

# پیامدهای تاثیر جامعه‌ی برنده مبتنی بر رسانه اجتماعی بر اعتماد و وفاداری به برنده

حمیدرضا سعیدنیا<sup>۱</sup>، آمنه قهرمانی<sup>۲</sup>، مهدی ایران نژاد پاریزی<sup>۳</sup>

چکیده: با توجه به گرایش جوانان به استفاده از شبکه‌های اجتماعی، می‌توان از این شبکه‌ها برای ارتباطات نزدیک‌تر با مشتریان بالقوه و بالفعل استفاده کرد. هدف این پژوهش، بررسی تاثیر جوامع برنده مبتنی بر رسانه‌های اجتماعی، بر اعتماد و وفاداری برنده با استفاده از متغیرهای آگاهی به اشتراک گذاشته شده (شاخصه اصلی جوامع برنده) و فعالیت‌های خلق ارزش در جوامع آنلاین برنده می‌باشد. مطالعه‌ی پیش رو، پژوهشی توصیفی-پیمایشی است. برای آزمون فرضیه‌های پژوهش، ۶۰۴ پرسشنامه توزیع و برای تست فرضیه‌های نرم‌افزارهای آماری اس‌پی‌اس و ایموس استفاده گردیده است. نتایج نشان می‌دهد که استفاده از جوامع برنده مبتنی بر رسانه‌های اجتماعی، سبب ارتقای آگاهی به اشتراک گذاشته شده، که یکی از عناصر اصلی جوامع برنده می‌باشد، در بین اعضاء می‌گردد؛ و می‌توان از این آگاهی به اشتراک گذاشته شده، درایجاد فعالیت‌های خلق ارزش جامعه‌ی برنده آنلاین شامل شبکه‌سازی اجتماعی، مدیریت تاثیرگذاری، تعامل جامعه، و

---

<sup>۱</sup>ایمیل:

نویسنده مسئول : دانشیار گروه مدیریت ، دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران شمال ،  
تلفن : ۰۹۱۲۱۳۸۹۴۵۸ dr.saeednia1@gmail.com

اکارشناس ارشد مدیریت اجرایی گرایش بازربایابی ، دانشگاه آزاد اسلامی واحد علوم و تحقیقات  
تهران ، ایمیل : [Amina.ghi@gmail.com](mailto:Amina.ghi@gmail.com) ، تلفن : ۰۹۱۱۱۳۸۵۴۷۱

مهدی ایران نژاد پاریزی ، گروه مدیریت ، دانشگاه آزاد اسلامی واحد علوم و تحقیقات تهران  
ایمیل: [m.irannejad@srbiau.ac.ir](mailto:m.irannejad@srbiau.ac.ir)

استفاده از برنده، استفاده کرد. هرچند تاثیر فعالیت‌های خلق ارزش در بستر جوامع آنلاین برنده، بر اعتماد به برنده مورد تایید قرار نگرفت؛ اما تاثیر اعتماد به برنده، بر وفاداری به برنده تایید شد.

**کلمات کلیدی:** رسانه اجتماعی، جامعه‌ی برنده، فعالیت‌های خلق ارزش، اعتماد به برنده، وفاداری به برنده

## ۱- مقدمه

یکی از ویژگی‌های منحصر به فرد دنیای امروز، وجود ارتباطات وسیع و گستردگی انسانی است. گسترش ارتباطات به ویژه ارتباطات الکترونیک، جامعه‌ی جدید را چنان از جوامع پیشین متمایز ساخته که عصر نو را «عصر ارتباطات» و جامعه‌ی امروز را «جامعه‌ی اطلاعاتی» خوانده‌اند (بهشتی، ۱۳۷۶). در چنین جامعه‌ای، رسانه‌ها و وسائل ارتباط جمعی به عنوان عنصری کلیدی در ارتباطات، نقشی مهم ایفا می‌کنند. رسانه‌های جمعی از میان تمام ابزارها و فنون جدید، بیشترین تاثیر فرهنگی را بر رفتار جامعه دارند. این رسانه‌ها در پیدایش عادات تازه، تغییر در باورها و خلق و خو و رفتار انسان‌ها ثابت گذارند. از جمله پدیده‌های جدیدی که در اثر ادغام تکنولوژی‌های مختلف ارتباطی در سال‌های اخیر شکل گرفته است، شبکه‌های اجتماعی مجازی می‌باشد در این پژوهش قصد داریم تاثیر جوامع برنده<sup>۴</sup> مبتنی بر رسانه اجتماعی<sup>۵</sup> را بر آگاهی به اشتراک گذاشته شده و فعالیت‌های خلق ارزش<sup>۶</sup>، اعتماد و وفاداری به برنده<sup>۷</sup> بسنجیم. بازاریابان بسیار علاقه‌مندند که در مورد سازماندهی و تسهیل استفاده از جوامع برنده بیشتر بدانند (مک الکساندر و همکاران، ۱۹۹۸، )) جوامع برنده شامل یک سری روابط بین مردمی است که برنده را می‌پسندند (مونیز و او گوین، ۲۰۱۱). دلایل چنین علاقه‌هایی به جوامع برنده، امتیازاتی است که ادراک مشتری از محصولات جدید ارایه شده و فعالیت‌های رقابتی دارد، مانند افزایش فرصت‌های جذب

<sup>۴</sup> brand communities

<sup>۵</sup> Social media

<sup>۶</sup> Value creating practices

<sup>۷</sup> Brand Trust & loyalty

<sup>۸</sup> Muniz & O'Guinn

مشتری و همکاری نزدیک با مشتریان به شدت وفادار (فرانک و شا<sup>۹</sup>، ۲۰۰۳؛ مک الکساندر و همکاران<sup>۱۰</sup>، ۲۰۰۲)، اثر گذاشتن روی ارزیابی‌ها و فعالیت‌های مشتریان (مونیز و اسکو<sup>۱۱</sup>، ۲۰۰۷)، انتشار سریع اطلاعات (براون و کودکی، ۱۹۹۷) و از همه مهم‌تر، بدست آوردن یک مجموعه‌ی واحد از مشتریان وفادار (مک الکساندر و همکاران<sup>۱۲</sup>، ۲۰۰۲). از طرف دیگر، امتیاز انکارناپذیر دسترسی وسیع، محبوبیت بسیار، هزینه‌ی کم و کارایی ارتباطی بالای رسانه‌های اجتماعی، بسیاری از شرکت‌ها را به حضور در این فضاهای مشتاق کرده است (کاپلان و هائین<sup>۱۳</sup>، ۲۰۱۰).

به منظور بهره‌گیری از قابلیت‌های هر دو مفهوم جامعه‌ی برنده و رسانه‌ی اجتماعی؛ شرکت‌های بسیاری در حال استفاده از این رسانه‌ها و جوامع هستند مونیز و اوگوین<sup>۱۴</sup>، (برندهایی مانند «جیپ») که اغلب دارای جوامع برنده آفلاین هستند تراشند تا به مشتریان بیشتری دسترسی پیدا کنند و جوامع برنده‌شان را در سایت‌های شبکه‌های آنلاین اجتماعی مانند فیسبوک، توییتر و مای‌اسپیس نیز توسعه دهند (اسکوتون و مک الکساندر، ۱۹۹۵). در هر صورت، علی‌رغم پژوهش‌های انجام‌شده در زمینه‌ی جوامع برنده آفلاین، مطالعات کمی بر جوامع برنده آنلاین مخصوصاً پدیده‌های جدید مبتنی بر جوامع برنده آنلاین صورت گرفته است. از آنجایی که این جوامع برنده، روزبه روز متداول‌تر و مهم‌تر می‌شوند، لازم است تا هر دو گروه محققان و بازاریابان، توجه بیشتری در این زمینه مبذول دارند.

مونیز و اوگوین (۲۰۰۱)، شواهدی دال بر وجود جوامع برنده در هر دو محیط واقعی و و مجازی یافتند. مطالعه فرهنگ‌شناسی آن‌ها، وجود سه نوع شاخص سنتی جوامع (آگاهی به‌اشتراک گذاشته‌شده، رسوم و سنت‌های به‌اشتراک گذاشته‌شده، و تعهد به جامعه) را در

<sup>9</sup> Franke & Shah

<sup>10</sup> McAlexander et al.

<sup>11</sup> Muniz & Schau

<sup>12</sup> McAlexander et al

<sup>13</sup> Kaplan & Haenlein

<sup>14</sup> Muniz & O'Guinn

جوامع برنده مشخص ساخت. اسکوا و همکاران، ۲۰۰۹، چهار گروه کار را که از طریق آن در جوامع برنده ارزش ایجاد می‌شود، مشخص ساختند. براساس این مطالعات و نیزادیات اعتماد و وفاداری به برنده، می‌خواهیم مفهوم جامعه‌ی برنده را به رسانه‌ی اجتماعی توسعه دهیم. ما می‌خواهیم نشان دهیم این جوامع برنده مبتنی بر رسانه‌ی اجتماعی، چگونه می‌توانند خلق ارزش کنند و چه طور بر اعتماد و وفاداری به برنده تاثیر می‌گذارند. به دلیل رشد سریع رسانه‌های اجتماعی و انگیزه‌ی صاحبان برندها در مشارکت در رسانه‌های اجتماعی، هدف ما جستجوی این است که جوامع برنده مبتنی بر رسانه‌های اجتماعی (یک نوع جامعه برنده آنلاین) تا چه اندازه بر عناصر جامعه برنده اصلی و فعالیت‌های خلق ارزش و همین‌طور وفاداری به برنده، اثر مثبت دارد. قصد ما آن است که شبکه و فرضیه‌ها را به صورت کمی، با مدل معادلات ساختاری بیازماییم. سوال اصلی این پژوهش این است که جامعه برنده مبتنی بر رسانه‌ی اجتماعی تا چه میزان بر آگاهی به اشتراک گذاشته شده و فعالیت‌های خلق ارزش و اعتماد و وفاداری به برنده، تاثیر می‌گذارد؟

## ۲- مبانی نظری و پیشینه‌ی پژوهش

### ۱-۲ شبکه‌ی اجتماعی

شبکه‌ی اجتماعی، یک گروه از «کاربردهای مبتنی بر اینترنت» می‌باشد که بر پایه‌ی تفاوری و ایده‌ی وب ۲ به وجود آمده‌که امکان ایجاد و مبادله‌ی متن و محتوا را به کاربران می‌دهد (کاپلان و هائلین، ۲۰۱۰). در تعریفی دیگر، شبکه‌ی اجتماعی، به عنوان تفاوری‌ها و رویه‌هایی که افراد با استفاده از آن‌ها دانش و نظرات خود را با یکدیگر به اشتراک می‌گذارند تعریف می‌شود (رینگولد، ۱۹۹۳). شبکه‌های اجتماعی بر رفتار مصرف کنندگان از طریق ایجاد امکان کسب اطلاعات تاثیر می‌گذارد. یکی از مفاهیم مهم

در شبکه‌های اجتماعی، محتواهای کاربر تولید<sup>۱۵</sup> می‌باشد که بیانگر شیوه‌هایی است که کاربران به وسیله‌ی آن محتوا تولید می‌کنند (کاپلان و هائلین، ۲۰۱۰). در پیوستن به شبکه‌های اجتماعی، افراد نیازهای تعلق و ارتباط خود را با کسانی برآورده می‌سازند که با آن‌ها هنجارها، ارزش‌ها و علایق مشترک دارند. در واقع با بهره‌گیری از قابلیت‌های قوی شبکه‌های اجتماعی، افراد نوعی از ارتباطات جمیع را شکل می‌دهند، عضوی از آن می‌شوند و با آن همکاری می‌کنند. شبکه‌های اجتماعی و ارتباطات جمیع مفاهیمی هستند که باید با یکدیگر تشریح شوند (لاروک و حبیبی، ۲۰۱۲) با بهره‌گیری از قابلیت‌های قوی شبکه‌های اجتماعی، افراد نوعی از ارتباطات جمیع را شکل می‌دهند و عضوی از آن می‌شوند و با آن همکاری می‌کنند. شبکه‌ی اجتماعی و ارتباطات جمیع مفاهیمی هستند که باید با یکدیگر تشریح شوند.

## ۲-۲ ارتباطات جمیع برنده

بازاریابی رابطه‌ایکه به جای تراکنش‌های فردی، بر ایجاد و حفظ رابطه‌ی بلندمدت با مشتری تمرکز دارد، به عنوان یک منبع استراتژیک و مزیت رقابتی برای شرکت‌ها شناخته می‌شود. چون حفظ رابطه‌ی یک به یک با مشتریان همیشه کارایی ندارد، ارتباطات جمیع برنده به عنوان یک راه حل برای خدمت به مشتریان معرفی می‌شود (مونیز و اوگوین، ۲۰۰۱). یک جامعه‌ی برنده، جامعه‌ای تخصصی، غیرجغرافیایی و نامحدود است و براساس یک مجموعه‌ی ساخت‌یافته از روابط اجتماعی برای ایجاد هاداری از یک نام تجاری شکل گرفته است (مونیز و اوگوین، ۲۰۰۱). یک جامعه‌ی برنده، به گروهی از مصرف‌کنندگان اطلاق می‌شود که در مجموعه‌ای از روابط اجتماعی مبتنی بر استفاده از یک محصول یا

---

<sup>15</sup>UGC: User Generated Content

<sup>۱۶</sup>Michel Laroche

علاقه به آن، با هم اشتراک دارند (سولومون، ۲۰۰۸). افراد در ارتباطات جمعی برنده شرکت می‌کنند تا خود را از طریق آن برنده بشناسانند؛ به عبارت دیگر، مصرف کنندگان در ارتباطات جمعی برنده به دنبال نشانه‌ها و سبل‌هایی می‌گردند که کمکشان کند تا کشف کنند می‌خواهند چه کسانی باشند و نزد دیگران چگونه شناخته شوند.

### ۳-۲ جوامع برند مبتنی بر شبکه‌های اجتماعی

ترکیب مقاهم جامعه‌ی برنده و شبکه‌ی اجتماعی، منجر به ایجاد یک مفهوم جدید با عنوان ارتباطات جمعی برنده مبتنی بر شبکه‌های اجتماعی شد که زیرمجموعه‌ی مفهوم وسیع‌تر «ارتباطات مجازی» یا «ارتباطات جمعی برنده آنلاین» می‌باشد. اما تفاوت اصلی اشکال مختلف ترکیب جوامع بند و شبکه‌های اجتماعی در پایه تشکیل‌شان می‌باشد. ارتباطات جمعی که برای به اشتراک گذاشتن اطلاعات شکل گرفته‌اند، نسبت به ارتباطاتی که به دلایل تجاری شکل گرفته‌اند، بر نظرات اعضا و ترجیحات خریدشان تاثیرگذار‌ترند. برخلاف شبکه‌های سنتی، که در آن‌ها افراد تنها مصرف کننده‌ی بی‌اراده‌ی محتوا بودند، در ارتباطات مبتنی بر شبکه‌های اجتماعی، افراد سازنده‌ی محتوا هستند (لاروک و حبیبی، ۲۰۱۲).

### ۳- بیان مدل و فرضیه‌ها

#### ۱- تاثیر جوامع برند مبتنی بر رسانه‌ی اجتماعی بر عوامل ارتباطات جمعی

جامعه، موضوع مهمی میاندانشمندان علوم اجتماعی و فلاسفه قرن نوزده و بیست بوده است (دوی<sup>۱۷</sup>، ۱۹۲۷؛ لازچ<sup>۱۸</sup>، ۱۹۹۱)، سه عامل اصلی یا سازنده‌ی یک ارتباط جمعی شناسایی شده‌اند عبارتند از: آگاهی از احساس به اشتراک گذاشته شده، سنت‌ها و عقاید به اشتراک

<sup>17</sup> Dewey

<sup>18</sup> Lasch

گذاشته شده، و مسئولیت اخلاقی یا تعهد به اجتماع (مونیز و او گوین، ۲۰۰۱). که ما در این پژوهش، تنها از آگاهی از احساس به اشتراک گذاشته شده استفاده کرده‌ایم. اجتماع، در قلمرو برنده به درک عمومی از یک هویت مشترک مرتبط می‌شود. اینترنت و سیله‌ی مهمی در شکل‌دهی اجتماعات بر مبنای احساس هویت مشترک با سایر اعضا است (مونیز و اشاو، ۲۰۰۷).

### ۱-۱-۳ آگاهی از احساس به اشتراک گذاشته شده

یکی از عوامل مهم در یک ارتباط جمعی، آگاهی به اشتراک گذاشته شده می‌باشد که ناشی از ارتباط میان اعضای رسانه‌ی اجتماعی است. از عناصر مهم در جامعه، آگاهی از احساس به اشتراک گذاشته شده می‌باشد که ارتباط درونی مشترکی است که میان اعضاً یک جامعه احساس می‌شود. روش فکر کردنی است که بزرگ‌تر از گرایشات و ادراک به اشتراک گذاشته شده است و یک حس جمعی متفاوت بودن از اعضا دیگر جوامع را انعکاس می‌دهد (گوسفیدل، ۱۹۷۸).

وبر<sup>۱۹</sup> (۱۹۷۸)، آگاهی از احساس یه اشتراک گذاشته شده را به عنوان دانش مشترک ناشی از تعلق، شرح می‌دهد. مونیز و او گوین (۲۰۰۱) دریافتند که اعضای یک جامعه، حتی اگر یکدیگر را هرگز ندیده باشند، ارتباطی قوی با یکدیگر احساس می‌کنند؛ آن‌ها این ارتباط را دسته‌بندی آگاهی می‌نامند. پژوهش‌ها و مدارک جامعه‌شناسی و قوم‌شناسی حاکی از آن است که اشتراکات جامعه به جوامع برنده ارتقا یافته‌اند. ما در تلاشیم ثابت کنیم که اشتراکات، به طور مثبت بر جوامع برنده مبتنی بر رسانه‌ی اجتماعی تاثیر می‌گذارند و باور داریم نقش اصلی رسانه‌ی اجتماعی، ایجاد ارتباط بین مردم و تسهیل تبادل اطلاعات و مفاهیم است. همان‌طور که رینگولد (۱۹۹۱) نیز بیان کرده است: «مردم از فناوری‌های جدید برای ادامه آنچه قبلاً انجام می‌داده‌اند استفاده می‌کنند». با توجه به ادبیات موضوع و

---

<sup>۱۹</sup> Weber

نقش آگاهی به اشتراک گذاشته شده در جوامع و توسعه‌ی آن در بستر مجازی، فرضیه‌ی زیرا پیشنهاد می‌کنیم:

فرضیه ۱: جامعه برنده مبتنی بر رسانه‌ی اجتماعی، تاثیر مثبتی بر آگاهی به اشتراک گذاشته شده دارد.

### ۲-۳ فعالیت‌های ارزش‌آفرین

رویکردهای برنده در دهه ۹۰ (رویکرد مبتنی بر مصرف کننده، رویکرد شخصیتی و رویکرد رابطه‌ای) معطوف به تعامل میان بازاریاب و مصرف کننده بودند. رویکرد شخصیتی و رویکرد رابطه‌ای بیشتر از سایر رویکردها ارزش ویژه برنده را در قالب آنچه در گفت و گوی متقابل بازاریاب و مصرف کننده خلق می‌شود (رابطه دوگانه)، تعریف کردن. رویکرد اجتماعی جوامع، معانی و مفاهیمی را که تعامل میان مصرف کنندگان هواخواه برنده ایجاد می‌کند به نظریه‌های شرح دهنده نحوه‌ی خلق ارزش توسط برنده و فعالیت‌های مرتبط با آن اضافه کرد (رابطه‌ای سه‌گانه) (مونیز و اوگوین، ۲۰۰۱). بدین سان اجتماعات برنده، موجودیت‌های اجتماعی هستند که جایگاه ساختارمند برندها در زندگی روزمره مصرف کنندگان را نشان می‌دهند و شیوه‌ای را که این برندها، مصرف کننده را به برنده و به دیگر مصرف کنندگان مرتبط می‌سازد، بیان می‌کنند. مفروضات رویکرد اجتماعی، در دو دسته‌ی اصلی قرار می‌گیرند. نخست، ایده سه عنصر برنده که دلالت بر تغییر نحوه‌ی ادراک در مورد تعامل مصرف کننده و برنده دارد؛ دیگر آنکه رویکرد دیدگاه اجتماعی به برنده را به پیکره مدیریت آن می‌افزاید (حسینی و رضوانی، ۱۳۹۱) باید به مشتریان نه فقط به عنوان دریافت‌کنندگان کالاها و ارزش‌های شرکت، بلکه به عنوان همکاران سازنده‌ی ارزش، استراتژی رقابتی و فرآیندهای نوآوری شرکت توجه نمود (لاروک و جبیبی، ۲۰۱۲). دریک تحلیل گسترشده، چهار دسته از فعالیت‌ها که از طریق همکاری با مشتریان در جوامع برنده ایجاد می‌شود، شناسایی شده است: ۱-

شبکه‌سازی اجتماعی ۲- تعامل با جامعه ۳- مدیریت تاثیرگذاری ۴- استفاده از برند (اسکو و همکاران، ۲۰۰۹).

### ۱-۲-۳ فعالیت‌های شبکه‌سازی اجتماعی

این فعالیت‌ها بر ساخت، ارتقا و تقویت روابط میان اعضای جوامع برند تمرکز دارد. خوشایند نمودن، ایجاد همدلی و نظارت کردن، از دیگر فعالیت‌های متفاوت شبکه‌های اجتماعی می‌باشد که شباهت و همگنی را در میان اعضای جامعه برند افزایش می‌دهد (اسکو و همکاران، ۲۰۰۹).

### ۲-۲-۳ فعالیت‌های تعامل با جامعه

این فعالیت‌ها به طور تدریجی، علاقه و مشارکت فعال در جامعه برند را تقویت می‌کنند (اسکو و همکاران، ۲۰۰۹). این فعالیت‌ها شامل برجسته‌سازی و مستندسازی رویدادهای مهم در جوامع برند و جمع‌آوری و بازیابی یادداشت‌های شخصی بهم پیوسته صفحات اعضای جامعه برند در رابطه با برند می‌باشد (الروک و حبیبی، ۲۰۱۲).

### ۲-۳-۳ فعالیت‌های مدیریت تاثیرگذاری

فعالیت‌های مدیریت احساس و تاثیرگذاری، فعالیت‌هایی هستند که بر ایجاد احساس مطلوب در مورد یک برند تمرکز دارند. این فعالیت‌ها شامل مواردی همچون تبلیغ و ترویج و تصدیق نمودن از طریق مشتریانی است که برند را توصیه می‌نمایند، در مورد برند، خبرهای خوب را به اشتراک می‌گذارند و برای تشویق دیگران برای استفاده از برند بحث می‌کنند (اسکو و همکاران، ۲۰۰۹).

### ۲-۴-۳ فعالیت‌های استفاده از برند (کاربرد برند)

این فعالیت‌ها با گرایش اعضا برای کمک به دیگر اعضا برای بهبود و ارتقای راههای استفاده از برند مرتبط می‌باشد. این فعالیت‌ها شامل اطلاعاتی است که یک عضو از سایر

اعضا دریافت می کند، تا توسط آن بتواند محصولات و کاربرد آنها را برای رفع نیازهای خود مطابقت دهد.

با توجه به مطالب گفته شده، فرض می کنیم که شاخصه جامعه از نوع آگاهی بهاشتراك گذاشته شده، بر فعالیت های خلق ارزش در جوامع برنده مبتنی بر رسانه اجتماعی تاثیرگذار است. لذا فرضیه های ذیل مطرح می شوند:

فرضیه ۱-۲: آگاهی بهاشتراك گذاشته شده، تاثیر مثبتی بر شبکه سازی اجتماعی دارد.

فرضیه ۲-۲: آگاهی بهاشتراك گذاشته شده، تاثیر مثبتی بر تعامل با جامعه‌ی برند دارد.

فرضیه ۳-۲: آگاهی بهاشتراك گذاشته شده، تاثیر مثبتی بر مدیریت تاثیرگذاری دارد.

فرضیه ۴-۲: آگاهی بهاشتراك گذاشته شده، تاثیر مثبتی بر استفاده از برند دارد.

### ۳-۳ تاثیر فعالیت های ارزش آفرین بر اعتقاد و وفاداری به برند

حقوقان ارتباطات جمعی برند بر این باورند که یکی از کاربردهای اصلی جامعه‌ی برند، وفادار کردن مشتریان برند می باشد (مک الکساندر، اسکوتون و کوینینگ، ۲۰۰۲؛ شو، موئیز و آرنولد، ۲۰۰۹). مصرف کنندگان، حول محور برند، اجتماعاتی را تشکیل می دهند. در اجتماعات برند، یک برند به عنوان محور اصلی تعاملات اجتماعی میان مصرف کنندگان هوادار آن مطرح می شود. این مصرف کنندگان، برای بهاشتراك گذاشتن تجربیات و خاطرات خود در مورد برند، از اجتماع بهره می برند. اجتماع برند می تواند تماماً متکی بر تعاملات اجتماعی باشد و در برخی موارد، بازاریاب می تواند کمایش در تسهیل این امر فعال باشد. اجتماعات برند می توانند تأثیر بسیار نیرومندی بر ارزش برند داشته باشند؛ زیرا موضوعاتی که در این گونه اجتماعات مطرح می شود، می توانند به طور قابل توجهی سطح وفاداری مصرف کنندگان را افزایش دهد. هسته‌ی رویکرد اجتماعی، توجه به رابطه سه گانه

و تعاملی میان مصرف کننده، برنده و دیدگاه اجتماعی در مورد برنده است. ارتباط سه گانه به مفهوم آن است که مصرف کنندگان، نه تنها با برنده به تعاملی پردازند، بلکه با یکدیگر نیز در تعامل هستند. بازاریاب در تعامل یادشده، با انبوهایاز مصرف کنندگان و بهرو است که این امر مدیریت برنده را دشوار می‌سازد. در عین حال، وجود رویکرد اجتماعی بیانگر مزایای بسیاری است؛ مانند سطح بسیار بالای وفاداری در مصرف کنندگان و نیز امکان پرورش معنایی عمیق برای برنده، از جانب مصرف کنندگان. بنابراین رویکرد اجتماعی دیدگاهی را به تصویر می‌کشد که با روش علمی قوم‌نگاری ارتباطی نزدیک دارد (حسینی، ۱۳۹۱). علی‌رغم پژوهش‌های کیفی صورت گرفته، این مساله که وفاداری به برنده، چه‌طور به وسیله‌ی جوامع برنده تقویت می‌شود، هنوز نامشخص است. همانند محققانی که به قدرت جوامع آنلاین به عنوان یک ساختار اجتماعی در ایجاد و ارتقای اعتماد و وفاداری به برنده اعتقاد دارند (با<sup>۲۰</sup>، ۲۰۰۱)، در نظر داریم تاثیر جوامع برنده آنلاین از طریق یکی از عناصر این جوامع و فعالیت‌های خلق ارزش و تأثیر آن بر اعتماد به برنده به عنوان متغیر میانجی، بر وفاداری به برنده را بررسی نماییم.

اگر افراد، مطلوبیت و ارزش‌های لذت‌بخشی از برنده دریافت کنند، اعتمادشان به برنده افزایش می‌یابد. در جوامع برنده، افراد ارتباطات خود را از طریق فعالیت‌های ارزش‌آفرین‌توسعه می‌دهند؛ و از تعاملات درازمدت‌شان ارزش‌هایی را دریافت می‌کنند که منجر به اعتماد و علاقه به برنده می‌شود. پژوهش‌های بسیاری در مورد تاثیر مثبت اعتماد به برنده، بر وفاداری به برنده (چه در محیط‌های آنلاین و چه در محیط‌های آفلاین)، صورت گرفته است. یافته‌ها نشان داده‌اند که اعتماد به برنده یکی از مهم‌ترین عوامل سازنده‌ی وفاداری است.

مطابق با بحث‌های صورت گرفته و مطالب بیان شده، فرضیه‌های زیر را بیان می‌کنیم:

فرضیه‌ی ۳: شبکه‌سازی اجتماعی، تاثیر مثبتی در اعتماد به برنده دارد.

فرضیه‌ی ۴: تعهد به جامعه‌ی برنده، تاثیر مثبتی بر اعتماد به برنده دارد.

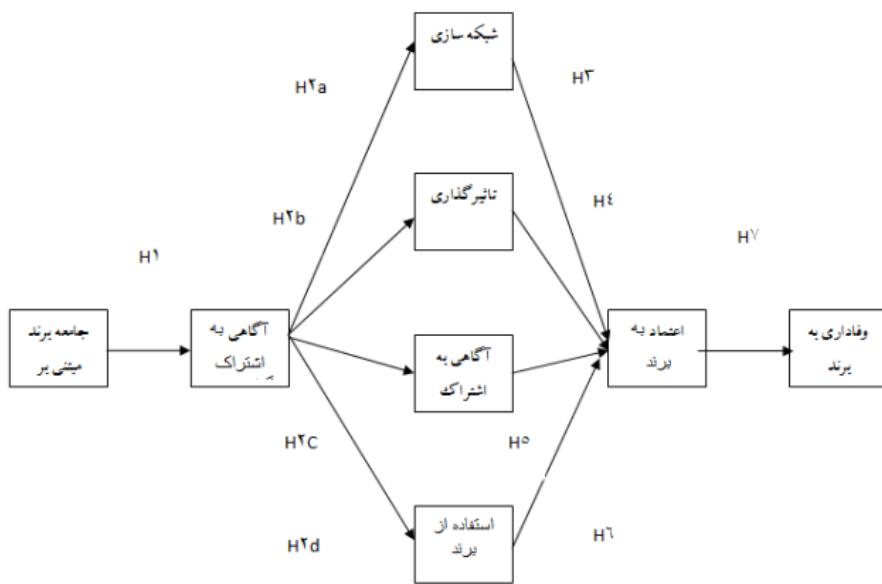
فرضیه‌ی ۵: مدیریت تاثیرگذاری، تاثیر مثبتی بر اعتماد به برنده دارد.

فرضیه‌ی ۶: استفاده از برنده، تاثیر مثبتی بر اعتماد به برنده دارد.

فرضیه‌ی ۷: اعتماد به برنده، تاثیر مثبتی بر وفاداری به برنده دارد.

برندی که تداعی کننده احساس اجتماعی قدرتمندی است، نسبت به برنده که در به وجود آوردن این احساس ضعیف است، ارزش برندهیش تری دارد. البته توجه به این نکته نیز ضروری است که یک اجتماع قوی برنده می‌تواند تهدیدی برای بازاریابی باشد؛ چرا که اعضای اجتماع می‌توانند به صورت گروهی، تلاش‌های بازاریابی را نپذیرند و از طریق کانال‌های ارتباطی خود، این عدم پذیرش را انتشار دهنند (مونیز و اوگوین، ۲۰۰۱). در عین حال، مصرف کنندگان حاضر در اجتماع، می‌توانند منع وفاداری بی‌حد و مرزی برای برنده باشند. این اعضاء، به عنوان مبلغان برنده عمل می‌کنند، کاملاً وفادارند و کمتر احتمال دارد که اقدام به جایگزینی انتخاب خود با برنده دیگری کنند. اعضای جوامع برنده باز خوردهای مهمی را نسبت به برنده برای شرکت فراهم می‌آورند. پیوند عاطفی میان اعضای اجتماعی برنده، مصرف کنندگان را به سهیم شدن در موفقیت برنده مشتاق‌تر می‌سازد. به این ترتیب، وفاداری به برنده یک محصول، می‌تواند به بسط و توسعه‌ی برنده شرکت یانجامد (حسینی، ۱۳۹۱، ۸). اعضای اجتماع، طرفدارانی سرسخت و مقاوم هستند. آن‌ها ترجیح می‌دهند اوقات فراغت خود را صرف برنده کنند و معنای ژرفی برای آن پیروزاند. به دلیل رشد سریع رسانه‌های اجتماعی و انگیزه‌ی صاحبان برندها در مشارکت در این رسانه‌ها، هدف ما بررسی تاثیر جوامع برنده مبتنی بر رسانه اجتماعی بر اعتماد و وفاداری به برنده و فعالیت‌های خلق ارزش این جوامع می‌باشد در همین راستا، ابتدا یک شبکه از روابط بین شاخص‌های جامعه‌ی برنده و فعالیت‌های خلق ارزش و اعتماد و وفاداری به برنده ایجاد کردیم. قصدمان آن است که شبکه و فرضیه‌ها را به صورت کمی با معادلات

ساختاری بیازماییم؟ با توجه به چهار چوب نظری عنوان شده، متغیرهای پژوهش بر اساس مدل مفهومی برگرفته از پژوهش لاروک و همکاران (۲۰۱۲)، به صورت زیر ارایه می‌گردند.



شکل ۱: مدل مفهومی پژوهش

برگرفته از مدل لاروک و همکاران (۲۰۱۲)

#### ۴- روش‌شناسی پژوهش

در این پژوهش، جامعه آماری، دانشجویان شاغل به تحصیل دانشگاه آزاد اسلامی واحد علوم و تحقیقات تهران که عضو حداقل یکی از رسانه‌های اجتماعی بودند، در نظر گرفته شد. بر اساس یافته‌های پژوهش «شبکه‌های اجتماعی مجازی و سبک زندگی جوانان» که توسط افراسیابی (۱۳۹۱)، کارشناس ارشد سیاست‌گذاری فرهنگ و ارتباطات، از طریق پیمایش میان اعضای بزرگ‌ترین جامعه مجازی ایرانیان انجام شده است؛ دانشجویان با

فراوانی ۴۱ درصد، بیشترین میزان استفاده از شبکه‌های اجتماعی مجازی را به خود اختصاص داده بودند. بنابراین در این پژوهش نیز جامعه‌ی نمونه از بین دانشجویان یکی از دانشگاه‌های بزرگ‌تر تهران یعنی دانشگاه آزاد اسلامی واحد علوم و تحقیقات انتخاب گردید. از روش طبقه‌بندی‌متناوب با حجم، برای هر دانشکده؛ و جهت رسیدن به دانشجویان، از روش در دسترس استفاده گردید. به دلیل نامعلوم بودن حجم جامعه و عدم توانایی در تهیه‌ی لیست افراد جامعه، از فرمول کوکران استفاده شد؛ که در نهايیت عدد نمونه‌ی آماری، تقریباً ۳۸۶ براورد گردید که برای کسب نتیجه‌ی مطلوب، تعداد ۴۱۰ پرسشنامه توزیع؛ و در نهایت، تعداد ۴۰۶ پرسشنامه‌ی صحیح و قابل استفاده تهیه گردید. پرسشنامه پژوهش حاضر، برگرفته از پرسشنامه طراحی شده توسط لاروک و همکاران (۲۰۱۲) می‌باشد که تحت سنجش اعتبار محتوا، صوری و سازه قرار گرفته که در ادامه به شرح آن‌ها خواهیم پرداخت. پرسشنامه، شامل دو بخش بود که بخش اول، سوالات مربوط به فرد پاسخ‌دهنده (سن، جنس، میزان تحصیلات و معرفی شبکه‌های اجتماعی که شخص پاسخ گو در آن‌ها عضو بود)؛ و بخش دوم، سوالات (گویه‌ها) پرسشنامه بود (در این بخش با طرح ۳۲ سوال، میزان تاثیرگذاری متغیرهای مستقل بر اعتماد و وفاداری به برنده مورد سنجش قرار گرفت). در بخش دوم پرسشنامه، از مقیاس ۵ تایی لیکرت، که از کاملا مخالف تا کاملا موافق را شامل می‌شود، استفاده شده است. جمع‌آوری داده‌های این پژوهش، در بهار سال ۱۳۹۳ صورت گرفته است. به منظور سنجش پایایی ابزار گردآوری داده‌ها (پرسشنامه)، از پایایی همسانی درونی از آلفای کرونباخ استفاده شده است. بدین منظور، تعداد چهل پرسشنامه بین افراد جامعه‌ی آماری توزیع گردید و پاسخ‌های به دست آمده، با استفاده از نرم‌افزار اس‌اس‌اس مورد آزمون قرار گرفت. ضرایب آلفای متغیرهای پژوهش به شرح جدول زیر می‌باشد.

## جدول ۲. ضرایب آلفای کرونباخ متغیرهای پژوهش

متغیرها	تعداد	ضریب آلفای	تعداد گویه‌ها
---------	-------	------------	---------------

آزمودنی‌ها	کوونیاخ	آزمودنی‌ها	
جامعه برنده	۰/۶۴	۶	۴۰۶
شبکه اجتماعی	۰/۶۷	۸	۴۰۶
تعهد به جامعه برنده	۰/۶۱	۲	۴۰۶
مدیریت تأثیرگذاری	۰/۶۴	۳	۴۰۶
آگاهی به اشتراک گذاشته شده	۰/۶۱	۴	۴۰۶
استفاده از برنده	۰/۷۱	۳	۴۰۶
وفاداری به برنده	۰/۶۰	۳	۴۰۶
اعتماد به برنده	۰/۸۲	۳	۴۰۶

با توجه به نتایج جدول بالا که در آن ضرایب آلفای همه متغیرهای پژوهش بالای ۰/۶ می‌باشند، سازگاری درونی گویه‌ها بایکدیگر تایید می‌شود (مالهوترا، ۲۰۰۸). اعتبار محتوایی این پرسشنامه، توسط ضریب لاوش و بنا به اظهارنظر ۱۵ نفر خبره (اساتید و دانشجویان دکترای مدیریت بازاریابی) مورد تایید قرار گرفته است. در نهایت با توجه به فرمول لاوش (میرزایی، ۳۸۹، ۳۲۲)، عدد استخراج شده برای تمامی سوالات، ۰/۶۰ به بالا بوده است. همچنین به منظور تعیین اعتبار صوری، با توجه به پیش‌آزمون صورت گرفته، از آزمودنی‌ها درخواست گردید که در صورت وجود ابهام در سوالات، این امر را با پژوهشگر در میان بگذارند؛ که البته ابهام خاصی گزارش نشد. بنابراین می‌توان گفت که ابزار گردآوری داده‌ها در این پژوهش دارای اعتبار صوری است.

در مورد ابزار گردآوری اطلاعات (پرسشنامه)، به دلیل آنکه از پرسشنامه‌ای استاندارد استفاده شده است؛ برای بررسی روایی سازه، از تحلیل عاملی تاییدی استفاده شد. پس از انجام تحلیل عاملی تاییدی، مشخص گردید که بار عاملی همه‌ی سوالات معنادار است. همچنین نتایج آزمون کولموگروف- اسمیرنوف که روشی جهت آزمون تبعیت یا عدم تبعیت داده‌ها از توزیع نرمال است، نشان داد که می‌توان از تحلیل عاملی تاییدی و مدل‌سازی

معادلات ساختاری استفاده کرد. سطح معناداری آماره کولموگروف-اسمیرنوف بالاتر از ۰/۰۵ حاصل؛ و عدم رد فرضیه صفر، مبنی بر نرمال بودن تایید شد. از آنجا که در این مدل (طبق جدول ۳) مشاهده می‌شود که همه گویی‌ها از سطح معناداری کمتر از ۰/۰۱ برخوردارند و همچنین بارهای عاملی گویی‌ها از ۰/۳ بالاتر می‌باشد، بنابراینه گویی‌ها از درجه خوبی از مطلوبیت برای هر متغیر برخوردارند.

### جدول ۳. نتایج معناداری و بارها عاملی گویی‌ها

ردیف	گویی‌ها	نسبت بحرانی	خطای اندازه‌گیری	بارهای عاملی
۱	جامعه برنده	----	۰/۰۰۰	.۳۶۸
۲	جامعه برنده	۴,۹۹۶	۰/۰۰۰	.۴۱۳
۳	جامعه برنده	۵,۳۸۸	۰/۰۰۰	.۴۴۹
۴	جامعه برنده	۵,۵۶۳	۰/۰۰۰	.۵۵۸
۵	جامعه برنده	۵,۳۷۸	۰/۰۰۰	.۴۸۰
۶	جامعه برنده	۵,۹۵۸	۰/۰۰۰	.۶۴۳
۷	شبکه اجتماعی ۱	----	۰/۰۰۰	.۵۳۶
۸	شبکه اجتماعی ۲	۶,۰۰۵	۰/۰۰۰	.۳۸۰
۹	شبکه اجتماعی ۳	۶,۲۷۶	۰/۰۰۰	.۴۱۵
۱۰	شبکه اجتماعی ۴	۵,۶۸۸	۰/۰۰۰	.۳۶۰
۱۱	شبکه اجتماعی ۵	۶,۳۷۰	۰/۰۰۰	.۴۰۶
۱۲	شبکه اجتماعی ۶	۷,۲۲۱	۰/۰۰۰	.۴۷۴

.۴۸۰	۰/۰۰۰	۷,۱۵۱	شبکه اجتماعی ۷	۱۳
.۵۳۰	۰/۰۰۰	۷,۵۸۱	شبکه اجتماعی ۸	۱۴
.۶۸۳	۰/۰۰۰	----	تعهد به جامعه ۱	۱۵
.۶۴۷	۰/۰۰۰	۹,۸۰۴	تعهد به جامعه ۲	۱۶
.۴۸۸	۰/۰۰۰	----	آگاهی به اشتراک گذاشته شده ۱	۱۷
.۷۸۱	۰/۰۰۰	۷,۸۱۶	آگاهی به اشتراک گذاشته شده ۲	۱۸
.۳۴۷	۰/۰۰۰	۵,۴۶۱	آگاهی به اشتراک گذاشته شده ۳	۱۹
.۶۳۱	۰/۰۰۰	۶,۹۹۶	آگاهی به اشتراک گذاشته شده ۴	۲۰
.۶۱۹	۰/۰۰۰	----	مدیریت تاثیرگذاری ۱	۲۱
.۵۳۲	۰/۰۰۰	۷,۹۰۱	مدیریت تاثیرگذاری ۲	۲۲
.۵۱۸	۰/۰۰۰	۷,۷۰۴	مدیریت تاثیرگذاری ۳	۲۳
.۴۷۳	۰/۰۰۰	----	استفاده از برند ۱	۲۴
.۵۵۹	۰/۰۰۰	۶,۷۴۱	استفاده از برند ۲	۲۵
.۵۲۸	۰/۰۰۰	۶,۰۷۶	استفاده از برند ۳	۲۶
.۶۴۵	۰/۰۰۰	----	وفاداری به برند ۱	۲۷
.۴۹۱	۰/۰۰۰	۸,۰۶۳	وفاداری به برند ۲	۲۸
.۶۰۸	۰/۰۰۰	۸,۶۹۱	وفاداری به برند ۳	۲۹
.۷۶۱	۰/۰۰۰	----	اعتماد به برند ۱	۳۰

.۸۳۹	.۰/۰۰۰	۱۵,۰۹۷	اعتماد به برند <sup>۲</sup>	۳۱
.۷۵۲	.۰/۰۰۰	۱۴,۱۵۷	اعتماد به برند <sup>۳</sup>	۳۲

جهتداهه پردازی، از مدل معادلات ساختاری و با استفاده از نرم افزار ایموس استفاده شده است. برای ارزیابی مدل تحلیل عاملی تاییدی، از شاخص های<sup>۲</sup> X<sup>۲</sup>، شاخص برازندهگی GFI، شاخص برازندهگی تطبیقی (CFI) و شاخص بسیار مهم ریشه دوم برآورد واریانس خطای تقریب RMSEA استفاده شده است. نتایج آزمون های برازندهگی مدل پژوهش، به طور خلاصه در جدول ۴ نمایش داده شده اند.

#### جدول ۴. شاخص های برازندهگی مدل اندازه گیری پژوهش

شاخص های برازش	حد مطلوب	حد مدل پژوهشی
CMIN/DF	کمتر از ۵	۱/۹۹۹
CFI	بالاتر از .۹۰	.۹۱
RMSEA	کمتر از .۰۰۸	.۰۰۵
GFI	بالاتر از .۹۰	.۰۰۷

نسبت کای اسکوئر به درجه آزادی بالاتر از ۵ می باشد؛ بنابراین مدل از برازش خوبی برخوردار است. شاخص CFI از .۹۰ بالاتر می باشد که قدرت بالای برازندهگی مدل را نشان می دهد. همچنین خطای RMSEA پایین تر از .۰۰۸ می باشد. در ادامه، مطلوبیت گویی های هر متغیر مورد آزمون قرار گرفت. اگر گویی ها بار عاملی کمتر از .۰۳ را اختیار کنند، می توان با حذف آن گویی ها به اصلاح مدل دست زد. همچنین اگر سطح معناداری هر گویی از .۰۰۵ بالاتر باشد نیز می توان این طور تفسیر کرد که گویی نمی تواند سنجه مناسبی برای متغیر باشد و باید از مدل حذف شود. اما از آنجا که در این مدل همه گویی ها از سطح معناداری کمتر از .۰۰۱ برخوردارند و همچنین بارهای عاملی گویی ها از .۰۳

بالاتر می‌باشد، بنابراین همه گویه از نظر مطلوبیت برای هر متغیر از درجه خوبی برخوردارند.

براساس جدول همبستگی میان متغیرهای مکنون (جدول ۵)، همانطور که ملاحظه می‌شود تمام متغیرها بایکدیگر رابطه دارند؛ که این پیش‌زمینه‌ای برای تایید روابط میان متغیرها می‌باشد. از طرفی با توجه به اینکه رابطه میان متغیرها از ۰/۸۵ کمتر است، می‌توان اثبات نمود که هیچ‌یک از دو متغیر، به یک مفهوم نمی‌باشند و در واقع، واگرایی مفهومی میان متغیرها وجود دارد که این منجر به اعتبار واگرایی شود.

**جدول ۵. همبستگی میان متغیرها**

وفاداری به برنده	اعتماد به برنده	شبکه 社会效益ی	تعهد به جامعه برنده	مدیریت تأثیرگذاری	استفاده از برنده	آگاهی باشتراک گذاشته شده	جامعه برنده	
							۱,۰۰۰	جامعه برنده
						۱,۰۰۰	.۸۰۷	آگاهی باشتراک گذاشته شده
					۱,۰۰۰	.۷۸۵	.۶۳۴	استفاده از برنده
				۱,۰۰۰	.۶۴۵	.۸۲۱	.۶۶۳	مدیریت تأثیرگذاری
			۱,۰۰۰	.۶۹۰	.۶۶۰	.۸۴۱	.۶۷۹	تعهد به جامعه برنده
		۱,۰۰۰	.۷۴۸	.۷۳۰	.۶۹۹	.۸۳۹	.۷۱۸	شبکه اجتماعی
۱,۰۰۰	.۴۱۵	.۴۶۷	.۴۸۶	.۴۵۶	.۴۸۴	.۴۸۴	.۳۹۱	اعتماد به برنده
۱,۰۰۰	.۸۳۴	.۳۵۴	.۳۹۸	.۴۱۵	.۳۸۹	.۴۱۳	.۳۳۳	وفاداری به برنده

بررسی روابط میان متغیرهای بیرونی و درونی، بر اساس مدل ساختاری پژوهش در جدول ۶ آورده شده است.

**جدول ۶. بررسی روابط میان متغیرهای بیرونی و درونی**

نتیجه فرضیه	ضریب تاثیر	سطح معناداری	نسبت بحرانی	متغیر درونی	متغیر بیرونی
تایید فرضیه	۰/۸۱	۰/۰۰۰	۵/۲۸۱	آگاهی بهاشتراك گذاشته شده	جامعه برند
تایید فرضیه	۰/۷۵	۰/۰۰۰	۵/۵۰۴	استفاده از برند	آگاهی بهاشتراك گذاشته
تایید فرضیه	۰/۸۲	۰/۰۰۰	۵/۶۷۴	مدیریت تاثیرگذاری	آگاهی بهاشتراك گذاشته شده
تایید فرضیه	۰/۸۴	۰/۰۰۰	۷/۳۰۹	تعامل با جامعه	آگاهیبهاشتراك گذاشته شده
تایید فرضیه	۰/۸۹	۰/۰۰۰	۶/۵۰۹	شبکه‌سازی اجتماعی	آگاهیبهاشتراك گذاشته شده
رد فرضیه	-۰/۰۷	۰/۶۵۲	-۰/۴۵۱	اعتماد به برند	شبکه‌سازی اجتماعی
رد فرضیه	۰/۲۷	۰/۰۶۵	۱/۸۴۶	اعتماد به برند	مدیریت تاثیرگذاری
رد فرضیه	۰/۲۰	۰/۱۵۸	۱/۴۱۲	اعتماد به برند	استفاده از برند
رد فرضیه	۰/۲۰	۰/۱۴۴	۱/۴۶۰	اعتماد به برند	تعهد با جامعه
تایید فرضیه	۰/۸۵	۰/۰۰۰	۱۰/۲۹۶	وفاداری به برند	اعتماد به برند

ضریب تعیین آگاهی بهاشتراك گذاشته شده ۰/۶۵ میباشد و استفاده از برند ۰/۶۱ و مدیریت تاثیرگذاری ۰/۶۷ و تعامل با جامعه ۰/۷۰ و شبکه اجتماعی ۰/۷۹ و اعتماد به برند ۰/۲۸ و وفاداری به برند ۰/۷۲ میباشند. این نتایج نشان می‌دهند که متغیرهای مستقل به خوبی توانسته‌اند بیشترین واریانس متغیرهای وابسته مربوطه را تبیین کنند. یعنی به عنوان مثال، وفاداری به برند که ضریب تعیین ۰/۷۲ را کسب کرده، نشان می‌دهد که به میزان ۷۲٪ به متغیرهای مستقل پژوهش وابستگی دارد و تنها به میزان ۲۸٪ به عوامل دیگری که محقق در نظر نگرفته بستگی دارد.

با توجه به نتایج حاصل از مدل‌سازی معادلات ساختاری، تاثیر جامعه‌ی برند مبنی بر رسانه‌ی اجتماعی بر آگاهی بهاشتراك گذاشته شده، به عنوان یکی از شاخصه‌های جامعه‌ی

برند مبتنی بر رسانه‌ی اجتماعی سطح معناداری کم‌تر از ۰/۰۵ و ضریب تاثیر ۸۱/۰ مورد تایید قرار گرفت. همچنین تاثیر آگاهی به‌اشتراک گذاشته شده، بر فعالیت‌های خلق ارزش شامل شبکه‌سازی اجتماعی (H2-۱)، تعامل با جامعه‌ی برنده (H2-۲)، مدیریت تاثیرگذاری (H2-۳) و استفاده از برنده (H2-۴)، به ترتیب با ضریب تاثیر ۰/۸۹، ۰/۸۴، ۰/۸۲ و ۰/۷۵ و سطح معناداری کم‌تر از ۰/۰۵، مورد تایید قرار گرفتند. تاثیر چهار فعالیت خلق ارزش بر اعتماد به برنده، در فرضیه‌های H5، H6، H7 و H8 مطرح شدند که هیچ‌کدام از آن‌ها، با توجه به نتایج به دست آمده مورد تایید قرار نگرفتند. سطح معناداری همگی، مطابق جدول، بالاتر از ۰/۰۵ به دست آمد؛ و در نهایت، تاثیر مثبت اعتماد به برنده بر وفاداری به برنده (H9)، با سطح معناداری کم‌تر از ۰/۰۵ و ضریب تاثیر ۰/۸۵ تایید گردید.

## ۵- نتیجه‌گیری

این پژوهش، جست‌وجویی درباره پدیده‌ی در حال رشد جوامع برنده آنلاین، در بستر رسانه‌های اجتماعی است. مدل استفاده شده، در پی یافتن تاثیر جوامع برنده مبتنی بر رسانه‌ی اجتماعی بر آگاهی به‌اشتراک گذاشته شده به عنوان یکی از عناصر مهم جوامع برنده؛ و تاثیر آن بر چهار فعالیت خلق ارزش یادشده؛ و در نهایت تاثیر آن‌ها بر وفاداری به برنده از طریق اعتماد به برنده بود. تحلیل داده‌ها نشان داد که جوامع برنده مبتنی بر رسانه‌ی اجتماعی، در جامعه‌مورد نظر سبب ارتقای آگاهی به‌اشتراک گذاشته شده در بین اعضاء می‌گردد (همانند مطالعه لاروک و همکاران در سال ۲۰۱۳). با توجه به تاثیر مثبت جامعه‌ی برنده مبتنی بر رسانه‌ی اجتماعی بر آگاهی به‌اشتراک گذاشته شده، لزوم توجه به مباحث رویکرد اجتماعی به برنده و استفاده از این جوامع برای ایجاد این نوع آگاهی‌ها و احساسات مشترک، مهم به نظر می‌رسد. همانطور که پیش‌تر گفتیم مشتریان فقط به عنوان مصرف‌کنندگان محصولات و ارزش‌های شرکت نیستند؛ بلکه می‌توانند به عنوان همکاران، در تولید ارزش، استراتژی رقابتی و فرآیندهای نوآوری شرکت‌نیز عمل کنند. باز مشابه پژوهش مایکل لاروک و همکاران، تاثیر مثبت آگاهی از نوع به‌اشتراک گذاشته شده بر روی شبکه‌سازی اجتماعی، تعامل با جامعه‌ی برنده، مدیریت تاثیرگذاری و استفاده از برنده

به عنوان فعالیت‌های خلق ارزش جوامع برنده، اثبات گردید. فعالیت‌های شبکه‌سازی اجتماعی، بر ساخت، ارتقا و حفظ گره‌های ارتباطی بین اعضای جامعه‌ی برنده‌تمترکز است. فعالیت‌های تعاملی با جامعه‌ی برنده نیز فعالیت‌هایی هستند که تعهد اعضا به جامعه‌ی برنده را افزایش می‌دهند. فعالیت‌های مدیریت تاثیرگذاری نیز سبب ایجاد تاثیرات مطلوب و خوشایند بر افراد، حتی افراد خارج از جامعه‌ی برنده می‌شوند و آن‌ها را به استفاده از برنده ترغیب می‌کنند. معنا و مفهوم استفاده از برنده نیز به تمایل و گرایش اعضا برای کمک به دیگران مخصوصاً تازه‌واردان اشاره دارد که راه و روش‌های استفاده از برنده را تقویت کرده و ارتقا می‌بخشد، شامل اطلاعاتی می‌شود که یک عضو به عضو دیگر در راستای استفاده بهتر و هر چه بیش‌تر از برنده و قابلیت‌های منطبق با نیازهای استفاده کنندگان می‌دهد. در ادامه مشخص شد که اعتماد به برنده بر وفاداری به برنده تاثیرگذار است؛ اما چهار فرضیه‌ی تاثیر فعالیت‌های خلق ارزش مورد بررسی، بر اعتماد به برنده که متغیر میانجی ما بود مورد تایید قرار نگرفتند. علی‌رغم پژوهش‌های کیفی که حاکی از به وجود آمدن وفاداری به برنده در جوامع برنده است، پژوهش‌های کمی‌اندکی برای اثبات این تاثیر صورت گرفته است. برای نتیجه‌ی به دست آمده، توضیحات مختلفی می‌تواند وجود داشته باشد فعالیت‌ها تاثیر خود را در گذر زمان و مرحله عمل نشان می‌دهند ، به این معنا که: «تاثیر آن‌ها بعد از سپری شدن زمان و عمیق‌تر شدن درگیری و استغال مصرف کننده به آن‌ها و یکپارچه شدن فعالیت‌ها ظاهر می‌شود»(اسکوو همکاران، ۲۰۰۹). بنابراین، ممکن است که تاثیرات فعالیت‌ها در جوامع برنده مبتنی بر رسانه‌ی اجتماعی هنوز به قدر کافی رشد نکرده‌اند تا تاثیر مشخص و معناداری بر وفاداری به برنندۀ جامعه‌ی مورد بررسی داشته باشند. این مساله ممکن است به این دلیل باشد که مفهوم و نفوذ و رواج رسانه‌ی اجتماعی در جامعه‌ی ما هنوز جدید است و تاثیرات آن با گذر زمان و حضور هر چه بیش‌تر افراد در رسانه‌های اجتماعی ظهور پیدا می‌کند (لاروک و حبیبی، ۲۰۱۲). از دیگر دلایل احتمالی مردود شدن فرضیات رد شده، در جامعه‌ی آماری مورد مطالعه، می‌توان به فیلتر بودن شبکه‌های اجتماعی در ایران و مسائل حکومتی نیز اشاره کرد. همچنین فرهنگ ایرانی اسلامی مردم ما، دلایل کافی برای حضور راحت و امن و استفاده از این فضاهای را موجب

نمی شود. در مقایسه با پژوهش مشابه انجام شده در کانادا، که توسط لاروک و همکارانش انجام شد، فاصله‌ی جامعه‌ی آماری مورد مطالعه ما از نظر میزان دسترسی و رواجاستفاده از شبکه‌های مجازی به ویژه برای فعالیت‌های تجاری و استفاده از آن، به شدت محسوس است.

## ۶- پیشنهادات کاربردی و مدیریتی

با توجه به پتانسیل و بستر گستردگی شبکه‌های مجازی در زمینه‌ی دسترسی به مخاطبان و ایجاد امکان تعامل دوسویه میان برنده و مخاطبانش و همچنین با توجه به موفقیت تجارب پیشین در خارج از کشور و بکر بودن این نوع تعاملات در کشورمان، پیشنهاد می‌گردد در وهله‌ی اول، برندها اقدام به تشکیل جوامع برنده ویژه جوامع برنده آنلاین نمایند و تمرکزشان بیشتر بر توسعه و افزایش آگاهی به اشتراک گذاشته شده در این جوامع باشد. البته لازم به ذکر است که مدیریت جوامع برنده مبتنی بر رسانه‌ی اجتماعی، کار آسانی نیست و نیازمند دقیق و توجه ویژه ای ای می‌باشد. در این جوامع، مشتریان به مراتب قدرتمندتر از قبل هستند و می‌توانند مانند یک شمشیر دولبه عملنمایند. آن‌ها به آسانی می‌توانند نظرات مخالف و موافق خویش را انتشار دهند و این مساله، مدیریت انتشار مطالب علیه شرکت سازنده‌ی برنده را با دشواری رو به رو می‌کند (کاپلان و هائلین، ۲۰۱۰). همچنین در چنین محیط‌هایی، مصرف کنندگان ناراضی و ناراحت می‌توانند در صفحات و جوامع مخالف و معرض نیز عضو شوند (وارد و استروم<sup>۲۱</sup>، ۲۰۰۶). بنابراین، وقتی که تجاری تصمیم به حضور و فعالیت در چنین محیط‌های گرفت، باید در مورد عواقب احتمالی آن نیز محتاط باشد. البته پژوهش‌های بیشتری برای مطالعه و تجزیه و تحلیل چنین عواقبی و همچنین معرفی تکنیک‌های موثر در مدیریت جوامع برنده در چنین محیط‌هایی مورد نیاز است. با توجه به نتایج حاصل از پژوهش حاضر و با فرضی درست انجام شدن کلیه‌ی مراحل پژوهش، عدم مناسب بودن متغیر میانجیاعتماد به برنده، برای تاثیرگذاری بر

---

<sup>۲۱</sup> Ward & ostrom

وفاداری به برنده از طریق فعالیت‌های خلق ارزش، لزوم توجه ریشه‌ای به مقوله‌ی اعتماد را نیز مشخص می‌سازد. مشخص است که به دلیل فراگیر نشدن استفاده از شبکه‌های اجتماعی در کشورمان، چه به دلایل حکومتی و چه به دلایل فرهنگی، به نظر می‌رسد موثرترین گام برای آغاز فعالیت جوامع برنده مبتنی بر رسانه‌های اجتماعی، تمرکز و توجه ویژه به مقوله‌ی اعتمادسازی است؛ به ویژه اعتماد به فعالیت جوامع برنده مربوطه و فعالیت صفحه و محتوای منتشرشده. معتقدیم که به خاطر اهمیت و یگانگی و رشد سریع رسانه‌های اجتماعی، بازاریابان و محققان باید توجه خاصی به این پدیده مبدول دارند؛ چرا که مطابق پژوهش‌های محققانی مانندمک الکساندر و همکاران (۲۰۰۲) و مونیز و اوگوین (۲۰۰۱)، جوامع برنده مبتنی بر رسانه‌های اجتماعی، قابلیت ارتقای فعالیت‌های ارزش‌آفرین در جامعه و وفاداری به برنده را دارند. بازاریابان باید از امتیازات و فرصت‌های چنین جوامع برنده استفاده نمایند. رسانه‌های اجتماعی، برای بازاریابی جهانی و تبلیغات، روزبه روز بالاهمیت‌تر می‌شوند. بنابراین فهمیدن مکانیسم شکل‌گیری روابط کاربران با جوامع برنده مبتنی بر رسانه‌ی اجتماعی امری حتمی و حیاتی، هم برای مدیران و هم برای دانش‌پژوهان است. به منظور تقویت اعتماد، موسسات می‌توانند کیفیت اطلاعاتی که در جوامع برنده منتشر می‌کنند را افزایش دهند و نیز فعالیت‌های جوامع‌فلاین خود را سازماندهی کنند. همچنین مدیران متولی جوامع مجازی، باید به تعریف شفاف ارزش‌ها و چشم‌اندازهای خود برای مخاطبان پردازنند. از سوی دیگر، باید عوامل موثر بر اعتماد در فضای سایبری را مورد توجه قرار دهند. همچنین حس تعلق و وابستگی را میان جامعه و مخاطبان توسعه دهند و از سوی دیگر برای هر یک از افراد عضو جامعه ارزش قابل شده تا اعضا حضور خود را در جامعه ارزشمند تلقی نمایند.

## ۷- محدودیت‌های پژوهش

با توجه به محدودیت استفاده از شبکه‌های اجتماعی مجازی خارجی نظری فیسبوک و توییتر و امثال‌هم و فیلتر بودن آن‌ها، مشکلاتی در زمینه‌ی تعامل با جامعه‌ی نمونه و پر کردن داده‌های پرسشنامه به وجود آمد که منجر به طولانی شدن زمان پژوهش گردید. حتی با

ذکر این مطلب که داده‌ها بدون نام و محرمانه هستند، عده‌ی بسیاری از پاسخ دادن به سوالات خودداری کردند. همچنین به دلیل حضور ناچیز و بسیار کم رنگ برندهای ایرانی در زمینه‌ی تشکیل اجتماعات برند و فعالیت در آن‌ها، به نظر می‌رسد موضوع برای کاربران ایرانی، به‌ویژه در رابطه‌ی جوامع مجازی ایرانی کمی ناملموس است؛ که این امر تعمیم‌پذیری نتایج را کمی با دشواری رو به رو می‌سازد.

#### -منابع

خداداد حسینی، ح، رضوانی، م، (۱۳۹۱)، مدیریت جامع برند، تهران: دفتر پژوهش‌های فرهنگی.

میرزاچی، خ (۱۳۸۸). پژوهش، پژوهشگری و پژوهشنامه نویسی. تهران : انتشارات جامعه شناسان .

مالهوتران، ، (۱۳۹۳). تحقیقات بازاریابی ، تهران : کتاب مهربان  
حسینی ، م، ۱۳۷۶، جامعه اطلاعاتی و توسعه ، نشریه فنی مرکز اطلاعات و مدارک علمی ایران، دوره دوازدهم ، شماره ۳

Ba, S. (۲۰۰۱). Establishing online trust through a community .  
Decision Support System,*Europen journal of marketing*, ۳۱(۵) ,  
۳۲۳-۳۳۶.

Browne, M., & Cudeck, R. (۱۹۹۳). Alternative ways of assessing model fit. In K .A. Bollen, & J. S. Long (Eds.) , Testing structuralequation models, ۲۷(۳) , ۱۳۶-۱۶۲.

Dewey, J. (1927). The public and its problems. New York: Holt.

Lasch, C. (1991). The true and only heaven: Progress and its critics. New York: Norton .

Franke, N., & Shah, S. K. (2002). How communities support innovative activities: An exploration of assistance and sharing among end-users. *Research Policy*, 32 (1), 157-178.

Gusfield, J. (1978). Community: A critical response. New York: Harper and Row.

Hanna, R., Rohm, A., & Crittenden, V. L. (2011). We're all connected: The power of social media ecosystem. *Business Horizons*, 54(2), 265-277

Kaplan, A. M., & Haenlein, M. (2010). Users of the world, The challenges and opportunities of social media. *Business Horizons*, 53(1), 59-68.

Kozinets, R., de Valck, K., Wojinicki, A. C., & Wilner, S. (2010). Networked narratives :Understanding word-of-mouth marketing in online communities. *Journal of Marketing*, 76, 71-89.

Lasch, C. (1991). The true and only heaven: Progress and its critics. New York: Norton.

Michael R.Solomon. (2018). *Consumer Behavior:Buying, having and being* (1<sup>st</sup> ed.). Pearson Education

McAlexander, J. H., & Schouten, J. W. (1998). Brand-fests: Servicescapes for the cultivation of brand equity. In J. F. Sherry (Ed.), Servicescapes: The concept of place in contemporary markets (pp. 377-398). Sherry (Ed.), Servicescapes: The c  
Association

McAlexander, J. H., Schouten, W. John, & Koenig, F. H. (2002). Building brandcommunity. *Journal of Marketing*, 66 (2), 38-54.

Muniz, A., & O'Guinn, T. (1996). Brand community and the sociology of brands. In the special session, communities of consumption: A central metaphor for diverse research, Vol. 23, pp. 265-266.

Muniz, A., & Schau, H. J. (1997). Religiosity in the abandoned Apple Newton brand community. *Journal of Consumer Research*, 24, 737-747.

Muniz, M. A., & O'Guinn, C. T. (2001). Brand community. *Journal of Consumer Research*, 28 (March), 412-432.

Laroche, Habibi, Marie-Odile Richard (2012) Is or not to be in social media: How brand loyalty is affected by social media?, *International Journal of Information Management*, 33(1), 78-82.

Rheingold, H. (1991). A slice of life in my virtual community. In L. M. Harasim, *Journal of Advertising Research*, 25(2), 57-80.

Schau, J. H., Muniz, M. A., & Arnould, J. E. (1999). How brand community practices create value. *Journal of Marketing*, 63(5), 30-50.

Weber, M. (1978) Economy and society. Berkeley, CA: University of California Press.

Ward, J. C., & Ostrom, A. L. (2007). Complaining to the masses: The role of protest framing in customer-created complaint web sites. *Journal of Consumer Research*, 33(2), 220-er-c

Zhou, Z., Zhang, Q., Chenting, Su& Zhou, Nan. (2011a). How do brand communities generate brand relationships? Intermediate mechanisms. *Journal of BusinessResearch*, 54(4), 50-57.