

## برندسازی شخصی هنرمندان و طراحان هنری؛ ضرورت یا گرایش؟

سپیده سرابی\*: دانشجو کارشناسی ارشد معماری، دانشگاه آزاد اسلامی واحد کاشان

sepidesarabi.apple@gmail.com

محمد رضا عطایی همدانی: استادیار و عضو هیئت علمی دانشگاه آزاد اسلامی واحد کاشان

m.ataeehamedani@iaukashan.ac.ir

### چکیده

برندسازی شخصی، امروزه به یک مهارت جدید و پرطرفدار برای تمامی متخصصان تبدیل شده است. شناخته شدن به کسب موفقیت در محیط کسب و کار شبکه ای کمک میکند. روابط شخصی و اعتبار بالا در اقتصاد شبکه ای حقیقی به هنرمندان جوان و طراحان هنری کمک میکند پله های ترقی را طی کنند. معمولا مردم برندسازی را با بازاریابی مرتبط میدانند، همچین در ذهن ما معمولاً برابر با شیوه های فروش "تحمیل کننده" و تهاجمی است. آنها بازاریابی را گیج کننده میدانند. این مقاله مشکل هنرمندانی را که اغلب تعریف هویت هنری و فردی برایشان دشوار است مورد بحث قرار میدهد. مخصوصاً برای این افراد، مفاهیم برند شخصی و برندسازی کاملاً غیرضروری به نظر میرسد. روش تحقیق این مقاله بر اساس مطالعات کتابخانه ای و اسنادی و همچنین با رویکرد تحلیلی و توصیفی صورت گرفته است. هدف این مقاله بر جسته سازی این موضوع است که بر اساس تئوری های موجود، ایجاد هویت هنری مرتبط با مهارت برندسازی شخصی، برای موفقیت فردی در حرفه هنرمندان و طراحان هنری جوان امروز بسیار مهم است. در پایان به این اشاره می شود که چگونه برندسازی شخصی، می تواند به یک مهارت جدید و پرطرفدار برای تمامی متخصصان تبدیل شود و باعث ایجاد انگیزه برای رقابت با سایر برندها و نیز ایجاد تمایز با سایرین کمک کند بنابراین مهارت برندسازی شخصی مبتنی بر کشف خود و خودشناسی، برای هنرمندان جوان و طراحان هنری امروزی درجهت موفقیت فردی آینده آنها بسیار مهم است و برای همه هنرمندان به عنوان شبکهای از متخصصان که دارای مهارت و دانش خاص و منحصر به فرد هستند ضروری است.

**واژه های کلیدی:** برندسازی شخصی، طراحان هنری، هنرمندان، هویت هنری

## مقدمه

برند شخصی و راهبرد برنده‌سازی، مفهوم جدیدی در بازاریابی است. تا قبل از ظهور شبکه‌های اجتماعی، برند شخصی اصولاً مربوط به افراد مشهور و مدیران ارشد بود که از طریق رسانه ملی و تبلیغات بیلبورد‌ها برند شده و شهرت پیدا می‌کردند؛ اما با رشد و توسعه رقابت و پیشرفت فناوری‌های ارتباطی و شبکه‌های اجتماعی، اهمیت برند شخصی به جایگاه‌ها و سمت‌های کاری پایین‌تر سوق پیدا کرد و به سمت دانشجویان و فارق التحصیلان دانشگاه‌جوانانی که در آغاز شروع یک حرفه بودند نیز کشیده شد. در عصر حاضر شبکه‌های اجتماعی، به دلیل قابلیت بی‌زمانی، مکانی، مشارکت پذیری و ارتباط چند‌سویه، دسترسی آسان و از همه مهم‌تر ظرفیت‌های بسیار خوب آن برای برنده‌سازی شخصی، کارآفرینی و کسب و کار توانسته است کاربران بسیاری را به خود جذب کند. هنرمندان و طراحان هنری از طریق برنده‌سازی شخصی، می‌توانند مهارت‌ها و توانمندی‌های خود را به بهترین شکل ممکن بیان کنند. با توجه به اینکه برنده‌سازی شخصی ویژگی‌های مهم شخص را برجسته می‌کند، تدوین راهبرد برنده‌سازی می‌تواند برای یک کارآفرین راهکاری باشد تا بهترین مسیر را انتخاب کند و در صورت بروز هر گونه مشکل، راهبرد دیگری برگزیند.

## ضرورت انجام تحقیق:

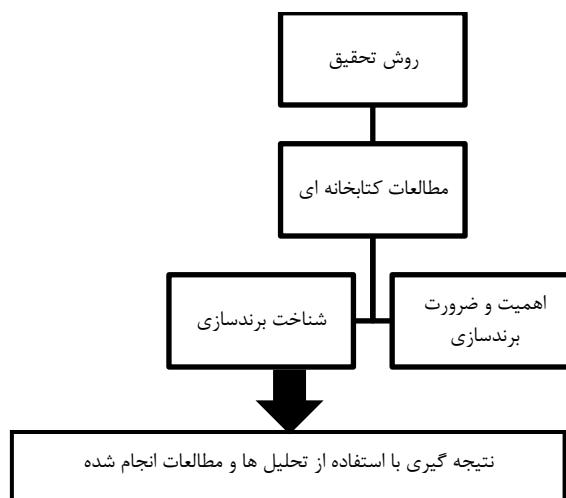
مهارت برنده‌سازی شخصی مبتنی بر کشف خود و خودشناسی، برای هنرمندان جوان و طراحان هنری امروزی درجهٔ موفقیت فردی آینده آنها بسیار مهم است و برای همه هنرمندان به عنوان شبکه‌ای از متخصصان که دارای مهارت و دانش خاص و منحصر به فرد هستند، ضروری است. در نهایت به شیوه‌های برنده‌سازی برای هنرمندان خواهیم پرداخت. از آنجا که بررسی این موضوع برای هنرمندان، به رشد و ارتقا آنها کمک می‌کند انجام این تحقیق را ضروری می‌نماید.

## سوالات اساسی و فرضیه تحقیق:

- ۱- چطور می‌توان با بررسی اهمیت برنده‌سازی شخصی، به هنرمندان برای تمایز کردن کار خود و دستیابی به اهداف و افزودن ارزش به کار او، کمک کرد؟
- ۲- اگر هنرمندان خود را به عنوان برندهای شخصی درنظر بگیرند، عملکرد شخصی آنها به نحوی مثبت تحت تأثیر قرار می‌گیرد؟

## روش تحقیق

این پژوهش بر اساس مطالعات کتابخانه‌ای و استنادی و همچنین با رویکرد تحلیلی و توصیفی صورت گرفته است؛ که در آن به اهمیت و ضرورت برنده‌سازی شخصی هنرمندان و طراحان هنری پرداخته شده است.



نمودار ۱: نحوه انجام تحقیق در راستای رسیدن به هدف پژوهش، منبع: نگارندگان

## پیشینه تحقیق

پژوهش‌های متنوع و متعددی درباره برنده‌سازی انجام گرفته است که در این بخش به تفکیک پژوهش‌های داخلی و خارجی به برخی از آنها اشاره می‌شود. فلاخ (۱۳۹۷) در پژوهشی با عنوان «شناسایی پیشران‌های مؤثر در توسعه کسب‌وکارهای بسیار کوچک در بخش مشاغل خانگی روستاوی» که با محوریت برنده‌سازی انجام

شده است، فرهنگ‌سازی، ظرفیت‌سازی و توانمندسازی را از مهم‌ترین پیشران‌های توسعه کسب‌وکارهای کوچک و بردسازی آنها می‌داند. در پژوهشی دیگر حقیقی و همکاران (۱۳۹۰) «عوامل مؤثر بر بردسازی» را بررسی کرده‌اند. نتایج این پژوهش حاکی از تأکید بر تأثیر مثبت سه عامل تبلیغات، سالن‌های همایش و کنفرانس و امکانات خدماتی سالن‌ها بر بردسازی سالن‌های نمایشگاه بین‌المللی تهران است. عزیزی و همکاران (۱۳۹۰) در پژوهشی به دنبال عوامل تأثیرگذار بر بردسازی و عملکرد برنده بودند و به این نتیجه رسیدند که نوآوری سازمانی و بازارگرایی بر بردسازی و عملکرد برنده، و قابلیت‌های بازاریابی، یادگیری مبتنی بر بازار و نوآوری سازمانی بر بازارگرایی اثر مثبت دارند. مهم‌ترین عامل تعیین‌کننده بردسازی، نوآوری سازمانی و سپس بازارگرایی هستند. مالاسکا و همکاران (۲۰۱۱) به بررسی و شناسایی ذی‌نفعانی که ممکن است بخشی از فعالیت‌های بردسازی شرکت را اجرا می‌کنند و نیز به تشریح همبستگی بین بازارگران بردسازی شرکت در جهت‌دهی فعالیت‌های بردسازی شرکت می‌پردازن. نتایج تحقیق به شناسایی پنج گروه مختلف از ذی‌نفعان کلیدی و مؤثر در بردسازی شرکت‌های SME انجامیده است. این گروه‌های کلیدی ذی‌نفعان برند عبارت‌اند از: شرکای برنده، مشاوران برنده، طرفداران (مدافعان) برنده، صاحب‌نفوذان برنده، دستیاران (نوآب) برنده. هرستین و ویلینگ (۲۰۱۱) به تشریح دیدگاه‌های مدیران می‌پردازد و در نهایت دو نتیجه اصلی در پژوهش دیده می‌شود؛ مدیران برنده در قرن ۲۱، باید خودشان را در برطرف کردن شکاف بین سه گروه اصلی بازار یعنی تولیدکننده، توزيع‌کننده و مصرف‌کننده پیشگام بینند؛ که اینها بخشی از محیط یکپارچه هستند. بنابر نظر نویسنده‌گان این مقاله، ده ویژگی را که مدیر برنده باید برآن تمرکز باشد عبارت‌اند از: شهرت، بخش‌بندی بازار، اهمیت توزيع‌کننده در نقش واسطه، قدرت توزيع‌کننده، تصویر تولیدکننده، کاهش ریسک، دسترسی، دوره‌های تجارب، وفاداری و تصویر توزيع‌کننده. کوچالا، پنتیلا، تومینن (۲۰۱۱) پس از بررسی نظرات مرتبط با بردسازی به این نکته تأکید دارند که فرایندی نظاممند و برنامه‌محور برای ساخت برندهای پاسخگو وجود دارد. در این فرایند برای ساخت برندهای پاسخگو، سلسله‌گام‌های ضروری باید طی شوند که عبارت‌اند از: شناخت چشم‌انداز، تجزیه و تحلیل ذی‌نفعان کلیدی، ایجاد عینیت برنده، تعریف اهداف برنده، اجرا و ارزیابی.

همانطور که پیش تر گفته شد و با توجه به مقالات ذکر شده، این مقاله یکی از اولین مطالعاتی است که عملکرد برنده شخصی طراحان جوان را به عنوان مزیتی از گرایش به برنده شخصی بررسی می‌کند. در این مقاله به شیوه‌های بردسازی برای هنرمندان خواهیم پرداخت.

### تاریخچه برند

حدود دهه ۱۹۸۰، ایده‌ای جدید همه جا را فرا گرفت، اینکه برندها دارایی هستند، ارزش ویژه دارند و راهبرد و عملکرد کسب و کار را پیش می‌برند. برنده قرن هاست در اطراف ما، ابزاری برای ایجاد تمایز میان کالا‌های یک تولید کننده از تولید کننده دیگر است. در واقع واژه برنده از واژه‌ای در زبان اسکاندیناوی تحت عنوان "Brander" به معنای داغ کردن یا سوزاندن، ریشه می‌گیرد. آن زمان دامداران برای تشخیص حیوان‌های خود از سایرین، مهر مشخصی را روی بدنشان داغ می‌کرددند. در زمان روم باستان، صنعتگران محصول‌های خود را امضا و یا به هر طریق دیگری علامت گذاری می‌کردند. این کار به مصرف کننده‌گان کمک می‌کرد تا محصول هایی که دوستانشان پیشنهاد می‌کردند، شناسایی کنند، یا محصولی را که قبلاً امتحان کرده و از آن رضایت داشتند، دوباره خریداری کنند. در نتیجه، کارکرد واقعی برنده یک عامل تسهیل کننده انتخاب بود. در نیمه دوم قرن نوزدهم میلادی، استفاده از برنده، به عنوان وسیله پیشرفت بازاریابی تکامل پیدا کرد. انقلاب صنعتی و سیستم های جدید ارتباطی، این امکان را برای شرکت‌ها به وجود آورد تا برنده خود را در مناطق گسترده‌تری تبلیغ کنند. در دوره بعد از جنگ جهانی اول برنده‌ها در جایگاه واقعی خود قرار گرفتند. تبلیغات به طور روزافزون افزایش یافت و تحصیل نام‌های تجاری با موقعيت انجام شد و کم کم شرکت‌ها شروع کردن به تملک تعدادی از برندها که قادر بودند به صورت انبوه تولید، توزيع و فروخته شوند. (بهلوو بندی، ۱۳۹۷)

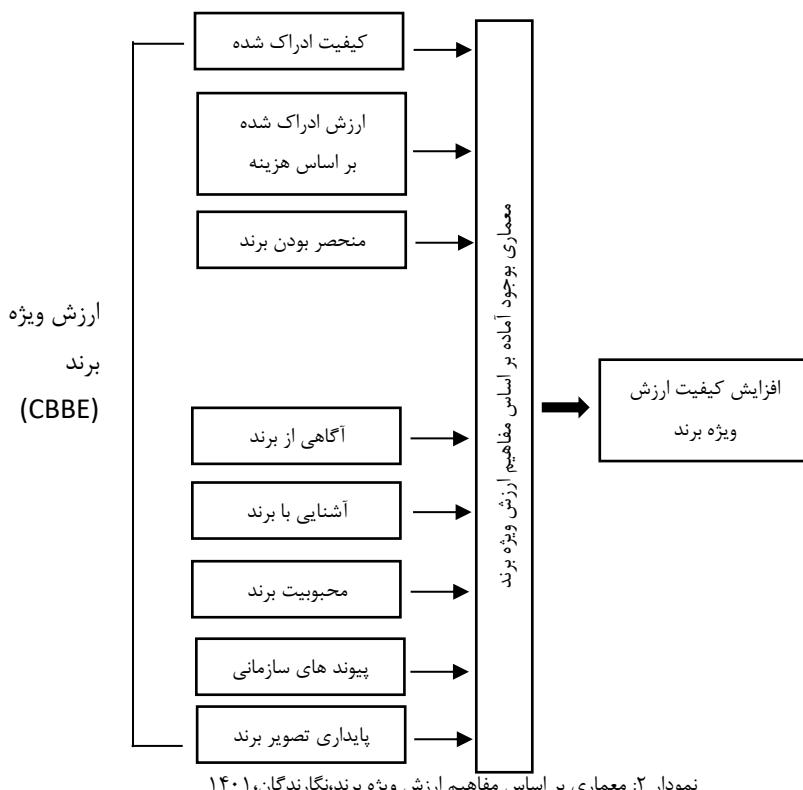
برند در طول سال‌های اخیر، تغییرات زیادی به خود دیده است. معمولاً نحوه تعريف برند به این بستگی دارد که چه شخصی آن را تعریف و از چه منظری به این حوزه نگاه کرده است. برند، یک نام و نشان است. یک نام نشان تجاری که عبارت از یک نام، عبارت از یک نام، عبارت اصطلاح، نشانه، علامت، نماد، طرح یا ترکیبی از آن هاست و هدف آن معرفی کالا یا خدمتی است که یک فروشنده یا گروهی از فروشنده‌گان آن را عرضه می‌کنند و بدین وسیله آن هارا از محصول‌های شرکت‌های رقیب متمایز می‌کند. (دلیری، ۱۳۹۶)

بر اساس تعریف کاپفر (Kapfer, 2004)، متخصص در حوزه بردسازی، برنده قراردادی مجازی است که بین شرکت و مشتریان آن بسته می‌شود و در صورتی که شرکت نتواند از پس تعهدات خود در مورد عملکرد و کیفیت محصول برآید، این قرارداد لغو می‌شود. برنده یکی از ابزار‌های ارتباطی مهم در مجموعه مدیریت ارتباط مشتری محاسب می‌شود، که می‌تواند به عنوان یک ابزار تدافعی برای حفظ مشتریان فعلی و نیز یک ابزار تهاجمی بازاریابی برای به دست آوردن مشتریان جدید عمل کند. بسیاری از صاحب نظران معتقدند که "ایجاد برنده قوی معادل ایجاد کسب و کار است" یعنی ساخت برنده مساوی ساخت کسب و کار است و هدف اصلی هر کسب کاری ایجاد برنده است (احلاصی، ۱۳۹۱).

## برندسازی شخصی

نخستین بار برنده‌سازی شخصی را پیترز (Peters) در کتابش تحت عنوان "تو میتوانی برنده باشی" مطرح کرد و با اینکه این روزها به نظر می‌رسد که چهره هایی مثل افراد مشهور، سیاستمداران و ورزشکاران حرفه‌ای بیشتر از برنده‌سازی شخصی استفاده می‌کنند، پیترز معتقد است که هر فردی باید طریق ویژگی‌های شخصیتی متمایزش به ارائه و ارتقا برند شخصی خود بپردازد. برنده‌سازی، نوعی نمایش ذهنی یک شی یا حتی یک موضوع در ذهن یک مشتری است که این نمایش به شکل یک شبکه ارتباطی یا آنچه دانش برنده نام دارد، حفظ می‌شود؛ از این رو برنده‌سازی را می‌توان فرایندی منظم دانست که برای ایجاد آگاهی و افزایش وفاداری مشتری استفاده می‌شود. هدف اصلی از برنده‌سازی، ایجاد ذهنیت و چشم‌انداز نسبت به تجارت خود در مشتریان است تا جایی که رفع نیازهای خود را در گروه مراجعه به شما بدانند. این کار مستلزم دستورات سطوح بالا و آمادگی لازم برای سرمایه‌گذاری در آینده است (موحد و دیگران، ۱۳۹۰).

براساس نظر کلر، برای اینکه بتوان برای برنده‌سازی ساختار مشخصی را تعریف کرد، باید شش عنصر سازنده برنده را معرفی کرد که می‌توانند در قالب یک هرم تصویر شوند. بر مبنای این هرم، ارزش ویژه برنده زمانی در بالاترین سطح خود محقق می‌شود که برنده بتواند خود را به بالاترین سطح هرم رساند. بر این اساس، بر جستگی برنده، تصویرسازی، عملکرد برنده، احساسات، قضاوت‌ها و همنوایی با برنده، مهم‌ترین عناصری هستند که در برنده‌سازی باید در نظر گرفته شود (دوپراواکا و دوماگوچ، ۲۰۱۵). همچنین بنابر نظر آکر، یک برنده، مجموعه دارایی‌ها و تعهداتی است که با نام و نماد برنده مرتبط است و به ارزش ایجادشده یک محصول برای شرکت یا مشتریانش اضافه یا کم می‌شود. این دارایی‌ها و تعهداتی که ارزش ویژه برنده براساس آنها شکل می‌گیرد، از زمینه‌های به زمینه دیگر متفاوت است. آکر، دارایی‌های اصلی برنده را در قالب یک مدل معرفی کرده و معتقد است این مدل موجب بهبود عملکرد برنده می‌شود. براساس این مدل عواملی که در بهبود ارزش برنده اثرگذارند، آگاهی از برنده، تداعی برنده، کیفیت ادراکشده و وفاداری به برنده هستند (آکر، ۲۰۱۲).



نمودار ۲: معماری بر اساس مقایسه ارزش ویژه برنده با نگارندگان، ۱۴۰۱.

## اهمیت برنده و برنده‌سازی

فشار برای رقابت با سایر برندها و نیز ایجاد تمایز با سایرین باعث ایجاد انگیزه و موجب «نیاز به برنده‌سازی» می‌شود. امروزه با توجه به عواملی چون افزایش بازیگرانی که به یک بخش وارد می‌شوند، تغییر تقاضای خریداران و انتظارات فراینده بازارهای صادراتی، SME‌ها مجبور به بازنگری در شیوه‌های کسب و کار سنتی می‌شوند (فللاح، ۱۳۹۷). در یک وضعیت رقابتی، موفقیت یک محصول تا حدود زیادی به تصور مخاطبان هدف از آن بستگی دارد. برنده‌سازی می‌تواند برای موفقیت بلندمدت یک شرکت، به ویژه برای شرکت‌هایی که در بازارهایی با خوش‌های فراوان (تعداد زیاد خریداران و فروشنده‌گان) و محصولات متمایز‌کننده اند، کمک فعالیت می‌کنند، حیاتی باشد (مظلومی و همکاران، ۱۳۹۷). علاوه بر اینها، تعیین اینکه چه متغیرها و فرایندهایی بر موفقیت برنده‌سازی تأثیر می‌گذارند، از اهمیت زیادی برخوردار است. برندها بیشتر از صرفاً نامها و نمادها هستند. برندها ادراکات و احساسات مصرف‌کنندگان را از یک محصول و عملکردش نشان می‌دهند؛ یعنی هر

چیزی که محصول برای مصرف کننده معنی می‌دهد، برندها ادراکات مصرف کننده و احساسات آنها را از یک محصول و عملکرد هر چیزی که محصول یا خدمت برای مشتری معنی می‌دهد، تعیین می‌کنند. در تحلیل نهایی، برندها در ذهن مصرف کننگان هستند؛ بنابراین، ارزش واقعی یک برنده قوی در قدرتش در کنترل تصمیم‌گیری و وفاداری مشتری است (کاتلر و آرمستانگ ۲۰۰۵). برنده کی از مهم‌ترین دارایی‌های شرکت است. یک برنده با شخصیت شناخته‌شده، مصرف کننگانی با ادارک زیاد از برنده خواهد داشت و نیز وفاداری بیشتر مشتریان، آسیب‌پذیری کمتر در مقابل اقدامات بازاریابی رقیب، حاشیه سود بیشتر، واکنش‌های منفی کمتر مشتری به افزایش قیمت، حمایت بیشتر واسطه‌ها، اثربخشی ترفیعات بازاریابی شرکت و ... از جمله دیگر نتایج برنده قوی است (کلر، ۲۰۰۸). یک برنده قوی می‌تواند به مزایای بازاریابی متعددی منجر شود و قوت رقابتی شرکت را افزایش دهد (هافلر و کلر، ۲۰۰۳)، معمولاً چنین تعییر می‌شود که یک برنده با تصویر مثبت و شناخته‌شده باعث پاسخ مطلوب‌تر مصرف کننگان به فعالیت‌های بازاریابی شرکت می‌شود (اسپنسر و همزانوی، ۲۰۱۰). یک برنده قوی، نوعی دارایی نامحسوس برای یک شرکت در نظر گرفته می‌شود؛ همچنان‌که ممکن است همان ارزش مالی واقعی و مزیت رقابتی مناسبی تشخیص داده شود (کلر و لمن، ۲۰۰۶). یک برنده قوی، کیفیت، قابلیت اعتماد و تمایزی‌بودن را نماید پردازی می‌کند و بنابراین جایگاه شرکت را در بازار بهبود می‌بخشد (کرک، ۲۰۰۵).

### ضرورت برنده‌سازی برای هنرمندان و طراحان هنری

هنرمندان در کنار متخصصانی مانند دانشمندان، مهندسان، مدیران و کال، مكتب خالقیت را ارائه میدهند (فلوریدا، ۲۰۰۲؛ مارکوسن، ۲۰۰۶) ویژگی اصلی این گروه توانایی ایجاد اشکال نوین معنادار و مدیریت فکری در جوامع مبتنی بر دانش و شبکه معاصر است. نرخ اشتغال در حوزه هنر و صنایع خالقانه زیاد و رو به رشد است. همانطور که لنا و لیندمان (۲۰۱۴) ادعا می‌کنند، محققان هنوز به اتفاق نظر در این باره که چه کسی باید در این طبقه بندی حرفة ای باشد، دست نیافته اند. فارغ التحصیل پروزه هنرهای ملی راهبردی را از نظر هویت هنری مورد بررسی قرار دادند. آنها دریافتند که یک گروه بزرگ ناهمسان وجود دارد؛ افرادی که ادعا می‌کرند در حرفة های هنری به کار مشغول‌اند اما عنوان "هنرمند حرفة ای" را رد می‌کرند. در تالش برای تشریح این واقعیت، نویسندهای دادند که "هنرمند" اصطلاحی است که نه تنها با مدارک تحصیلی بلکه با دستاوردهای حرفة ای مرتبط است و با ورود به یک گروه در طبقه نخبه قرار می‌گیرد. لازم به ذکر است که به گفته لنا و لیندمان (۲۰۱۴) هیچ ارزش حرفة ای در کار یک کارگزار هنری که خود را با عنوان هنرمند تعریف نکند وجود ندارد. به عبارت دیگر؛ لازم به ذکر است که برای یک کارگزار هنری که خود را "هنرمند" نمی‌نامد و تفاوتی برای برنده شخصی خود قائل نمی‌شود، ممکن است ارزش حرفة ای وجود داشته باشد. بنابراین، شایان ذکر است که مهارت برنده‌سازی شخصی مبتنی بر کشف خود و خودشناسی، برای هنرمندان جوان و طراحان هنری امروزی درجهت موفقیت فردی آینده آنها بسیار مهم است و برای همه هنرمندان به عنوان شبکه ای از متخصصان که دارای مهارت و دانش خاص و منحصر به فرد هستند ضروری است.

هدف	اهمیت
تعیین چشم‌انداز، ماموریت و ارزش‌های هدف خود	همه کارهایی که شما انجام می‌دهید و هر تجربه ای که ارائه می‌دهید باید مطابق با مأموریت و ارزش‌های شما باشد. ناسازگاری در ارزش‌ها به تصویر برنده شما آسیب می‌رساند، بنابراین باید قبل از تبلیغ برنده خود، هدف خود را مشخص کنید. علاوه‌بر این، نه تنها ارزش‌های شما مشتری را به خود جلب می‌کند بلکه باعث ایجاد تعامل نیز می‌شود.
ایجاد جایگاه تجاری	موقعیت یابی برنده می‌تواند شما را از رقبا جدا کند و به مشتریان می‌گوید دقیقاً چگونه یک نیاز را برای مخاطبان خود حل می‌کنید. پس باید در مورد رقبا تحقیق کنید و بفهمید چه چیزی برنده شما را بی نظر می‌کند. شاید شما در منطقه‌ای قدرت کافی داشته باشید که یکی از رقبای شما در آن ضعیف باشد. وقتی فهمیدید چه چیزی شما را متفاوت می‌کند، ارزش منحصر به فرد خود را به مشتریان منتقل کنید.
ایجاد شخصیت تجاری	دقیقاً مانند یک شخص، هر برنده به یک شخصیت، صدا و ویژگی‌های خاص خود احتیاج دارد. می‌توانید لیستی از چیزهایی که برنده شماست و نیست را تهیه کنید. مشخص نمودن شخصیت برنده باعث ایجاد ثبات در بازاریابی و وجهه تجاری شما می‌شود.
شناسایی مخاطبان اصلی	اگر نمی‌دانید مشتریان احتمالی شما چه کسانی هستند، نمی‌توانید پیام بازاریابی ویژه آنها را تهیه کنید. ابتدا باید درباره مخاطبان خود تحقیق کنید و اطلاعات دموگرافیک و روانشناسی را درباره آنها جمع‌آوری کنید. سپس، آنها را تقسیم‌بندی کنید. شناختن شخصیت خریداران و مخاطبان شما کلید اصلی به تصویر کشیدن تصویر مناسب برای برنده شما است.

جدول ۳- هدف‌های برنده برای هنرمندان (نگارنگان، ۱۴۰۱، ۱۰)

دیمیر (۲۰۰۵) با اشاره به طراحان مدد و مؤلفان معماری ادعا کرده است که "در فرهنگ معاصر، تبادلات میان شهرت و نام تجاری آنقدر فراگیر و پیچیده است که وجه تمایز قائل شدن بین آن دو دشوار است." امروزه برنده‌سازی شخصی برای همه متخصصان اهمیت بیشتری پیدا کرده است. از آنجا که روش جدید کسب و کار امروزی همکاران را به بالاتر از رده بندی پیوند میدهد، شهرت داشتن به موفقیت در محیط کسب و کار شبکه ای، که اقتصاد شبکه نامیده میشود، کمک میکند (پاول، ۲۰۰۳). روابط شخصی و حسن شهرت میتوانند سبب ترقی شغلی برای هنرمندان جوان و طراحان هنری شوند. با این حال، به نظر میرسد هنرمندان جوان، امروزه این واقعیت را قبول ندارند که یک فرد هنرمند میتواند یک برنده باشد. برنده سازی معمولاً با بازاریابی همراه است که در ذهن ما اغلب با شیوه‌های فروش "تحمیل کننده" و تهاجمی شناخته میشود. هدف این مقاله بر جسته سازی این موضوع است که بر اساس تئوری های موجود، ایجاد هویت هنری مرتبط با مهارت برنده‌سازی شخصی، برای موفقیت فردی در حرفه هنرمندان و طراحان جوان هنری امروز بسیار مهم است. تحقیق ارائه شده در این مقاله شواهدی تجربی ارائه میدهد که نگرش یک هنرمند از دیدگاه خود او، به عنوان یک برنده شخصی بر عملکرد فردی و تأثیر مثبت میگذارد.

هنرمندان و طراحان صرف نظر از اینکه خود را به عنوان نقش آفرینان کسب و کار میبینند یا خیر، در تجارت با تعریفی گسترده مشارکت دارند. بسیاری از فرآیندهای نوآورانه از دانش و تجربه حرفه‌ای هنرمندان و طراحان هنری پشتیبانی میکنند. این احتمال وجود دارد که چنین وضعیتی تشید شود. به گفته آستین و دوین (۲۰۰۳) اقتصاد آینده در مورد یادگیری اینکه چگونه در جهان در حال تغییر به شیوه‌های مناسب ایجاد ارزش کنیم، خواهد بود. راه رسیدن به این ارزش والا، خالقیت و تخیل است. از نظر آستین و دوین، هیچ کس بیشتر از هنرمندان درمورد روش به انجام رساندن آن نمیدانند. آدلر (۲۰۰۶) اشاره کرد طراحی های نوآورانه نیازمند مهارت هایی است که هنرمندان خالق سالها آن را به کار گرفته اند. به عقیده او، ایجاد راه حل های جدید برای کسب و کار به چیزی بیشتر از مهارت‌های تحلیلی و تصمیمگیری سنتی نیاز است که اغلب برنامه های MBA آموزش میدهند. بنابراین، گرچه دانش موثق اقتصاد و مدیریت، پایه و اساس موفقیت یک کسب و کار را تشکیل میدهد، راه حل ایجاد برتری رقابتی، توانایی ایجاد نوآوری و چشم اندازهای آینده نگر است که واقعیت موجود را کامل تغییر میدهد. توانایی توسعه راهکارهای جدید، منفعت واقعی را ایجاد کرده و ظرفیت مقناعه کردن دیگران برای اجرایی ساختن این راهکارها، یک مدیر ایده آل میسازد. ارتباط بین یک مدیر ایده آل و یک هنرمند چیست؟ شمولیان و همکاران (۲۰۱۰) یک سیستم سازمانی بزرگ را با یک ارکستر پیچیده که اجرای موسیقی را به عمل درآورده و یک رهبر سازمانی را با یک رهبر ارکستر مقایسه میکنند، و همه عناصری را که در مجموع به یک هنر و هماهنگی یکپارچه تبدیل میشوند، گرد هم می آورند. همین جنبه ها در کنار هم قرار می گیرند و یک سمعونی زیبا، معماری، نقاشی یا هر اثر هنری دیگری را خلق میکنند. نرخ سپاری بالایی از هنرمندان خوداشتغالی دارند، آنها مدیران خودشان هستند. اکثر آنها نقش رهبرانی را ایفا میکنند که درک انسان از جهان را تغییر میدهند. هنرمندان میتوانند بیشتر از یک فرد معمولی احساس کنند، ببینند و بفهمند. این بیشتر نوعی موهبت است تا مهارت آموخته شده. هنر اغلب بسیار قویتر و روشنتر از کلمات ارتباط برقرار میکند. نمونه شیوه‌ای چنین هنری، "زهره زمان ما" اثر آنا اودنبرگ است که در جشنواره هنری دوسالانه برلین ۲۰۱۶ نمایش داده شد. این مجسمه کامال خودشیفتگی "نسل سلفی" را آشکار میکند. هیچ مقاله علمی به موفقیتی چشمگیری در فهم این تغییر اجتماعی عده برای درک و حضور شخصی جوانان در سراسر جهان، به عنوان یک هنرمند سوئی دست نیافته است. بر اساس پژوهشی از لانا و لیندمان (۲۰۱۴) پیرامون شرایط اقتصادی و خوداشتغالی، اتفاقی نیست که بیش از ۵۴۸۰۰ کسب و کار هنری، سبب استخدام ۹,۲ میلیون کارگر در سال ۲۰۰۶ ایالت متحده شده است.

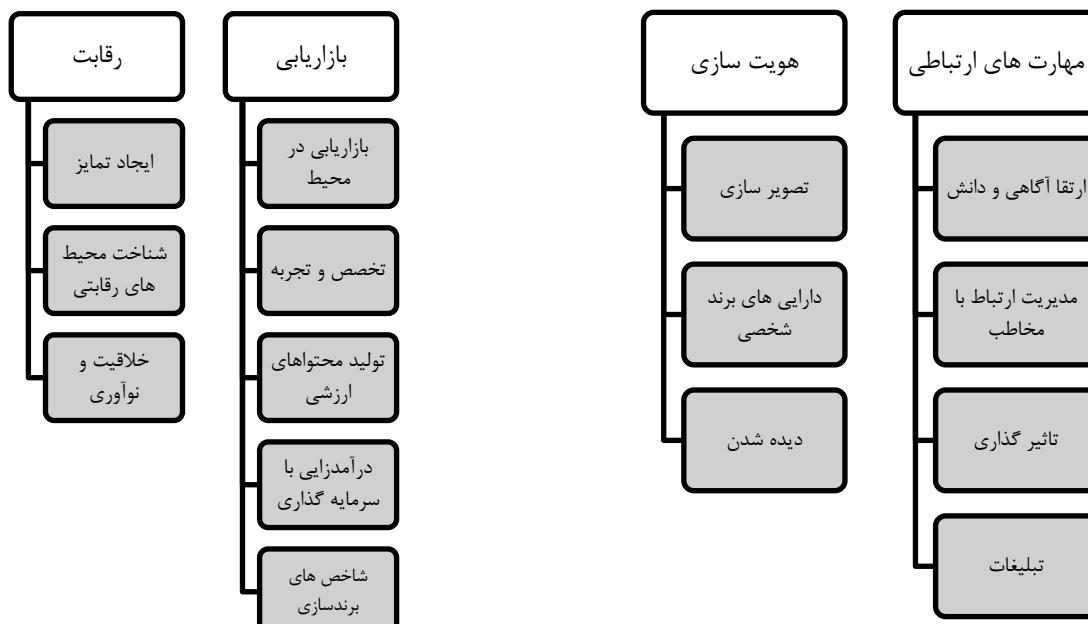
### یافته های تحقیق:

شناخت اجتماعی به ویژه برای رشد هویت بزرگسالان نوظهور دارای اهمیت است. آنها ای که به دنبال شکل دهنده موقعیت شغلی و اجتماعی خود هستند. ساخت برنده شخصی بر اساس عزت نفس که در تمایز برنده شخصی منعکس میشود برای این افراد بسیار دشوارتر از افرادی است که پیش از این، به دستاوردهای حرفه‌ای رسیده اند، زیرا آنها هنوز نتیجه چشمگیری برای ارائه ندارند. خودآگاهی و حساسیت زیاد به انتقاد از ویژگی های بارز هنرمندان جوان است. به همین دلیل است که آنها برای تعریف وجه تمایز برنده شخصی در ارتباط با عزت نفس خود به حمایت نیاز دارند. در مقایسه با افراد با عزت نفس پایین، افراد با عزت نفس بالا به احتمال بیشتری نسبت به موفقیت، توقع، پذیرش و باور دارند، زیرا این موفقیت با خودآگاهی مثبت آنها مطابقت دارد. مایلز و مور ادعا میکنند هر چه افراد به توانایی خود برای انجام کار خاصی اطمینان بیشتری داشته باشند، موفقیت‌های چشمگیرتری به دست می‌آورند. هر دانشگاه در صدد است افراد موفقی شکل دهد حتی اشاره دارند که افرادی با سطح نسبتاً پایین عزت نفس بیشتر احتمال دارد توجه به خود را به حداقل برسانند، به این معنی که حس عزت نفس منعکس شده در تمایز برنده شخصی باید در هنر طراحان جوان به منظور ایجاد موفقیت آمیز برنده‌سازی شخصی و در نتیجه عملکرد شخصی تقویت شود؛ فشار برای رقابت با سایر برندها و نیز ایجاد تمایز با سایرین باعث ایجاد انگیزه و موجب «نیاز به برنده‌سازی» می‌شود. امروزه با توجه به عواملی چون افزایش بازیگرانی که به یک بخش وارد می‌شوند، تغییر تقاضای خریداران و انتظارات فراینده بازارهای صادراتی، SMEها مجبور به بازنگری در شیوه‌های کسب و کار سنتی می‌شوند. در یک وضعیت رقابتی، موفقیت یک محصول تا حدود زیادی به تصور مخاطبان هدف از آن بستگی دارد. برنده‌سازی می‌تواند برای موفقیت بلندمدت یک شرکت، به ویژه برای شرکت‌هایی که در بازارهای با خوشی‌های فراوان (تعداد زیاد خریداران و فروشنده‌گان) و محصولات تمایزگذار اند، فعالیت می‌کنند، حیاتی باشد. علاوه بر اینها، تعیین اینکه چه متغیرها و فرایندهایی بر موفقیت برنده‌سازی تأثیر می‌گذارند، از اهمیت زیادی برخوردار است. برندها بیشتر از صرف نامها و نمادها هستند. برندها ادراکات و احساسات

صرف کنندگان را از یک محصول و عملکردش نشان می‌دهند؛ یعنی هر چیزی که محصول برای مصرف کننده معنی می‌دهد. برندها تنها نامها و سمبول‌هایی نیستند، برندها ادراکات مصرف کننده و احساسات آنها را از یک محصول و عملکرد هر چیزی که محصول یا خدمت برای مشتری معنی می‌دهد، تعیین می‌کنند. در تحلیل نهایی، برندها در ذهن مصرف کنندگان هستند؛ بنابراین، ارزش واقعی یک برنده قوی در قدرتش در کنترل تصمیم‌گیری و وفاداری مشتری است.

### تحلیل یافته‌ها:

برندسازی شخصی‌بیزگی‌هایی تعریف می‌شود که فرد را از دیگران تمایز ساخته و سپس برای دستیابی به اهداف و افزودن ارزش به کار او مورد استفاده قرار می‌گیرد همچنین به مهارتی هم برای بقا تبدیل شده و چهره‌های سرشناس در هنرمندان و نیز تعداد رو به افزایشی از مدیران شرکت‌ها و سیاستمداران به طور گسترده از آن استفاده می‌کنند. با توجه به این که در حال حاضر بسیاری از افراد به کار آفرینی روی آورده و سعی دارند تا از این طریق برای خود و دیگران ارزش آفرینی کنند و نیز با توجه به نرخ بالای شکست کسب و کار‌های کوچک و متوسط در سال‌های ابتدایی تاسیس، برنده سازی شخصی می‌تواند به عاملی مهم برای کمک به موفقیت این گروه از افراد تبدیل شود. ولی برای دستیابی به موفقیت در این مسیر به راهبرد نیاز است. راهبرد، مغز برندسازی است و توسعه یک راهبرد، فرد را قادر به اندیشیدن می‌کند و همین موضوع به خودی خود، برتری هایی نسبت به بسیاری از افراد ایجاد می‌کند. نتایج حاصل از این مطالعه، تحت عنوان راهبردهای برندسازی شخصی کارآفرینان تبیین شده است. این چارچوب علاوه برای انسجام بهشی و مطالعه‌های پراکنده قبلی، نه تنها برای پژوهشگران بلکه برای کارآفرینان نیز راهگشات، صاحبان برنده و کارآفرینان که در صدد ایجاد یک برنده قوی و تاثیرگذار هستند، میتوانند به مدد راهبردهای معرفی شده آن را پیاده سازی کنند تا بدین وسیله احتمال موفقیت خود را افزایش و هزینه‌های احتمالی را کاهش دهند.



نمودار ۳- ابعاد و مقوله‌های شناسایی شده مرتبط با راهبردهای برندسازی (نگارنده‌گان، ۱۴۰۱)

### نتیجه‌گیری:

برندسازی شخصی، امروزه به یک مهارت جدید و پرطرفدار برای تمامی متخصصان تبدیل شده است. شناخته شدن به کسب موفقیت در محیط کسب و کار شبکه ایی کمک می‌کند. فشار برای رقبت با سایر برندها و نیز ایجاد تمایز با سایرین باعث ایجاد انگیزه و موجب «تیاز به برندسازی» می‌شود. امروزه با توجه به عواملی چون افزایش بازیگرانی که به یک بخش وارد می‌شوند، تغییر تقاضای خریداران و انتظارات فزاینده بازارهای صادراتی، SME‌ها مجبور به بازنگری در شیوه‌های کسب و کار سنتی می‌شوند. برنده یکی از مهم‌ترین دارایی‌های شرکت است. یک برنده با شخصیت شناخته شده، مصرف کنندگانی با ادارک زیاد از برنده خواهد داشت و نیز وفاداری بیشتر مشتریان، آسیب‌پذیری کمتر در مقابل اقدامات بازاریابی رقیب، حاشیه سود بیشتر، واکنش‌های منفی کمتر مشتری به افزایش قیمت، حمایت بیشتر واسطه‌ها، اثربخشی ترفیعات بازاریابی شرکت و ... از جمله دیگرنتایج برنده قوی است. هنرمندان و طراحان صرف نظر از اینکه خود را به عنوان نقش آفرینان کسب و کار می‌بینند یا خیر، در تجارت با تعریفی گسترده مشارکت دارند. بسیاری از فرآیندهای نوآورانه از دانش و تجربه حرفا‌های هنرمندان و طراحان هنری پشتیبانی می‌کنند. این احتمال وجود دارد که چنین وضعیتی تشدید شود. مهارت برندسازی شخصی مبتنی بر کشف خود و خودشناختی، برای هنرمندان جوان و طراحان هنری

امروزی درجهت موفقیت فردی آینده آنها بسیار مهم است و برای همه هنرمندان به عنوان شیکهای از متخصصان که دارای مهارت و دانش خاص و منحصر به فرد هستند ضروری است.

**منابع:**

۱. اخلاصی،امیر،۱۳۹۱،أصول برنده سازی،چاپ اول،تهران،انتشارات علمی.
۲. آکر،دیوید،۱۳۹۴،دیدگاه های دیوید آکر در برنده سازی: ۲۰ اصل اساسی برای رسیدن به موفقیت،بابایی و فاطمه حاجی بابایی،تهران،انتشارات دبستان.
۳. بهلول بندی،بهاره،۱۳۹۷،ارائه الگویی برای ارزیابی جایگاه برنده شخصی،کارشناسی ارشد رشته مدیریت بازرگانی،دانشکده مدیریت و حسابداری دانشگاه تهران.
۴. حقیق،محمد،قارانی،ابراهیم و نیکبخت،فاطمه،۱۳۹۰،بررسی عوامل موثر بر برنده سازی سالن های نمایشگاه های بین المللی،محله مدیریت بازرگانی،دانشگاه تهران،دوره ۳ شماره ۱۰
۵. حکیمی،ایمان و محمودی،محمد. (۱۳۹۷). «تبیین نقش جهت‌گیری استراتژیک بر توسعه ارتباطات و عملکرد برنده»، تحقیقات بازاریابی نوین، سال هشتم، شماره چهارم، ۱۴۸-۱۳۱.
۶. عزیزی،محمد،بهادری،سحر و اخلاقی،امیر،۱۳۹۶،ارائه مدل برنده سازی شخصی بر اساس نظریه داده بنیاد،مدیریت برنده،دوره چهارم،شماره یازدهم
۷. علیبور،صبا،شناختی،فراینده،۱۳۹۳،شناسایی فراینده برنده سازی شخصی برای کارآفرینان،پایان نامه کارشناسی ارشد،مدیریت کارآفرینی گرایش کسب و کار جدید،دانشگاه تهران
۸. مظلومی،نادر،افجهای،علیاکبر و بیات،سمانه. (۱۳۹۷). «اثرات متقابل برنده سازی کارفرما در صنعت فناوری اطلاعات»، مدیریت برنده، دوره پنجم، شماره سیزدهم، ۸۱-۸۰
۹. نابی،محمد امین،سید حمید موسوی،مانی شریفی و علی تنباکو ساز،۱۳۹۱،أصول کارآفرینی و مهارت های کسب و کار در ایران،چاپ دوم،قرزوین،انتشارات دانشگاه آزاد اسلامی
10. Avraham, E. (2018). Nation branding and marketing strategies for combatting tourism crises and stereotypes toward destinations. Journal of Business Research.
11. Aaker,David A.(2004),Brand portfolio Strategy:Creating Relevance,Differentiation,Energy,Leverage and Clarity,New York,Free Press.
12. Asker,D,2002,Building Strong Brands,the Free Press,New York
13. Coliander,Jonas and marder,ben,2018”snap happy” brands:Increasing publicity effectiveness through a snapshot aesthetic when marketing a brand on Instagram.journal of computers human:behavior Stockholm school of economics,Sweden.78
14. Dumont,Guilmaume & ots,Mart 2020. Social dynamics and stakeholder relationships in personal brand-ing.journal of Business Research 106
15. De Chernatony L. (2010), From Brand Vision to Brand Evaluation: The Strategic Process of Growing and Strengthening Brands. 3nd ed. Oxford:PublishedbyElsevierLtd.
16. De Chernatony, L. & Cottam, S. (2008). Interactions between organisational and corporate brands. Journal of Product & Brand Management, 17(1): 13-24.
17. Ropo,Juha p,2009,Brand Management and Branding: Creating a Brand Strategy For :Finland Final Thesis Report; Univercity Of Applied Sciences.Helsinki