

مدیریت ورزشی – فروردین و اردیبهشت ۱۳۹۶  
دوره ۹، شماره ۱، ص: ۱۸۹-۱۷۵  
تاریخ دریافت: ۹۴ / ۰۸ / ۲۳  
تاریخ پذیرش: ۹۵ / ۰۲ / ۲۰

## الگوی پارادایمی برنده‌سازی در صنعت ورزش

\* وجیهه جوانی\*

استادیار گروه مدیریت ورزشی، دانشکده تربیت بدنی، دانشگاه تبریز، تبریز، ایران<sup>۱</sup>

### چکیده

وکاوی مفهوم برنده برای دستیابی به الگویی در خور ضرورت دارد، بنابراین هدف این پژوهش طراحی و تبیین الگوی برنده‌سازی در صنعت ورزش کشور با تأکید بر پویایی محیط در نظر گرفته شد. این پژوهش از نوع تحقیقات اکتشافی و به تناسب رویکرد پژوهش کیفی بود که جهت انجام آن، با استفاده از روش گلوله‌برگی به صاحب‌نظران حوزه برنده‌سازی (۱۵ نفر) رجوع و از طریق مصاحبه عمیق به جمع‌آوری داده‌ها پرداخته شد. سپس به‌واسطه سه مرحله کدگذاری بر مبنای رویکرد پارادایمی، الگوی نهایی حاصل شد. در الگوی پارادایمی، به شرایط علی مورد نیاز جهت شکل‌گیری و برنده‌سازی در صنعت ورزش، شرایط زمینه‌ای که موجب اهمیت برنده‌سازی در چند دهه اخیر شده است و نیز شرایط مبانجی که برنده‌سازی در صنعت ورزش را تسهیل یا تسريع می‌کند، پرداخته شد. افزون بر این، فرایند برنده‌سازی و استراتژی‌های (کشش‌ها و تعاملات) لازم آن، مورد کاوش قرار گرفت و پیامد آن رسیدن به وفاداری به برنده عنوان شد.

### واژه‌های کلیدی

ارزش‌های برنده، الگوی پارادایمی، برنده‌سازی، جایگاه برنده، ورزش.

Email: v.javani@tabrizu.ac.ir

\* نویسنده مسئول: تلفن: ۰۹۱۴۴۰۹۷۲۸۴

۱. دانشگاه تبریز، دانشکده تربیت بدنی

## مقدمه

تغییرات اساسی و سریع روندها و رویدادهای سیاسی، اقتصادی و فناوری در عصر فراصنعتی تأثیرات شدیدی بر عملکرد و رفتار سازمان‌ها داشته است. اما تحقیقات و شواهد تجربی نشان می‌دهد که تنها تعدادی محدودی از مدیران بهویژه در کشورهای جهان سوم، موفق به واکنش صحیح و بهموقع در برابر این‌گونه تغییرات شده‌اند و بر عکس بخش عمده‌ای از آنها هنگامی دست به اقدام زده یا می‌زنند که تغییر به صلابت کامل خود رسیده باشد و چاره‌ای جز تن دادن به نتایج آن و انتخاب واکنشی انفعالی نداشته‌اند. این‌گونه رهبران که با تکیه بر تجربیات گذشته خود سازمان‌های امروزی را اداره می‌کنند و بر مبنای روندها و رخدادهای تاریخی به تحلیل شرایط و نیازهای آتی می‌پردازند، بی‌شک با شکست‌های سنگین و مسائل پیچیده‌ای روبرو می‌شوند. مدیران باید بدانند که بروز متغیرهای فراوان و خارج از کنترل هرگز این اجازه را به آنها نخواهد داد که با رویکرد انفعالی برخوردي موفق با رخدادهای محیطی داشته باشند (۲۷)، زیرا مدیران در محیط رقابتی پیچیده‌ای فعالیت می‌کنند که هدف‌گذاری صحیح و درک چگونگی نیل به آنها امری حیاتی است. یکی از مهم‌ترین علل موفقیت بیشتر سازمان‌های موفق نزدیک‌تر بودن آنها به سازمان‌های راهبردمحور بوده است که اغلب شیوه جدیدی از مدیریت به نام تفکر راهبردی را برگزیده‌اند (۱۱).

فاز پنجم تکامل پارادایم راهبرد، تفکر راهبردی است که در اواسط دهه ۱۹۸۰ اثربخش نبودن فرایند مدیریت راهبردی سبب شد که بسیاری از متخصصان بر لزوم تفکر راهبردی تأکید ورزند. در دهه ۱۹۹۰ پارادایم راهبرد با ظهور تفکر راهبردی تکامل بیشتری پیدا کرد تا به طرح‌ریزی راهبردی و مدیریت راهبردی کمک و آنها را تسهیل کند. تکامل پارادایم راهبرد از طرح‌ریزی راهبردی به مدیریت راهبردی و سپس به تفکر راهبردی، بازتابی از تغییرات اقتصادی، فناوری، و اجتماعی است که آغاز آن، در اواسط دهه ۱۹۵۰ بود و از ۱۹۴۸ با افزایش میزان بی ثباتی در محیط، اوج گرفت و فرایندهای راهبردمحور سازمان‌ها را با نیازهای جدیدی روبرو کرد. مینتزبرگ و همکاران (۱۹۹۸) با به‌روزرسانی طبقه‌بندی مکتب‌های طرح‌ریزی، به التقاط‌گرایی جدیدی در این پارادایم اشاره دارند که در پرتو پیشرفت‌های اخیر، فرایند راهبرد در صدد فائق آمدن بر نیازهای محیط بی ثبات کسب‌وکار است (۲۱). به‌طور مشخص در شرکتها نیز آگاهی بیشتری درخصوص مفید واقع نشدن چارچوب مدیریت راهبردی، یادگیری سازمانی، خط‌نمایی‌های سازمانی، فرهنگ سازمانی، ادراک و استدلال، زمینه‌های

تصمیم‌گیری، پویایی گروهی، برای فائق آمدن شرکت‌ها بر تغییرات و پیچیدگی‌های محیط کسب‌وکار ایجاد شده است.

برای پرورش یک محیط راهبردی، مدیران و سایر کارکنان باید به مشارکت فعال در تصمیم‌گیری‌های راهبردی شرکت تمایل نشان دهند<sup>(۴)</sup>. نتایج حاصل از تجزیه‌وتحلیل شواهد تجربی در نگرش مدیریت شرکت نسبت به ریسک، با تأکید بر تفکر راهبردی و پرورش تفکر راهبردی در سطح سازمانی نشان‌دهنده وجود رابطه مثبت بین تفکر راهبردی و عملکرد بازاریابی بهنگام آشفتگی و تلاطم در بازار و تغییرات سریع فناوری است<sup>(۲۳)</sup>.

صنعت ورزش عنصر پیش‌پرنده در اقتصاد و همچنین عنصر فعال، در شکل‌گیری هویت شخصی است و اهمیت پسزایی در هر دو سطح خرد و کلان اقتصادی دارد و بازاری است که در آن افراد، فعالیتها، کسب‌وکار، و سازمان‌های درگیر در تولید، تسهیل، ترویج یا برگزاری هر گونه فعالیت با مرکز بر ورزش است. در این بازار، کسب‌وکارها محصولات را به خریداران خود ارائه می‌کنند. این محصولات شامل هر گونه کالا، خدمات، مردم، مکان، یا ایده مرتبط با ورزش است<sup>(۹)</sup>. تعیین یک افق بلندمدت، مدیران را به اندیشیدن در مورد چالش‌هایی که به تغییرات در بازار منجر می‌شود، تشویق می‌کند. افکار و رفتار راهبردی در عملکرد قوی برنده بدویژه در محیط‌های رقابتی بسیار مهم است. بنابراین، طراحی یک راهبرد خوب یک مسئله کلیدی برای برنده است. طراحی یک راهبرد نیاز به ترکیبی از تفکر راهبردی شامل تجزیه‌وتحلیل محیط راهبردی، تعریف چشم‌انداز آینده، و ابداع ایده‌های جدید و برنامه‌ریزی راهبردی را که به معنی استفاده از این ایده‌ها برای تدوین و فرموله کردن یک طرح کسب‌وکار است، تشویق می‌کند.

در همین زمینه، مدیران صنعت ورزش به دنبال مفاهیم جدیدی چون مدیریت ارتباط با مشتری CRM<sup>۱</sup>، بازاریابی ارتباطی و مدیریت پایگاه داده‌های مشتریان، ارتباطات و تخمین بازارند که همه از ابزار نوین و مهم‌اند که در قالب مفهوم برنده‌سازی و با تأکید بر رویه‌های اثربخش ارائه محصول و خدمات مشتریان شکل می‌گیرند<sup>(۱۴)</sup>. در بازاریابی نوین، فعالیت‌های بازاریابی ورزشی با وجود سطح بالای پراکندگی، از طریق راهبردهای مدیریت برنده سازماندهی شده و با خواستها و نیازهای مشتریان همسو می‌شود و از طریق چالش‌های برنده پیام این فعالیت‌ها، به مشتریان انتقال داده

1. Customer relationship management  
2. Environmental Conflicts resolutions

می‌شود (۱۸) که این مطلب هم در بحث بازاریابی ورزشی و هم در بحث بازاریابی از طریق ورزش صدق می‌کند، بهطوری که بتوان فرصت‌های جدید را مهیا کرد و هم به شکار فرصت‌های موجود پرداخت. برنده‌درکی است که از تجربه کردن یا کسب اطلاعات درباره یک شرکت یا سازمان حاصل می‌شود. براساس تعریف اینتر برند<sup>۱</sup>، برنده‌آمیخته‌ای از صفات قابل لمس و غیرقابل لمس است که با عالم تجاری نشان‌گذاری شده و اگر به درستی مدیریت شود، تأثیر می‌گذارد و سبب خلق ارزش می‌شود. برنده‌درکی است که محصول یا خدمتی را نسبت به رقبا تمایز می‌کند. چنانکه حتی اگر مواد سازنده دو محصول کاملاً یکسان باشند، بهدلیل برنده‌متفاوت‌شان دارای شخصیت‌های متفاوتی خواهند بود. پیام‌های بازاریابی، خالق شخصیت و تصاویر برای برنده‌ها هستند و برنده بر آنچه مصرف‌کنندگان در ازای یک محصول یا خدمت می‌پردازند، تأثیر می‌گذارد (۸).

نخستین موضوعی که در ایجاد برنده موفق باید در نظر گرفت، ایجاد تفاوت و تمایز است. بهترین راهبرد برای ایجاد یک برنده قدرتمند، ایجاد درکی متفاوت از مفهوم است و علاوه‌بر متفاوت بودن، مهم‌ترین گام در فرایند تبدیل شدن به یک برنده مشهور، تمایز بودن از رقباست (۱۱).

لازم است ایجاد برنده موفق این است که به برنده‌سازی بهعنوان یک سرمایه‌گذاری نگاه شود نه بهمنزله یک هزینه. اشتیاق به سرمایه‌گذاری در زمینه برنده در آسیا و کشورهای در حال توسعه ضعیف است. تأکید بسیار زیاد بر تفکر و عملکرد کوتاه‌مدت سبب تضعیف برنده‌سازی و به حاشیه راندن آن می‌شود. در اغلب موارد، متناسب با تغییر عامل «احساس خوب» به برنده میزان تخصیص نقدینگی به موضوع برنده‌سازی نیز تغییر می‌کند و به برنده بهعنوان یک دارایی راهبردی که می‌تواند ارزش‌های متعدد و بیشتری نسبت به دارایی‌های مشهود داشته باشد، نگریسته می‌شود.

شولتز و چرناتونی<sup>۲</sup> (۲۰۰۲) نشان دادند که استراتژی برنده‌سازی شرکت که بهطور مناسب تکوین یافته است، یک چارچوب کلی فراهم می‌کند (۲۶). این چارچوب، فعالیت‌های متفاوت و بسیار زیادی را که سازمان برای نشان دادن علت وجودیش انجام می‌دهد، مفهوم‌سازی و همسو می‌کند. بنابراین، مبنایی برای توسعه تعهد یکپارچه و ضمانت‌شده، به تمام ذی‌نفعان است و همچون سازوکاری برای همسوسازی خردۀ فرهنگ‌های سازمانی با مرزهای عملکردی و جغرافیایی سازمان، عمل می‌کند.

1. Interbrand

2. Schultz & chernatony

مبنای فرایند برنده‌سازی شرکت، برهم‌کنش<sup>۱</sup> چشم‌انداز راهبردی، فرهنگ‌سازی و تصاویر سازمانی است. چشم‌انداز راهبردی ایده مرکزی سازمان و آرزوهای آن است. فرهنگ سازمانی، ارزش‌های داخلی و مفروضات اصلی و نمایانگر معنای سازمان است. تصاویر شرکت، دیدگاهی از سازمان است که نزد مخاطبان داخلی و خارجی توسعه یافته است. براساخته‌های اصلی نظریه‌های برنده‌سازی شرکت شامل هویت، فرهنگ سازمانی، رفتار، ارزش‌ها، تصویر و آوازه<sup>۲</sup> هستند. المان مرکزی نظریه‌های برنده‌سازی، ذی‌نفعان چندگانه آن است. ادراک از سازمان به‌واسطه تعامل و ارتباط با سازمان شکل می‌گیرد و لازم است به این واقعیت توجه شود که هر آنچه سازمان می‌گوید یا انجام می‌دهد، پیام‌هایی مخابره می‌کند. بنابراین، هر منبع ارتباط، باید با پیام‌های مشابه کنترل شود تا اطمینان حاصل شود که تمام ذی‌نفعان پیام یکسانی دریافت می‌کنند (۱۷). بهطور خلاصه، مهم‌ترین پیشنهاد برنده‌سازی این است که کل سازمان برند شود، نه هر محصول. هر محصول می‌تواند از عواید تعلق به خانواده برند شرکت یا سازمان بهره‌مند شود.

از آنجا که ادراک برند، در ذهن مصرف‌کنندگان است، پدیده‌ای واقعی است که تحت تأثیر تجربه آنها و دانش انساشتی<sup>۳</sup> از برند است. انساشت، مستلزم رویکرد مستمر و بلندمدت است که می‌تواند چالش‌برانگیز باشد. یک رویکرد کل‌گرایانه به برنده‌سازی و قرار دادن برنده‌سازی در نزدیک بدنۀ مرکزی تصمیم‌گیری، موجب تسهیل تصمیمات و خط‌مشی‌های مناسب خواهد شد. قدرت محلی می‌تواند مشارکت را سهیل کند و رهبران را از درون اجتماع توسعه دهد. مشارکت و تعارض بالقوه بازیگران کلیدی باید به صورت فراغال<sup>۴</sup> مدیریت شود (۲۵). برخی مشاوران پست‌مدرن اعتقاد دارند که هرچه برند به ارزش‌های جهانی‌تر مانند مسئولیت اجتماعی، حفظ محیط زیست، پایداری، پیشرفت، نوآوری، اعتماد، کیفیت و غیره پیوسته باشد (۱۷)، جایگاه بهتری خواهد یافت. برندها در دوران حیات خود با چالش‌های متفاوتی روبرو می‌شوند. برندهای موفق و خوشنام در دوران حیات خود مراحل تولد، رشد، بلوغ، افول و مرحله دگرگونی و گذار به تولدی دوباره را پشت سرگذاشته‌اند. این برندهای موفق بارها و بارها توسط مشاوران آگاه و خبره خود، برنامه‌های راهبردی جدیدی را تجربه کرده‌اند.

- 
1. interplay
  2. reputation
  3. cumulative
  4. proactively

با سرمایه‌گذاری عظیم هزینه و وقت روی برنده، محصولات بیشتر از قیمت بازاری، ارزش خواهد داشت. چنانکه در رده‌بندی سال ۲۰۱۴، بهترین برندهای باشگاه‌های جهان، ارزش برنده باشگاه با پر مونیخ ۸۹۶ میلیون دلار، باشگاه رئال مادرید ۷۶۸ میلیون دلار و باشگاه منچستر یونایتد بالغ بر ۷۳۹ میلیون دلار برآورد شده است. محققان سودمندی بی‌شماری را شامل پیوند عاطفی با هواداران، افزایش انبوه تماشاگران، افزایش فروش کالاهای تجاري و استمرار در افزایش منافع حامیان برای برندهای ورزشی برشمردند (۲۴). برای ارزش‌آفرینی برنده محصول یا خدمت معمولاً به ایجاد ارزش ویژه برنده اقدام می‌شود (۲). در این زمینه در صنعت ورزش نیز از برنده‌سازی، ایجاد ارزش ویژه برنده از طریق مفهوم‌سازی و پیوند نام و آرم برنده با مشتریان نام برنده می‌شود. در صنعت ورزش، برنده‌سازی فرایند طولانی‌مدت با گام‌های برنامه‌بزی شده، ارائه برنده بازار و رساندن پیام آن به مخاطبان و برانگیختن مشتریان و جلب توجه آنها در بازار است که با پایین‌دیدن برنده انجام تعهداتش، در طول زمان مسیر می‌شود که اغلب در آن توسعه عناصری مانند آرم، رنگ و ارائه برنده محصول یا خدمات ورزشی مورد نظر است.

همان‌طورکه اشاره شد، برنده مجموع تجارب مشتری از کالا یا خدمات یک سازمان ورزشی است. امروزه، سازمان‌ها هزینه‌های هنگفتی را برای بهبود برنده محصولات و خدمات خود متقابل می‌شوند و راهبرد برنده در بیشتر این سازمان‌ها در اولویت کاری قرار دارد. اما تجربه نشان داده است که بیشتر مدیران در مورد برنده دچار سردرگمی هستند و ارائه برنده را فقط در انجام فعالیت‌های تبلیغاتی می‌دانند و بهدلیل انتخاب نام و طراحی و ارائه آن هستند، درحالی که راهبرد برنده بسیار گستردتر از یک تبلیغ است و داشتن چنین دیدگاهی، یک کوتاهی نسبت به برنده است. استراتژی برنده‌سازی با تشخیص مطلوبیت‌های مشتری و انتخاب هوشمندانه هویت متمایز برای محصول، خود برنده را ارتقا می‌دهد و از این راه برای مشتری ارزش و برای سازمان موفقیت می‌آفریند.

با اینکه صنعت ورزش یکی از حیطه‌های پررونق اقتصادی است، با وجود این در کشور ما، بهعلت نبود برنامه‌های منسجم و نگرش جامع، ضعف ارتباطات و فقدان فرایندهای متناسب، سبب بروز محدودیت‌هایی در رشد و توسعه صنعت ورزش شده است. از طرف دیگر با توجه به ظرفیت‌های حوزه برنده در ایجاد جذابیت و علاقه‌مندی در مخاطبان و مصرف‌کنندگان ورزشی، پرداختن به بحث برنده‌سازی و دستیابی به مدلی بومی در حوزه برنده ورزشی کشور لازم بهنظر می‌رسد تا از این طریق بتوان با شکوفاسازی ظرفیت‌های سیاسی، اقتصادی، اجتماعی و فرهنگی صنعت ورزش، به توسعه پایدار و روبه

رشد در آن دست یافت. بنابراین در این پژوهش، تلاش بر آن است که با کاوش در حوزه برنده‌سازی ورزشی، مفروضات، الزامات و رویکردهای برنده‌سازی، به طراحی الگوی برنده‌سازی در صنعت ورزش با تأکید بر پویایی محیط پرداخته شود.

### روش‌شناسی تحقیق

در این تحقیق، روش پژوهش کیفی مبنای کار قرار گرفت. به طور معمول پژوهش کیفی که ماهیتاً اکتشافی است، در مواردی استفاده می‌شود که نوعی دغدغه نسبت به فهم چگونگی وقوع پدیده‌ها و نحوه ارتباط آنها با یکدیگر وجود دارد، نه سنجش رابطه بین متغیرها<sup>(۶)</sup>. به عبارتی، علوم اجتماعی با عواملی مفهوم‌دار و مفهوم‌ساز سروکار دارد و پژوهشگران آن درباره آنچه انجام می‌دهند، نظریه‌پردازی می‌کنند. بنابراین، در حالی‌که مطالعه موضوعات طبیعی فقط متنضم‌من هرمنوتیک<sup>(۱)</sup> منفرد است، مطالعه پدیده‌های اجتماعی، هرمنوتیک ماضعف را به مدد می‌طلبد.

در تحقیق کنونی برای محاسبه پایایی مصاحبه با روش توافق درون موضوعی دو کدگذار (از زیاب)، از محقق دیگری درخواست شد تا به عنوان همکار پژوهش (کدگذار) در پژوهش مشارکت کند؛ آموزش‌ها و تکنیک‌های لازم برای کدگذاری مصاحبه‌ها به ایشان انتقال داده شد. سپس محقق به همراه این همکار پژوهش، دو مصاحبه را کدگذاری می‌کند و درصد توافق درون موضوعی که به عنوان شاخص پایایی تحلیل به کار می‌رود، محاسبه شد. در این پژوهش ۲۱۵ کد توسط محقق و همکار تحقیق به ثبت رسید که تعداد کل توافقات بین این کدها ۸۳ و تعداد کل عدم توافقات بین این کدها برابر ۴۹ بود. پایایی بین کدگذاران برای مصاحبه‌های انجام گرفته ۷۷ درصد به دست آمد. با توجه به اینکه این میزان پایایی بیشتر از ۶۰ درصد قابل قبول است<sup>(۲۰)</sup>، قابلیت اعتماد کدگذاری‌های مورد تأیید است و می‌توان ادعا کرد که میزان پایایی تحلیل مناسب است.

با توجه به راهبرد داده‌بینیاد<sup>(۳)</sup> (گراند تئوری) این پژوهش، نمونه‌گیری از آغاز مطالعه به طور تفصیلی برنامه‌ریزی نشد، بلکه به شیوه گلوله‌برفی و به موازات پیشرفت پژوهش، متعرکر شد و زمانی پایان پذیرفت که همه دسته‌بندی‌ها اشباع شدند؛ یعنی مصاحبه با نخبگان و متخصصان حوزه برنده‌سازی ورزشی و استادان دانشگاهی تا زمانی ادامه یافت که مصاحبه بعدی مطالب تکمیل‌کننده‌ای به اجزای

1. Hermeneutics  
2. Grounded theory

تشکیل دهنده نظریه اضافه نمی‌کرد. سپس پانزده مصاحبه انجام‌گرفته تجزیه و تحلیل شد. تحلیل داده‌های به دست آمده و شناسایی طبقه‌های اصلی و فرعی و همچنین ارتباط بین طبقات و در نهایت شناسایی سلسله‌مراتب آنها، از جمله اساسی‌ترین فرایندهای روش گراند تئوری است که در نهایت به شکل‌گیری و استخراج تئوری از مصاحبه‌های انجام‌گرفته منجر می‌شود. بدین منظور در سه مرحله کدگذاری به تحلیل مصاحبه‌ها و در نهایت نظریه‌پردازی پرداخته شد.

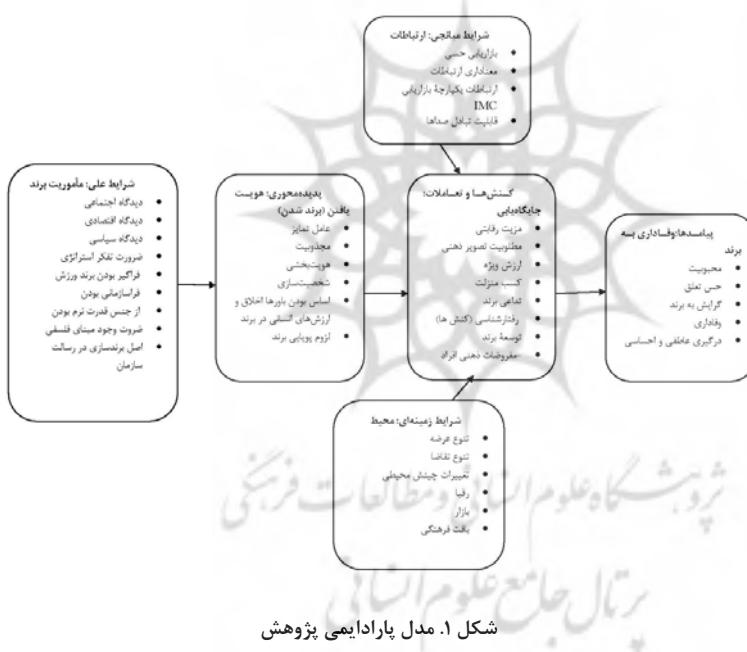
### یافته‌ها

نخستین مرحله از فرایند کدگذاری در روش گراند تئوری استخراج داده‌های است. برای استخراج داده‌ها از درون مصاحبه‌ها، دو روش؛ تحلیل خرد و تحلیل نکات کلیدی وجود دارد. در این مطالعه ابتدا محتوای کلیه مصاحبه‌ها پیاده‌سازی شد و سپس کدگذاری باز آنها به روش تحلیل نکات کلیدی انجام گرفت. بدین ترتیب که داده‌های جمع‌آوری شده در مصاحبه‌ها مکتوب شد، سپس با تجزیه و تحلیل خط به خط و پاراگراف به پاراگراف نوشه‌های موجود، کدهای باز ایجاد شد. پس از کدگذاری نکات کلیدی، آن دسته از کدهای حاصل از تحلیل که به "موضوع مشترکی" اشاره داشتند، گروه‌بندی شدند. این محور مشترک در عنوانی به نام "مفهوم" متجلی می‌شود. سپس، کدهای تولید شده در گام قبلی، به روشنی جدید و با هدف ایجاد ارتباط میان کدها بازنویسی شدند و گروه‌ها و مقوله‌ها شد.

جدول ۱. نمونه‌ای از کدگذاری‌ها

کدهای اولیه	مفهوم	مقوله‌های اصلی	مقوله‌های فرعی
شناختی	شناختی	شناختی	شناختی
شناختاندن عملکرد ورزشی	شناختی	عملکرد ورزشی	شناختی
متمايز شدن	متمايز شدن	متمايز شدن	متمايز شدن
عدم گمنامی	عدم گمنامی	عدم گمنامی	عدم گمنامی
برند شدن	برند شدن	برند شدن	برند شدن
سبب معرفی شدن	سبب معرفی شدن	سبب معرفی شدن	سبب معرفی شدن
ضرورت شناخته شدن	ضرورت شناخته شدن	ضرورت شناخته شدن	ضرورت شناخته شدن
مزیت داشتن نسبت به رقبا			
هویت بخشیدن	هویت بخشیدن	هویت بخشیدن	هویت بخشیدن

برای کدگذاری محوری روش‌های مختلفی وجود دارد. در این تحقیق از الگوی پارادایمی اشتراوس و کوربین (۱۹۹۸) استفاده شد (۵). این الگو به نظریه‌پرداز کمک می‌کند تا فرایند نظریه‌پردازی را به سهولت انجام دهد. اجزای کدگذاری محوری شامل پدیده‌محوری، شرایط علی، زمینه‌ای، میانجی، راهبردها و پیامدهاست. با توجه به مفاهیم به دست آمده از مرحله قبل، در این مرحله از طریق مطالعه و بررسی‌های مجدد و فرایند رفت و برگشت بین مفاهیم و مقوله‌ها، الگوی پارادایمی این پژوهش به صورت شکل ۱ حاصل شد.



#### تشریح مدل پارادایمی

۱. پدیده‌محوری: هویت یافتن (برند شدن): این مقوله همان برچسب مفهومی با طرح به وجود آمده، در نظر گرفته می‌شود. با توجه به اینکه در این پژوهش، فرایند برنده‌سازی با رویکرد تفکر راهبردی، مطالعه شده است، بنابراین، برند شدن خط اصلی روایت پژوهش را دربرمی‌گیرد. ازین‌رو، پس از

گردد آوری داده‌ها و تحلیل آنها در مرحله کدگذاری باز، و بررسی ویژگی‌های ارائه شده، مقوله هویت یافتن (برند شدن) به عنوان پدیده محوری انتخاب شد.

۲. شرایط علی: مأموریت برنده، این شرایط موجب ایجاد و توسعه پدیده یا مقوله محوری می‌شوند. از میان مقوله‌های تولید شده، مقوله مأموریت برنده به همراه ویژگی‌های آن یعنی دیدگاه اجتماعی، دیدگاه اقتصادی، دیدگاه سیاسی، ضرورت تفکر راهبردی، هوشمندی افراد، فراگیر بودن برنده ورزش، فراسازمانی بودن، از جنس قدرت نرم بودن، ضرورت وجود مبنای فلسفی و اصل برندازی در رسالت سازمان به عنوان شرایط علی در نظر گرفته شد.

۳. کنش‌ها و تعاملات (راهبردها): جایگاه‌یابی برنده؛ بیانگر رفتارها، فعالیتها و تعاملات هدفداری است که در تبعات مقوله محوری و تحت تأثیر شرایط مداخله‌گر است که در این پژوهش عبارت‌اند از: کسب مزیت رقابتی، مطلوبیت تصویر ذهنی، ارزش ویژه، کسب منزلت، تداعی برنده، رفتارشناسی، توسعه برنده و توجه به مفروضات ذهنی مخاطب.

۴. بستر حاکم؛ محیط؛ به شرایط خاصی که بر کنش‌ها و تعاملات تأثیر می‌گذارند بستر گفته می‌شود. این بستر ناظر بر فضای حاکم بر محیط کلان و محیط بینابین و محیط داخل است. این شرایط مجموعه‌ای از مقاومت و طبقه‌ها یا متفاوتی‌های زمینه‌ای را تشکیل می‌دهند و در الگوی پارادایم عبارت‌اند از: تنوع عرضه، تنوع تقاضا، تغییرات چینش محیطی، رقبا، بازار و بافت فرهنگی.

۵. شرایط میانجی: ارتباطات؛ شرایط عاملی هستند که مجموعه‌ای از متغیرهای میانجی و واسطه را تشکیل می‌دهند و کنش‌ها و تعاملات هم از آنها متأثر می‌شوند. در این پژوهش، بازاریابی حسی، معناداری ارتباطات، ارتباطات یکپارچه بازاریابی IMC و قابلیت تبادل صدای را شامل می‌شد.

۶. پیامدها: وفاداری به برنده، برخی از طبقه‌ها بیانگر نتایج و پیامدهایی هستند که در اثر اتخاذ راهبردها به وجود می‌آیند. در پژوهش حاضر، پدیده وفاداری به برنده نتیجه کنش‌ها و تعاملات ایجاد شده (و تا حدی از طبقه‌محوری، بستر حاکم و شرایط مداخله‌گر) است که عوامل متعددی را شامل می‌شود؛ از جمله محبوبیت، حسن تعلق، گرایش به برنده، وفاداری و درگیری عاطفی و احساسی.

نظریه نهایی پژوهش (نظریه برندازی با تأکید بر پویایی محیط)

همان‌طور که در ترسیم نظریه نهایی مشاهده می‌شود، تحت تأثیر رسالت و مأموریت تعریف شده

برای برنده هویت مناسب شکل می‌گیرد. سپس این هویت باید در بین مخاطبان جایگاه‌یابی شود که جایگاه‌یابی هویتی مطلوب سبب محبوبیت و کسب وفاداری شود. طی این مراحل، ارتباطات برنده ابزار

Comment [MO1]: ????

تعاملی است و با فراهم کردن اطلاعات لازم سبب بهبود برنده می‌شود و بازخورد لازم از برنده را در هر یک از مراحل شکل‌گیری فراهم می‌کند و بدین ترتیب به تعالی آن کمک می‌کند.

مأموریت برنده که متشکل از مجموعه‌ای از مقوله‌ها بهمراه ویژگی‌هایشان است، باعث ایجاد و بروز پدیده برنده‌سازی می‌شود. توجه به کسب اهداف اجتماعی، اقتصادی و سیاسی در سازمان‌ها و داشتن ادراک عمیق و جامع از محیط، شرایطی را به وجود می‌آورد که سازمان یا شرکت برای ابراز وجود به برنده‌سازی روی بیاورد. ضمن اینکه مسئله برنده‌سازی از جنس قدرت نرم است، بسیار پیچیده است. بنابراین به مبنای فلسفی و بدنۀ فکری قوی نیاز دارد. این نکته لزوم برخورداری از تفکر راهبردی در برنده‌سازی و توجه به اصل بودن برنده‌سازی در رسالت سازمان را یادآوری می‌کند. بالیو و هیرو در سال ۲۰۱۴ به ضرورت توجه به روپردازهای راهبردی در زمینه‌های برنده‌سازی اشاره کرده است (۳).

هویت یافتن و برنده شدن؛ ایده یا تصویری است که اساس و محور نظریه‌پردازی کردن پدیده برنده‌سازی است. با توجه به فرایند برنده‌سازی مورد مطالعه و ویژگی‌های پیرامونی آن، این مقوله به عنوان محور انتخاب شد. هویت برنده، تعیین‌کننده فردیت، آرمان‌ها و اهداف، ارزش‌ها و عالم‌شناسایی برنده است. از دیدگاه کاپفرر، تفاوت هویت و تصویر در این است که هویت، آن چیزی است که شما هستید. بدین ترتیب، هویتی مطابق نقاط تمايز آن برای برنده شکل می‌گیرد که تجلی گر شخصیتی ممتاز، جذاب و پویا از برنده می‌شود. فیلو و فانک (۲۰۰۸) نیز در تحقیق خود به اهمیت هویت برنده و شخصیت‌سازی آن تأکید کرده‌اند (۷). شخصیت مجموعه‌ای منحصر به فرد از تداعیات برنده را به وجود می‌آورد که شامل مواردی است که برنده بر آن دلالت دارد. در واقع، اساس و جوهره برنده‌سازی آن است که برندهایی با تداعیات قوی و قدرتمند، مطلوب و منحصر به فرد آفریده شوند.

هویت ایجادشده برای ورزش یا برنده زمانی می‌تواند در ک خوبی از خود را منتقل کند که جایگاه درخور و مناسبی را پیدا کند و تصویری مطابق ارزش مفروضی که مشتری در ذهن خود برای انتخاب یک محصول دارد، خلق کند؛ یعنی براساس مفروض ذهنی مخاطبان باید جایگاه‌یابی انجام گیرد و ویژگی منحصر به فرد برنده براساس آن مفروض استوار شود. سپس روی آن کار شود و سرمایه‌گذاری شود. در ادامه همراه با درگیری فرد با آن ورزش یا برنده است که تجربه‌ها خلق می‌شوند. هرچه تجربه‌ها مثبت‌تر، خاطره‌انگیز‌تر و پایبندی به تعهدات و قول و قرارها، و آنچه گفته شد، واقعی‌تر باشد، مخاطبان بیشتر برنده را می‌پذیرند و پس از مدتی آن برنده ملکه ذهن می‌شود. ملکه ذهن شدن یعنی پذیرفته شدن و ماندگار شدن، یا همان پدیده جایگاه‌یابی است.

رفتار مطلوب مخاطب می‌تواند حمایت سازنده از برنده و حضور پرشور در رویدادهای ورزشی و نیز خرید محصولات متعلق به برنده را در بی داشته باشد؛ زمانی مخاطب تصمیم به انجام این رفتارهای مطلوب می‌گیرد که تصویر مثبتی از برنده در ذهن وی شکل گیرد و استمرار پیدا کند. وفاداری مخاطبان به برنده و تمایل به انجام رفتارهای مطلوب نسبت به برنده، در گرو تجربیات مثبت و بدیماندنی است. چنانکه در بازاریابی روی یک محصول یا خدمت بهتنهایی تأکید نمی‌شود، بلکه بر تجربه تأکید می‌شود. تجربه‌ها هم با افزودن جنبه‌های ناملموسی مثل سرگرمی و تفریح به همراه پاسخگویی به نیاز به دست می‌آید و اوج وفاداری هم زمانی رخ خواهد داد که تجربیات منحصر به فردی از برنده برای مخاطبان حاصل شود.

بنابراین برای دستیابی به مشتریان وفادار، باید شرایطی فراهم شود تا افراد از حضور در ورزش یا برنده و درگیر شدن با آن لذت ببرند و احساس همسویی با آن برنده را داشته باشند. بدین ترتیب فرد به آن برنده گرایش پیدا می‌کند و اگر این لذت ادامه یابد، فرد به جایی ررسد که وفادار می‌شود. مخاطب باید از مشتری راضی به سوی مشتری وفادار حرکت کند. برای رسیدن به این مرحله باید فرد با برنده عجین شود. تأمین نیاز اجتماعی حس تعلق به جمعی یا سازمانی، در افراد نهادینه است که صاحبان برنده باید آن را تشخیص دهند و تلنگری به آن بزنند، مثل لذت بردن، پر کردن اوقات فراغت، سلامت، تناسب‌اندام و زیبایی، نیازهای جذابیت‌های پیرامونی، دوستیابی در سایه برنده. باید اذعان داشت که بالاترین سطح لذت و رضایت سبب شکل‌گیری وفاداری می‌شود.

برند یک عامل ارتباطی است. چگونه ارتباط برقرار شود که گامبه‌گام و در استمرار زمان بتوان مخاطب را آگاه، ترغیب، متقاعد و وادار کرد. این مسیری است که باید گامبه‌گام طی شود. ارتباط با مخاطبان از طریق ابزار ارتباطات یکپارچه بازاریابی انجام می‌گیرد که شامل هشت ابزار اصلی است. اینجاست که عناصر آمیزه بازاریابی در برنده دخیل می‌شود. قیمت، کanal توزیع و ترویج و تبلیغ همه عناصر بازاریابی در برنده اثر می‌گذارد. معمولاً برنده‌سازی با تحقیقات بازار و نیازمندی شروع می‌شود. باید دید که بازار ما چه هدف یا تقاضایی دارد و متناسب با آن به نیاز مخاطب پاسخ داد و برنده خاصی را تولید کرد. بی‌شک مخاطب‌شناسی و رفتارشناسی مخاطب جهت شناسایی عوامل تأثیرگذار بر ایجاد ارتباط با مخاطب لازم است، تا مشخص شود برنده با چه مخاطبی بیشتر سروکار دارد، مثل سن، جنسیت و ... . سپس بر آن اساس، از ابزار متناسب ارتباطی استفاده کرد تا بتوان ارتباطی سالم برقرار کرد که به‌واسطه آن هم پیام‌های برنده درستی به مخاطبان و هم پیام‌های مخاطبان به سازمان انتقال

یابد. این عوامل در تحقیقات متعددی به عنوان مؤلفه‌های ایجاد برنده مورد تأکید قرار گرفته است؛ از جمله پژوهش‌های محققانی مانند کونکل<sup>۱</sup> و همکاران (۲۰۱۴) در بررسی راهبردهای توسعه برنده ورزشی جهت تقویت درگیری مصرف‌کننده با محصول (۱۹) و گرک<sup>۲</sup> و همکاران (۲۰۱۴) در مطالعه مدل ذی‌نفعان برنده‌سازی و خلق برنده براساس ویژگی‌های اختصاصی هر کشور، که آنها نیز به این عوامل ایجاد‌کننده برنده اشاره کردند، با این تفاوت، که آنها بحث رویکرد راهبردی را در نظر نگرفتند (۱۳). همچنین، دویل<sup>۳</sup> و همکاران (۲۰۱۳) و از محققان داخلی؛ فراهانی (۱۳۹۲) در مطالعه تأثیر عناصر آمیخته بازاریابی منتخب بر ارزش ویژه برنده، محمزاده و اکبری (۱۳۹۲) و جوانی (۱۳۹۱) در بررسی ارتباط بین وفاداری مشتریان، هر کدام به تناسب اهداف تحقیق خود بخشی از عوامل مؤثر در برنده‌سازی را مطالعه کردند و به اهمیت عوامل چون تصویر برنده، جایگاه‌یابی برنده، وفاداری به برنده و تداعی برنده اشاره کردند (۱۶، ۱۰، ۷، ۲۲).

توسعه نظری در رشتۀ بازاریابی، درک کاربرد بازاریابی در ورزش را تسهیل کرده است و گذار از بازاریابی ورزشی به برنده‌سازی ورزشی نیز با گسترش استفاده و موقیت برنده‌سازی هموار شده است. پژوهش حاضر کوشید ادبیات برنده‌سازی در ورزش را از ابعاد گوناگون مطالعه کند و با طرح‌ریزی، اجرا و تحلیل مصاحب‌های عمیق با خبرگان برنده‌سازی، دانش نظری نسبتاً عمیقی از برنده‌سازی در صنعت ورزش ایران ارائه دهد. در الگوی پارادایمی، به شرایط علی مورد نیاز جهت شکل‌گیری و برنده‌سازی در صنعت ورزش، شرایط زمینه‌ای که موجب اهمیت برنده‌سازی در چند دهه اخیر شده است و نیز شرایط میانجی که برنده‌سازی در صنعت ورزش را تسهیل یا تسريع می‌کند، پرداخته شد. افزون بر این، فرایند برنده‌سازی و راهبردهای (کنش‌ها و تعاملات) لازم آن، مورد کاوش قرار گرفت و پیامد آن رسیدن به وفاداری به برنده عنوان شد.

## منابع و مأخذ

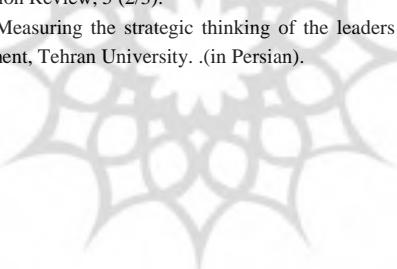
1. Aaker, D. A. (2013)." Strategic Market Management". 10th Edition. John Wiley & Sons, Inc.
2. Aaker, D.A. (1991). "Managing brand equity ", The Free Press, New York.

---

1. Kunkel  
2. Gerke  
3. Doyle

3. Ballouli, K., & Heere, B. (2014)." Sonic branding in sport: A model for communicating brand identity through musical fit". *Sport Management Review*. doi: 10.1016/j.smr.2014.03.001
4. Benito-Ostolaza, J. M., & Sanchis-Llopis, J. A. (2014). "Training strategic thinking: Experimental evidence". *Journal of Business Research*, 67(5), 785-789.
5. Corbin, J. (1998). "Alternative interpretations: Valid or not?" *Theory & Psychology*, 8(1), 121-128
6. Danaeefard, h. And Mozaffari, g. (2007). "Improve the reliability and validity in qualitative research management: an open audit of research strategies". *Research Management*, 131-162: (1) 1.(in Persian).
7. Doyle, J. P., Pentecost, R. D., & Funk, D. C. (2013). "The effect of familiarity on associated sponsor and event brand attitudes following negative celebrity endorser publicity". *Sport Management Review*. doi: 10.1016/j.smr.2013.10.003
8. Duncan, T., (2006). "Principles of Advertising & Integrated Marketing Communications", 2nd Edition, New Delhi, TMH.,
9. Eschenfelder, M.J., & Li, M. (2007). "Economics of Sport" (2nd ed.). Morgantown, WV: Fitness Information Technology
10. Farahani, A. O .(2013). "The effect of marketing mix elements on brand equity in sports services." *Applied Research in Management*, Second Year, No. 2 (6 s), Fall 1392, pp. 20-11 .(in Persian).
11. Ghafarian, and, Kiani, Gh. (2004). "Five Commandments for strategic thinking". Maple Press. Tehran .(in Persian)..
12. Gerke, A., Chanavat, N., & Benson-Rea, M. (2014)." How can Country-of-Origin image be leveraged to create global sporting goods brands?" *Sport Management Review*, 17(2), 174-189. doi: 10.1016/j.smr.2013.06.001.
13. Gillis, R. (2006). "The Future of Sports Marketing", *Sport Business Report*, Sport Business Group.
14. Hooman, H. (2009). "Practical Handbook of qualitative research". Tehran: the study and preparation of books of Social Sciences (SAMAT).
15. Javani, v. (2012). "The effect of brand loyalty successful teams in the Premier League football fans". *Journal of Applied Research and Science in Sports Management*. No. 2, pp. 89 -98 .(in Persian).
16. Kavaratzis M and Ashworth GJ, (2006). "City Branding: An Effective Assertion of Identity or a Transitory Marketing Trick?." *Place Branding and Public Diplomacy*, Vol. 3, No. 2, pp. 183-194.
17. Kotler, P. (2008). "The New Strategic Brand Management. "London and Philadelphia, kogan-page.
18. Kunkel, T., Doyle, J. P., & Funk, D. C. (2014). "Exploring sport brand development strategies to strengthen consumer involvement with the product – The case of the Australian A-League". *Sport Management Review*. doi: 10.1016/j.smr.2014.01.004.

- 
19. Kvale S. (1996), InterViews: "An Introduction to Qualitative Research Interviewing ".  
SAGE Publications, Esfand 24, 1374 AP - Business & Economics.
20. Mintzberg, H., Ahlstrand, B. and Lampel, J. (1998). "Strategy Safari", Free Press, New York.
21. Moharramzadeh, M, Akbari, R. (2013). "The relationship between customer loyalty and strengthening of national brand in the professional leagues of football and volleyball." Applied research in sport management, (4). Spring 1392. Pp 78-71.(in Persian).
22. Moon, B.-J. (2013). "Antecedents and outcomes of strategic thinking". Journal of Business Research, 66(10), 1698-1708. doi: <http://dx.doi.org/10.1016/j.jbusres> .2012.
23. Parent, M. M., & Séguin, B. (2008). "Toward a model of brand creation for international large-scale sporting events: The impact of leadership, context, and the nature of the event". Journal of Sport Management, 22(5), 526-549.
24. Parkerson, B; Saunders, J. (2005). "City branding: Can goods and services branding models be used to brand cities?" Place Branding, Volume 1, Number 3, pp. 242-264(23).
25. Schultz, M. & de Chernatony, L. (2002). "Introduction: the challenges of corporate branding". Corporate Reputation Review, 5 (2/3).
26. Shahamatzade, M. (2010). "Measuring the strategic thinking of the leaders of Tehran." Thesis of School of Management, Tehran University. .(in Persian).



پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی  
پرستال جامع علوم انسانی