

# برندها و برنده‌گذاری

احمد کاظمی<sup>۱</sup>

پژوهشگر مرکز تحقیقات و توسعه سازمان اتکا

چکیده TMBA

امروزه برنده‌گذاری تبدیل به یکی از مهم ترین جنبه‌های استراتژی کسب و کار شده است و هنوز هم به عنوان یکی از مفاهیمی است که درست درک نشده است. برنده‌گذاری گهگاهی صرفاً به عنوان کارکرد تبلیغاتی درنظر گرفته می‌شود بسیاری از مدیران و نویسنده‌گان در زمینه کسب و کار این دیدگاه را دارند که برنده‌گذاری مدیریت تصویر کالا می‌باشد که به عنوان یک نقش مکملی عمل می‌کند تا برای این می‌تواند از کسب و کار اصلی مدیریت کالا جدا شود. نکته ای که اشاره شد یک دیدگاه جایگزینی را ارائه می‌دهد و استدلال می‌کند که:

- برنده‌گذاری یک دیدگاه استراتژیک می‌باشد نه مجموعه انتخاب شده ای از فعالیت‌ها
- برنده‌گذاری در ایجاد ارزش برای مشتری نقش کلیدی دارد و فقط تصویر مجسم شده در ذهن مشتری نهی باشد.
- برنده‌گذاری یک ابزار کلیدی در ایجاد و حفظ مزیت رقابتی محسوب می‌شود
- برندها به عنوان فرهنگ‌هایی در نظر گرفته می‌شوند که در جامعه به عنوان داستان قراردادی و متعارف در گردش هستند.
- استراتژی‌های موثر برنده باید ۴ جزء مجزای ارزش برنده را دارا باشند.
- استراتژی‌های برنده باید در غالب آمیخته بازاریابی مهندسی بشود

با توجه به موارد بالا یک مجموعه ای از مفاهیم و چهارچوب‌ها برای هدایت طرح استراتژی‌های برنده توسعه داده می‌شون.

واژگان کلیدی: برنده – برنده‌گذاری – ارزش برنده – استراتژی برنده

<sup>۱</sup>- فارغ التحصیل کارشناسی ارشد مدیریت بازرگانی، akazemi1365@gmail.com

استراتژی های بازاریابی با یک طرح ارزش شروع می شوند: میزان و انواع مختلف ارزشی که شرکت می خواهد مشتریان از کالاهای ارائه شده در بازار دریافت کنند. طرح ارزش به ارزش درک شده توسط شرکت اشاره دارد، ارزشی که شرکت بدنبال آنست که در کالای خود نهادینه کند. در بازاریابی، طرح ارزش گهگاهی به بیان موضوع گیری<sup>۳</sup> اشاره دارد. خرد جمعی در کسب و کار اغلب فرض می کند که ارزش کالای اندازگیری شده بوسیله شرکت با ارزش کالای تجربه ه شده توسط مشتری، یکسان می باشد یعنی اگر شرکت کالای بهتری را ارائه دهد مشتریان نیز تجربه ی بهتری از آن کالا خواهند داشت. بازاریابی این فرض را کثیر گذاشته است و تاکید دارد که ارزش درک شده بوسیله مشتری، بصورت ادراکی است و حقیقت عینی نمی باشد. ارزش بوسیله ادراک درونی مشتریان شکل می گیرد و اغلب با چیزی که شرکت ارزش به عنوان کیفیت عینی کالا تعریف می کند فاصله دارد برند یک کالایی است که در زندگی اجتماعی روزانه بوسیله افراد تجربه و ارزش گذاری می شود. فعل برند گذاری کردن اشاره به همه فعالیت هایی (مخصوصاً فعالیت های شرکت) دارد که ادراکات مشتری را شکل می دهد. بنابراین برندگذاری یک دیدگاه مدیریتی می باشد که به شکل دهنی ارزش درک شده ی کالا که در جامعه یافت می شود اشاره دارد.

## فرهنگ های برند

به برند به عنوان فرهنگ کالا فکر کنید. ما می توانیم از رشته های انسان شناسی، تاریخ و جامعه شناسی برای فهمیدن کالاها به عنوان ساخته های فرهنگی (cultural artifact) کمک بگیریم. محصولات به دلیل اینکه در جامعه در حال گردش هستند معانی را بدست می آورند (علاوه بر معنای اصلی، معانی دیگری نیز استنباط می شود<sup>۴</sup>). با گذشت زمان این معانی متداول می شوند که بطور گسترده به عنوان حقایقی درباره کالا، پذیرفته می شوند که در این حالت کالا یک فرهنگ مختص بخود را بدست آورده است.

<sup>۳</sup> برای ساده کردن تعریف ذکر شده، در اینجا از واژه کالا (product) استفاده می کنیم که بطور کلی به همه نوع گزینه های ارائه شده در بازار (محصولات، خدمات، رخدادها، دانش و غیره) اشاره دارد. در برگیرنده ی جنبه های دیگر کالا می شود (جنس خدمتی که کمال بازاریابی ارائه می دهد).

آیینه موضع گیری (positioning statement) سنتی سه نقطه ضعف اساسی دارد که در اینجا بدنبال تصحیح آن هستیم. ابتدا اینکه بیان موضع گیری قادر تمرکز استراتژیک می باشد. دوم اینکه بیان موضع گیری نمی تواند تشخیص بددهد که اینکه برند کدام دارای تاریخ (فرهنگ برند) می باشد همانطور که در ادامه آورده شده است. هدف سندگذاری برای برند موجود باید به گونه ای باشد که برند مورد نظر را از نقطه <sup>۴</sup> نظر خود حرکت دهد و استراتژی مورد نظر باستی این مورد را تشخیص دهد. در نهایت، بیان موضع گیری <sup>۴</sup> جزء مشخص ارزش برند و روابط بین این اجزاء را تفکیک نکرده است. درنتیجه بیان موضع گیری می تواند به استراتژی های مبهم برند منجر شود و نتواند عملیات بازاریابی را هدایت کند.

<sup>4</sup> connotations

کالای جدیدی را در نظر بگیرید که به تازگی بوسیله یک شرکت جدید معرفی شده است . در حالی که این کالای جدید نام و نشان تجاری دارد و ممکن است طرح های منحصر بفرد دیگری نیز داشته باشد ( که به همه این ویژگی ها بطور کلی به عنوان برنده نگاه می کنیم) ولی با این وجود هنوز برنده شکل نگرفته است . نام ها و نشان ها و طرح ها تشکیل دهنده برنده می باشند اما بدلیل اینکه هنوز کالای مورد نظر قصه ای ندارد همه این علایم و نشان ها خالی هستند بدین معنی که فاقد معنای خاصی می باشند . حالا به برندهای معروف فکر کنید که دارای نشانگرهایی هستند. یک نام (مک دونالد، آی بی ام)، یک نشان (علامت نایک<sup>(۷)</sup> )، ویژگی طراحی شده مشخص روی کالا (صدای موتور هارلی-دیویدسون) یا هر مورد طراحی شده ای دیگری که با کالا در ارتباط باشد . در این بین چیزی که متفاوت می باشد این است که که این نشانگها با تجربیات مشتری، تبلیغات، فیلم و رویدادهای ورزشی استفاده کننده از برنده به عنوان یک ابزار، مجله ها و مقالات ارزیابی کننده ای برنده خاص ، گفتگوی بین دوستان و همکاران درباره برنده خاصی، پر می شوند. با گذشت زمان، ایده ها درباره کالای مورد نظر جمع می شوند و به نشانگرهای برنده (نام ، نشان تجاری، طرح ) معنا و مفهوم می بخشنده . در این صورت فرهنگ برنده شکل گرفته است.

#### چهار عامل شکل دهنده (Authors)

همانطور که عوامل تشکیل دهنده برنده، قصه هایی را درباره برنده می سازند هم زمان فرهنگ برنده نیز ساخته می شود. برندها از چهار نوع اصلی عامل تشکیل دهنده، ساخته شده اند: شرکت ها، فرهنگ محبوب، تاثیرگذاران، و مشتریان.

شرکت ها شرکت از طریق فعالیت های مرتبط با کالا که در تماس با مشتری می باشد برنده را شکل می دهد. همه عناصر آمیخته بازاریابی (کالا، ارتباط، کanal ها، و سیاست های قیمت گذاری ) می توانند بالقوه داستان هایی را در باره کالای مورد نظر بگویند. در ادامه این مقاله به نقش تشکیل دهنده شرکت به تفصیل خواهیم پرداخت.

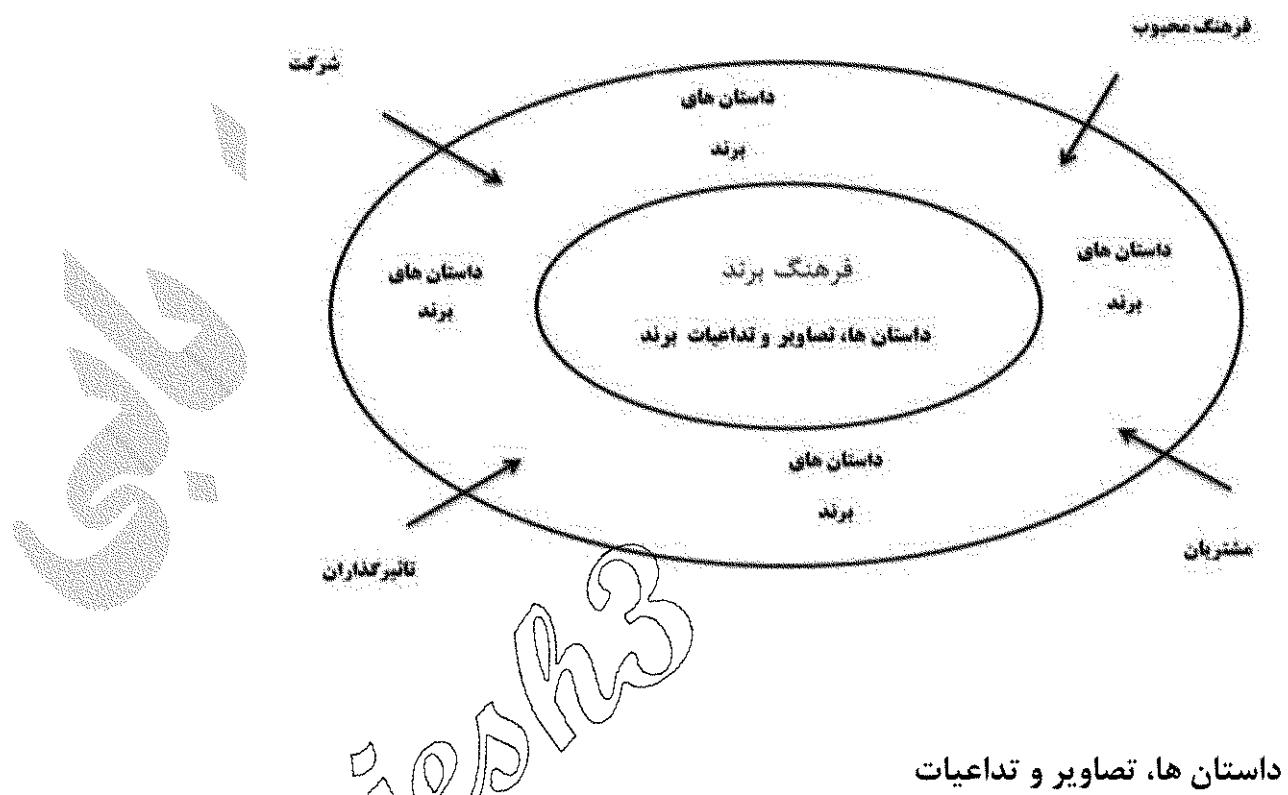
**فرهنگ محبوب:** کالاها بخش بر جسته ای از دنیایی که ما در آن زندگی می کنیم می باشند. بنابراین، آنها بطور مکرر در فیلم ها، تلویزیون، کتاب ها، مجله ها، اینترنت و همه رسانه های جمعی به عنوان ابزارهایی مورد استفاده قرار می گیرند. این نوع رسانه ها می توانند تاثیر قوی بر روی برنده بگذارند. فرهنگ محبوب می تواند مستقیماً بر روی برندها نظر بدهد (مانند دیوید لترمن ( مجری محبوب آمریکایی) که در برنامه کمدی که شب هنگام پخش می شود درباره تبلیغی نظر می دهد یا وقتی که نقص یک کالایی در رسانه ها مورده توجه قرار می گیرد همانند میلیون ها لاستیک فایراستون که به علت وجود نقص ایمنی، فراخوانده شدند . همچنین برنده ای می توانند به عنوان ابزارهای موثر در ابزارهای سرگرم کننده استفاده شوند مثل، اسمارتپیس های Reese's Pieces در فیلم ای تی (E.T) و پیسی در فیلم کمدی واينس

ورلد (Wayne's World). نزدیک به یک دهه، شرکت‌ها به دنبال این بودند که چگونه برندهای خود را در رسانه‌ها از طریق روابط عمومی و اسپانسر گیری نشان دهند.

مشتریان: از زمانی که کالای مورد نظر را مصرف می‌کنند فرهنگ برنده را رقم می‌زنند چرا که آنها با کالا در تماس هستند و داستان‌هایی را از تجربه مصرف کالا می‌سازند که اغلب با دوستان خود در میان می‌گذارند

تأثیر گذاران در سیاری از طبقات کالایی، نظر و عقیده افرادی که مشتری نیستند تاثیر گذار می‌باشد. مثلاً نظراتی که کارشناسان در مجله تجارت ارائه می‌کنند، نظراتی که بوسیله خبره گان و متخصصان در طی گرد همایی‌های کاری مطرح می‌شود، و یا نظراتی که بوسیله فروشنده‌گان بیان می‌شود.

البته، مطالبی که بوسیله این چهار عامل شکل دهنده برنده بیان می‌شود به روش پیچیده‌ای بر روی هم‌دیگر تاثیر می‌گذارند. مشتریان تبلیغات را می‌بینند و حرف‌های تاثیر گذاران را گوش می‌دهند در حین حال که کالا را استفاده می‌کنند. رسانه‌ها چگونگی استفاده‌ی مشتریان از کالا را مورد بررسی قرار می‌دهند و این تجربیات را هنگامی که می‌خواهند کالایی را به بازار عرضه کنند در نظر می‌گیرند. میزان و پیچیدگی این تعاملات بدین معنی می‌باشد که تفکیک تاثیر هر یک از این عامل‌ها کار بسیار دشواری می‌لبند.



مواد فرهنگی (هر چیزی از ساختمان‌ها و عناصر معماری تا کتاب، طلا و جواهر، مسواک، و یا حباب می‌تواند در نظر گرفته شود) که بوسیله این چهار عامل شکل دهنده می‌چرخد در غالب ۳ فرم می‌باشند: داستان‌ها، تصاویر و تداعیات. داستان‌ها و تصاویر، منابع قدرتمندی برای فرهنگ برنده می‌باشند. تصاویر و داستان‌های برنده دارای شخصیت‌ها و طرح‌هایی می‌باشند و بشدت از استعاره (metaphor) برای ارتباط برقرار کردن استفاده می‌کنند و نصوصات ما را رقم می‌زنند. تداعیات برنده به عنوان بقایایی از تصاویر و داستان‌ها می‌باشند. ما ممکن است مشخصه‌های کالایی را فراموش کنیم ولی هنوز بعضی از ویژگی‌های را به برنده مورد نظر نسبت دهیم («این مختص افراد پیر است» "زود خراب می‌شود").

زمانی که این داستان‌ها، تصاویر و تداعیات در زندگی اجتماعی هر روزه باهم برخورد می‌کنند، در نهایت قرارداد‌ها شکل پیدا می‌کنند. یک داستان مشترک به عنوان توافق ظاهر می‌شود (داستان‌های مشترک با تفاوت بسیار کم، که هر کدام یک از این داستان‌ها، بخش مشترکی را در ارتباط با برنده شکل می‌دهد). در این حالت، برنده به عنوان ساخته‌ی فرهنگی شکل گرفته است. اغلب بازاریابان به برنده‌گذاری در سطح فردی که ناشی از ادراکات جدایگانه هریک از مصرف کنندگان می‌باشد فکر می‌کنند. اما چیزی که باعث قدرتمند شدن برنده‌گذاری می‌شود ماهیت تجمعی این ادراکات می‌باشد، این حقیقت که داستان‌ها، تصاویر، تداعیات در جامعه رایج و متدائل شده و بطور مداوم تقویت می‌شوند چراکه این‌ها به عنوان حقایقی در تعاملات روزانه در نظر گرفته می‌شود.<sup>۵</sup>

### یک چهارچوب ادراکی، تجربیات بدست آمده از کالا را پیکره بندی می‌کند

در بازاریابی رایج است که برنده را به عنوان یک تصویر درنظر می‌گیرند که این بالاتر از ارزش واقعی ارائه شده بوسیله کالا می‌باشد. این شهود<sup>۶</sup> مانع از این می‌شود که ما بدانیم برندها چگونه ارزش ایجاد می‌کنند. فرهنگ برنده به عنوان چهارچوب ادراکی عمل می‌کند که از آن طریق مشتریان کالا را درک، ارزش گذاری و تجربه می‌کنند. مشتریان بطور عینی کالاها را تجربه نمی‌کنند. فرهنگ برنده به عنوان چهارچوبی عمل می‌کند که نحوه‌ی ادراک کالا توسط مشتریان از طریق حواس خود (بینایی، شنوایی، لمس، بویایی و احساس درونی) را شکل می‌دهد. فرهنگ برنده می‌تواند بر روی

<sup>۵</sup> تجربیات فردی از برندها بسیار بیچیده هست. افراد روزانه فرهنگ‌های برنده را با داستان‌ها، تصاویر و تداعیات شخصی خود در می‌آمیزند. بسیاری از این داستان‌های سرگردان که افراد پس از مصرف کالاها خلق می‌کنند می‌تواند به فرهنگ حاضر برنده اضافه شده و آن را تغییر دهد. از آنجایی که بازاریابان به مجموع مشتریان علاقمند هستند این معانی دمدمی و مزاجی کارآیی مدریتی کمی دارند مگر اینکه این معانی در کنار هم جمع شده و قراردادها را انتقال دهد.

<sup>6</sup>-intuition: توانایی درک و داستن چیزی با استفاده از یک حس درونی نه بر اساس در نظر گرفتن حقیقت‌های موجود

جذابیت حسی (sensory appeal) (برای مثال، چگونگی احساس طمع کالاها)، احساس افراد هنگام مصرف کالاها، و رضایت به یاد مانده حاصل از تجربه کالا تاثیر زیادی داشته باشد.

## برندها و مزیت رقابتی

برند گذاری یک شیوه قدرتمند در ایجاد مزیت رقابتی می‌باشد. مفهوم فرهنگ برنده به ما کمک می‌کند بفهمیم که چرا برند گذاری یک مزیت رقابتی می‌باشد. فرهنگ‌های برنده چسبناک هستند بدین معنی که زمانی که افراد آنها را به عنوان خرد رایج و مرسم پذیرفتند دیگر تمایلی به ترک کردن این قراردادهای شکل گرفته ندارند. اگر افراد تجربیاتی داشته باشند یا با داستان‌هایی درباره برنده مواجه شوند که عمیقاً با قراردادهای رایج شکل گرفته درباره برنده مخالف نباشد این افراد معمولاً خوشحال می‌شوند که ادراکات موجود (taken for granted) خود درباره برنده را حفظ کنند. علاوه بر خاصیت چسبندگی ادراکات موجود، دو دلیل نیز برای وجود این گونه دوام و پایایی وجود دارد.

تحقیقات روانشناسی ثابت می‌کند که فرهنگ‌های برنده با دوام هستند چرا که افراد از نظر شناختی خسیس (cognitive misers) هستند (خست شناختی). بدلیل اینکه ما با اطلاعات زیادی احاطه شده ایم (بیشتر از آنکه ما بتوانیم آن را هضم کنیم) بر روی اکتشافات ذهنی (heuristics) مختلفی تکیه می‌کنیم تا دنیای خود را ساده کنیم. ما به دنبال راه‌هایی هستیم که میزان تفکر و جستجویی که باید برای گرفتن تصمیم خوب انجام دهیم را کاهش دهیم. فرهنگ برنده به عنوان یک اکتشاف ذهنی کار می‌کند. زمانی که ما تشخیص دهیم داستان قراردادی فرهنگ یک برنده برای ما بدرستی کار می‌کند (برای مثال زمانی که داستان قراردادی یک نوع شوینده این است که این شوینده در همه دمایا به خوبی عمل می‌کند و از نظر ما اینگونه هم هست) ما رغبتی نداریم که به دنبال اطلاعات جدیدی بگردیم که ممکن است با فرض مطرح شده (موثر بودن شوینده) در تضاد باشد. بنابراین وقتی برنده با خواسته‌های مطرح شده تناقضی نداشته باشد ما به استفاده از آن ادامه می‌دهیم

تحقیقات جامعه شناسی دلیل دیگر با دوام بودن فرهنگ‌های برنده را نشان می‌دهد. فرهنگ‌های برنده بوسیله بسیاری از افراد به اشتراک گذاشته می‌شود و از طریق زمینه‌های مختلفی (گفتگو، تجربیات حاصل از مصرف کالا، تبلیغات و غیره) بیان می‌شود. فرهنگ‌های برنده عنوان داستان‌ها، تصاویر و تداعیات برنده در نظر گرفته می‌شود که از طریق این شبکه‌ها جریان می‌یابد. از اینرو، برای یک فرد خیلی سخت است که بتواند از باور رایج و عمومی فرهنگ برنده تبعیت نکند و معانی جایگزینی را برای برنده تعیین کند. بدلیل اینکه فرهنگ‌های برنده بط ور دسته جمعی شکل می‌گیرند تجزیه یک برنده نیز یک تصمیم جمعی می‌باشد. به دلیل اثرات شبکه‌ای ذکر شده، معانی برنده سفت و پایدار می‌باشد تا اینکه توده بسیاری از مشتریان و اثرگذاران با هم متحدد شوند و باورهای عمومی و قراردادها را عوض کنند.

فرهنگ های قدرتمند برند نه تنها در ارتباط با مصرف کنندگان بلکه در مذاکرات با شرکای کanalها نیز مزیت رقابتی محسوب می شود. فرهنگ قدرتمند برند، نیروی قابل توجهی را برای شکل دادن سیاست های کanal و مذاکره با خرده فروشان برای شرکت فراهم می کند.

#### چهار جزء ارزش برند

فرهنگ برند می تواند بطور وسیعی، ارزش مشتری را ارتقاء دهد . اگر بررسی بر روی فکر افراد صورت گیرد مشخص خواهد شد که ارزش یک برند تفاوت بین چیزی که یک مشتری برای کالای دارای برند خواهد پرداخت ( یک کالایی که دارای فرهنگ برند باشد ) و همان کالا بدون فرهنگ تصور می شود. این تفاوت می تواند به چهار بعد تقسیم شود که همگی این موارد ارزش اضافه شده بوسیله برند را تشکیل می دهند . هر کدام از این ابعاد پایه قوی در تحقیقات رشته های آکادمیک دارند که بر روی بازاریابی تاثیر دارند

#### ارزش شهرت: فرهنگ های برند کیفیت ادراکی از کالا را شکل می دهند

از دیدگاه اقتصادی، برندها به عنوان ظرف شهرت عمل می کنند . کالاهای ویژگی های لمس پذیری دارند که ارائه دهنده ای هدف های کاربردی و سودمند می باشد : پروازها سروقت هستند، پارچه ها، براحتی تمیز می کنند، ابزارها هرگز خراب نمی شوند. مشتریان وقتی کالایی را می خرند رسیک می کنند مخصوصاً کالاهایی که در آینده مورد استفاده قرار خواهد گرفت و کالاهایی که از نظر کیفیت قبل از خرید امکان ارزیابی و بررسی وجود ندارد. گهگاهی رسیک بسیار بزرگ است: برای مثال برای مصرف کنندگان، خرید اتومبیل یا سیاست سازمان حفظ بهداشت ( Health Maintenance Organization)؛ برای بی توبی (B2B) خرید برنامه نرم افزاری mission-critical، را در نظر بگیرید . مشتریان ارزش اضافی کالاهای را دریافت می کنند تا با این کار رسیک شکست عملکرد کالا در آینده را کاهش دهند. بنابراین وقتی رسیک ذاتی در یک کالایی وجود دارد، مشتریان معمولاً تمایل دارند که پول بیشتری برای کاهش رسیک بپردازند . برند به عنوان مکانیزم سیگنال دهنده عمل می کند تا اعتماد مشتریان نسبت به این موضوع که کالای مورد نظر کیفیت عالی و کارآیی مورد نیاز مشتری را بآورده خواهد کرد افزایش دهد . سابقه تجربه های بدست آمده از کالا توسط مشتری

(موقیت ها و شکست ها) بصورت داستان هایی پخش می شود و همه این داستان ها با هم، قسمتی از فرهنگ برنده را شکل می دهند.

### ارزش رابطه ای: فرهنگ های برنده ادراکات از رابطه را شکل می دهند.

برندها همچنین به عنوان برقرار کننده ای ارتباط می باشند. بدین صورت که شرکت تولید کننده ای کالا می تواند توسط برنده به عنوان یک شریک مورد اعتماد و بلند مدت که بطور انعطاف پذیری به نیازهای مشتری در آینده پاسخ می دهد شناخته شود. برای بسیاری از کالاهای مخصوصاً در B2B (معاملات تجاری، همانند تعامل بین تولیدکننده و عمدۀ فروش یا بین عمدۀ فروش و خرده فروش) و در خدمات، نیازها و خواسته های مشتری در زمان خرید نمی تواند بطور کامل پیش بینی شود (بنابراین در قرارداد گنجانده می شود). برای این قبیل کالاهای تحقیقات در بخش جامعه شن اسی اقتصادی نشان داده است که یک جنبه مهم ارزش کالا، ادراکی است که نشان می دهد شرکت بطور مطلوب به پیش آمدۀای احتمالی غیر قراردادی در آینده واکنش نشان خواهد داد. برنده به عنوان نشان تجاری کالا، که در برگیرنده ای داستان هایی می باشد و نشان دهنده ای است که شرکت می تواند گزینه هایی را برای پیش آمدۀای احتمالی پیش رو ارائه دهد. برنده به عنوان نشانگر کالا می باشد که در برگیرنده ای داستان هایی هست که به افراد اطلاع می دهد می توان به شرکت در انجام قول های خود نسبت به پیش آمدۀای احتمالی در آینده اعتماد کرد. در صورتی که داستان ها، تصاویر و تداعیات، حول و حوش کالا صورت گیرد و بصورت قراردادی و پذیرفته شده در آید در این صورت ارزش رابطه ای انباشته می شود. برای مثال، اگر این داستانی که "مشاوران آی بی ام ترجیح می دهند جشن عروسی خودشان را از دست بدند ولی در پاسخ دهی سریع به نارسایی های آی تی موفق باشند" تبدیل به بخش پذیرفته شده ای فرهنگ برنده آی بی ام شود، ارزش اجتماعی افزایش می یابد. مشتریان براساس تجربه قبلی بدون هیچ شواهد خاصی فرض می کنند، که آی بی ام چند مایل اضافه را خواهد پیمود تا مطمئن شود که راه حل های آی تی خود همیشه بصورت مطلوب کار می کند.

### ارزش تجربی: فرهنگ های برنده، تجربیات مصرف کننده را شکل می دهند.

از دیدگاه روانشناسی، برنده به عنوان چهارچوب ادراکی عمل می کند که تاکیدی بر مزایای ویژه ارائه شده بوسیله کالا می باشد. این چهارچوب سازی، مصرف کنندگان را در انتخاب کالاهای راهنمایی می کند و همچنین تجربیات مصرف کنندگان از کالاهای را شکل می دهد. ارزش اکتشافی<sup>۷</sup> برنده هزینه های تحقیقات را بطور قابل توجهی کاهش می دهد و نیاز به

<sup>۷</sup>- قوانین تصمیم گیری ساده که بوسیله مشتریان معمولی هنگام انتخاب وسیله ای که می خواهند بخرند استفاده می شود. برای مثال، خرید هرجیزی که ارزانترین قیمت را دارد.

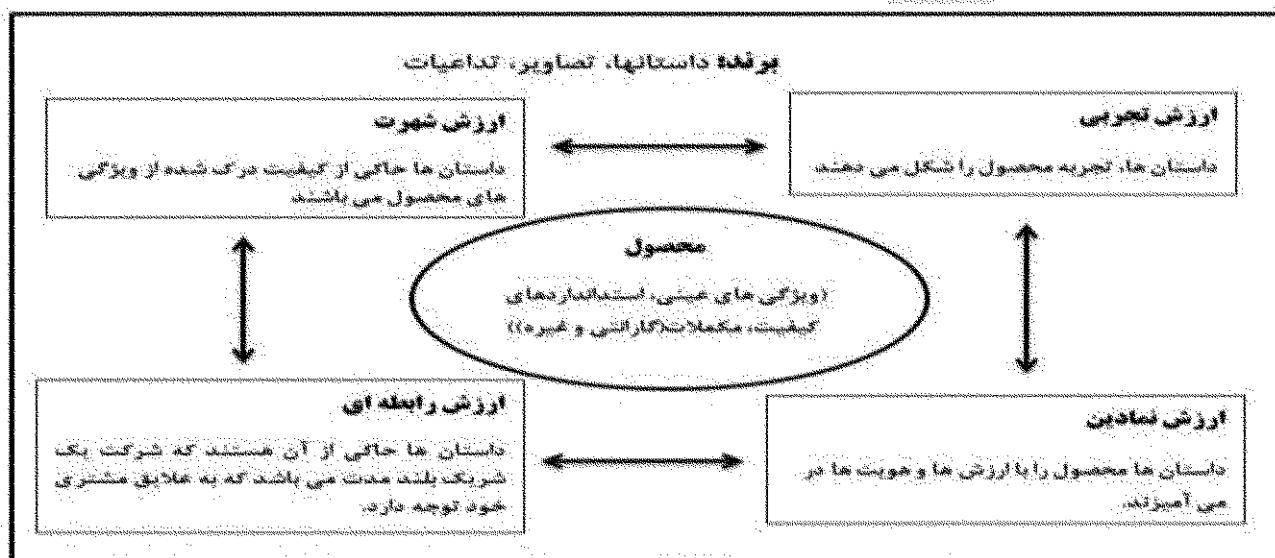
پردازش پیوسته اطلاعات برای انتخاب های موثر را کم می کند. از اینرو شرکت ها اغلب بدنبال آن هستند که محصولات خود را به گونه ای برنده گذاری کنند که در ارائه یک مزیت خاص که مورد مطلوب مشتریان هست اثر بخش باشد. برای مثال خط تولید برندهای شوینده ی پروکتر و گمنل را در نظر بگیرید که هر کدام از این برندها به گونه ای در ذهن مشتریان چهارچوب سازی می شود که گویا هر برنده برای برطرف کردن مشکل پاک کنندگی خاصی طراحی شده است (قدرت پاک کنندگی در همه دمایها، قدرت پاک کنندگی انواع لکه های عمیق).

چهارچوب سازی تجربی بر روی مصرف کنندگانی تکیه می کند که در خساست شناختی هستند. یعنی علاقه ای به بررسی شواهد تکنیکی حمایت کننده برای چگونگی چهارچوب سازی برندها ندارند. در نتیجه، تلاش های برنده گذاری که مزیت ها را چهارچوب سازی می کند گاهی می تواند پا را در منطقه مابین اضافه کردن ارزش برای مشتری و دستکاری استفاده مشتریان از تفکر اکتشافی بگذارد. برای مثال، سیگار وینستون با حذف مقدار کمی از مواد شیمیایی استفاده شده در فرایند تولید تنباکو بطور موثری دوباره چهارچوب سازی شد و سپس از طریق تبلی غات عنوان کرد که سیگار وینستون ۱۰۰ درصد طبیعی می باشد در حالی که حذف مواد شیمیایی مورد استفاده در فرایند تولید تنباکو، نسبت به مواد سرطان زای سیگار کاری را انجام نداده بود. چهارچوب سازی برنده عنوان ۱۰۰ درصد طبیعی باعث شد که محصول خطرناک (سیگار وینستون)، در نظر افراد حطر کمتری تجسم شود و فروش افزایش یابد. همچنین در نظر بگیرید که چگونه کمپین اینتل به نام اینتل اینسايد توانت ادراکی را در افراد بوجود آورد در این مورد که سی پی یوها بالهمیت ترین جزء کامپیوترها هستند و تفاوت هایی بین تراشه ها (chips) از نظر عملکرد و قبل اعتماد بودن وجود دارد.

### ارزش هادی: فرهنگ های برنده ارزش ها و هویت ها را بیان می کند.

برندها، همچنین به عنوان نمادهایی عمل می کنند که بیان کننده ارزش ها و هویت ها هستند. از نظر تاریخی، انسان ها تحت تاثیر فرهنگ مادی (لباس ها، خانه ها، صنایع دستی، بنای تاریخی، نشانه های مذهبی) بودند که این موارد به عنوان نشانگرهای محکمی از ارزش ها و هویت ها بودند. در اقتصاد بازار معاصر، محصولات مصرف کننده نیز نقش نشانگرها را دارند (از اینرو واژه "فرهنگ مصرف کننده" بیان می شود). مخصوصاً، برندها تبدیل به نشانگر های قدرتمندی شده اند که بیان کننده جایگاه ها، سبک زندگی، سیاست ها و تنوعی از هویت های اجتماعی آرمانی (aspirational) می باشد. برای مثال نایک را در نظر بگیرید که چطور به عنوان یک نشانگر قدرتمند برای نمونه کامل آمریکایی در کسب موفقیت و پشتکار در سال ۱۹۹۰ انتخاب شد، یا اینکه چطور اپل به عنوان نمادی برای ارزش های آزادیخواهانه، خلاقانه انتخاب شد. وقتی ارزش نمادی در فرهنگ برنده جا می افتد(نهادینه می شود) یک اثر هاله ای قوی

را بر روی ابعاد دیگر ارزش برنده اعمال می کند . برای مثال، وقتی کمپین تبلیغاتی بادوایزر لیزرد (Budweiser' Lizard) ارزش نمادی قدرتمندی را برای برنده خود بوجود آورد، مصرف کنندگان نوشیدنی باد گزارش دادند که این نوشیدنی طعم بهتری دارد . مشتریان سه نوع ارزش نمادین از برندها دریافت می کنند : مشتریان هنگام مصرف برنده خاص، خصوصیات و ارزش های مطلوب را بصورت حس درونی (viscerally) تجربه می کنند؛ آنها از نماد برنده استفاده می کنند تا تمایز اجتماعی ایجاد کنند، که نشان دهنده‌ی جایگاه اجتماعی می باشد؛ آنها از نماد برنده استفاده می کنند تا انسجام (solidarity) و همدردی را با دیگران شکل دهند. در موقع بسیار نادری، برندها به عنوان مرکز اجتماعات عمل می کنند که نشان دهنده‌ی انسجام می باشد که اخیراً بطور قابل توجهی در چرخه‌های بازاریابی اغراق شده است. تقلید از هارلی-دیویدسون<sup>۸</sup> فکر خوبی برای گسترش اکثریت برندها نیست.



بیشتر فرهنگ‌های برنده از چند یا حتی همه‌ی چهار جزء تشکیل می شوند (برای مثال کامپیوتر اپل را در نظر بگیرید). هر چند اغلب یک جزء به عنوان عنصر کلیدی برای موفقیت در مقابل رقبا بشمار می آید . اهمیت نسبی هر یک از اجزاء بوسیله جامعه، طبقه کالا، بخش بنده بازار و برنده تغییر خواهد کرد. در حالی که تجزیه ارزش برنده در داخل این چهار بخش مجزا برای اهداف استراتژیک مهم می باشد، مشتریان به ندرت برنده مورد نظر خود را به این شیوه تجربه می کنند. این چهار جزء برنده، استنباطه‌های وابسته به هم و دارای هم پوشانی هستند که مشتریان از فرهنگ برنده استخراج می کنند و این اجزاء به روش هم افزایی با هم کار می کنند که در نتیجه بازده کل اجزاء با هم بیش تراز بازده تک تک اجزاء می باشد.

<sup>۸</sup> موتورسیکلت مشهور و گرانبهای آمریکایی که طویل و سنگین با موتورهای قدرتمند می باشد که صدای بلند و متفاوتی را ایجاد می کند. سوار شدن بموتور هارلی-دیویدسون در جاده باز ، بخشی از روایی آمریکایی برای بسیاری از افراد می باشد .

## طراحی استراتژی برنده

استراتژی برنده، یک بخش کلیدی از استراتژی کلی بازاریابی می باشد . استراتژی های برنده با بهبود فرهنگ برنده، اهداف کسب و کار را پیش می برد. بدليل اینكه برندها، زمینه‌ی کسب و کار و اهداف شرکت زیاد دچار تغییر و تحول می شوند قانون جهانشمولی برای طراحی استراتژی های برنده وجود ندارد . یک فوایند ۴ مرحله‌ای سیستماتیک می تواند برای ساماندهی استراتژی ها استفاده شود تا بطور مناسب به پیش آمدهای پیش رو پاسخ دهد.

### گام ۱: هدف هایی را مشخص کنید که برنده‌گذاری می تواند بیان کند:

زمانی که هدف کسب و کار از طریق افزایش ارزش ادراکی از کالا بدست آید در این صورت استراتژی های برنده مناسب هستند. هدف های کلیدی کسب و کار را برای کالای مورد نظر مشخص کنید و بپرسید : آیا این هدفی است که مناسب برنده‌گذاری می باشد؟ برنده‌گذاری راه حلی برای همه هدف ها نیست. در حالی که اغلب برنده‌گذاری، به عنوان یک بخش محوری برای استراتژی بازاریابی موثر محسوب می شود، یک تعدادی از مسائل و موضوعاتی در کسب و کار وجود دارند که برنده‌گذاری در مورد آنها موثر نیست . اگر یک کالایی در یک موقعیت ضعیف در زنجیره ارزش به دام بیفتند، برنده‌گذاری نمی تواند کار زیادی در جهت حل این گونه مشکل انجام دهد . از آنجایی که برنده‌گذاری نیازمند تغییر قراردادهای به اشتراک گذاشته شده بین افراد می باشد به عنوان یک یروزه بلند مدت محسوب می شود از اینرو برنده‌گذاری ابزار خوبی برای بدست آوردن اهداف فروش کوتاه مدت نیست. ولی مهم است که در نظر بگیریم آیا استراتژی های غیر برنده‌گذاری (برای مثال کاهش هزینه های خدمات، اتخاذ تعیین قیمتی همراه ترفیعات) عواقب ناخواسته ای بر روی برنده‌گذاری دارد یا خیر.

### گام ۲: فرهنگ برنده موجود را ترسیم کنید

فرهنگ برنده را در همه چهار جزء ارزش برنده ارزیابی کنید (برای تاثیر گذاران که یکی از چهار جزء ارزش برنده می باشد در صورتی که مرتبط باشد بررسی انجام گیرد). این ارزیابی نیازمند طراحی و جمع آوری تحقیقات بازاریابی می باشد که با چهار جزء مختلف فرهنگ برنده آشنا و همسو باشد. همچنین استراتژی بیند موجود شرکت را در نظر داشته باشید و توجه کنید که در چه نقطه ای شرکت از فرهنگ برنده فاصله می گیرد.

استراتژی موجود برند	تاثیرگذاران مشتریان/مشتریان احمایی	فرهنگ برند
		داستان برند
		استنتاج شهرت
		استنتاج رابطه
		استنتاج تجربه
		استنتاج نمادگرایی

### ۳: رقبا و محیط را آنالیز کنید تا فرصت های برندهای مشخص کنید

شاخص رقابتی<sup>۱</sup> (**competitive benchmarking**): یکی از محرک های مهم استراتژی برند، ارائه ارزش برند بالاتر در مقابل رقبای اصلی می باشد . برتریت رقابتی در ارائه ارزش برند، نیازمند ارزیابی برند خود در مقابل برندهای رقبا می باشد. فرهنگ های برندهای رقبا را ترسیم کنید همانطور که فرهنگ برندهای خود را ترسیم می کنید (گام ۲). با توجه به قدرت برنده و شرکت خود، فرصت ها را شناسایی کنید تا فرهنگ برند خود را در مقابل فرهنگ برند رقبای اصلی بهبود بخشید و همچنین با شناسایی فرصت ها، می توانید هرگونه تحلیل رفتگی را ساماندهی کنید که این تحلیل رفتگی ها به رقبا اجازه می دهد که نسبت به شما پیش روی داشته باشند.

جابجایی های محیطی: مراقب بودن صرف رقبا برای برندهای خطراتی را بوجود خواهد آورد. پیشرفت های قابل توجه حاصله در ارزش برند ناشی از شناسایی فرصت های محیطی (صرف کنندگان، تکنولوژی، زیرساخت ها و غیر) که هنوز رقبا نسبت به آن اقدامی انجام نداده اند و همچنین طراحی استراتژی برند برای سود بردن از فرصت های پیش آمده می باشد. برای مثال، تکنولوژی های مورد استفاده برای تولید کالای جدید می تواند فرصت های را پیش آورد تا باعث افزایش شهرت برند مورد نظر شود، ظهور اطلاعات و تکنولوژی های پردازشی ( مثل، اینترنت، مدیریت رابطه مشتری ) منجر به بهبود در ارزش رابطه ای می شود، تغییر ترجیحات مشتری می تواند فرصت هایی را برای چهارچوب سازی تجربی مختلف ایجاد کند، و جابجایی ها در جامعه و فرهنگ فرصت هایی را ایجاد می کنند تا نمادگرایی جدیدی را ارائه دهند. تغییرات در چرخه زندگی طبقه مورد نظر مهم می باشد و بایستی در نظر گرفته شود

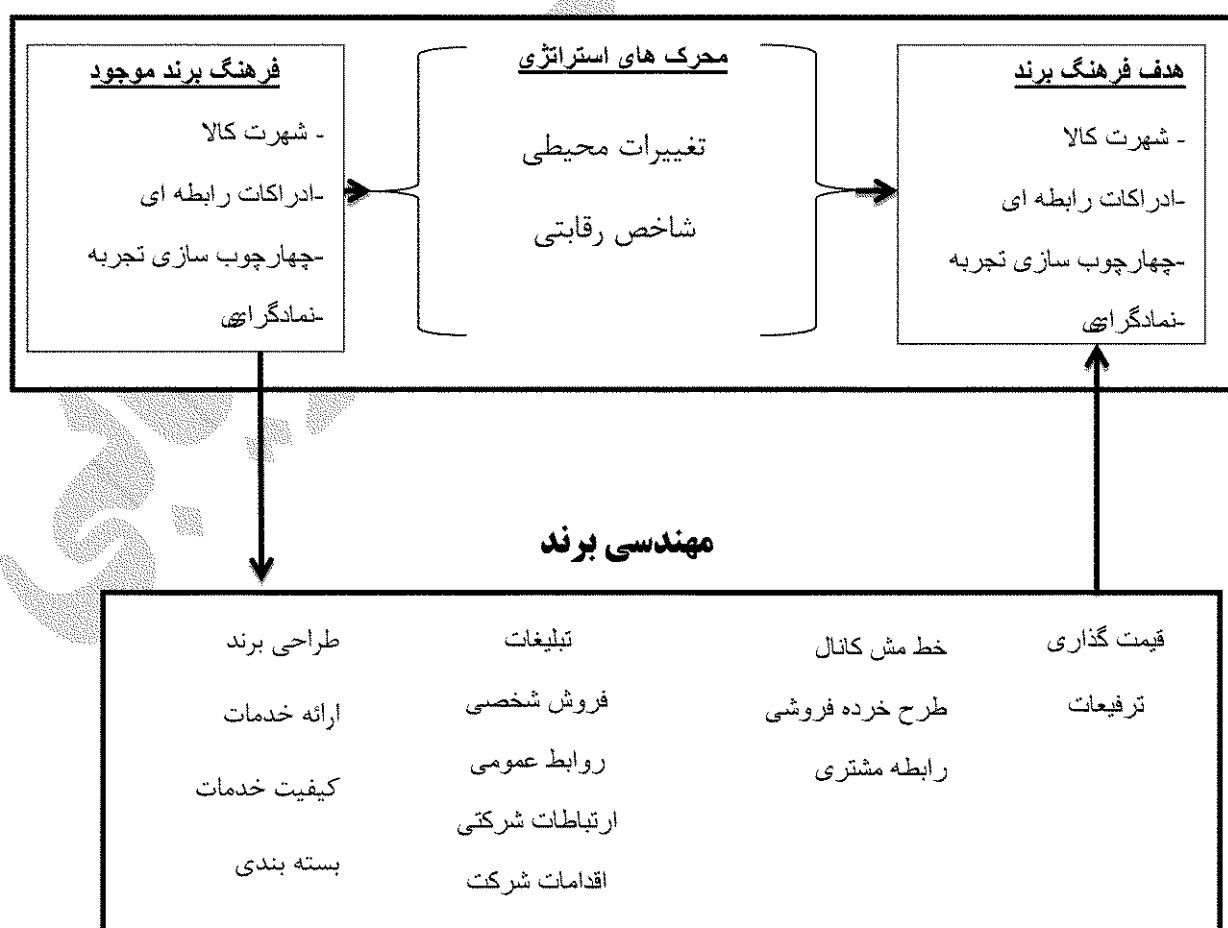
<sup>۱</sup> چیزی که به عنوان یک استاندار اندازه گیری و استفاده می شود تا بقیه چیزها با آن مقایسه شود، معیار

اهمیت نسبی هر یک از چهار جزء ارزش برند با گذشت زمان جایجا می شود . برای یک طبقه کالایی جدید، که مصرف کنندگان تجربه کمی از آن طبقه دارند و تکنولوژی ها هنوز تست نشده اند ارزش رابطه ای و ارزش کیفیت از نگرانی های عده خواهد بود . وقتی که طبقه کالایی بالغ می شود و رقبا در ارائه ارزش های اساسی کالا خبره می شوند، چهارچوب سازی تجربه و نمادگرایی بطور قابل توجهی اهمیت پیدا می کند.

#### گام ۴: طراحی استراتژی

یک استراتژی برند مسیر حرکت از فرهنگ برند موجود تا رسیدن به فرهنگ برند مطلوب را توصیف می کند و منطق انتخاب این مسیر را نیز بیان می کند. یک سند استراتژی بایستی فرهنگ برند موجود را ترسیم کند، فرصت های مهم را برای ارتقاء فرهنگ برند موجود با در نظر گرفتن تغییرات محیطی و شاخص رقابتی مطرح کند و در نهایت فرهنگ برند مطلوب را به جزئیات شرح دهد.

#### استراتژی برند



## اجرا: مهندسی برنده

یک استراتژی برنده نیازمند یک طرح عملیاتی می باشد که مشخص می کند کدامیک از عناصر آمیخته بازاریابی استفاده خواهد شد، چگونه این عناصر استفاده خواهند شد، و چگونه این عناصر برای بدست آوردن تلاش برنده‌گذاری سازگار باهم ادغام خواهد شد. هر فعالیت شرکت که مشتریان احتمالی را در بر می گیرد یک ابزار بالقوه برنده‌گذاری می باشد. برنده‌گذاری محدود به ارتباطات نیست. بلکه همه عناصر آمیخته بازاریابی در برنده‌گذاری مشارکت می کنند ( و اگر این عناصر بدرسی مدیریت نشوند باعث تخرب ارزش برنده می شوند). البته هر عنصر آمیخته بازاریابی باید در اهداف دیگری به غیر از برنده‌گذاری نیز نقش ایفا کند (برای نمونه، بدست آوردن یک چهارم اهداف فروش ). بنابراین، مدیران باید همیشه تعادلی را بین اهداف برنده‌گذاری و اهداف دیگر بازاریابی برقرار کنند.

## خط مش کالا/تحویل خدمات

برندها فقط تصویر صرف نیستند بلکه همچون بلورهای چندوجهی هستند که در درون کالا جای گرفته اند. اغلب حساس ترین و چالش برانگیزترین وظیفه برنده‌گذاری این است که چگونه کالا را طراحی کند که ارزش برنده را تا حد ممکن بالا ببرد. فکر کردن به طراحی کالا به عنوان یک موضوع برنده‌گذاری تقریباً یک رویکرد جدیدی است که اخیراً در صنایع طراح گرا (design-intensive) (برای مثال صنایع اتومبیل، کامپیوتر، الکترونیک وغیره) ظاهر شده است. زمانی که پرسیم: چطور می توانیم از طرح کالا برای افزایش ارزش برنده استفاده کنیم؟ در این صورت خط مشی کالا به عنوان سوال برنده‌گذاری مطرح می شود. بجای طراحی کالا برای برطرف کردن بعضی از موانع تکنیکی داخلی، مهندسی برنده برای کالا نیازمند یک منطق معکوس می باشد: چه طرح هایی ادراکات مشتریان از ارزش را به بهترین نحو تحت تاثیر قرار خواهد داد؟

## بسته بندی

بسته بندی نیز داستان ها، تصاویر و تداعیاتی در باره کالا به مشتری انتقال می دهد و معنایی را در ذهن مشتری ایجاد می کند، در نظر داشته باشید که چگونه فروشگاه های بزرگ کالاهای را بسته بندی می کنند، چگونه بسته بندی عطرها و محصولات زیبایی دیگر داستان های برنده را تحت تاثیر قرار می دهد، یا اینکه چگونه لوازم جانبی که اغلب هنگام خرید یک خودروی جدید به مشتری هدیه داده می شود داستان های برنده را تحت تاثیر قرار می دهد . تبلیغات مدت زیادی است که به عنوان یک ابزار قدرتمند برای ساختن فرهنگ های برنده استفاده می شود چرا که تبلیغات به عنوان رسانه

قصه گو می باشد. تبلیغات نه تنها برای انتقال اطلاعات استفاده می شود بلکه چگونگی فکر کردن مخاطبان درباره کالا را شکل می دهد که این کار از طریق قرار دادن کالا در داستان های مهیج و استفاده از استعاره های تخیلی برای تحریک مخاطبان برای اینکه به گفته ای متفاوت در باره کالای مورد نظر فکر کنند صورت می گیرد.

## روابط عمومی / ارتباطات شرکتی

نمایش کالا یا استفاده از شیوه های محبوب و پرطرفدار (فیلم، ورزش، کتاب، و ...) و بحث درباره کالا توسط افراد تاثیر گذار (فروشنده‌گان، متخصصان، خبرگان، و ....) می تواند تاثیر قوی بر روی فرهنگ برنده داشته باشد. بنابراین تلاش های صورت گرفته در بخش روابط عمومی که بدبان مديريت اين انژي های غير مستقيم در زمينه برنده‌گذاري می باشند مهم هستند.

## قيمت گذاري / ترفيعات

در حالی که ما به تصمیمات قیمت گذاری به عنوان مقوله اقتصادی نگاه می کنیم که با استخراج ارزش در ارتباط می باشد، قیمت گذاری همچنین می تواند تاثیر قدرتمندی بر برنده گذاری داشته باشد. برای مثال، سیاست های قیمت گذاری می تواند هم دید مبادلاتی (حداکثر کردن سود حاصل از خرید یک مشتری) یا یک دید رابطه ای (رفتار با مشتریان به عنوان شرکای بلند مدت) داشته باشد. بطور مشابه، سیاست های قیمتی که مشتریان به عنوان بالا بردن غیر منصفانه قیمت ها (gouging) درک می کنند که به نوعی مکانیزم تبعیض قیمتی محسوب می شود که حداکثر سود را از مصرف کننده می برد، می تواند باعث تلقی شدن شرکت به عنوان شرکت خود محور و بی ملاحظه گر شود که در نهایت باعث از بین رفتن ارزش رابطه ای گردد.

## فروش شخصی

ما معمولاً به فروشنده‌گان به عنوان مجرای ارتباطی نگاه می کنیم تا اینکه بخواهیم آنها را حلق ارزش برنده در نظر بگیریم. این افراد مشتریان را مقاعده می کنند و با مهارت فروشنده‌گی خود دورنمای (Prospects) طرح ارزش را به افاد به بهترین شکل ارائه می دهند (افراد را نسبت به ارزش موجود در کالا مقاعده می کنند). اما، فروشنده‌گان ماهر اغلب به عنوان قصه گوهای حرفه ای هستند که می توانند تاثیر زیادی بر فرهنگ برنده داشته باشند.

## کanal ها / خرده فروشی

برای کالاهای که بوسیله شرکای کanal بازار (خرده فروشان، توزیع کنندگان و ...) از طریق کanal بازار فرخته می شود بخش های درگیر مستقیم کanal بازار با مشتری می تواند تاثیر قدرتمندی بر فرهنگ برنده داشته باشد . برای مثال، در بخش مد، برنده خرده فروشی، طرح خرده فروشی، فعالیت های ترفیع کالا در فروشگاه (store merchandising) و تعاملات فروشنده همه این موارد با هم می توانند تاثیر معنی داری بر فرهنگ برنده داشته باشد . فروشگاه های استارباکس (Starbucks outlets) یا فروشگاه های برتر نایک را می توان به عنوان نمونه های برتری که دارای قدرت داستان سرایی می باشند نام برد.

### سایر اقدامات شرکت

حتی بعضی از اقدامات شرکت که به نظر می رسد در گذشته خیلی دور از عرصه بازاریابی حذف شده است می تواند اثرات زیادی بر برنده گذاری داشته باشد: بحث هایی که بعضی از مدیران کل شرکت ها با مجله وال استریت داشته اند می توانند در روزنامه ها منعکس شود که تاثیر زیادی بر برنده گذاری شرکت مربوطه خواهد داشت. سیاست های شرکت که به نظر می رسد بطور خصوصی و محترمانه باشد (backstage) و در برنده گذاری تاثیری نداشته باشد می تواند وارد رسانه ها شود. برای مثال در نظر بگیرید که چطور نزاع بین کارگران در جنرال موتورز فرهنگ برنده این شرکت را تحت تاثیر قرار داد و یا پاسخی که نایک به انتقادات درباره سیاست های به کارگرفتن کارگرهای آسیایی داد تاثیر منفی بر روی فرهنگ برنده نایک داشت که نایک را مجبور کرد سیاست های تولید خود را درباره طراحی کند

هنگام طراحی استراتژی های برنده، ممکن است در دام استفاده از شیوه های رایجی که در گذشته کارآیی زیادی داشته اند بیفتیم. تقلید کردن در بازاریابی بطور گسترده رایج است . اما دنبال کردن الگوهای سنتی مخصوصا بدون در نظر گرفتن تغییرات در محیط و رقبا، می تواند منجر به طرح های ضعیف و ناپنهنگام (anachronistic) شود. قدرتمندترین طرح ها، آنها بی هستند که از شیوه های خلاقانه جدید در برنده استفاده می کنند.

قوی ترین اهرم های برنده گذاری در آمیخته بازاریابی با مرور زمان تغییر می کنند . برای مثال، تغییرات سریع در رابطه با اینکه چگونه برنده گذاری در صنعت دارو سازی آمریکا اثر دارد را در نظر بگیرید . تا به حال، پزشکان تاثیر زیادی بر روی شهرت دارو ها داشته اند. شرکت ها تلاش های خود را بر روی داستان هایی که پزشکان برای بیماران می گفتند تمرکز می کردند تا از طریق این داستان ها مشتریان خود را تحت تاثیر قرار دهند. اما حالا، توصیه های پزشکی بطور رایگان در سایت های اینترنتی مثل وب ام دی (Web MD) قرار دارد که باعث شده مصرف کنندگان بطور چشمگیری فرایندهای تصمیم گیری خودشان را تغییر دهند . بنابراین، بسیاری از شرکت ها بخشی از تلاش های برنده گذاری خودشان را تغییر داده اند تا بطور مستقیم بر روی مصرف کنندگان تمرکز کنند، که اغلب به شکل آگهی های تلویزیونی می باشد . شرکت

هایی که می توانند اثرات این گونه تغییرات بر روی استراتژی برنده را پیش بینی کنند مزیت قابل توجهی نسبت به شرکت هایی که دنباله رو شیوه های تکراری (rote formula) هستند دارند.

## ارزیابی برنده

چگونه مدیران می توانند تشخیص دهنند که استراتژی های برنده شان کار می کند؟ مدیران از ۴ مقیاس اصلی استفاده می کنند تا سلامتی برنده خود را بسنجند و اثربخشی بازاریابی را ارزیابی کنند.

رفتارها وقتی ارزش برنده افزایش می یابد (با ثابت درنظر گرفتن بقیه عوامل) انتظار می رود که خرید مشتریان از برنده بطور منظم افزایش یابد و احتمال کمی وجود دارد که مشتریان برنده مورد نظر را با برندهای دیگر عوض کنند. بنابراین، یکی از روش های ارزیابی قدرت یک برنده اندازه گیری وفاداری رفتاری می باشد . مقیاس های رفتارهای وفاداری به تنها می تواند گمراه کننده باشد چراکه بسیاری از عوامل ، رفتار خرید مشتریان را تحت تاثیر قرار می دهد . بنابراین بازاریابان بطور مشترک شاخص های دیگری را نیز مورد بررسی قرار می دهند

نگرش ها برندهای بالارزش نگرش های خاص مصرف کننده را در برمی گیرد : این برندها در بین مصرف کنندگان برای مزیت خاصی که ارائه می دهند شناخته شده اند، این برندها در بین استفاده کنندگان پرنفوذ جای بازگرده اند. مقیاس های نگرشی از طریق تحقیقات بازاریابی سنتی و همچنین مکانیزم های بارخور غیررسمی دیگر (وب سایت، مراکز مشتری، خرده فروشان) جمع آوری می شوند تا از نظر قدرت نگرشی مقابله هایی صورت گیرد

روابط زمانی که ارزش برنده بالا باشد، مشتریان تمایل دارند که در زندگی روزانه خود بطور جدی بر روی این برنده تکیه کنند بنابراین، روابط عمیقی با برنده ایجاد می شود . همانند یک رابطه شخصی، افراد راغب هستند که به برنده مورد نظر وابسته شوند، و عواطف و احساسات قوی در باره برنده نشان دهند . از اینرو، مقیاس های قدرت رابطه می توانند شاخص های صحیحی از ارزش برنده ارائه دهد.<sup>۱۰</sup>

دارایی مقیاس نهایی ارزش برنده ، قیمت بی تفاوت برنده است (قیمتی که در آن مصرف کنندگان بین برنده مورد نظر و برندهای رقبا بی تفاوت هستند). اگر منحنی تقاضای به سمت بیرون تغییر یابد، در صورت ثابت بودن سایر عوامل، برنده مورد نظر توسط مشتریان بالارزش ارزیابی می شود . برنده گذاری موفق به شرکت ها اجاز می دهد که قیمت های بالا تری برای محصولات خود در نظر بگیرند، یا در قیمت موجود محصولات بیشتری را به فروش برسانند و یا اینکه از هر دو شیوه استفاده کنند. جریان سودی که در آینده بوسیله تغییر منحنی تقاضا بدست می آید که به برنده گذاری نسبت داده می

شود به عنوان دارایی برند (brand equity) گویی شود. برای بسیاری از شرکت‌ها، برنده‌گذاری یک تاثیر شگرفی بر سود شرکت دارد. بنابراین، برندها به عنوان بخشی از مهم‌ترین دارایی‌های شرکت‌ها محسوب می‌شوند. برای مثال، ۸۰ درصد از سرمایه‌های بازار نایک و کامپیوتر اپل به دارایی برند نسبت داده می‌شود. مقیاس‌های دارایی برند در ابتدای کار خود هستند. هرچقدر تحقیقات بیشتری صورت گیرد، مقیاس‌های صحیح تری بدست خواهد آمد.

## برندگذاری و اصول اخلاقی

برندگذاری یکی از قدرتمندترین ابزارهایی است که جزء تجهیزات بازاریابی محسوب می‌شود. بنابراین استفاده از این ابزار، مسئولیت‌های اخلاقی را در بردارد. اخیراً برنده‌گذاری در کتابی بنام بدون لوگو (No logo) (نویسنده نوآمی کلین) مورد انتقاد قرار گرفته است (Picador, 2001). کلین استدلال می‌کند که شرکت‌ها از برنده‌گذاری به شیوه استعمار طلبانه‌ای استفاده می‌کنند، و از تمايلات اساسی مصرف کنندگان غذیه می‌کنند در حالی که نسبت به رفاه اجتماعی بی‌تفاوت هستند. این گونه انتقادات قصه طولانی در دنیا دارد. در پشت پرده این انتقادات، مسئله قدرت نهفته است. برنده‌گذاری همانند فصاحت بیان است (یعنی شیوه‌ای که کالا را به عموم ارائه می‌کند و یک ابزاری که افراد را متقدعاً می‌کند که به شیوه متفاوت فکر کنند). برنده‌گذاری می‌تواند ارزش قابل توجهی را بوجود آورد اما همچنین می‌تواند به شیوه انتفاعی (یعنی گرفتن سود حداکثر از مشتری از طریق برنده‌گذاری) مورد استفاده قرار گیرد. برای اینکه برنده‌گذاری یک فعالیت ثمربخش باشد ۴ شرط نیاز است که در نظر گرفته شود:

- شرکت‌ها و مصرف کنندگان از اطلاعات یکسانی درباره کالا برخوردار هستند
- شرکت‌ها و مصرف کنندگان مهارت برابری در فهم اینکه برنده‌گذاری چطور کار می‌کند دارند
- مصرف کنندگان بطور جدی بر روی تصمیم گیری اکتشافی تکیه نمی‌کنند
- عوامل بوجود آورنده برنده‌گذاری مشخص هستند.

وقتی شرایط ذکر شده نباشد، فرصت برای سوء استفاده کردن بوجود می‌آید برای مثال:

- برنده‌گذاری کالاها با اطلاعات نامتقارن
- برنده‌گذاری ضمنی (به شیوه‌ای که استفاده‌های دیگری نیز از آن صورت می‌گیرد بدون اینکه افراد متوجه شوند)

در این چنین شرایطی ، مدیران باید با هوشیاری کامل نسبت به اصول اخلاقی سیاست های برنده‌گذاری نظارت داشته باشند و مطمئن شوند که فعالیت های صورت گرفته در این راستا برای ایجاد ارزش می باشد تا اینکه بخواهد از ضعف مشتری حداکثر سود را ببرد.

منبع:

<http://culturalstrategygroup.com/knowledge-2/>

ضمیمه:

گروه استراتژی فرهنگی (cultural strategy group) پیشرو در زمینه مشاوره برای برنده‌گذاری فرهنگی درجهان می باشد. داگلاس هولت، استاد سابق مدرسه بازرگانی هاروارد و رئیس بازاریابی در آکسفورد می باشد که به عنوان رئیس گروه استراتژی فرهنگی می باشد.