حوليات آداب عين شمس (عدد خاص ٢٠١٧)
www.aafu.journals.ekb.eg//:http
(دورية علمية محكمة)
جامعة عين شمس
كلية الآداب

دوافع استخدام الشباب المصري للبيئات الافتراضية ثلاثية الأبعاد: الحياة الثانية نموذجا

سارة محمد عبد الله*

معيدة بقسم علوم الاتصال والإعلام كلية الآداب – جامعة عين شمس

المستخلص

تسعى الدراسة الحالية إلى توصيف وسيلة حديثة من وسائل التواصل الاجتماعي وهي البيئات الافتراضية ثلاثية الأبعاد Virtual Worlds، ومعرفة دوافع استخدام الشباب المصري لها، بالاعتماد على مدخل الاستخدامات والإشباعات، بالإضافة إلى الكشف عن العوامل التي تؤدى إلى شعور المُستخدمين بالحضور أو الانغماس داخل هذه البيئة الافتراضية، واعتمدت الدراسة على منهج المسح ومنهج الملاحظة بالمشاركة. وفى إطاره طُبّقت استمارة الاستبيان الإلكتروني على عينة عمدية متاحة قوامها ٢٢٢ مفردة من مُستخدمي لعبة الحياة الثانية Second Life عينة الدراسة. وتوصلت نتائج الدراسة إلى أن المبحوثين يستخدمون لعبة الحياة الثانية من أجل تحقيق ثلاثة دوافع: دوافع نفعية، واجتماعية عاطفية، وترفيهية، حيث جاء دافع تعلم مهارات جديدة أول الدوافع النفعية لاستخدام الحياة الثانية، وفيما يتعلق بالدوافع الاجتماعية والعاطفية فقد جاء دافع معرفة أصدقاء جدد من كل دول العالم من أهم الدوافع الاجتماعية لاستخدام اللعبة، بالإضافة إلى دافع السفر، واستكشاف كثير من الجزر والأماكن داخل الحياة الثانية الذي جاء أول الدوافع الترفيهية لاستخدام اللعبة، يليه دافع قضاء وقت الفراغ والتسلية.

الكلمات المفتاحية: البيئات الافتراضية ثلاثية الأبعاد، نظرية الاستخدامات والإشباعات، نظرية الإحساس بالحضور داخل البيئة الافتراضية، لعبة الحياة الثانية

© جميع حقوق الطبع والنشر محفوظة لحولية كلية الآداب - جامعة عين شمس ٢٠١٧.

مقدمة:

زادت شعبية البيئات الافتراضية ثلاثية الأبعاد في السنوات الأخيرة بشكل ملحوظ، حيث حظيت باهتمام عدد كبير من الجمهور في جميع المجتمعات، فيقضون معظم أوقاتهم داخل الحياة الثانية. بالإضافة إلى اهتمام الباحثين في كثير من المجالات بدراسة هذه التقنية الحديثة، وتعد الحياة الثانية أداة اتصالية حديثة تستخدمها المؤسسات الهادفة للربح للترويج عن السلع والمنتجات وعرضها في شكل افتراضي يشبه الواقع إلى حد كبير، كما أنها وسيلة جيدة للتعبير عن الدول والترويج للسياحة الداخلية من خلال محاكاة الآثار السياحية، هذا يعنى ضرورة اهتمام الدولة بتكوين صورة إيجابية لها من خلال موقعها داخل الحياة الثانية. كما تقوم الحياة الثانية بدور كبير أثناء الأحداث السياسية، حيث تتيح للمُستخدمين حرية التعبير عن آرائهم في شكل افتراضي من خلال المظاهرات أو الاحتجاجات أو الدعاية لفكرة أو شخص.

المشكلة البحثية:

لاحظت الباحثة تزايد عدد مواقع الحياة الافتراضية ثلاثية الأبعاد Three-dimensional Virtual Worlds على شبكة الإنترنت وتزايد عدد المشتركين بها من الشباب المصري، ومن خلال اشتراك الباحثة في تلك البيئات الافتراضية ثلاثية الأبعاد، وجدت أنها تحظى باهتمام كبير من قبل الشباب خاصة البيئة الافتراضية الحياة الثانية Second life ، حيث يقضون بها الكثير من الوقت دون ملل، دفع ذلك إلى التفكير في دراسة البيئات الافتراضية ثلاثية الأبعاد بوصفها شكلًا اتصاليًا حديثًا وما تقدمه تلك البيئات من إمكانيات تفاعلية أدت إلى شعور الشباب بالانغماس بها .

أهداف الدراسة:

تهدف الدراسة الحالية إلى:

١-معرفة أنماط استخدام الشباب المصري للعبة الحياة الثانية.

٢- تعد هذه الدراسة محاولة لفهم دوافع استخدام الشباب المصري عينة الدراسة للبيئات الافتراضية ثلاثية الأبعاد وخاصة الحياة الثانية Second Life.

٣-رصد الإمكانات الافتراضية المتاحة للمُستخدمين من خلال اللعبة.

٤-معرفة درجة إحساس المُستخدمين بالحضور Sense of Presence داخل الحياة الثانية.

أهمية الدراسة:

تكمن أهمية الدراسة الحالية في:

أ-الأهمية العلمية:

١- قلة الدراسات العربية التي تتناول البيئات الافتراضية ثلاثية الأبعاد وخاصة الحياة الثانية Second life.

٢- ترجع أهمية دراسة ألعاب الحياة الافتراضية لما لها من تأثير بالغ في حياة اللاعبين الواقعية.

ب-الأهمية العملية:

١-تعد الحياة الثانية شكلًا حديثًا من أشكال الشبكات الاجتماعية، التي تجذب كثيرًا من المُستخدمين للاشتراك بها، وتشجعهم على الاستمرار في استخدامها؛ لما لها من قدرة على

إشباع حاجاتهم باختلاف أنواعها النفعية، والاجتماعية، والترفيهية.
٢-تعد هذه الدراسة مؤشرًا للقائمين على صناعة الألعاب الافتراضية في مصر والعالم العربي؛ لمعرفة دوافع استخدام الجمهور للبيئات الافتراضية ثلاثية الأبعاد والعمل على إشباعها.
٣-تلقى هذه الدراسة الضوء على أهمية استخدام الواقع الافتراضي من قبل الحكومات العربية وخاصة المصرية بوصفها أداة للترويج للآثار السياحية، ودعوة المُستخدمين من كل أنحاء العالم لزيارتها داخل البيئة الافتراضية.
٤-توصى هذه الدراسة القائمين على العملية التعليمية بضرورة استغلال مميزات البيئات الافتراضية ثلاثية الأبعاد في مجال التعليم لتسهيل عملية التعلم.

الدراسات السابقة:

فيما يأتي عرض لبعض الدراسات التي أجُريت ولها علاقة بموضوع الدراسة الحالية، ويعكس هذا العرض تزايد اهتمام الباحثين بدراسة البيئات الافتراضية ثلاثية الأبعاد عامة والحياة الثانية خاصة. وبعد إطلاع الباحثة على الدراسات السابقة، قامت بتقسيمها إلى محورين كما يأتي:

أولًا: محور الدراسات التي تناولت استخدامات الجمهور للبيئات الافتراضية وألعاب تقمص الأدوار متعددة المُستخدمين.

على الرغم من استخدام الألعاب في الوقت الحالي لأغراض متعددة، بالإضافة إلى اهتمام كثير من الباحثين بدراسة الألعاب، فإنه مازال هناك عدم فهم لأسباب استخدام الألعاب وكيف يتم ممارستها في عالم مليء بالمتعة النفعية، لذا هدفت دراسة كل من Hamari, Keronen (٢٠١٧)[١] إلى معرفة دوافع استخدام الألعاب بالاعتماد على الدراسات السابقة. وتوصلت نتائج الدراسة إلى أن الجمهور يستخدم الألعاب بهدف الاستمتاع والمنفعة ولهم نفس القدر من الأهمية على الرغم من اختلاف دورها حسب نوع اللعبة.

كما هدفت دراسة كل من **Martoncik, Loksa (٢٠١٦)**[٢] إلى قياس شعور الوحدة والرهاب الاجتماعي لدى مُستخدمي لعبة **World of Warcraft** عند استخدامهم اللعبة مقارنة بشعورهم بنفس الأحاسيس في الواقع، وطُبّقت الدراسة على عينة قوامها ١٦١ لاعب، وتوصل الباحثون إلى أن نسبة الشعور بالقلق والوحدة لدى اللاعبين تقل بشكل ملحوظ داخل الحياة الافتراضية مقارنة بالعالم الواقعي. كما يقل الشعور بالانعزال والوحدة كلما تواصل اللاعبون مع الاصدقاء والمعارف داخل اللعبة خاصة عند تواصلهم من خلال الصوت داخل اللعبة، أيضًا توصلت الدراسة إلى أن لعبة WOW تتميز بكونها بيئة اجتماعية تساعد اللاعبين على التعاون وتكوين العلاقات والصداقات.

بينما استهدفت دراسة كل من **Gallego, Bueno& Noyes (٢٠١٦)**[٣] معرفة دوافع اللاعبين لاستخدام لعبة الحياة الثانية فيما يخص التعليم الإلكتروني، حيث صمم الباحثون نموذج يتوقع اعتماد المُستخدمين على اللعبة في مجال التعليم وذلك في إطار نظرية الاستخدامات والإشباعات، ويتكون هذا النموذج من سبعة عناصر: سهولة الاستخدام، والترفيه، وتكوين العلاقات الاجتماعية، والبحث عن المعلومات، وإثبات الذات (تكوين صورة ايجابية عن النفس)، وتبادل الخبرات، واستمرار نية الاستخدام. وتوصل الباحثون إلى أن هناك علاقة وثيقة بين دافع سهولة الاستخدام، وتبادل الخبرات، والترفيه وبين استمرار نية المبحوثين في التعلم من خلال لعبة الحياة الثانية.

وقد استهدفت دراسة **Yilmaz et.al (٢٠١٦)**[٤] معرفة ما إذا كان هناك علاقة بين مدة استخدام هذه المجتمعات الافتراضية وقدرة المبحوثين على التخيل المكاني وتأثير هذه العوامل في مدى تفاعل المُستخدمين. كما توصل الباحثون إلى وجود علاقة قوية بين المدة التي يقضيها المُستخدمين داخل الموقع ومدى قوة تفاعلهم الاجتماعي وعلاقة متوسطة بين التخيل المكاني وتأثيره في قوة التفاعل داخل المجتمع الافتراضي. كما أن من الضروري عند إنشاء مجتمع افتراضي ثلاثي الأبعاد التفكير في أي المهام الافتراضية أكثر قدرة على زيادة التفاعل بين المُستخدمين وينبغي الحرص على توفير الأنشطة الافتراضية التي تساعد على زيادة مدة وجود أو تعرض المُستخدمين للبيئة الافتراضية.

كما هدفت دراسة كل من **Kleban, kaye (٢٠١٥)**[٥] إلى اكتشاف دوافع، وخبرات والتأثيرات النفسية للعبة الحياة الثانية في الأشخاص ذوي الاحتياجات الخاصة. وتوصل الباحثان إلى أن هناك نتائج إيجابية من استخدام ذوي الاحتياجات الخاصة للعبة الحياة الثانية مثل: تحسين نوعية الحياة، والثقة في النفس والعلاج الترفيهي، كما وجدت الدراسة أن هذه النتائج تحدث من خلال مجموعة من العمليات مثل: اكتشاف الذات، والاسترخاء، وتخيل العدالة والمساواة داخل العالم الافتراضي، كما جاءت الدوافع الاجتماعية من أهم دوافع اندماج المُستخدمين داخل لعبة الحياة الثانية. وتعد لعبة الحياة الثانية مجالًا جيدًا لهؤلاء الأشخاص لقضاء وقت الفراغ.

وقام كل من **Hussain, Williams& Griffiths(٢٠١٥)**[٦] بدراسة استكشافية لمعرفة العناصر المرتبطة بإدمان اللعب وعلاقته بدوافع استخدام ألعاب تقمص الأدوار متعددة اللاعبين **MMORPGs**. وتوصل الباحثون إلى أن هناك سبع فئات لدوافع استخدام اللاعبين لألعاب الدور متعددة اللاعبين هي: الحداثة والابتكار، والبيئة الاستكشافية التي تدعو لإقامة علاقات اجتماعية قوية، والميل إلى العنف والعزلة عن المجتمع، والميل إلى المنافسة، وقلة الاستمتاع والعلاقات الاجتماعية.

هدفت دراسة **Assem(٢٠١٥)**[٧] إلى شرح التأثيرات الاجتماعية للألعاب متعددة المُستخدمين وعلاقتها بتفضيلات اللاعبين داخل الحياة الافتراضية، ومستوى إدمان اللعب، وتقمص الأدوار للشخصية الافتراضية، كما هدفت الدراسة إلى معرفة التأثيرات الثقافية لهذه الألعاب على الهوية الثقافية للمُستخدمين ومعرفة شعورهم تجاه المحرمات بعد الاندماج بهذه الأنشطة داخل اللعبة. وتوصلت الباحثة إلى أن هناك فروقا دالة إحصائيًا بين الذكور والإناث والوقت الذي يقضيه المستخدم داخل اللعبة.

وقام كل من **Yoon, Choi& Oh (٢٠١٥)**[٨] بدراسة لمعرفة ما إذا كانت الأساليب البصرية النفعية تؤثر في شعور المُستخدمين بالحضور داخل البيئة الافتراضية، ومعرفة مدى تأثير هذه الأساليب البصرية في تحقيق إشباعات مُستخدمي البيئات الافتراضية ثلاثية الأبعاد و قياس مدى تأثير النوع في تلك العلاقات. وتوصل الباحثون إلى وجود علاقة بين إدراك المُستخدمين بصريًا واحساسهم بالحضور ومدى شعورهم بالرضا.

كما استهدفت دراسة كل من **Lin, Wang (٢٠١٤)**[٩] اكتشاف النماذج السلوكية للمُستخدمين والتعرف على دوافعهم من صنع شخصية افتراضية Avatar خاصة بهم داخل البيئة الافتراضية ثلاثية الأبعاد. وتوصل الباحثان إلى أن أغلبية المشتركين في هذه

البيئات الافتراضية يميلون إلى تصميم أكثر من شخصية افتراضية كما أن هذه الشخصية الافتراضية لا تعبر بالضرورة عن شخصيتهم الحقيقية في الواقع، وأظهرت الدراسة أن هناك أربعة دوافع رئيسة لصنع الشخصية الافتراضية هي: استكشاف البيئة الافتراضية، والتفاعل الاجتماعي، والتكيف، والتعبير عن الذات.

قامت دراسة كل من **Hassouneh, Brengman (٢٠١٤)**[١٠] بتصنيف مُستخدمي البيئات الافتراضية على أساس دوافعهم، حيث هدفت الدراسة إلى تحديد دوافع استخدام الجمهور لمجتمعات الحياة الافتراضية ، وتصنيف مُستخدمي هذه المجتمعات الافتراضية إلى عدة شرائح، واستخدمت الدراسة اداة الاستقصاء على ٤٥٥ من المُستخدمين النشطين، بالإضافة إلى أداة المقابلة المتعمقة مع ٢٠ من مُستخدمي الحياة الثانية. توصل الباحثان إلى أن الجمهور يستخدم هذه البيئة الافتراضية بحثًا عن الصداقة، وهربًا من الواقع، ولتقمص الأدوار. يليها الحاجة إلى الإنجاز والتطوير، وتكوين العلاقات الاجتماعية والتلاعب، وقد صُنِّف مستخدمو هذه المواقع الافتراضية إلى سبعة أنواع بناءًا على دوافعهم هي: متقمصو الأدوار، والباحثون عن تكوين العلاقات الاجتماعية، والمتلاعبون، والباحثون عن الإنجاز والتطور، والباحثون عن تكوين الصداقات، والهاربون من الواقع، كما تختلف دوافع مُستخدمي البيئات الافتراضية وفقا للعمر والنوع.

كما هدفت دراسة كل من **Dindar, Akbulut (٢٠١٤)**[١١] إلى معرفة دوافع الجمهور التركي من استخدام ألعاب تقمص الأدوار متعددة اللاعبين ، وطُبقت الدراسة على عينة قوامها ٣٠٧ مبحوثًا. وتوصلت نتائج الدراسة إلى أن أكثر مُستخدمي اللعبة في تركيا لا يشغلون وظيفة، كما أن معظمهم من الذكور صغار السن الذين اخترعوا نماذج فريدة ومبتكرة للعب، كما كانت هناك علاقة ارتباطية بين مستوى التعليم وشكل أو حجم الشخصية الافتراضية وبين الفئة العمرية. وقد جاءت خاصية التطور داخل اللعبة والإمكانيات المتاحة واقامة العلاقات الاجتماعية من أهم دوافع المبحوثين لاستخدام اللعبة، بينما جاء دافع العمل الجماعي في أقل الدوافع أهمية.

كما قامت **Woods** في دراستها (٢٠١٤)[١٢] بمعرفة دوافع المُستخدمين لألعاب تقمص الأدوار متعددة اللاعبين وخبراتهم وسلوكهم. واستخدمت الدراسة اداة الاستقصاء بالتطبيق على ١٤٠٠ مفردة. وتوصلت الباحثة إلى أن هناك علاقة ارتباطية قوية بين دوافع اللاعبين وكثافة استخدام اللعبة، وجاء دافع تكوين العلاقات الاجتماعية أهم دوافع استخدام هذه الألعاب.

كما قام كل من **Kirby, Jones& Copello (٢٠١٤)**[١٣] بدراسة تأثير استخدام الألعاب متعددة اللاعبين في الصحة النفسية للمُستخدمين، وكشف الباحثون العلاقة بين استخدام ألعاب تقمص الأدوار متعددة اللاعبين وبين الصحة النفسية للمُستخدمين من خلال معرفة معدل عدد الساعات التي يتم قضاؤها أسبوعيًا. كما تم اختبار دوافع اللعب مثل السعي وراء الإنجاز والتطوير، والتفاعل الاجتماعي والانغماس داخل اللعبة. وتوصلت نتائج الدراسة إلى عدم وجود علاقة ارتباط بين معدل الوقت الذي يقضيه المستخدمون على اللعبة والصحة النفسية، وكان دافع الإحساس بالحضور من أهم دوافع المبحوثين لاستخدام اللعبة، كما تبين عدم وجود علاقة ارتباط مباشرة بين استخدام اللعبة

وقامت **Jones** بدراسة (٢٠١٣)[١٤] لمعرفة دوافع استخدام المرأة لألعاب تقمص الأدوار متعددة اللاعبين **MMORPGs**. وتوصلت الباحثة إلى أن الدافع الأساسي لاستخدام هذه الألعاب كان دافع الشعور بالإنجاز داخل البيئة الافتراضية، كما جاء دافع

تكوين العلاقات الاجتماعية والشعور بالانغماس والاستغراق داخل اللعبة من الدوافع المهمة لاستخدام الإناث لألعاب الدور متعددة اللاعبين، كما ان الإناث تتأثرن بعوامل الانغماس والاستغراق داخل البيئة الافتراضية، كما أظهرت النتائج أن الإناث تستهدفن تكوين علاقات اجتماعية في هذه البيئات الافتراضية أكثر من الذكور.

كما استهدفت دراسة كل من **Yılmaz, Topu, Goktas (٢٠١٣)**[١٥] معرفة العوامل المؤثرة في دوافع استخدام البيئات الافتراضية ثلاثية الأبعاد وعلاقتها بالحضور الاجتماعي. وقد أُستخدمت أداة الاستقصاء والمقابلات للحصول على البيانات. وتوصلت نتائج الدراسة الكمية إلى ارتفاع مستوى الدوافع والحضور الاجتماعي لدى عينة الدراسة، كما توصلت نتائج الدراسة الكيفية إلى أن هناك عوامل تؤثر في دوافع المبحوثين أثناء تعلم معلومات جديدة، مثل: البيئة المحيطة، والإشباع الذى يحصل عليه المبحوثون من التعلم، كما أن هناك عوامل أخرى تؤثر في الحضور الاجتماعي لدى المُستخدمين مثل: الإحساس بالاسترخاء، وفاعلية التواصل بين المُستخدمين، كما أن عدم شعور المستخدم بالوحدة داخل البيئة الافتراضية يؤثر في إحساسه بالحضور الاجتماعي، كما وصف المبحوثون البيئة الافتراضية بأنها حميمية وتشجع على العلاقات الاجتماعية. وأوصت الدراسة بضرورة وضع هذه العوامل في الاعتبار عند تصميم البيئات التعليمية ثلاثية الأبعاد.

كما قام **Zhou et al. (٢٠١١)**[١٦] بدراسة استكشافية على لعبة الحياة الثانية لمعرفة الاختلافات الفردية بين مُستخدمي البيئات الافتراضية من حيث الدوافع والعوامل الديموغرافية، واعتمدت الدراسة على نظرية الاستخدامات والإشباعات. وتوصل الباحثون إلى أن هناك ثلاثة دوافع لاستخدام الحياة الثانية: دوافع نفعية، وترفيهية، واجتماعية. كما أن هناك علاقة ارتباط بين المتغيرات الديموغرافية (النوع – الفئة العمرية – مستوى التعليم) وبين دوافع الاستخدام، فالمستخدمات من الإناث تستخدمن اللعبة من أجل التسوق والبحث والاستكشاف داخل الحياة الثانية، أما الذكور فيهتمون أكثر بجمع المال الافتراضي. والمستخدمون الأصغر عمرًا يستخدمون اللعبة من أجل الترفيه، أما المستخدمون الأكبر عمرًا فيستخدمون الحياة الثانية في التعلم والتطوير، ويبذل المستخدمون ذوي المستوى التعليمي العالي جهدًا أكبر في البحث والتعلم داخل اللعبة أكثر من المُستخدمين ذوي المستوى التعليمي المنخفض، والمستخدمون ذوي الخبرة أكثر وعيًا لدور اللعبة الكبير في خلق الإبداع، والتعلم والتجارة.

كما هدفت دراسة **Guadagno et al. (٢٠١١)**[١٧] إلى معرفة ما إذا كان اختلاف النوع يؤثر في سلوكيات اللاعبين داخل البيئات الافتراضية ثلاثية الأبعاد. وأشارت نتائج الدراسة إلى وجود اختلاف بين الذكور والإناث من حيث أنواع الأنشطة التي يشتركون بها داخل البيئة الافتراضية بالاعتماد على نظرية الدور الاجتماعي، حيث كان الذكور أكثر ميلًا لبناء عناصر اللعبة ومكوناتها وأكثر حرصًا على العمل داخل أملاكهم الافتراضية، كما أنهم أقل ميلًا لتغيير مظهر الشخصية الافتراضية الخاصة بهم مقارنة بالإناث. أما الإناث فكُنَّ أكثر ميلًا للتسوق وتكوين العلاقات الاجتماعية بالإضافة إلى تغيير مظهر الشخصية الافتراضية الخاصة بهن، وشراء الملابس والاكسسوار لشخصياتهن الافتراضية.

وهدفت دراسة **Zhou et al. (٢٠١٠)**[١٨] إلى التعرف على الدوافع الشخصية لمُستخدمي البيئات الافتراضية ثلاثية الأبعاد بالاعتماد على نظرية الاستخدامات والإشباعات، وطُبقت أداة الاستقصاء الإلكتروني على ١٨٨ مبحوثًا داخل لعبة الحياة الثانية. وتوصلت الدراسة إلى أن المُستخدمين يأتون إلى الحياة الثانية للعديد من الأسباب وقُسمت هذه الدوافع إلى ثلاثة تقسيمات: حاجات نفعية، حاجات ترفيهية وحاجات اجتماعية، حيث جاء دافع التعلم والتسوق أول الدوافع النفعية، وجاء دافع الاستكشاف والترفيه واللعب أول الدوافع الترفيهية لدى مُستخدمي الحياة الثانية، وجاء دافع معرفة أصدقاء جدد ومحادثتهم أول الدوافع الاجتماعية لدى المُستخدمين يليه دافع المشاركة في حفلات الرقص والغناء.

ثانيًا: الدراسات التي تناولت الإحساس بالحضور داخل البيئات الافتراضية:

نظرًا للتزايد المستمر في أعداد المشتركين في البيئات الافتراضية الاجتماعية، كان من الواجب على الباحثين في هذا المجال معرفة العوامل المؤثرة في استمرار اللاعبين لاستخدام هذه البيئات ثلاثية الأبعاد.

لذا هدفت دراسة **حنان إسماعيل (٢٠١٣)**[١٩] إلى معرفة اتجاه المبحوثين ناحية اللعب على الإنترنت، والنية تجاه مواصلة اللعب في المستقبل، كما استهدفت معرفة طبيعة تجربة اندماج اللاعبين داخل اللعبة، وطُبقت الدراسة على عينة عشوائية من مُستخدمي ألعاب الإنترنت قوامها ٤٢٠ مبحوثًا، وتوصلت الباحثة إلى أن هناك العديد من الأسباب التي تدفع عينة الدراسة لاستخدام الألعاب، ويأتي في مقدمتها أن ألعاب الإنترنت مسلية ،ثم المساعدة في قضاء وقت الفراغ ،يليهما جاذبية الملامح المميزة لهذه الألعاب مثل: سهولة اللعب، وجودة الصوت، ووضوح معالم الصورة، ثم اثارة رغبة التحدي لدى اللاعبين، كما اتضح وجود علاقة ارتباطية بين استخدام ألعاب الإنترنت وتفضيلها والشعور بحالة الاندماج أثناء اللعب .

كما هدفت دراسة **Jung (٢٠١١)**[٢٠] إلى فهم دور الإحساس بالحضور والانغماس **Sense of Presence** وأثره في إحساس المُستخدمين بالرضا والإشباع وتأثيره في رغبتهم في استمرار الحياة داخل البيئات الاجتماعية ثلاثية الأبعاد ومعرفة العوامل المؤثرة في استمرار الجمهور في التعايش داخل البيئات الاجتماعية الافتراضية، حيث قامت الدراسة بتحديد العوامل التي تساعد على إبقاء المُستخدمين داخل العالم الافتراضي مثل: الطبيعة ثلاثية الأبعاد لهذه البيئات، والتفاعلات بين الشخصيات الافتراضية، وقوة المستخدم سيطرته على الأدوات داخل هذا العالم الافتراضي. وطُبقت الدراسة على عينة قوامها ١٩٤ مفردة من مُستخدمي الحياة الثانية بوصفها أكبر بيئة افتراضية اجتماعية، وأكدت نتائج الدراسة فرضية أن إحساس المستخدم بالاستقلالية والذاتية داخل البيئات الافتراضية الاجتماعية من أهم العوامل المؤثرة في استمرار استخدامه لتلك البيئات الافتراضية ذات الطبيعة الاجتماعية.

كما استهدفت دراسة كل من **Smahel, Blinka & Ledabyl (٢٠٠٨)**[٢١] رصد الأنشطة داخل ألعاب تقمص الأدوار متعددة اللاعبين، وتحديد مدى الارتباط بين إدمان اللعب وانغماسهم مع الشخصيات الافتراضية، وتركز هذه الدراسة على بعض المفاهيم مثل: استغراق الشباب والمراهقين داخل الألعاب متعددة اللاعبين، حيث قام الباحثون بقياس العلاقة بين اللاعبين وشخصياتهم داخل تلك الألعاب لمعرفة مدى تأثير علاقة اللاعبين بشخصياتهم داخل اللعبة في الإدمان المحتمل. وطُبقت الدراسة على عينة

من اللاعبين المُستخدمين للمنتديات الإلكترونية الخاصة بتلك الألعاب قوامها ٥٤٨ مبحوثًا في عمر ٢٥ عامًا، وبلغ معدل الوقت الذي يقضونه داخل اللعبة حوالي ٢٧ ساعة أسبوعيًا، وتوصلت نتائج الدراسة إلى أن اللاعبين ينظرون إلى شخصياتهم داخل اللعبة على أنها شخصية رئيسة بل أفضل من الشخصية التي يتمنونها في الواقع، كما أكد مستخدمو تلك الألعاب على أن شخصياتهم الافتراضية تشبههم في الواقع وتمتلك القدرات والمهارات نفسها.

كما هدفت دراسة كل من **Witmer& Singer (١٩٩٨)**[٢٢] إلى قياس درجة الإحساس بالحضور داخل البيئات الافتراضية من خلال استبيان خاص بقياس درجة الإحساس بالحضور، وذكر مستخدمو هذه البيئات الافتراضية أن إحساسهم بالحضور داخل هذه البيئات الافتراضية مرتبط بفاعلية وجاذبية هذه البيئات. كما يمكن تعريف الإحساس بالحضور بأنه شعور الفرد بالحضور داخل مكان أو بيئة ما بينما يوجد جسديًا في مكان آخر في نفس اللحظة. كما أن الإحساس بالحضور هي ظاهرة تتطلب الاهتمام تعتمد على التفاعل بين الحواس والعوامل البيئية التي تشجع على الانغماس أكثر داخل البيئة الافتراضية، وهناك بعض العوامل التي تستخدم لقياس درجة الإحساس بالحضور داخل البيئة الافتراضية مثل: التحكم عن بعد بالأدوات والمعدات والبيئات الافتراضية. وقد أستخدم نوعان من الاستبيان: استبيان لقياس درجة الحضور داخل البيئات الافتراضية، واستبيان لقياس الفروق والاختلافات الفردية تجاه الإحساس بالحضور أو الانغماس. وتوصل الباحثان إلى أن هذه الاستبيانات هي إجراءات تتسم بالثقة والمصداقية العالية، كما توجد علاقة إيجابية لكنها ضعيفة بين الإحساس بالحضور ومدى النجاح في أداء المهام داخل البيئة الافتراضية، كما توصلت الدراسة إلى أن الأشخاص الذين يعانون من ضعف المحاكاة في البيئات الافتراضية يسجلون درجة أقل من الإحساس بالحضور.

الإطار النظري:

تعددت النظريات المستخدمة في دراسة البيئات الافتراضية ثلاثية الأبعاد، ولذلك فالجزء الآتي يلقي الضوء على الدراسات الفاعلة في الدراسة الحالية، وتوضيح كيفية استخدامها وتوظيفها لخدمة أهداف الدراسة، حيث قُسمت دوافع استخدام الجمهور إلى:

أولًا: دوافع داخلية مرتبطة بإشباع احتياجات الجمهور النفسية بالاعتماد على نظرية الاستخدامات والإشباعات **Uses and Gratifications Theory**.

ثانيًا: دوافع خارجية مرتبطة بعوامل الجذب التي توفرها الوسيلة بالاعتماد على نظرية الإحساس بالحضور داخل البيئة الافتراضية **Sense of Presence Theory**.

أولًا: نظرية الاستخدامات والإشباعات Uses and Gratifications Theory:

تستعين كثير من الدراسات الحديثة بنظرية الاستخدامات والإشباعات بوصفها النظرية الأكثر صلة وارتباطًا من بين نظريات الاتصال، حيث تفترض النظرية أن الأفراد يسعون بنشاط إلى تلبية احتياجاتهم من خلال مجموعة متنوعة من الاستخدامات. ويرى كاتز **Katz** [٢٣] وزملاؤه أن مدخل الاستخدامات والإشباعات يعتمد على خمسة فروض تتضمن ما يأتي:

١-إن أفراد الجمهور مشاركون فاعلون ويستخدمون وسائل الإعلام لتحقيق أهداف محددة.

٢-فى عملية الاتصال هناك علاقة بين إشباع الحاجات واختيار الوسيلة الإعلامية،

فالجمهور يستخدم وسائل الإعلام لإشباع حاجاته.
٣-تنافس وسائل الاعلام بعضها البعض من أجل إشباع احتياجات الجمهور.
٤-يمكن تحقيق العديد من أهداف استخدام الأفراد لوسائل الإعلام من خلال المعلومات التي يزودها الأفراد أنفسهم فهم يستطيعون تحديد اهتماماتهم ودوافعهم.
٥- لا بد من تأجيل الحكم على الأهمية الثقافية لوسائل الاعلام إلى حين اكتشاف اتجاهات الجمهور.

الاستخدامات والإشباعات والبيئات الافتراضية ثلاثية الأبعاد Virtual Worlds:

تُعد نظرية الاستخدامات والإشباعات من النظريات المحايدة؛ لأنه يمكن تطبيقها تقريبًا على كل أنواع وسائل الاعلام التقليدية والحديثة، وقد تم تطبيق نظرية الاستخدامات والإشباعات على مختلف وسائل الإعلام بما في ذلك: الراديو، والتلفاز، والسينما، والصحف والإنترنت. وفيما يتعلق بالإنترنت فقد طُبقت النظرية على العديد من الموضوعات مثل: ألعاب الإنترنت Online Games والشبكات الاجتماعية. ومن ثم يمكن تطبيق هذه النظرية على البيئة الافتراضية ثلاثية الأبعاد "الحياة الثانية"، حيث يعمد المستخدمون الاشتراك في هذه البيئة الافتراضية بدافع إشباع العديد من احتياجاتهم. كما أن ظهور برامج إعلامية حديثة مثل برنامج الحياة الثانية زاد من توقعات الجمهور من وسائل الاعلام التفاعلية الحديثة. [٢٤]

تم التأكد من صحة فرضيات نظرية الاستخدامات والإشباعات في كثير من الدراسات التي طُبقت على وسائل الإعلام الجديد. لكن لم يتم استخدام هذه النظرية من قبل لفهم دوافع مُستخدمي البيئات الافتراضية ثلاثية الأبعاد ذات الطبيعة الاجتماعية وكانت دراسة **Zhou** وآخرين (٢٠١١) من أوائل الدراسات التي استخدمت نظرية الاستخدامات والإشباعات لدراسة دوافع استخدام الجمهور للبيئات الافتراضية ثلاثية الأبعاد مثل الحياة الثانية Second Life، حيث تعد هذه الدراسة بمنزلة أساس للدراسات المستقبلية التي تقوم بدراسة استخدام البيئات الافتراضية الاجتماعية . كما حددت هذه الدراسة أبعاد نظرية الاستخدامات والإشباعات متمثلة في الدوافع النفعية، والترفيهية، والاجتماعية. ويمكن الاستفادة من هذا التحديد في تطوير مقاييس لقياس توقعات الفرد فيما يتعلق باستخدام البيئات الافتراضية الاجتماعية.

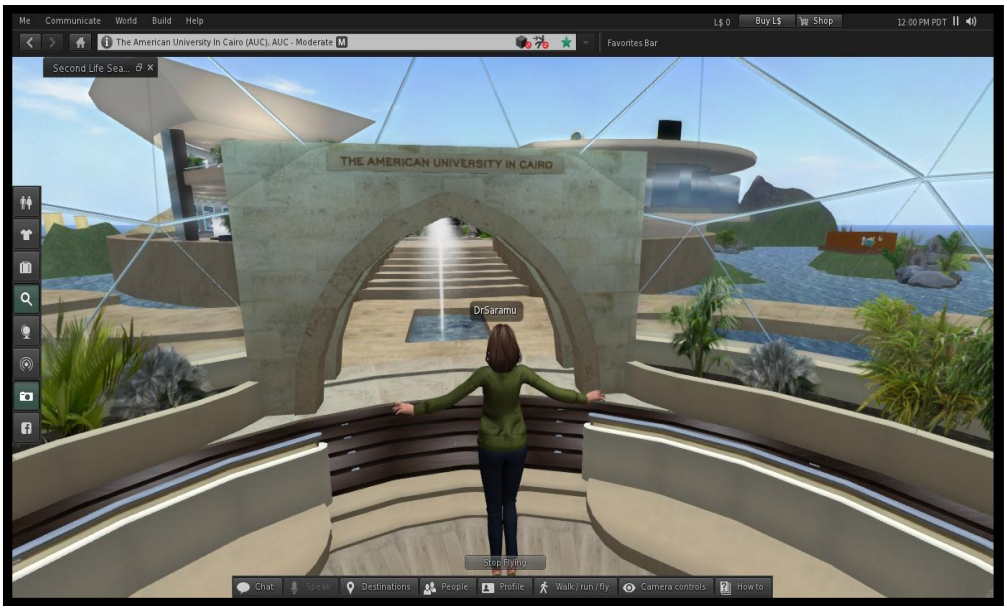
وبناءً على مدخل الاستخدامات والإشباعات صُنفت الدوافع الفردية لاستخدام البيئات الافتراضية ثلاثية الأبعاد إلى ثلاثة أنواع [٢٥]:

١-دوافع نفعية :Utilitarian تشير الدوافع النفعية إلى القيم الهادفة والمنطقية من استخدام البيئة الافتراضية، التي تركز على إنجاز المهام مثل: التسوق، والبحث عن المعلومات، والتعلم، كما تتميز الدوافع النفعية بأنها دوافع خارجية مهمة لا ترتبط بتجربة استخدام الفرد في حد ذاتها بل تزيد الدوافع النفعية كلما قام المستخدم بإنجاز المهام المفيدة داخل البيئة الافتراضية.

٢- دوافع ترفيهية Hedonic: تُعدّ الدوافع الترفيهية العامل الأساسي للمزايا التجريبية مثل: الترفيه، والاثارة، واللعب، والهرب من الواقع. وبالمقارنة مع الدوافع النفعية التي ترتبط بالوظائف وإنجاز المهام نلاحظ أن الدوافع الترفيهية ترتبط بالتجربة وتحقيق المتعة.

٣-دوافع اجتماعية :Social تعد الدوافع الاجتماعية العامل الثالث في استخدام البيئات الافتراضية الاجتماعية، وتشير الدوافع الاجتماعية، مثل: الاجتماع مع شخصيات ذات

أهداف مشتركة، والدردشة مع الأصدقاء، والتفاعل مع أصدقاء جدد إلى المميزات الناتجة من القيام بالأدوار الاتصالية والتفاعلية. لذا يمكن تصنيف الدوافع الاجتماعية ضمن فئة الدوافع الخارجية. **وفيما يأتي عرض لبعض الأشكال التي تعبر عن دوافع استخدام الحياة الثانية بمختلف أنواعها:**



شكل رقم (١)
موقع الجامعة الأمريكية بالقاهرة داخل الحياة الثانية (دوافع نفعية)

شكل رقم (٢)
مسابقة بين اللاعبين على لعبة Chessi (دوافع ترفيهية)

شكل رقم (٣)
أثناء حضور إحدى حفلات الزفاف داخل الحياة الثانية (دوافع اجتماعية)

ثانيًا: نظرية الإحساس بالحضور داخل البيئة الافتراضية Sense of Presence Theory:

يعد إحساس اللاعبين بالحضور أو الانغماس أثناء تفاعلهم داخل البيئة الافتراضية من أكثر الظواهر شيوعًا في مجال علم النفس، وهذا الإحساس بالحضور لا يظهر فقط عند تفاعل المُستخدمين مع الواقع الافتراضي، لكن يتضح أيضًا أثناء استخدامهم لوسائل الإعلام الأخرى.

في مجال الواقع الافتراضي، يشير مصطلح الإحساس بالحضور إلى إحساس اللاعبين بالمعايشة داخل البيئة الافتراضية، بينما توجد أجسامهم فعليًا في مكان آخر. ويعد هذا الإحساس أساسيًا لنجاح تجربة المستخدم للبيئة الافتراضية.[٢٦]

ويرى كل من ريفا ودافيدي ٢٠٠٣ أن " نتيجة أن وسائل الإعلام أصحبت أكثر تفاعلية وواقعية من حيث الإدراك، فالإحساس بالحضور داخل البيئة الافتراضية أصبح أكثر واقعية "، لذا هناك توقع بأن حركة المستخدم داخل البيئة الافتراضية تعطي إحساس أكبر بالمعايشة، في حين التفاعل مع البيئة الافتراضية يعطى إحساس أقل بالمعايشة.[٢٧]

تساؤلات الدراسة:

تسعى الدراسة المُطبقة على عينة عمدية من الشباب المصري المُستخدم للحياة الثانية إلى الإجابة على عدة تساؤلات:

١- ما معدل استخدام الشباب المصري للبيئة الافتراضية الحياة الثانية؟
٢- ما سبب تفضيل الشباب لهذه اللعبة دون غيرها؟
٣- ما الأنشطة التي يقوم بها المستخدمون داخل هذه البيئة ثلاثية الأبعاد؟
٤- هل تعد اللعبة وسيلة لتنشيط السياحة في الواقع؟
٥- ما المتغيرات الديموغرافية الخاصة بمُستخدمي الحياة الثانية؟
٦- ما الإشباعات المتحققة لدى الشباب المستخدم للحياة الثانية؟
٧- هل يرغب اللاعبون في استمرار الدخول على اللعبة مستقبلًا؟

فروض الدراسة:

تقوم الدراسة الحالية على اختبار فرضين أساسين:

١- توجد علاقة ارتباط إيجابية دالة إحصائيًا بين دوافع استخدام المبحوثين للعبة وبين الإشباعات المتحققة من الاستخدام.

٢-توجد علاقة ارتباط إيجابية دالة إحصائيًا بين درجة حضور المبحوثين داخل اللعبة ودوافع استخدام المبحوثين للعبة.

الخطوات المنهجية:

أ-نوع الدراسة:

تنتمي الدراسة إلى نوع الدراسات الوصفية، حيث تسعى الدراسة إلى وصف السمات الشخصية لمُستخدمي البيئة الافتراضية الحياة الثانية، كما تسعى إلى معرفة دوافع استخدام الشباب المصري عينة الدراسة للحياة الثانية، بالإضافة إلى توصيف الحياة الثانية بوصفها شكلًا اتصاليًا حديثًا.

ب - منهج الدراسة:

تعتمد الدراسة على منهج المسح، حيث تعتمد على توصيف مضمون البيئة الافتراضية الحياة الثانية لمعرفة أدوات الجذب وعلاقتها بالاستخدام، كما تعتمد على مسح عينة من الشباب المصري المُستخدم للحياة الثانية بصفة خاصة لمعرفة دوافع الاستخدام وعلاقتها بخصائص المُستخدمين الديموغرافية (العمر- النوع - المستوى التعليمي - الحالة الاجتماعية - الوظيفة).

جـ - مجتمع الدراسة:

أولًا: بالنسبة للبيئات الافتراضية ثلاثية الأبعاد: يقصد هنا بمجتمع الدراسة كل البيئات الافتراضية ثلاثية الأبعاد ذات الطابع الاجتماعي التي يستخدمها الشباب المصري عينة الدراسة، ويقصد بالبيئات الافتراضية بيئات افتراضية ثلاثية الأبعاد يشترك بها المستخدم بشخصية افتراضية ويقوم بكثير من الأنشطة التي تشبه الواقع كما يقوم بالبناء وتطوير تلك البيئات الافتراضية.

ثانيًا: على مستوى الجمهور: فإنه يقصد بمجتمع الدراسة هنا بشكل أساسي الشباب المصري الذي يعيش داخل هذه البيئات الافتراضية.

د -عينة الدراسة:

إجراءات تحديد البيئة الافتراضية التي تم التطبيق عليها:

قامت الباحثة باختيار البيئة الافتراضية الحياة الثانية من ضمن مجموعة من البيئات الافتراضية الأخرى ليتم تطبيق استمارة الاستبيان على عينة الدراسة من الشباب المصري من خلالها.

وقد اختارت الباحثة البيئة الافتراضية الحياة الثانية بناءً على **عدة أسباب:**

١- قامت أغلبية الدراسات السابقة بدراسة برنامج الحياة الثانية بوصفه بيئة افتراضية قائمة بذاتها، حيث اعتبرته البيئة الافتراضية الاجتماعية الأكثر شهرة واستخدامًا، وتعد من أوائل البيئات الافتراضية الاجتماعية كما يعبر عن الحياة النموذجية التي يجب أن تحدث داخل البيئات الافتراضية ثلاثية الأبعاد.

٢- استعانت الباحثة بالتصنيف الذى وضعه موقع[٢٨] **Virtual Reality Society** لأكثر عشر بيئات افتراضية استخدامًا وتفضيلًا من قبل الشباب والكبار، فكانت البيئة الافتراضية

Second life [٢٩] في مقدمة القائمة، نظرًا لما تتمتع به من شعبية وانتشار بالإضافة إلى ميزة العلاقات الاجتماعية التي تقدمها هذه البيئة الافتراضية ، وكان من ضمن هذه قائمة البيئات الافتراضية ثلاثية الأبعاد World of Warcraft، Sony PlayStation Home، The Sims، IMVU، Blue Mars، Utherverse، Kaneva ، Active Worlds، Meet Me.

٣-لجأت الباحثة إلى موقع **Alexa** [٣٠] لرصد ترتيب البيئات الافتراضية الأكثر استخدامًا من قبل عينة الدراسة الميدانية، وكان موقع الحياة الثانية في المرتبة الأولى عالميًا من بين البيئات الافتراضية من حيث نسبة الدخول عليه، وبالنسبة لمصر كان موقع IMVU وموقع Second life من المواقع الأكثر استخدامًا من قبل المصريين، لكن استبعدت الباحثة موقع IMVU لاعتباره ليس أكثر من برنامج دردشة ثلاثي الأبعاد يختلف في خصائصه عن الحياة الثانية، مما نتج عنه صعوبة في تطبيق نفس أسئلة استمارة الاستبيان على مُستخدمي كلا الموقعين في نفس الوقت، ففضلت الباحثة الاكتفاء بالتطبيق على الحياة الثانية فقط.

٤-قامت الباحثة بالاشتراك في البيئات الافتراضية الأخرى مثل World of Warcraft وIMVU ، وجدت الباحثة أن الحياة الثانية تحظى بنسبة استخدام عالية من قبل الشباب المصري الذين قدموا إسهامات في بناء دولة مصر وتصميمها داخل الحياة الثانية، كما تتسم بجاذبية من حيث تصميم الشخصية الافتراضية.

خصائص عينة الدراسة الميدانية:

قامت الباحثة بتطبيق استمارة الاستبيان على عينة عمدية متاحة من الشباب المصري المستخدم للعبة الحياة الافتراضية "الحياة الثانية "، حيث وصل إجمالي الاستمارات إلى ٢٥٦ استمارة، وقد استبُعدت عدد ٣٤ استمارة لعدم صلاحيتها، وبذلك عدد الاستمارات الصالحة للتحليل ٢٢٢ استمارة. **وفيما يأتي عرض لخصائص عينة الدراسة التي تم التطبيق عليها:**

جدول رقم (١)

توزيع المبحوثين عينة الدراسة الميدانية وفقًا للمتغيرات الديمغرافية

الخصائص الديمغرافية	الفئة	ك	%
النوع	ذكر	١٨١	٨١.٥
	أنثى	٤١	١٨.٥
السن	من ١٥ إلى أقل من ٢٥ سنة	٤٥	٢٠.٣
	من ٢٥ إلى أقل من ٣٥ سنة	١٣١	٥٩
	من ٣٥ سنة إلى ٤٠ سنة	٤٦	٢٠.٧
المستوى التعليمي	دبلوم /ثانوية عامة أو اقل	٣٠	١٣.٥
	بكالوريوس أو ليسانس	١٦٥	٧٤.٣

	دراسات عليا	٢٧	١٢.٢
الحالة الاجتماعية	أعزب	١٤٧	٦٦.٢
	متزوج	٥٨	٢٦.١
	أرمل / مطلق	١٧	٧.٧
الوظيفة	طالب	٢٤	١٠.٨
	وظائف تخصصية	١٠١	٤٥.٥
	وظائف إدارية حكومية أو خاصة	٣٣	١٤.٩
	مهن حرة	٤٤	١٩.٨
	ربة منزل / لا أعمل	٢٠	٩
متوسط الدخل الشهري	أقل من ١٠٠٠ جنيه	١٦	٩.٥
	من ١٠٠٠ إلى أقل من ٣٠٠٠	٦٨	٤٠.٥
	من ١٠٠٠ إلى أقل من ٥٠٠٠	٣٧	٢٢
	من ٥٠٠٠ فأكثر	٤٧	٢٨
الإجمالي (ن) =		٢٢٢	

يتضح من بيانات الجدول السابق ما يأتي:

-وجود تنوع في خصائص عينة الدراسة الميدانية التي تقوم بالاشتراك في البيئة الافتراضية الحياة الثانية.

-كما يتضح من خصائص عينة الدراسة أن أغلب المبحوثين من الذكور، في حين لاحظت الباحثة عدم تعاون المبحوثات من الإناث، نظرًا لعدم ثقتهن في طبيعة الدراسة وخوفهن من اختراق خصوصيتهن، حيث لاحظت الباحثة حرصهن الدائم على عدم إظهار شخصيتهن الحقيقية أو التصريح بأية معلومات عن حياتهن الشخصية. في حين لاحظت الباحثة العكس من الذكور، حيث حرص الكثير منهم على المساعدة وإرسال رابط الاستبيان إلى أصدقائهم للإجابة على أسئلة الاستبيان.

-كما تنوعت أعمار المبحوثين المشتركين في البيئة الافتراضية الحياة الثانية، فهي بيئة لا تجذب المراهقين أو الشباب الجامعي فقط، بل أوضحت النتائج أن أغلبية المبحوثين تتراوح أعمارهم ما بين ٣٠ إلى ٤٠ سنة، كما استبعدت الباحثة كثيرًا من المبحوثين النشطين ممن تزيد أعمارهم عن ٤٠ عامًا، مما يدل على جاذبية الحياة الثانية بالنسبة لهؤلاء المُستخدمين.

-وجود تنوع في وظائف المبحوثين، حيث تنوعت ما بين وظائف تخصصية، ووظائف

أكاديمية، ووظائف إدارية قطاع حكومي/خاص، بالإضافة إلى وجود مهن حرة وطلاب في مرحلة الثانوية العامة والجامعة، بجانب من لا يعمل، وتفسر الباحثة ذلك التنوع بسبب أن الحياة الثانية تتميز بسهولة الاستخدام والجاذبية التي تلائم جميع التخصصات، وهو ما انعكس على طبيعة عينة الدراسة.

-لاحظت الباحثة أن أغلبية المبحوثين ممن قاموا بالإجابة على أسئلة الاستبيان شباب مصري مقيم خارج مصر ومحافظات خارج القاهرة، حيث يقوم برنامج الحياة الثانية بربطهم بحياة افتراضية مع افراد من بلدهم أو من خارجها، وقد أفاد الاستبيان الإلكتروني في الوصول إلى هؤلاء المبحوثين الذين يسكنون محافظات خارج القاهرة عن طريق الإنترنت.

هـ-أدوات جمع البيانات:

١-الاستقصاء الإلكتروني:[٣١] طُبقت أداة الاستقصاء الإلكتروني على عينة عمدية متاحة من مُستخدمي البيئة الافتراضية الحياة الثانية قوامها ٢٢٢ مبحوثًا، وذلك من خلال إرسال الرابط الخاص بالاستبيان في رسائل على مجموعات خاصة بالمصريين داخل اللعبة أو في رسائل خاصة بالمشتركين.

٢-الملاحظة بالمشاركة: من خلال تفاعل الباحثة مع المُستخدمين داخل البيئة الافتراضية وملاحظة أنشطتهم الافتراضية داخل لعبة الحياة الثانية.

مناقشة أهم نتائج الدراسة:

تقوم الدراسة الميدانية على استقصاء عينة عمدية متاحة من مُستخدمي لعبة الحياة الثانية Second life، قوامها ٢٢٢ مبحوثًا مختلفي النوع والمستوى التعليمي والفئات العمرية والمستوى الوظيفي. والجزء الآتي يتناول مناقشة أهم نتائج الاستقصاء الذي طُبق على مُستخدمي الحياة الثانية **كما يأتي:**

-تبين من نتائج الدراسة مجيء مؤشرات كثافة استخدام المبحوثين للعبة الحياة الثانية بشكل متوسط، حيث برز معدل استخدام أغلبية المبحوثين للحياة الثانية بشكل أسبوعي، ويقضى أغلبية المبحوثين داخل اللعبة من ساعتين إلى أكثر من أربع ساعات يوميًا، مما يوضح أهمية استخدام اللعبة في الوقت الراهن.

-وبالنسبة لعدد سنوات الاستخدام فكان أغلبية المبحوثين يستخدمون الحياة الثانية منذ ٧ سنوات أو أكثر مما يدل على تعاظم أهمية هذه اللعبة بالنسبة للمُستخدمين.

-وقد تبين من نتائج الدراسة أن أغلبية المبحوثين لم يستخدموا أو يبحثوا عن لعبة افتراضية أخرى بجانب الحياة الثانية، مما يدل على اكتفائهم بالإمكانيات الافتراضية التي يعايشونها داخل هذه اللعبة، فهذا العالم الافتراضي يوفر لهم كل ما يريدون ممارسته افتراضيًا أو في الواقع، كما ذكر كثير من المبحوثين تفوق لعبة الحياة الثانية على مثيلاتها من ألعاب تقمص الأدوار متعددة اللاعبين من حيث قوة التصميم الجرافيكي الذى يجعل العالم أقرب إلى الواقع ، كما أن التطور المستمر الذى يحرص عليه القائمون على الحياة الثانية من حيث مظهر الشخصية الافتراضية والبيئة الافتراضية جعل المستخدم أكثر تعلقًا بالحياة الثانية.

-كما اتضح أن من أكثر الأسباب التي أدت إلى تفضيل المبحوثين للعبة الحياة الثانية هو تميزها بخاصية ثلاثية الأبعاد التي تشبه الواقع الفعلي يليها وجود الأصدقاء داخل اللعبة.

-وبالنسبة لطريقة تعرف المبحوثين على الحياة الثانية، جاء الأصدقاء في المرتبة الأولى، حيث يشجعون بعضهم على الاشتراك في الحياة الثانية ليشاركوهم العالم الافتراضي.

-ومن الأدوار التي لا يمكن إغفالها للحياة الثانية استخدامها لتنشيط السياحة في الدول المختلفة، نظرًا لإمكانية بناء وتصميم أماكن تحاكى الحياة الواقعية بشكل مُجسم، حيث كان أغلبية المبحوثين مهتمين بزيارة الأماكن السياحية والدينية داخل اللعبة، حيث ذكر المبحوثون أن كثيرًا من الآثار التي قاموا بزيارتها داخل اللعبة يريدون زيارتها في الواقع، كما أن أغلبية المبحوثين الذين اهتموا بزيارة الأماكن السياحية داخل اللعبة تكوّن لديهم دوافع قوية لزيارة هذه الأماكن في الواقع، مما يوضح أهمية الدور الذى تقوم به اللعبة في تشجيع السياحة للدول المختلفة.

- وبالنسبة لاهتمام المبحوثين بالعمل داخل اللعبة كان أغلبية المبحوثين غير مهتمين بالعمل الافتراضي، مما يوضح أن اللعبة بالنسبة لهم ليست أكثر من مجال لمعرفة أشخاص من كل دول العالم وقضاء وقت الفراغ والترفيه، واللعب مع الأصدقاء.

-وبالنسبة للمبحوثين الذين يحرصون على العمل داخل اللعبة فكانت أكثر الوظائف التي يمارسونها هي البناء وتصميم الجزر والمباني داخل اللعبة، مما يدل على قدرة اللعبة على تنمية موهبة التصميم لدى المُستخدمين، حيث إن الحياة الثانية هي عالم افتراضي من صنع مُستخدميه.

-كما جاء دافع الاستفادة المادية من ممارسة العمل داخل الحياة الثانية في مقدمة الأسباب التي تدفع المبحوثين لممارسة وظيفة معينة داخل اللعبة، يليه دافع العمل بوظيفة يصعب القيام بها في الواقع، حيث وجد كثير من المبحوثين في لعبة الحياة الثانية مجالًا جيدًا لممارسة أعمال يصعب القيام بها في الواقع.

-وبالنسبة لمدى اهتمام المبحوثين بكسب العملة الافتراضية، جاء أغلبية المبحوثين غير مهتمين بالكسب المادي داخل اللعبة.

-كما جاءت طريقة حضور المسابقات من أكثر الوسائل التي يحصل من خلالها المبحوثون على العملة الافتراضية.

-أما عن درجة أهمية اللعبة بالنسبة للمبحوثين، فإن غالبيتهم يعتبرون لعبة الحياة الثانية متوسطة الأهمية.

-وتوصلت نتائج الدراسة إلى مجيء مستويات الدوافع النفعية، والاجتماعية العاطفية، والترفيهية بشكل متوسط في المرتبة الأولى.

-وقد توصلت نتائج الدراسة إلى أن دافع تعلم مهارات جديدة من خلال الحياة الثانية من أكثر الدوافع النفعية التي تشجع المبحوثين على استخدام اللعبة، حيث ذكر كثير من المبحوثين أن اللعبة تعد وسيلة جيدة لتعلم اللغات الأجنبية من خلال زيارة الجزر التعليمية التفاعلية ومن خلال التحدث صوتيًا مع الأجانب. ثم يليه دافع التسوق أو الشراء، حيث تمتلك الحياة الثانية آلاف المتاجر التي تضم ملايين المنتجات التي يحتاجها المستخدمون للتعايش داخل هذه البيئة الافتراضية. أما بالنسبة للدوافع الاجتماعية والعاطفية كان دافع معرفة أصدقاء جدد من كل أنحاء العالم من أكثر الدوافع الاجتماعية التي تشجع المُستخدمين على استخدام اللعبة، يليه دافع الدردشة واللعب مع الأصدقاء، حيث تبين أن وجود الأصدقاء داخل هذا المجتمع الافتراضي ثلاثي الأبعاد من أكثر العوامل التي تؤدى إلى استمرار تعلق المُستخدمين بالحياة الثانية، وبالنسبة للدوافع الترفيهية كان دافع السفر واستكشاف الكثير من الجزر والأماكن داخل الحياة الثانية من أكثر الأنشطة التي يمارسها المستخدمون داخل اللعبة، بالإضافة إلى شعور المُستخدمين بالملل الذى يدفعهم إلى قضاء

وقت الفراغ والتسلية داخل اللعبة، وهو ما يتفق بشكل عام مع نتائج دراسة **Zhou et al. (٢٠١٠)** التي طُبقت على ١٨٨ مبحوثًا من مُستخدمي الحياة الثانية بالاعتماد على أداة الاستقصاء الإلكتروني بهدف معرفة الدوافع الشخصية لمُستخدمي البيئات الافتراضية ثلاثية الأبعاد بالاعتماد على مدخل الاستخدامات والإشباعات، وتوصلت الدراسة إلى أن المُستخدمين يأتون إلى الحياة الثانية للعديد من الأسباب وقد قُسمت هذه الدوافع إلى ثلاثة تقسيمات: دوافع نفعية، ودوافع ترفيهية ودوافع اجتماعية، حيث جاء دافع التعلم و التسوق أول الدوافع النفعية وجاء دافع الاستكشاف والترفيه واللعب أول الدوافع الترفيهية لدى مُستخدمي الحياة الثانية، وجاء دافع التعرف على أصدقاء جدد ومحادثتهم أول الدوافع الاجتماعية لدى المُستخدمين، يليه دافع المشاركة في حفلات الرقص والغناء.

-وتوصلت نتائج الدراسة إلى مجيء مستويات الإشباعات النفعية، والاجتماعية العاطفية، والترفيهية بشكل متوسط في المرتبة الأولى.

-وبالنسبة للإشباعات النفعية، قد توصلت نتائج الدراسة إلى أن أغلبية المبحوثين تعلموا مهارات جديدة من خلال اللعبة ساعدتهم على تطوير قدراتهم في الواقع، كما علق أغلبية المبحوثين بأنهم يشعرون بالرضا عند شراء مظهر جديد لشخصياتهم الافتراضية. أما بالنسبة للإشباعات الاجتماعية والعاطفية، فقد أوضح أغلبية المبحوثين أنهم يشعرون بالسعادة عند معرفة أصدقاء جدد من كل أنحاء العالم، بالإضافة إلى شعورهم بالرضا بعد الدردشة واللعب مع أصدقائهم داخل الحياة الثانية. وبالنسبة للإشباعات الترفيهية تبين أن أغلبية المبحوثين يشعرون بالرضا عند قيامهم بزيارة الجزر والأماكن التي يرغبون في زيارتها في الواقع، بالإضافة إلى شعورهم بالسعادة بعد قضاء وقت فراغهم داخل اللعبة. وهذه النتيجة تتفق مع دوافع استخدام عينة الدراسة.

- توصلت نتائج الدراسة إلى مجيء مستويات حضور المبحوثين وانغماسهم داخل الحياة الثانية بشكل متوسط في المرتبة الأولى.

-وبالنسبة للعوامل التي تؤدى إلى شعور المبحوثين بالحضور والانغماس داخل البيئة الافتراضية، كان تفوق اللعبة من حيث العناصر المرئية والصوتية من أكثر العوامل التي تجذب المبحوثين لقضاء أكبر قدر ممكن من الوقت داخل الحياة الثانية، كما أوضح غالبية المبحوثين أن شعورهم بالتحكم والسيطرة على كل الأدوات الافتراضية التي تتيحها الحياة الثانية من أكثر العوامل التي تشجعهم على استمرار استخدامهم للحياة الثانية، حيث أوضح المبحوثون أنهم لا يشعرون بمرور الوقت عند وجودهم داخل اللعبة، وهذا ما يتفق بشكل عام مع نتائج دراسة **Jung (٢٠١١)** التي طُبقت على ١٩٤ مبحوثًا من مُستخدمي الحياة الثانية بوصفها أكبر بيئة افتراضية اجتماعية، بهدف فهم دور الإحساس بالحضور والانغماس Sense of Presence في جعل الجمهور مستمرين في الحياة داخل البيئات الاجتماعية الافتراضية ومعرفة العوامل المؤثرة في استمرار الجمهور في التعايش داخل البيئات الاجتماعية الافتراضية، حيث قامت الدراسة بتحديد العوامل التي تساعد على إبقاء المُستخدمين داخل العالم الافتراضي وهي: الطبيعة ثلاثية الأبعاد لهذه البيئات، والتفاعلات بين الشخصيات الافتراضية، وقوة المستخدم وسيطرته على الأدوات داخل هذا العالم الافتراضي، كما أكدت نتائج الدراسة فرضية أن إحساس المستخدم بالاستقلالية والذاتية داخل البيئات الافتراضية الاجتماعية من أهم العوامل المؤثرة في استمرار استخدامه لهذا البيئات الافتراضية ذات الطبيعة الاجتماعية .

التوصيات:

١-تقدم الدراسة الحالية معلومات عن دوافع الشباب المصري لاستخدام البيئات الافتراضية ثلاثية الأبعاد، مما يسهل على المبرمجين المصريين أو العرب الذين يفكرون في إنشاء بيئة افتراضية ثلاثية الأبعاد تشبه الحياة الثانية.

٢- تلقي الدراسة الحالية الضوء على أهمية استخدام الحياة الثانية بوصفها أداة لتنشيط السياحة من خلال محاكاة الأماكن السياحية المصرية مثل: الأهرامات، وتوصي الدراسة الحكومة المصرية ووزارة الآثار بالاهتمام بهذه البيئة الافتراضية وإنشاء مواقع افتراضية لهم داخلها؛ لجذب السياح وتعريفهم بحضارة بلادنا.

٣- توصي الدراسة الحالية بضرورة استخدام مثل هذه البيئات الافتراضية في مجال التعليم، مما يساعد الطلاب خاصة في المرحلة الإعدادية والثانوية، على سرعة الاستيعاب.

٤- توصي الدراسة كل من قرأ لأول مرة عن الحياة الثانية من خلال الدراسة الحالية، وسيقوده الفضول إلى الاشتراك في هذا الواقع الافتراضي أن يأخذ في حسبانه أن الحياة الثانية مثل أية تكنولوجيا لها مميزات وسلبيات، فعلى كل مستخدم للحياة الثانية أن يستفيد من المزايا قدر الإمكان ويبتعد عن الاستخدام الخاطئ لها. كما توصي الباحثة الآباء والأمهات من استخدام أبنائهم دون سن ١٨ عام لهذا النوع من التكنولوجيا دون مراقبة من الوالدين لما تحتويه الحياة الثانية من محتوى إباحي.

٥- كما توصي الباحثة بأهمية استخدام الحياة الثانية لتصحيح صورة الإسلام المغلوطة لدي كثير من الأجانب ممن يعتقدون أن الإسلام دين عنف وإرهاب، حيث ذكر أحد المبحوثين أنه تعرض لموقف عدائي من قبل أحد مُستخدمي اللعبة عند معرفته بانتمائه للدين الإسلامي، وقام باتهامه بالإرهاب والتطرف كما رفض الحديث معه، لذا ترى الباحثة أنه من الضروري استغلال الحياة الثانية بإمكاناتها ثلاثية الأبعاد لإقامة النقاشات والندوات وتوضيح صورة الإسلام لدي الأجانب من كل أنحاء العالم.

٦- توصي الدراسة الحالية الباحثين الذين يفكرون في دراسة البيئات الافتراضية ثلاثية الأبعاد بدراسة دوافع استخدام كبار السن لهذه البيئات الافتراضية، واستخدام أداة كيفية مثل المقابلات المتعمقة للحصول على بيانات أكثر عمقًا، كما توصي الدراسة باستخدام المنهج المقارن للمقارنة بين استخدام الجمهور المصري والأجنبي لهذه البيئات الافتراضية ثلاثية الأبعاد.

Abstract

Egyptian Youth s' Motivations of Using Virtual Worlds: Second Life as a Model

By Sara Mohammed Abdallah

The current study aims to know the motivations of Egyptian youth for using three-dimensional virtual worlds such as "Second Life ". This study depends on qualitative research where the researcher relied on the electronic questionnaire that was applied to a sample of 222 users of Second Life in Egypt.The results indicate that respondents use Second Life for three motives: utilitarian, social and emotional, and hedonic motives. For utilitarian motives, the respondents noted that they use Second life to learn new skills, and for the social and emotional motives, users indicated that they came to Second life to make new friends from all countries in the world, in addition to travel and explore many islands in SL to entertainment and kill time.

الهوامش

[1] - Juho Hamari, Lauri Keronen." Why do people play games? A meta-analysis" **International Journal of Information Management** (Vol.37,2017) pp125–141

[2] -Marcel Martoncik, Jan Loksa."Do World of Warcraft (MMORPG) players experience less loneliness and social anxiety in online world (virtual environment) than in real world (offline) ? "**Computers in Human Behavior** (Vol.56،2016) pp 127- 134

[3]-M. Dolores Gallego, Salvador Bueno& Jan Noyes." Second Life adoption in education: A motivational model based on Uses and Gratifications theory" **Computers& Education** (Vol 100،2016) pp81-93

[4]- Rabia M. Yilmaz, et.al. " An examination of interactions in a three-dimensional virtual world " **Computers & Education** (Vol.88 ، 2015) pp 256- 267

[5] - Camilla Kleban، Linda K. Kaye." Psychosocial impacts of engaging in Second Life for individuals with physical disabilities" **Computers in human behavior** (Vol 45، 2015) pp.59-68

[6]- Zaheer Hussain، Glenn A. Williams& Mark D. Griffiths. " An exploratory study of the association between online gaming addiction and enjoyment motivations for playing massively multiplayer online role-playing games" **Computers in Human Behavior** (Vol.50،2015) pp 221-230

[7]- Aya Medhat Assem." Social and Cultural Effects of Massively Multiplayer Online Role Playing Games on Youth**" Master Thesis** (Cairo: Cairo University، faculty of mass communication ، Radio and TV section،2015)

[8]- So-Yeon Yoon , YunJung Choi , Hyunjoo Oh. " User attributes in processing 3D VR-enabled showroom: Gender،visual cognitive styles،and the sense of presence **" Int. J. Human-Computer Studies** (Vol .82 ، 2015) pp 1- 10

[9]- Hsin Lin، Hua Wang. "Avatar creation in virtual worlds: Behaviors and motivations" **Computers in Human Behavior** (Vol.34،2014) pp 213-218

[10]- Diana Hassouneh ، Malaika Brengman." A motivation-based typology of social virtual world users ". **Computers in Human Behavior** (Vol.33،2014) pp.330-338

[11]- Muhterem Dindar، Yavuz Akbulut. " Motivational characteristics of Turkish MMORPG players". **Computers in Human Behavior** (Vol 33 ، 2014) pp.119-125

[12]- Theresa L. Woods." An Examination of Motives، Experiences، and Behaviors of MMORPG Players" ،**Master Thesis** (USA: University of South Florida ،2014).

[13]- Amy Kirby , Chris Jones & Alex Copello ." The Impact of Massively Multiplayer Online Role Playing Games (MMORPGs) on Psychological Wellbeing and the Role of Play Motivations and Problematic Use**"** International Journal of Mental Health and

Addiction (vol.12،2014) pp 36-51.

[14]- Julia Jones." MMORPGs And Women: An Investigative Study of the Appeal of Massively Multiplayer Online Roleplaying Games and Female Gamers" .2013. Available online **at**: http://wow.richardcolby.net/wpcontent/uploads/2010/03/Jones-P2.2.pdf

[15] -Rabia M. Yılmaz, F. Burcu Topu,Yuksel Goktas. "Social presence and motivation in a three-dimensional virtual world: An explanatory study" **Australasian Journal of Educational Technology** (Vol.29, No.6,2013) pp. 823-839

[16]- Zhongyun Zhou et.al**."** Individual motivations and demographic differences in social virtual world uses: An exploratory investigation in Second Life**" International Journal of Information Management** (Vol.31،2011) pp**.** 261–271

[17]- Rosanna E. Guadagno et.al." Even in virtual environments women shop and men build: A social role perspective on Second Life " **Computers in Human Behavior (**vol.27،2011) pp.304–308

[18]- Zhongyun Zhou et.al. "Individual Motivations for Using Social Virtual Worlds: An Exploratory Investigation in Second Life". **the 43rd Hawaii International Conference on System Sciences** ،2010

[١٩] – حنان محمد إسماعيل حسنين. " العوامل المؤثرة على استخدام الجمهور لألعاب الإنترنت في إطار نظرية الاندماج " **المجلة المصرية لبحوث الرأي العام،** (القاهرة: كلية الإعلام جامعة القاهرة، المجلد ١٣، العدد١، مارس ٢٠١٣) ص ٢٠٥-٢٩٢

[20]- Yoonhyuk Jung." Understanding the Role of Sense of Presence and Perceived Autonomy in Users' Continued Use of Social Virtual Worlds" **Journal of Computer-Mediated Communication** (Vol. 16,2011) pp 492–510

[21]- David.S,Lukas.B,Ondrej.L." Playing MMORPGs: connections between addiction and identifying with a character" **CyberPsychology & behavior** (Vol.11، No.6، 2008) pp 715-718.

[22]- Bob G. Witmer & Michael J. Singer." Measuring Presence in Virtual Environments: A Presence Questionnaire" **Presence** (Vol. 7, No. 3, 1998) pp 225–240

[23]- Jack Rosenberry, Lauren A. Vicker, **Applied mass communication theory: A guide for media practitioners** ,1st ED, (USA: Pearson education,2009). p124.

[24]- Dolores Gallego, Salvador Bueno,& Jan Noyes,**Op. Cit**

[25]- Zhongyun Zhou et.al., **Op. Cit**

[26]- Corina Sas. "Sense of Presence" Ph**D Thesis** (USA: University of Wisconsin – Madison, 2009)

[27]- Miriam Clemente Alejandro Rodiguez " Assessment of the influence of navigation control and screen size on the sense of presence in virtual reality using EEG ". **Expert Systems with Applications**, Vol.41, 2014.Pp. 1584–1592

[28]- https://www.vrs.org.uk/virtual-reality-games/top-10-virtual-worlds-for-adults.html

[29]- https://secondlife.com

[30]- http://www.alexa.com

[31] **رابط الاستبيان على موقع - Google Docs**
https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScwy2tW9ylTG5kGYj1-eGQ5UQ_oKZ4_Rumb2eko88p60mKP_Q/viewform

المراجع

المراجع العربية:

١-حنان محمد إسماعيل حسنين. " العوامل المؤثرة على استخدام الجمهور لألعاب الإنترنت في إطار نظرية الاندماج " **المجلة المصرية لبحوث الرأي العام،** (القاهرة: كلية الإعلام جامعة القاهرة، المجلد ١٣، العدد١، مارس ٢٠١٣) ص ٢٠٥-٢٩٢

References:

1-Amy Kirby, Chris Jones & Alex Copello." The Impact of Massively Multiplayer Online Role Playing Games (MMORPGs) on Psychological Wellbeing and the Role of Play Motivations and Problematic Use**"** International Journal of Mental Health and Addiction (Vol.12,2014) pp 36-51.

2-Aya Medhat Assem." Social and Cultural Effects of Massively Multiplayer Online Role Playing Games on Youth**" Master Thesis** (Cairo: Cairo University، faculty of mass communication ، Radio and TV section،2015)

3-Bob G. Witmer & Michael J. Singer." Measuring Presence in Virtual Environments: A Presence Questionnaire" **Presence** (Vol. 7, No. 3, 1998*) pp* 225–240

4-Camilla Kleban، Linda K. Kaye." Psychosocial impacts of engaging in Second Life for individuals with physical disabilities" **Computers in human behavior** (Vol 45، 2015) pp.59-68

5-Corina Sas. "Sense of Presence" **PhD Thesis** (USA: University of Wisconsin – Madison, 2009)

6-David.S ،Lukas.B, Ondrej.L." Playing MMORPGs: connections between addiction and identifying with a character" **CyberPsychology & behavior** (Vol.11،No.6، 2008) pp 715-718.

7- Diana Hassouneh ، Malaika Brengman." A motivation-based typology of social virtual world users ". **Computers in Human Behavior** (Vol.33،2014) pp.330-338

8- Hsin Lin، Hua Wang. "Avatar creation in virtual worlds: Behaviors and motivations" **Computers in Human Behavior** (Vol.34,2014) pp 213-218

9- Jack Rosenberry, Lauren A. Vicker, **Applied mass communication theory: A guide for media practitioners** ,1st ED, (USA: Pearson education,2009) p124.

10- Julia Jones." MMORPGs And Women: An Investigative Study of the Appeal of Massively Multiplayer Online Roleplaying Games and Female Gamers" .2013. **Available online** at:http://wow.richardcolby.net/wpcontent/uploads/2010/03/Jones-P2.2.pdf

11- Juho Hamari, Lauri Keronen." Why do people play games? A meta-analysis" **International Journal of Information Management** (Vol.37,2017) pp125–141

12- M. Dolores Gallego, Salvador Bueno،& Jan Noyes." Second Life adoption in education: A motivational model based on Uses and Gratifications theory" **Computers& Education** (Vol 100،2016) pp81-93

13- Marcel Martoncik, Jan Loksa."Do World of Warcraft (MMORPG) players experience less loneliness and social anxiety in online world (virtual environment) than in real world (offline)? "**Computers in Human Behavior** (Vol.56،2016) pp 127- 134

14- Miriam Clemente Alejandro Rodiguez " Assessment of the influence of navigation control and screen size on the sense of presence in virtual reality using EEG ". **Expert Systems with Applications**, vol.41, 2014.Pp. 1584–1592

15- Muhterem Dindar، Yavuz Akbulut. " Motivational characteristics of Turkish MMORPG players". **Computers in Human Behavior** (Vol 33 ، 2014) pp.119-125

16- Rabia M. Yılmaz، F. Burcu Topu, Yuksel Goktas. "Social presence and motivation in a three-dimensional virtual world: An explanatory study" **Australasian Journal of Educational Technology** (Vol.29, No.6,2013) pp823-839

17- Rabia M. Yilmaz, et.al. " An examination of interactions in a three-dimensional virtual world " **Computers & Education** (Vol.88 ، 2015) pp 256- 267

18- Rosanna E. Guadagno et.al." Even in virtual environments women shop and men build: A social role perspective on Second Life " **Computers in Human Behavior (**vol.27،2011) pp.304–308

19- So-Yeon Yoon, YunJung Choi ، Hyunjoo Oh. " User attributes in processing 3D VR-enabled showroom: Gender, visual cognitive styles and the sense of presence **" Int. J. Human-Computer Studies** (Vol .82 ، 2015) pp 1- 10

20- Theresa L. Woods.” An Examination of Motives، Experiences، and Behaviors of MMORPG Players” ،**Master Thesis** (USA: University of South Florida ,2014)
21- Yoonhyuk Jung.” Understanding the Role of Sense of Presence and Perceived Autonomy in Users’ Continued Use of Social Virtual Worlds” **Journal of Computer-Mediated Communication** (Vol. 16,2011) pp 492–510
22- Zaheer Hussain، Glenn A. Williams،& Mark D. Griffiths. " An exploratory study of the association between online gaming addiction and enjoyment motivations for playing massively multiplayer online role-playing games" **Computers in Human Behavior** (Vol.50،2015) pp 221-230
23-Zhongyun Zhou et.al. “Individual Motivations for Using Social Virtual Worlds: An Exploratory Investigation in Second Life”. **the 43rd Hawaii International Conference on System Sciences** ،2010
24- Zhongyun Zhou et.al**."** Individual motivations and demographic differences in social virtual world uses: An exploratory investigation in Second Life**” International Journal of Information Management (**Vol.31،2011) pp**.** 261–271

مواقع الإنترنت:

25-http://www.alexa.com
٢٦-رابط الاستبيان على موقع Google Docs
https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScwy2tW9ylTG5kGYj1-eGQ5UQ_oKZ4_Rumb2eko88p60mKP_Q/viewform
27-https://secondlife.com
28- https://www.vrs.org.uk/