# "التأثيرات الاجتماعية للمحتوى الرقمي في العراق: استراتيجيات تعزيز المحتوى الهادف لمواجهة المحتوى الهابط"

**المدرس المساعد نزار محمود محمد أبوخمرة**

**جامعة ديالى / كلية التربية للعلوم الانسانية / وحدة الابحاث المكانية**

**nazarmahmood94@gmail.com**

**المستخلص :**

هدفت الدراســـة إلى تحليل التأثيرات الإيجابية والســـلبية للمحتوى الرقمي على القيم الاجتماعية والثقافية في العراق، مع تسـليط الضـوء على التحديات الناتجة عن انتشـاره الواسـع في ظل التحولات التقنية والاجتماعية. وقد أسـهم البحث في توضـيح العلاقة بين اســـتخدام المحتوى الرقمي والتحولات الاجتماعية، وكشـــف الدور المحوري للأفراد والمؤسسات في مواجهة التأثيرات السلبية وتعزيز المحتوى الهادف. توصلت الدراسة إلى ثلاث استنتاجات رئيسية:

يُسهم المحتوى الهابط في تشويه الهوية الثقافية وزيادة الفجوة الاجتماعية.

يلعب المحتوى الهادف دورًا هامًا في رفع مستوى الوعي وتعزيز الهوية الثقافية الوطنية.

تُعد الفئات الشابة الأكثر عرضة للتأثيرات السلبية والإيجابية للمحتوى الرقمي.

**الكلمات المفتاحية :** المحتوى الرقمي ، التحولات الاجتماعية ، المحتوى الهادف ، المحتوى الهابط .

## "The Social Impacts of Digital Content in Iraq: Strategies for Enhancing Constructive Content to Counteract Detrimental Content"

**Assistant Lecturer: Nizar Mahmood Mohamed Abu Khumra**

**Abstract :**

The study aimed to analyze the positive and negative impacts of digital content on social and cultural values in Iraq, focusing on the challenges arising from its widespread dissemination amidst technological and social

transformations. The research contributed to clarifying the relationship between digital content usage and social transformations, revealing the pivotal role of individuals and institutions in mitigating negative impacts and promoting constructive content. The study reached three key conclusions:

Detrimental digital content distorts cultural identity and increases the social gap.Constructive digital content plays a crucial role in raising awareness and enhancing national cultural identity.

Young people are the most vulnerable to both the negative and positive impacts of digital content.

**Keywords**: Digital Content, Social Transformations, Constructive Content, Detrimental Content .

**المبحث الاول : الدليل النظري**

**المقدمة :**

شهد العراق في السنوات الأخيرة تحولات اجتماعية واسعة النطاق نتيجة للتطورات التكنولوجية والانتشار السريع للعالم الافتراضي. وقد أدى هذا الانفتاح الرقمي إلى تغيير في أنماط الحياة والقيم الاجتماعية التقليدية، حيث أصبحت الوسائط الرقمية ومنصات التواصل الاجتماعي جزءًا لا يتجزأ من الحياة اليومية للأفراد والمجتمعات. ساهم العالم الافتراضي في تعزيز التواصل وتبادل الثقافات، ولكنه في الوقت ذاته فتح الباب أمام ظواهر سلبية مثل انتشار المحتوى الهابط الذي يؤثر بشكل مباشر على الهوية الثقافية والقيم المجتمعية.

في ظل هذا الواقع، أصبح المحتوى الرقمي قوة مؤثرة في تشكيل القيم والسلوكيات المجتمعية، مما يثير تساؤلات عميقة حول دور هذا المحتوى في إحداث تحولات اجتماعية إيجابية أو سلبية. وتكمن أهمية هذا البحث في تحليله للعلاقة بين العالم الافتراضي والمحتوى الرقمي من جهة، وبين التحولات الاجتماعية في العراق من جهة أخرى، مع تسليط الضوء على كيفية استخدام المحتوى الهادف كأداة للحفاظ على الهوية الثقافية ومعالجة الآثار السلبية للمحتوى الهابط.

يسعى هذا البحث إلى تقديم فهم متكامل لدور العالم الافتراضي في إعادة تشكيل القيم والممارسات الاجتماعية في العراق، وإلى اقتراح استراتيجيات تسهم في تعزيز المحتوى الرقمي الهادف الذي يدعم القيم المجتمعية الإيجابية، ويحد من تأثيرات المحتوى الضار.

**أهداف البحث:**

1. تحليل تأثير المحتوى الرقمي (الهادف والهابط) على التحولات الاجتماعية في العراق.
2. تقديم استراتيجية شاملة لمواجهة المحتوى الهابط وتعزيز نشر المحتوى الهادف.
3. دراسة الحالة العراقية لتقديم أمثلة عملية عن كيفية تأثير المحتوى الرقمي على القيم والممارسات الاجتماعية.
4. اقتراح آليات لتحفيز المنتجين الرقميين والمؤسسات المجتمعية على التركيز على المحتوى الهادف ودعمه.

**أهمية البحث:**

الأهمية العلمية:

1. يساعد البحث في فهم طبيعة العلاقة بين المحتوى الرقمي والتحولات الاجتماعية في العراق، مما يساهم في بناء دراسات مستقبلية أوسع في هذا المجال.
2. يوضح أثر التكنولوجيا الرقمية على القيم والثقافة العراقية، مما يعزز من أهمية التفاعل الواعي مع العالم الافتراضي.

الأهمية التطبيقية:

1. يقدم البحث توصيات عملية لتعزيز إنتاج ونشر المحتوى الرقمي الهادف.
2. يساهم في وضع استراتيجيات فعالة للحد من التأثير السلبي للمحتوى الهابط، مما يدعم استقرار المجتمع ويحمي هويته الثقافية.

**مشكلة البحث :**

يتعرض المجتمع العراقي لتحولات اجتماعية متسارعة بفعل التأثيرات المتزايدة للمحتوى الرقمي بمختلف أنواعه، سواء الهادف أو الهابط. أثرت هذه التحولات على القيم والممارسات الاجتماعية، حيث ساهم المحتوى الهابط في انتشار أنماط سلوكية سلبية تؤثر على الهوية الثقافية للمجتمع [1]. في



[1]- حارث علي حسين ، "مظاهر الاقتباس الثقافي في المجتمع العراقي إبان الاحتلال الأمريكي: دراسة سوسيوانثروبولوجية اجتماعية في مدينة الموصل". مجلة العلوم الإنسانية، العدد 22، جامعة الموصل، العراق، (2019)، ص. 112-130.

حين يمتلك المحتوى الهادف القدرة على تعزيز القيم الإيجابية ودعم التنمية الاجتماعية. من هنا تنبثق مشكلة البحث في الإجابة عن الأسئلة الآتية:

1. ما تأثير المحتوى الرقمي (الهادف والهابط) على التحولات الاجتماعية في العراق؟
2. كيف يمكن تعزيز المحتوى الهادف للحد من التأثير السلبي للمحتوى الهابط؟

**فرضية البحث :**

يســـاهم المحتوى الرقمي الهادف في تعزيز القيم الثقافية والمجتمعية والمحافظة على الهوية الوطنية، بينما يؤدي المحتوى الهابط إلى تغييرات سلبية في البنية الاجتماعية والسلوكيات العامة. لذا يجب دعم المحتوى الهادف للحد من التأثير الســـلبي للمحتوى الهابط، من اجل توجيه التحولات الاجتماعية في المجتمع بالاتجاه الصحيح .

**الاطار المفاهيمي للدراسة :**

1. **المحتوى الرقمي :** يشمل جميع أنواع المحتوى المنشور على الإنترنت، سواء كان نصوصًا، صورًا، مقاطع فيديو، أو وسائط متعددة أخرى، ويهدف إلى نقل المعلومات أو التأثير في السلوكيات والقيم الاجتماعية [1].
2. **التحولات الاجتماعية :** التغيرات التي تطرأ على القيم، العادات، والســـلوكيات داخل المجتمع نتيجة عوامل داخلية أو خارجية، بما في ذلك التأثيرات الناتجة عن اســـتخدام التكنولوجيا والمحتوى الرقمي [2].
3. **المحتوى الهادف :** يشـــير إلى الإنتاج الرقمي الذي يســـعى لتعزيز القيم الثقافية والاجتماعية الإيجابية، ودعم التنمية الفكرية والسلوكية للمجتمع [3].
4. **المحتوى الهابط :** يمثل الإنتاج الرقمي الذي يساهم في نشر قيم سلبية أو سلوكيات غير مرغوب فيها، مما يؤدي إلى تغييرات سلبية في القيم والممارسات الاجتماعية.



[1]- حســـن لفتة حافظ ، "التحولات الاجتماعية في العراق بعد عام 2003م: ظاهرة الغزو الثقافي اختيارًا". مجلة البحوث الاجتماعية، العدد 15، جامعة الكوفة ، (2021) ، ص. 23-45.

[2]- Anderson, James. "Cultural Identity and Digital Media: Global Challenges and Local Responses". Springer Publications, New York, USA, (2020), pp. 145-168.

[3] - ليث منصـــور، "العولمة وتأثيرها على القيم المجتمعية في العراق". مركز الدراســـات الاســـتراتيجية، بغداد، العراق، (2020)، ص. 45-60.

5. **الغزو الثقافي** : يُعرّف على أنه التأثير الذي تمارســـه ثقافة أجنبية على ثقافة محلية، مما يؤدي إلى تآكل الهوية الثقافية الوطنية. يحدث هذا الغزو من خلال وســـائل متعددة، منها المحتوى الرقمي الذي يُروّج لقيم وسلوكيات تتعارض مع القيم المحلية.

6. **العالم الافتراضـــي** : هو البيئة الرقمية التي تُتيح للأفراد التفاعل والتواصـــل عبر الإنترنت، من خلال منصات التواصل الاجتماعي، المنتديات، والألعاب الإلكترونية. يُعتبر العالم الافتراضي مساحة جديدة لتشكيل الهويات والتأثير على العلاقات الاجتماعية.

7. **القيم الاجتماعية** : تمثل المبادئ والمعايير التي توجه ســـلوك الأفراد داخل المجتمع، مثل الاحترام، التعاون، والعدالة. تتأثر هذه القيم بالتغيرات الاجتماعية والثقافية، وقد تتعرض للتآكل أو التعزيز نتيجة للتفاعلات في العالم الافتراضي.

**منهجية البحث:** المنهج المستخدم :

1. المنهج الوصـــفي التحليلي : لدراســـة طبيعة المحتوى الرقمي (الهادف والهابط) وتحليل أثره على التحولات الاجتماعية في العراق.

2. منهج دراســـة الحالة : لتحليل أمثلة محددة من المحتوى الرقمي الهادف والهابط على منصـــات التواصل الاجتماعي، مع التركيز على الحالة العراقية.

أدوات جمع البيانات :

1. تحليل المحتوى الرقمي : دراســة وتحليل المحتوى المنشــور على منصــات التواصــل الاجتماعي لتحديد تأثيره على القيم والممارسات الاجتماعية.

2. استبيانات : تصميم استبيانات موجهة لقياس مدى تأثير المحتوى الرقمي على الجمهور العراقي، مع تسليط الضوء على الفئات العمرية المختلفة.

**المبحث الثاني: الغزو الثقافي والعالم الافتراضي**

**أولاً: دور التكنولوجيا الرقمية في نقل الثقافات**

ســاهمت التكنولوجيا الرقمية في تســريع انتقال الثقافات بين المجتمعات بشــكل غير مســبوق، حيث أصبحت منصات التواصل الاجتماعي والوسائط الرقمية أدوات رئيسية في نقل الأفكار والعادات

والقيم [1]. من خلال هذه المنصـــات، يتمكن الأفراد من الوصـــول إلى محتوى عالمي متنوع يعكس ثقافات مختلفة، مما يؤدي إلى تشكيل وعي جديد يتأثر بالثقافات المستوردة[2].

1. التكنولوجيا كجسر ثقافي : أدت التطورات الرقمية إلى تقليص الفجوة الجغرافية والزمنية، ما جعل العالم قرية صغيرة تُتبادل فيها الأفكار بشكل فوري.

2. التعرض الثقافي المكثف : ازدادت معدلات الانفتاح الثقافي في العراق نتيجة اســـتخدام الأجيال الشابة للتكنولوجيا، حيث باتوا يتبنون عادات وسلوكيات جديدة أحيانًا على حساب قيمهم المحلية.

**ثانيًا: التحديات التي يفرضها العالم الافتراضي على الهوية الثقافية العراقية**

يشـــكل العالم الافتراضـــي تحديات كبيرة للهوية الثقافية في العراق، حيث يتعرض المجتمع لضغوط كبيرة من المحتوى الرقمي الأجنبي الذي قد يتعارض مع القيم الثقافية المحلية.

1. الاســـتلاب الثقافي : يمكن أن يؤدي الانفتاح غير المنضـــبط إلى اندثار بعض القيم والعادات التقليدية، واستبدالها بسلوكيات مستوردة لا تتماشى مع السياق المحلي.

2. الازدواجية الثقافية : يعاني الأفراد، خاصـــةً الشـــباب، من ازدواجية بين تبنيهم لهويتهم التقليدية ومحاولاتهم مواكبة القيم الثقافية الوافدة.

3. تعزيز القيم السلبية : بعض المحتويات الهابطة تسهم في نشر قيم وسلوكيات تهدد استقرار البنية الاجتماعية العراقية.

**ثالثًا: العلاقة بين المحتوى الرقمي والتحولات الاجتماعية**

1- كيفية تشكيل المحتوى الرقمي للسلوكيات والقيم

يلعب المحتوى الرقمي دورًا محوريًا في تشـــكيل الســـلوكيات الاجتماعية والقيم الثقافية [3]. من خلال تقديم نماذج جديدة للعيش والتفاعل.



[1] - مصـطفى الخالدي ، "تأثير وسـائل التواصـل الاجتماعي على الهوية الثقافية للشـباب العربي". مجلة الثقافة الرقمية، العدد 5، جامعة بغداد، العراق، (2021)، ص. 77-95.

[2]- كاظم، علي. "التأثيرات الاجتماعية للمحتوى الرقمي في منصـات التواصـل الاجتماعي". المركز العراقي للدراسـات الإعلامية، بغداد، العراق، (2022)، ص. 45-65.

[3]- إمام ســعيد، إمام رمضـــان ، "الغزو الثقافي بين الوســـائل والغايات". مجلة كلية الدراســـات الإســـلامية والعربية ، الاسكندرية ، مصر، (2017)، ص. 67-89.

أ. التأثير النفســـي والاجتماعي : يؤثر التعرض المســـتمر للمحتوى الرقمي على التفكير الفردي والجماعي ، ما يؤدي إلى تبني ممارسات جديدة أو التخلي عن عادات قديمة[1].

ب. التوجهات الاستهلاكية : يعزز المحتوى الرقمي الهابط النزعات المادية والاستهلاكية، بينما يشجع المحتوى الهادف على التنمية والتطوير.

ج. إعادة صـــياغة القيم : يُعيد المحتوى الرقمي صـــياغة المفاهيم التقليدية للهوية، العلاقات الاجتماعية، والأخلاق، سواء إيجابيًا أو سلبيًا.

2-الفرق بين التأثير الإيجابي للمحتوى الهادف والتأثير السلبي للمحتوى الهابط :

أ. المحتوى الهادف : يعزز القيم الأخلاقية والاجتماعية، ويدعم التنمية المستدامة في المجتمع. فهو يشـــجع الأفراد على الابتكار، التفاعل الثقافي الإيجابي، والتفكير النقدي. كما انه يســـاهم في الحفاظ على الهوية الثقافية وتعزيزها.

ب. المحتوى الهابط : يؤدي إلى تآكل القيم التقليدية وزيادة النزاعات الاجتماعية. فهو يشـــجع السلوكيات السلبية مثل العنف، التنمر، والإباحية. كما انه يضعف التماسك الاجتماعي ويخلق حالة من الفوضى القيمية.

يُظهر المبحث الثاني أن الغزو الثقافي والعالم الافتراضـــي قد شـــكلا تحديات معقدة للمجتمع العراقي، حيث تساهم التكنولوجيا الرقمية في نقل الثقافات وإعادة صياغة السلوكيات والقيم [2]. وبينما يمكن للمحتوى الرقمي الهادف أن يكون وســـيلة لتعزيز الهوية الثقافية والتنمية، فإن المحتوى الهابط يمثل تهديدًا حقيقيًا يتطلب تدخلات استراتيجية لضمان أن يكون العالم الرقمي أداة للتطور لا للاندثار الثقافي [3].



[1]- Smith, John. "Digital Culture and Social Change: The Role of Content in Societal Transformation". Oxford University Press, UK, (2019), pp. 56-72.

[2]- كريم حســـن وآخرون ، "التكنولوجيا الرقمية وتأثيرها على القيم الاجتماعية في العالم العربي". دار الفكر العربي للنشر، القاهرة، مصر، (2022)، ص. 88-112.

[3]- أحمد الســـعدي ، "الغزو الثقافي والفكري وعلاقته بالتطرف والإرهاب: دراســـة للآثار الاجتماعية والاقتصـــادية على المجتمع". مجلة العلوم الاجتماعية، العدد 8، الأكاديمية العربية، بيروت، لبنان، (2020)، ص. 15-36.

**المبحث الثالث: دراسة الحالة: المحتوى الهادف والمحتوى الهابط .**

**أولًا: تعريف وأمثلة**

1. **المحتوى الهادف** : هو الإنتاج الرقمي الذي يسعى إلى تعزيز القيم الثقافية والاجتماعية، ونشر المعرفة، وتحقيق التنمية المستدامة. ومن أمثلته:

أ. المبادرات الثقافية المحلية مثل البرامج التعليمية عبر الإنترنت التي تقدم دروسًا مجانية لتعزيز التعليم في المناطق النائية.

ب. مشاريع التوعية المجتمعية التي تستخدم الفيديوهات التفاعلية لنشر قيم التسامح والمساواة.

ج. محتوى ترويجي للتراث الثقافي العراقي مثل مقاطع الفيديو التي تسلط الضوء على الحرف اليدوية والفنون التقليدية.

2. **المحتوى الهابط** : يُشير إلى الإنتاج الرقمي الذي يروج للعنف، السخرية، التحريض الطائفي أو العرقي، أو يشوه القيم الأخلاقية. أمثلة على ذلك:

أ. مقاطع الفيديو التي تنشر خطاب الكراهية بين الفئات المختلفة.

ب. مواد ترفيهية تروج للفساد الأخلاقي أو تبالغ في تصوير السلوكيات السلبية.

ج. أخبار مفبركة تُثير البلبلة والفتنة بين أفراد المجتمع.

**ثانيًا: تحليل التأثير**

1. تأثير المحتوى الهابط على القيم المجتمعية

أ. يسهم المحتوى الهابط في إضعاف الروابط المجتمعية من خلال نشر الفتن والانقسامات.

ب. يؤدي إلى تدهور القيم الأخلاقية والسلوكيات الإيجابية، خاصة بين الشباب الذين يتأثرون بشدة بالمحتوى الرقمي [1].

ج. يعزز الميل إلى الفردية والانفصال عن الهوية الثقافية.

2. دور المحتوى الهادف في تعزيز الهوية الثقافية

[1] - سامر يوسف ، "تحليل تأثير المحتوى الرقمي على السلوكيات الاجتماعية: دراسة حالة". مجلة العلوم الاجتماعية، العدد 9، جامعة الكوفة، العراق، (2020)، ص. 19-40.

أ. يساعد المحتوى الهادف في بناء مجتمع متماسك من خلال التركيز على القيم المشتركة.

ب. يعيد إحياء الهوية الثقافية الوطنية من خلال تسليط الضوء على التراث والتقاليد.

ج. يُشجع الابتكار والإبداع، مما يُسهم في التنمية المجتمعية.

**ثالثًا: استراتيجيات لمواجهة المحتوى الهابط**

1. التوعية المجتمعية من خلال :

أ. إطلاق حملات توعوية على وسائل التواصل الاجتماعي لتعريف الجمهور بخطورة المحتوى الهابط.

ب. تنظيم ورش عمل وبرامج تدريبية لتعليم الشباب كيفية التمييز بين المحتوى الهادف والهابط.

2. تعزيز القوانين والرقابة وذلك عن طريق [1]:

أ. سنّ قوانين صارمة لمحاسبة الأفراد والمؤسسات التي تروج للمحتوى الهابط.

ب. دعم المؤسسات الرقابية بتقنيات الذكاء الاصطناعي لرصد المحتوى المسيء بشكل فعال.

3. دعم المحتوى الهادف من خلال التمويل والشراكات بواسطة :

أ. تقديم تمويل حكومي وغير حكومي للمبادرات التي تُنتج محتوى هادف.

ب. إنشاء شراكات بين المؤسسات التعليمية والثقافية ومنصات التواصل الاجتماعي لإنتاج محتوى يعزز القيم الإيجابية.

يلعب المحتوى الرقمي دورًا مزدوجًا في تشكيل التحولات الاجتماعية، حيث يمكن أن يكون أداة للارتقاء بالمجتمع أو معولًا لهدمه. من خلال تعزيز المحتوى الهادف ومواجهة المحتوى الهابط بأساليب استراتيجية، يمكن ضمان تأثير إيجابي يدعم القيم والهوية الثقافية العراقية.

**المبحث الرابع: تحليل نتائج استمارة الاستبيان**

يتناول هذا المبحث تحليل نتائج استمارة الاستبيان الافتراضية التي تم تصميمها لقياس مدى تأثير المحتوى الرقمي على الجمهور العراقي مع تسليط الضوء على الفئات العمرية المختلفة. تم توزيع

[1] - عباسي ،ايروم ، وليلى الشرقي، "الرقابة على وسائل الاعلام: الحرية مقابل والمسؤولية". مجلة القانون وقرار الصراع، بيروت، لبنان، (2015) ، ص. 33-58.

الاستمارة على عينة مكونة من 100 مشارك تم اختيارهم بشكل عشوائي من على الشبكة العنكبوتية للأنترنت، وكانت النتائج كالاتي .

**أولاً: توزيع الفئات العمرية**

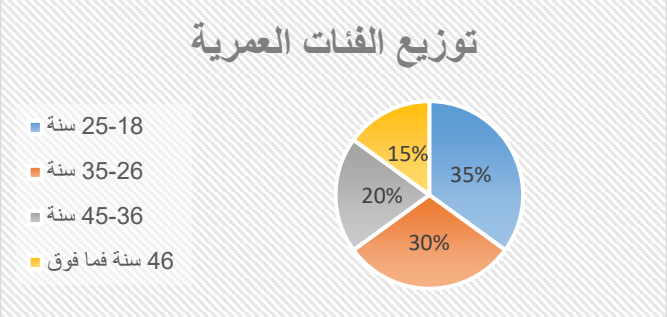
من خلال ملاحظة الجدول (1) والشكل (1) ، يتبين ان الفئات العمرية التي رصدتها نتائج الاستبيان تنقسيم إلى أربع فئات:

جدول (1): توزيع الفئات العمرية

| الفئة العمرية | النسبة المئوية |
|---|---|
| 18 -25 سنة | 35% |
| 26-35 سنة | 30% |
| 36 -45 سنة | 20% |
| 46 سنة فما فوق | 15% |

المصدر : نتائج استمارة الاستبيان التي اعدها الباحث

شكل (1): توزيع الفئات العمرية




المصدر : من عمل الباحث بالاعتماد على جدول (1)

**ثانيًا: عدد الساعات اليومية على الإنترنت**

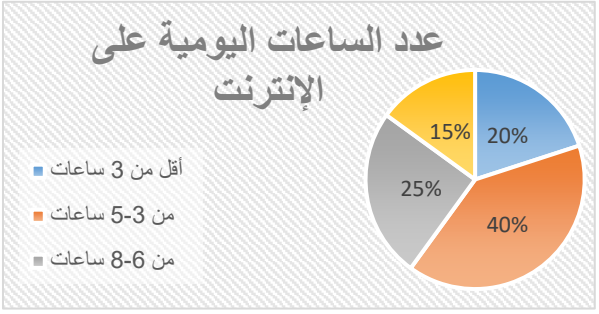
أظهرت نتائج الاستبيان أن عدد الساعات اليومية التي يقضيها المشاركون على الإنترنت وكما هو موضح في جدول (2) وشكل (2) :

جدول(2)عدد الساعات اليومية على الإنترنت

| عدد الساعات اليومية | النسبة المئوية |
|---|---|
| أقل من 3 ساعات | 20% |
| من 3-5 ساعات | 40% |
| من 6-8 ساعات | 25% |
| أكثر من 8 ساعات | 15% |

المصدر : نتائج استمارة الاستبيان التي اعدها الباحث

شكل(2)عدد الساعات اليومية على الإنترنت




المصدر : من عمل الباحث بالاعتماد على جدول (2)

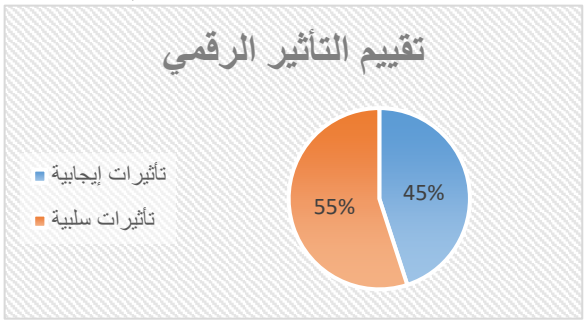
**ثالثًا: تقييم التأثير الرقمي**

أشارت نتائج الاستبيان أن التأثيرات الرقمية تتوزع كما هو موضح في جدول(3)وشكل(3):

جدول (3) تقييم التأثير الرقمي

| النسبة المئوية | نوع التأثير |
|---|---|
| 45% | تأثيرات إيجابية |
| 55% | تأثيرات سلبية |

شكل (3) تقييم التأثير الرقمي




المصدر : نتائج استمارة الاستبيان التي اعدها الباحث المصدر : من عمل الباحث بالاعتماد على الجدول 3

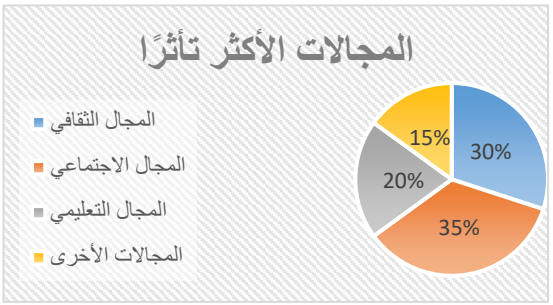
**رابعًا: المجالات الأكثر تأثرًا**

تم تحديد المجالات الأكثر تأثرًا بالمحتوى الرقمي كما هو موضح في جدول (4) والشكل(4):

جدول(4)المجالات الأكثر تأثرًا بالمحتوى

| النسبة المئوية | المجال |
|---|---|
| 30% | المجال الثقافي |
| 35% | المجال الاجتماعي |
| 20% | المجال التعليمي |
| 15% | المجالات الأخرى |

شكل(4)المجالات الأكثر تأثرًا بالمحتوى




المصدر : نتائج استمارة الاستبيان التي اعدها الباحث المصدر : من عمل الباحث بالاعتماد على جدول (4)

تُظهر نتائج الاستبيان أن المحتوى الرقمي له تأثير كبير على الجمهور العراقي، مع هيمنة واضحة للتأثيرات السلبية مقارنة بالإيجابية. كما أن الفئات العمرية الشابة هي الأكثر تأثرًا، بينما المجالات الثقافية والاجتماعية تظهر كأكثر القطاعات عرضة للتأثير. تُبرز هذه النتائج أهمية تعزيز المحتوى الرقمي الهادف وتقليل التأثيرات السلبية من خلال التوعية المجتمعية والرقابة المناسبة.

**النتائج والمقترحات**

**أولًا: النتائج**

1. التأثير السلبي الواضح للمحتوى الهابط : أظهر البحث أن المحتوى الرقمي الهابط يُحدث تغييرات سلبية في القيم الاجتماعية، بما في ذلك تعزيز النزعة الفردية وتراجع القيم الأخلاقية والثقافية

الأصيلة. كما يُسهم في زيادة الانقسامات المجتمعية وانتشار السلوكيات غير البناءة، خاصة بين الفئات الشابة.

2. دور المحتوى الهادف في مواجهة التحديات الثقافية : أكد البحث على الأهمية الكبيرة للمحتوى الرقمي الهادف في تعزيز القيم الثقافية والأخلاقية، إذ يسهم في نشر الوعي، تقوية الهوية الثقافية، وبناء مجتمع متماسك يتسم بالانسجام والقيم الإيجابية.

3. الفئات الأكثر عرضة للتأثيرات الرقمية : بينت النتائج أن الفئات العمرية الشابة (18–25 عامًا) هي الأكثر تأثرًا بالمحتوى الرقمي، سواء إيجابيًا أو سلبيًا، نظرًا لطبيعة استخدامهم المكثف للمنصات الرقمية.

4. أهمية التعليم والإعلام : لوحظ أن التعليم والإعلام يشكلان حجر الزاوية في توجيه استخدام المحتوى الرقمي بشكل صحيح ، مما يستدعي تعزيز دورهما في نشر الثقافة الرقمية الواعية.

**ثانيًا: المقترحات**

1. تعزيز الوعي بأهمية المحتوى الرقمي الهادف ذلك من خلال :

أ. تنفيذ حملات توعية عبر وسائل الإعلام ومنصات التواصل الاجتماعي لتثقيف الجمهور حول أهمية المحتوى الرقمي الهادف ومخاطر المحتوى الهابط .

ب. دمج مفاهيم التربية الرقمية ضمن المناهج الدراسية لرفع الوعي لدى الشباب حول استخدام المحتوى الرقمي بشكل صحيح .

2. دعم الإنتاج المحلي الذي يعزز الهوية الثقافية العراقية عن طريق الاتي :

أ. تخصيص موارد مالية وتقنية لدعم المبادرات المحلية التي تركز على إنتاج محتوى رقمي يبرز الهوية الثقافية العراقية.

ب. تنظيم مسابقات ومهرجانات دورية تركز على المحتوى الهادف لإبراز المواهب المحلية وتشجيع الإبداع.

3.توظيف التكنولوجيا في تصفية المحتوى الرقمي عن طريق الاتي :

أ. استثمار تقنيات الذكاء الاصطناعي لتصفية المحتوى الرقمي المضر وتعزيز ظهور المحتوى الهادف.

ب. إنشاء منصات محلية تعتمد على تقنيات حديثة تقدم محتوى هادف ومتنوع يجذب الشباب.

4.بناء شراكات استراتيجية لتعزيز المحتوى الهادف ذلك من خلال :

أ. تعزيز التعاون بين المؤسسات التعليمية والإعلامية لإنتاج برامج تربوية رقمية تُركز على القيم الثقافية.

ب. إشراك القطاع الخاص لدعم المحتوى الهادف من خلال استثمارات مستدامة في المشاريع الرقمية الواعدة.

5.تطوير مؤشرات قياس تأثير المحتوى الرقمي عن طريق :

أ.إنشـــاء مراكز بحثية تهدف إلى قياس التأثيرات الاجتماعية والثقافية للمحتوى الرقمي وتقديم حلول مستدامة.

ب. إجراء دراسات دورية لقياس التغيرات الاجتماعية الناجمة عن التحولات الرقمية.

يتضـح أن التحولات الاجتماعية والثقافية التي يشـهدها المجتمع العراقي مرتبطة بشكل كبير بتأثيرات العالم الرقمي. وفي ظل التحديات الكبيرة التي يفرضـــها المحتوى الهابط على القيم الاجتماعية والثقافية، يشكل المحتوى الهادف أداة أساسية لتعزيز الهوية الثقافية ومواجهة هذه التحديات.

يدعو البحث إلى ضرورة تضافر الجهود بين الأفراد، المؤسسات التعليمية، الإعلامية، والحكومية لمواجهة المخاطر الرقمية وتعزيز المحتوى الإيجابي. إن المســتقبل الرقمي يتطلب اســتراتيجيات واعية ترتكز على الابتكار والتكامل لتحقيق التنمية المســتدامة التي تحافظ على القيم الثقافية وتدفع بالمجتمع نحو التقدم.

**المصادر :**

**المصادر العربية:**


1. الخالدي، مصـطفى، "تأثير وسـائل التواصـل الاجتماعي على الهوية الثقافية للشـباب العربي". مجلة الثقافة الرقمية، العدد 5، جامعة بغداد، العراق، (2021).
2. السـعدي، أحمد، "الغزو الثقافي والفكري وعلاقته بالتطرف والإرهاب: دراسـة للآثار الاجتماعية والاقتصـادية على المجتمع". مجلة العلوم الاجتماعية، العدد 8، الأكاديمية العربية، بيروت، لبنان، (2020).
3. إمام سعيد، إمام رمضان ، "الغزو الثقافي بين الوسائل والغايات". مجلة كلية الدراسات الإسلامية والعربية ، الاسكندرية ، مصر، (2017).
4. حافظ، حسـن لفتة ، "التحولات الاجتماعية في العراق بعد عام 2003م: ظاهرة الغزو الثقافي اختيارًا". مجلة البحوث الاجتماعية، العدد 15، جامعة الكوفة ، (2021).
5. حسـن، كريم وآخرون، "التكنولوجيا الرقمية وتأثيرها على القيم الاجتماعية في العالم العربي". دار الفكر العربي للنشر، القاهرة، مصر، (2022).

6. حســـين، حارث علي ، "مظاهر الاقتباس الثقافي في المجتمع العراقي إبان الاحتلال الأمريكي: دراســة ســوســيوانثروبولوجية اجتماعية في مدينة الموصــل". مجلة العلوم الإنســانية، العدد 22، جامعة الموصل، العراق، (2019).
7. عباســي ،ايروم ، وليلى الشـرقي، "الرقابة على وسـائل الاعلام: الحرية مقابل والمسـؤولية". مجلة القانون وقرار الصراع ، بيروت، لبنان، (2015).
8. كاظم، علي، "التأثيرات الاجتماعية للمحتوى الرقمي في منصــات التواصــل الاجتماعي". المركز العراقي للدراسات الإعلامية، بغداد، العراق، (2022).
9. منصـور، ليث، "العولمة وتأثيرها على القيم المجتمعية في العراق". مركز الدراسـات الاسـتراتيجية، بغداد، العراق، (2020).
10. يوسف، سـامر، "تحليل تأثير المحتوى الرقمي على السـلوكيات الاجتماعية: دراسـة حالة". مجلة العلوم الاجتماعية، العدد 9، جامعة الكوفة، العراق، (2020).

**المصادر الأجنبية:**

1. Anderson, James. "Cultural Identity and Digital Media: Global Challenges and Local Responses". Springer Publications, New York, USA, (2020).
2. Smith, John. "Digital Culture and Social Change: The Role of Content in Societal Transformation". Oxford University Press, UK, (2019).