chances d'emploi et, par conséquent, l'éradication du chômage.

Atelier de travail sous le thème des « Guerres numériques »



Who We Are ▾ What We Do



The Global Network on Extremism and Technology (GNET), with support from the Global Internet Forum to Counter Terrorism (GIFCT), is hosting a virtual workshop on *Digital Battlegrounds: Countering Radicalization on Gaming(-adjacent) Platforms*.

This workshop will feature a presentation from the team behind the Peace Research Institute Frankfurt (PRIF)'s new 'RadiGoMe' project, which explores radicalization and intervention measures on gaming (-adjacent) platforms and spaces, and fosters collaboration with law enforcement to identify high-risk users and illegal content.

This workshop will take the form of an interactive roundtable discussion between

When
Tue 14th May 2024 @ 1:00pm - 2:00pm

Where
Virtual

[Click Here to Register](#)

En collaboration avec le Forum mondial de l'Internet contre le terrorisme (GIFCT), le Réseau mondial sur l'extrémisme et la technologie (GNET) accueille, le mardi 14 mai 2024, à Londres, un atelier de travail virtuel sur les champs de la guerre numérique, sous le thème de « La lutte contre l'extrémisme sur les plateformes des jeux ».

L'atelier doit comprendre une présentation, qui passe en revue

les mesures prises pour combattre l'extrémisme et l'ingérence dans les plateformes et les arènes de jeux en ligne. Il doit également jeter la lumière sur le renforcement de la coopération avec les forces de l'ordre, afin d'identifier les utilisateurs vulnérables aux risques élevés et au contenu illégal.

Digital Battlegrounds: Countering Radicalization on Gaming(-adjacent) Platforms (GNET Workshop) | GIFCT

La lutte antiterroriste à l'époque de l'incertitude



Le Centre des Nations Unies pour la lutte contre le terrorisme organise, les mardi 28 et mercredi 29 mai, à La Haye aux Pays-Bas, sa conférence annuelle, qui sera tenue cette année sous le thème de « La lutte antiterroriste à l'époque de l'incertitude ».

La tenue de cette conférence intervient après que le monde a témoigné, au cours des quelques dernières années, de la croissance de l'extrémisme et du terrorisme, et de l'apparition de nouvelles formes de ces deux phénomènes. Dans ce contexte, la conférence a pour objectif d'envisager des mesures

permanentes pour combattre problème. Elle doit contribuer à dessiner les éventuels scénarios du développement de ces phénomènes, prévus au cours des quelques prochaines années, afin de déterminer les stratégies adéquates pour les combattre, tout en maintenant la souveraineté de la loi.

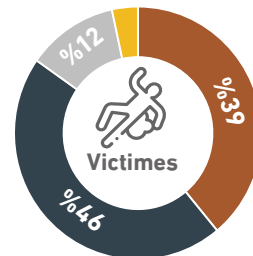
ICCT Annual Conference 2024 "Houston, we have a problem": Counter-Terrorism in the Age of Uncertainty | International Centre for Counter-Terrorism - ICCT

Le terrorisme dans les États du G5 au cours du mois de mars 2024



Au cours du mois de mars, les cinq États du Sahel ont témoigné d'une baisse de 43% du nombre des opérations terroristes, et d'une baisse corrélative de 8% du nombre total des victimes en morts et en blessés, par rapport au mois de février 2024.

Pays	Opérations terroristes		Victimes (morts et blessés)	
	Fév. 2024	Mars. 2024	Fév. 2024	Mars. 2024
Burkina Faso	2	↓ 1	27	= 27
Mali	2	↓ 1	23	↓ 2
Niger	2	↓ 1	14	↑ 23
Tchad	1	= 1	0	↑ 7
Mauritania	0	= 0	0	= 0
Total	7	↓ 4	64	↓ 59



■ Burkina Faso ■ Mali ■ Niger ■ Tchad

Secteurs ciblés par les opérations terroristes

Pays	Secteur militaire		Civils		Installations gouvernementales	
	Nbre de victimes	Nbre d'opérations	Nbre de victimes	Nbre d'opérations	Nbre de victimes	Nbre d'opérations
Burkina Faso	0	0	27	1	0	0
Mali	0	0	0	0	2	1
Niger	23	1	0	0	0	0
Tchad	7	1	0	0	0	0

■ Nbre de victimes ■ Nbre d'opérations

Les opérations terroristes et les victimes selon les auteurs

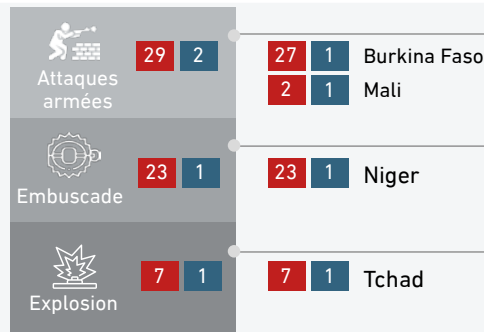
Daech – l'État islamique dans le grand désert

23 1 Niger

Boko Haram

7 1 Tchad

Impact des opérations terroristes selon le mode opératoire



Les développements politiques et sécuritaires majeurs :

- **Le Burkina Faso** : Compte tenu de la situation sécuritaire précaire sur les territoires nationaux, le gouvernement burkinabé a publié un décret, qui stipule la prorogation d'un an de la mobilisation générale. Selon le décret, cette mesure vise à poursuivre la mobilisation des ressources, à restituer la sécurité, à garantir la protection de la population et de ses propriétés contre les menaces et les actes terroristes.

- **Le Mali** : l'Organisation des Nations-Unies a annoncé la fin de sa mission de maintien de la paix des Nations Unies au Mali, la MINUSMA, après une présence de dix ans. Dans son communiqué, la porte-parole de la MINUSA a déclaré que la mission avait officiellement achevé le déploiement des forces, qui a duré pendant dix ans au Mali, sous les ordres des commandants militaires dans le pays.

- **Le Niger** : le porte-parole du Conseil militaire au pouvoir a

annoncé que le Conseil avait annulé, avec effet immédiat, un accord militaire avec les États-Unis autorisant la présence de personnel militaire et civil du ministère américain de la défense sur le territoire nigérien.

- **Le Tchad** : L'Organisation Human Rights Watch (HRW) a demandé une enquête indépendante, soutenue par des tiers, sur l'assassinat de Yaya Dillo Djérou, la figure la plus importante de l'opposition au Tchad, recommandant la tenue de cette enquête avant les élections, prévues dans deux mois.

- **La Mauritanie** : L'Union Européenne a récemment signé avec la Mauritanie une Déclaration conjointe sur l'accueil des réfugiés, tout en garantissant leur protection et leur accès aux différents services. La Déclaration conjointe porte également sur la lutte contre la migration irrégulière et sur la protection des réfugiés.



LA CIMCT ACCUEILLE LE DÉLÉGUÉ DE LA RÉPUBLIQUE FÉDÉRALE DE SOMALIE

La Coalition Islamique Militaire pour Combattre le Terrorisme (CIMCT) a accueilli, le dimanche 17 mars 2024, le nouveau délégué de la République fédérale de Somalie, M. le brigadier Abdel-Rahmân Mohammad Touriry, qui vient de prendre ses fonctions au siège de la Coalition.

Le secrétaire général de la Coalition, le Major Général Pilote Mohammad bin Saïd Al-Moghidi, a souhaité la bienvenue au responsable somalien, et le succès dans ses missions.

Il est à noter que la République fédérale de Somalie est un État membre de la CIMCT, et qu'il s'agit de sa première représentation au sein de la Coalition, portant ainsi à 33 le nombre des États membres qui ont dépêché des délégués auprès de la CIMCT.



LA CIMCT FÉLICITE LES ÉTATS MEMBRES À L'OCCASION DE LEURS FÊTES NATIONALES

La Coalition Islamique Militaire pour Combattre le Terrorisme (CIMCT) a félicité la République tunisienne à l'occasion du 64^{ème} anniversaire de son indépendance, qui est intervenu le 20 mars 2024.

La CIMCT a également félicité la République populaire du Bangladesh, à l'occasion du 53^{ème} anniversaire de son indépendance, intervenu le 26 mars 2024.

La Coalition a souhaité davantage de sécurité et d'épanouissement à ces États et à leurs peuples respectifs.