



Identification of Formative Antecedents of Archetypes

Fozieh Taheri Mina 

Ph.D. Candidate, Department of Management, Hamadan Branch, Islamic Azad University, Hamadan, Iran. E-mail: foziehtaherimina@yahoo.com

Tohfeh Ghobadi Lamuki * 

*Corresponding Author, Assistant Prof., Department of Management, Hamedan Branch, Islamic Azad University, Hamedan, Iran. E-mail: t_ghobadi@yahoo.com

Meisam Latifi 

Associate Prof., Department of Human Resources Management, Faculty of Islamic Education and Management, Imam Sadegh (AS) University, Tehran, Iran. E-mail: meisamlatifi@gmail.com

Hossein Hajibabaei 

Assistant Prof., Department of Business Management, Faculty of Literature and Humanities, Malayer University, Malayer, Iran. E-mail: hajibabaei@malayeru.ac.ir

Abstract

Objective

This study aims to identify the antecedents of brand archetypes through a cross-sectional analysis conducted in Hamedan, a city in western Iran, between 2020 and 2021.

Methodology

This research is both fundamental and applied in its objectives, qualitative in nature, and field-based in its execution. Data was collected through semi-structured, in-depth interviews with open-ended questions, accompanied by note-taking. Given that the research is survey-based with non-probability, purposive sampling, the target population for each brand was determined separately. The samples were selected intentionally based on specific characteristics known to the researcher beforehand, ensuring they would contribute meaningfully to the research objectives. Interviews were conducted with brand owners, managers of well-known brands, and marketing professors. A phenomenological approach and coding using Maxqda software were employed to extract features that serve as antecedents of brand archetypes. Based on these features, the archetype for each brand was determined.

Findings

The study involved 137 interviews across 12 selected brands. Coding these interviews using Maxqda generated 2,316 codes, consisting of 457 sub-codes, 79 semi-sub-codes, and 12 main codes. From these interviews, specific features were identified as antecedents to each

brand's archetype. The findings reveal the following archetypes for the respective brands: Apple as the Creator, Xbox as the Magician, Pepsi as the Jester, Jeep as the Explorer, Diesel as the Outlaw, Rolex as the Ruler, Sony as the Sage, Chanel as the Lover, Coca-Cola as the Innocent, Gap as the Everyman, Nike as the Hero, and Niva as the Caregiver.

Conclusion

The results of this study suggest that archetypes help in understanding the meaning and concept of a brand, serving as crucial tools for marketing and branding, and distinguishing brands from one another. A brand's personality is a significant factor in attracting customers. It is the brand's personality that shapes how customers feel about the brand. Each brand, through its archetypes, connects with customers who have similar personalities. For a brand to succeed in the market, it must establish a deep and meaningful connection with its customers. This connection fosters a sense of loyalty and trust, ultimately attracting customers to the brand and creating customer satisfaction. One of the most effective strategies for building a strong emotional bond between a brand and its customers is to design the brand's personality around archetypes. This approach deeply influences the customer's perceptions and emotions, transforming ordinary buyers into loyal, lifelong patrons. The brand's personality determines how customers feel about it. Brands must connect deeply and meaningfully with their customers, and the best way to achieve this is by designing their personalities based on archetypes. Additionally, the findings of this study can be leveraged to develop effective marketing and branding strategies that build a brand's identity by utilizing the antecedents of brand archetypes.

Keywords: Archetype, Antecedent, Brand, Phenomenological.

Citation: Taheri Mina, Fozieh; Ghobadi Lamuki, Tohfeh, Latifi, Meisam & Hajibabaei, Hossein (2024). Identification of Formative Antecedents of Archetypes. *Journal of Business Management*, 16(4), 1082-1109. <https://doi.org/10.22059/JIBM.2023.350884.4484> (in Persian)

Journal of Business Management, 2024, Vol. 16, No.4, pp. 1082-1109

Received: November 07, 2022

Published by University of Tehran, Faculty of Management

Received in revised form: February 18, 2023

<https://doi.org/10.22059/JIBM.2023.350884.4484>

Accepted: March 09, 2021

Article Type: Research Paper

Published online: December 25, 2024

© Authors





شناسایی پیشایندهای سازنده کهن‌الگوها

فوزیه طاهری مینا

دانشجوی دکتری، گروه مدیریت، واحد همدان، دانشگاه آزاد اسلامی، همدان، ایران. رایانامه: foziehtaherimina@yahoo.com

تحفه قبادی لموکی *

* نویسنده مسئول، استادیار، گروه مدیریت، واحد همدان، دانشگاه آزاد اسلامی، همدان، ایران. رایانامه: t_ghobadi@yahoo.com

میثم لطیفی

دانشیار، گروه مدیریت منابع انسانی، دانشکده معارف اسلامی و مدیریت، دانشگاه امام صادق (ع)، تهران، ایران. رایانامه: meisamlatifi@gmail.com

حسین حاجی بابائی

استادیار، گروه مدیریت بازرگانی، دانشکده ادبیات و علوم انسانی، دانشگاه ملایر، ملایر، ایران. رایانامه: hajibabaei@malayeru.ac.ir

چکیده

هدف: این پژوهش با هدف شناسایی پیشایندهای سازنده کهن‌الگوها، به صورت مقطعی، طی سال‌های ۱۳۹۹ تا ۱۴۰۰، در ناحیه غرب کشور و شهر همدان انجام شده است.

روش: این پژوهش از لحاظ هدف بنیادی و کاربردی، از لحاظ نوع داده‌ها، تحقیقی کیفی و از لحاظ مکان و زمان اجرا یک تحقیق میدانی است. روش جمع‌آوری داده‌ها به صورت کیفی و با استفاده از مصاحبه عمیق‌نیمه‌ساختار یافته با استفاده از سؤال‌های باز و یادداشت‌برداری است. برای انجام تحقیقات و شروع کار با توجه به اینکه پژوهش، پیمایشی و نمونه‌گیری هدفمند و غیراحتمالی است، جامعه آماری برای تمامی برندها به صورت جداگانه تعیین شد و نمونه‌های هدفمند با ویژگی‌های خاص به صورت کاملاً غیراحتمالی انتخاب شدند؛ به‌طوری که پژوهشگر از قبل اطلاع دارد که نمونه‌ها ویژگی‌های خاص خود را دارند و پژوهشگر را در راستای پژوهش کمک خواهند کرد. پس از مصاحبة عمیق نیمه‌ساختاریافته برای هر برنده با صاحبان و مدیران برندهای معتبر و استادی بازاریابی به‌روش پدیدارشناسی و کدگذاری با استفاده از نرم‌افزار مکس کیودا، یکسری ویژگی‌ها به عنوان پیشایندهای سازنده کهن‌الگوی برنده استخراج و براساس آن‌ها کهن‌الگوی هر برنده تعیین شد.

یافته‌ها: در مجموع ۱۳۷ مصاحبه برای ۱۲ برنده منتخب انجام شد و از کدگذاری مصاحبه‌ها با نرم‌افزار مکس کیودا، کد به دست آمد که ۴۵۷ کد فرعی، ۷۹ کد نیمه فرعی و ۱۲ کد اصلی بود. از دل مصاحبه‌ها یکسری ویژگی‌ها، به عنوان پیشایندهای سازنده کهن‌الگوی هر برنده استخراج شد. یافته‌های حاصل از پژوهش نشان می‌دهد کهن‌الگوی اپل؛ آفرینشگر؛ ایکس‌باکس؛ جادوگر؛ پیسی؛ شوخ طبع؛ حیپ؛ جست‌وجوگر؛ دیزل؛ یاغی؛ رولکس؛ فرمانرو؛ سونی؛ دانا؛ شنل؛ عاشق؛ کوکاکولا؛ معصوم؛ گپ؛ هرکس؛ نایک؛ قهرمان و نیوا؛ نگهدارنده هستند.

نتیجه‌گیری: براساس نتایج بهدست آمده از پژوهش، کهن‌الگوها کمک می‌کنند تا معنا و مفهوم برنده را بشناسیم. آن‌ها ابزار بسیار مهمی برای بازاریابی و برندهاینگ هستند و باعث وجه تمایز برندها از یکدیگر می‌شوند. شخصیت یک برنده عامل بسیار مهمی در جذب مشتری است. این خود شخصیتی هر برنده است که تعیین می‌کند احساس مشتری به برنده چگونه باشد. هر برنده به کمک کهن‌الگوها با مشتری‌ای رابطه برقرار می‌کند که شخصیتی نزدیک با آن داشته باشد. هر برنده برای موقوفیت در بازار، باید به صورت عمیق و معنادار با مشتری خود ارتباط برقرار کند، همین ارتباط برنده با مشتری، حس عمیق وفاداری و اعتماد در مشتری را به وجود می‌آورد و در نهایت باعث جذب مشتری به سمت برنده می‌شود و احساس رضایت در مشتری ایجاد می‌کند. یکی از بهترین راه‌کارها برای ایجاد حس عاطفی دو طرفه بین برنده و مشتری و ایجاد رابطه عمیق و کارساز بین آن‌ها، طراحی شخصیت برنده بر اساس کهن‌الگوهاست تا با این روش، تأثیری ژرف بر ذهن و احساس مشتری برای هر برنده گذاریم و مشتری عادی را به یک مشتری وفادار و همیشگی برای برنده خود تبدیل کنیم. شخصیت برنده ما تعیین کننده احساس مشتری به برنده ماست. برندها باید به صورت عمیق و معنادار با مشتری خود ارتباط برقرار کنند و بهترین راه‌کار برای ارتباط مؤثر با مشتری، طراحی شخصیت براساس کهن‌الگوها است. همچنین از نتایج بهدست آمده از پژوهش، بر مبنای پیشاپنهای سازنده کهن‌الگوهای برنده، می‌توان برای طراحی استراتژی‌های کارآمد در حوزه بازاریابی و برندهاینگ در جهت هویت‌سازی برنده بهره برد.

کلیدواژه‌ها: برنده، پدیدارشناسی، پیشاپنه، کهن‌الگو.

استناد: طاهری مینا، فوزیه؛ قبادی لموکی، تحفه؛ لطیفی، میثم و حاجی بابایی، حسین (۱۴۰۳). شناسایی پیشاپنهای سازنده کهن‌الگوها. *مدیریت بازرگانی*، ۱۶(۴)، ۱۰۸۲-۱۰۹۱.

تاریخ دریافت: ۱۴۰۱/۰۸/۱۶

مدیریت بازرگانی، ۱۴۰۳، دوره ۱۶، شماره ۴، صص. ۱۰۸۲-۱۰۹۱

تاریخ ویرایش: ۱۴۰۱/۱۱/۲۹

ناشر: دانشکده مدیریت دانشگاه تهران

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۱/۱۲/۱۸

نوع مقاله: علمی پژوهشی

تاریخ انتشار: ۱۴۰۳/۱۰/۰۵

© نویسنده‌گان

doi: <https://doi.org/10.22059/JIBM.2023.350884.4484>

مقدمه^۱

بهزعم فروید، ضمیر ناخودآگاه که بخش عمدۀ و ناپیدای روان را تشکیل می‌دهد، ضمیری خودبسنده و فردی است و آن دسته از امیال، غراییز، ترس‌ها، خاطرات و انگیزه‌های فروخورده آدمی را دربرمی‌گیرد که پس از سرکوب شدن و امکان بروز نیافتن، به ژرف‌ترین لایه روان واپس زده‌شده‌اند (حری، ۱۳۸۸). ناخودآگاه جمعی، از مجموع صور نوعی و کهن‌الگوها^۲ فراهم می‌آید. کهن‌الگو را در زبان فارسی به نام‌هایی چون صور نوعی، صور ازلی، صور مثالی، تصویر نمونه، مسطوره و رسوبات حافظه می‌شناسیم (داد، ۱۳۸۵: ۳۱۵). این نام‌ها بیانگر حیات این پدیده ذهنی است. این اصطلاح از واژه‌های یونانی آرچه^۳، به معنای ابتدایی و تایپوس^۴، به معنای شکل، ترتیب یافته است (رضایی، ۱۳۸۲: ۵۴). کهن‌الگو در روان‌شناسی تحلیلی است. هر کهن‌الگو تمایل ساختاری نهفته‌ای است که بیانگر محتویات و فرایندهای پویای ناخودآگاه جمعی در سیمای تصاویر ابتدایی است. یک کهن‌الگو را می‌توان همچون یک ذخیره هوش‌افزا، یک نقش سر، یا یک اثر ارشی تصور کرد که از طریق تراکم تجربیات روانی بی‌شماری که همواره تکرار شده‌اند، تکوین یافته است (مادیورو و ویلرایت^۵: ۱۳۸۲). کهن‌الگوها نمادها و سمبول‌هایی هستند که از بدو تولد به صورت طبیعی همانند دی‌ان‌ای^۶ در ما وجود دارند (ورتایم، ۱۳۹۸: ۶۲). همچنین کهن‌الگوها واسطه‌ای بین محصولات و انگیزه مصرف‌کننده برای بهره‌مندی از محصول با خلق یک تجربه نامشهود هستند (کاملوت و کالمون^۷: ۲۰۱۷). طراحی شخصیت برنده بر پایه کهن‌الگوی اصلی به اتصال مصرف‌کنندگان با برنده ناخودآگاه و یا آگاهانه کمک می‌کند که این امر مهم‌ترین جنبه در ایجاد وفاداری برنده، ایجاد جامعه و تعامل است (سیگنوریل^۸: ۲۰۱۲، ۷۸). یونگ نیز در همین راستا این باور را داشت که برخی از کاراکترها، به طور آنی برای ما آشنا هستند؛ زیرا آن‌ها ابتدایی و غریزی هستند و بخشی از ناخودآگاه جمعی محسوب می‌شوند که همه به اشتراک می‌گذارند.

در بازاریابی، طرح اصلی نشان تجاری یا برنده، نمادی است که شما به نام تجاری اختصاص می‌دهید (وودساید^۹: ۲۰۱۰). سودآوری بلندمدت نیازمند برقراری ارتباطی بلندمدت و مستحکم با مصرف‌کنندگان است. برای برقراری این ارتباط باید شرایطی فراهم آید که مصرف‌کننده نسبت به برنده احساس پیدا کند، آن را جزئی از زندگی اش بداند و در لایه‌های عمیق شخصیت خود به آن وفادار باشد. مزایای نمادین و احساسی برنده^{۱۰} که یکی از کارکردهای اساسی شخصیت برنده است، می‌تواند این احساس و رابطه را ایجاد می‌کند. حال چنانچه هویت برنده را بر پایه کهن‌الگوها بنا کنیم، مصرف‌کنندگان در ناخودآگاهشان با برنده ارتباط برقرار می‌کنند که این ارتباط بسیار بالرزش‌تر از ارتباطی سطحی

۱. این مقاله از رساله دکتری سرکار خانم فوزیه طاهری مینا، به راهنمایی سرکار خانم دکتر تحفه قبادی لموکی و جناب آقای دکتر میثم لطیفی و مشاوره جناب آقای دکتر حسین حاجی بابایی استخراج شده است.

- 2. Archetype
- 3. Arche
- 4. Typos
- 5. Maduro & Willright
- 6. DNA
- 7. Kamlot & Calmon
- 8. Signorelli
- 9. Woodside
- 10. Symbolic & emotional brand

و ظاهری است. در حقیقت طراحی هویت برنده بر اساس کهن‌الگوها سبب اتصال ضمیر ناخودآگاه به برنده می‌شود که مهم‌ترین نتیجه آن ایجاد وفاداری برنده و درگیری مصرف‌کننده با برنده است (سیگنوریل، ۲۰۱۲: ۱۰۸). بنابراین امروزه توجه به کهن‌الگوها به یکی از موضوعات اصلی بازاریابی و برندینگ تبدیل شده است؛ چرا که توجه به تصویری که برنده در ذهن مشتری تداعی می‌کند، می‌تواند در شکل‌گیری شخصیت کهن‌الگویی برنده بسیار مؤثر باشد. اهمیت توجه به کهن‌الگوها در این است که این الگوها مزایایی بی‌بديل در ارتباط با مخاطب هم از نظر عمق و هم از نظر سطح و گستره به ارمغان آورند و سبب ادراک کامل‌تری از برنده در ذهن مشتری گردند. با تکیه بر این خصوصیات خواهیم توانست در برندسازی و تبلیغات با استفاده از کهن‌الگوها تأثیراتی عمیق، ماندگار و فرامرزی بر مشتری داشته باشیم. با توجه به اینکه نقش کهن‌الگوها در تعیین شخصیت برنده بسیار مهم است و تاکنون در این خصوص تحقیقات اندکی در داخل کشورمان انجام شده است و خلاهای تحقیقاتی در خصوص کهن‌الگوها و ارتباط آن‌ها با برنده بسیار مشهود است، به‌دلیل پاسخ‌گویی به این سوال خواهیم بود که پیشاپنهای سازنده کهن‌الگوها چه عواملی هستند. از نتایج به‌دست آمده از پژوهش بر مبنای پیشاپنهای سازنده کهن‌الگوهای برنده، می‌توان برای طراحی استراتژی‌های کارآمد در حوزه بازاریابی و برندینگ، به‌منظور هویت‌سازی برنده استفاده کرد. همچنین یکی دیگر از اهداف پژوهش حاضر ایجاد تمایز برندها از یکدیگر است؛ زیرا داشتن کهن‌الگوی معین برای هر برنده، باعث شناسایی راحت‌تر آن برنده توسط مصرف‌کنندگانش خواهد شد.

پیشینه پژوهش

کهن‌الگو

واژه کهن‌الگو در زبان یونانی به معنای مدل یا الگویی بوده است که چیزی را از روی آن می‌ساختند. مترجمان معادلهای فارسی مختلفی، چون: صورت ازلی، کهن‌الگو، صورت نوعی، نهادینه و سرنمون را برای این واژه پیشنهاد داده‌اند (نوشه، ۱۳۷۶: ۳۵۴). واژه آرکه‌تاپ اول بار در دهه ۱۵۴۰ از زبان لاتین وارد زبان انگلیسی شد. از همین ریشه‌بایی واژگانی می‌توان فهمید که نقد کهن‌الگوگرایانه، به‌دلیل انطباق برخی عناصر یک اثر ادبی، با همان قالب‌ها و الگوهای اولیه است (عباس لو، ۱۳۹۱). یونگ کهن‌الگو را تصاویر سمبلیک موجود در رؤیاه‌ها دانسته و منشأ آن‌ها را نامعلوم می‌انگارد (محمدی، ۱۳۹۲). ناخودآگاه جمعی مخزنی است که کهن‌الگوها یا آرکه‌تاپ‌ها در آن جای گرفته‌اند. کهن‌الگو به معنای مدل یا نمونه اصلی و اولیه است که نشانه‌ها، طرح‌ها و دیگر چیزها از آن سرمشق گرفته‌اند. کهن‌الگوها جهانی و در همه‌جا یکسان‌اند، یعنی تمامی افراد تصاویر و تجسمات یگانه‌ای را به ارث می‌برند، مثلاً هر نوزادی در هر نقطه از جهان یک کهن‌الگوی مادر را به ارث می‌برد. این تصاویر از قبل آماده شده مادر بعدها در چگونگی رفتار مادر واقعی ادغام شده و در تجربیات و روابطی که طفل با مادر دارد، مبتلور می‌شود و از آنچاست که تفاوت‌های فردی اشخاص در برداشت‌هاییمان از کهن‌الگوی مادر به زودی آشکار می‌شود؛ زیرا روش‌های تربیتی مادران در یک خانواده با یک خانواده دیگر و یا حتی در مورد دو کودک در یک خانواده با هم اختلافاتی خواهد داشت. همان‌طور که گفته شد، یونگ

ناخودآگاه را چیزی می‌داند که از بیرون دریافت نشده؛ اما با وجود این واقعی و حقیقتی است که به زحمت شروع شده تا خود را به انسان امروزی بنمایاند (یونگ، ۱۳۹۲: ۱۳۵). کهن‌الگوی برنده بر اساس شخصیت‌های برنده ساخته شده است و داستان‌ها و ماجراهای جهانی‌ای دارند که بین همهٔ این‌ها بشر مشترک‌اند (جیسو، ۲۰۱۳: ۳). تعریف کهن‌الگوی مناسب با برنده، نقشه‌راهی است که بر اساس آن گام‌های بعدی مانند تعیین رنگ سازمانی، لوگو، شعار، نوع تبلیغات و غیره برداشته و هدایت می‌شود (رایبرتز^۱، ۲۰۱۰: ۲۱). براساس نظریه مارک و پیرسون دوازده کهن‌الگو در بازاریابی تبیین شده‌اند (مارک و پیرسون^۲، ۵۲: ۲۰۱۲). امروزه بسیاری از سازمان‌ها به این باور رسیده‌اند که یکی از بالارزش‌ترین دارایی‌های آنان هم‌خوانی بیشتری داشته باشد (محمدی، کاظمی راشتنی و محمدی، ۱۴۰۰). شخصیت برنده از پاسخ‌های بادوام و پایدار مشتریان به برنده برداشت می‌شود. اگر، شخصیت برنده را نزدیک‌ترین مفهومی دانست که بر فرایند تصمیم‌گیری خرید اثرگذار است (طباطبایی‌نسب و محمدنی، ۱۳۹۴)، استفاده از معانی کهن‌الگویی در شخصیت بخشیدن به برنده توصیه شده است؛ زیرا معنای برنده ارزشمند‌ترین و تقلید ناپذیرترین دارایی آن است و باید بدقت مدیریت شود. اما اغلب شرکت‌ها الگویی برای مدیریت معنای برنده ندارند. در واقع کهن‌الگوها، الگوهای ناخودآگاهی از افکارند که در ذهن هر کس وجود دارند. این الگوها به دلیل معانی خاص خود، واکنش‌های قدرتمندی ایجاد می‌کنند (بروک^۳، ۸: ۲۰۱۴). نسبت کهن‌الگوها به ذهن، مانند نسبت غریزه به بدن است. همان طور که غرایز مشترک هرگونه موجودی را می‌توان از مشاهده شباهت‌های موجود در رفتارهای زیستی آن‌ها درک کرد، وجود کهن‌الگوها را می‌توان از شباهت در پدیده‌های روان‌شناختی آن‌ها دریافت. به طور دقیق مشخص نیست که آیا کهن‌الگوها حاصل تجربه‌های بی‌شماری هستند که ذهن در فرایند تکاملی خود در طول تاریخ به دست آورده یا کیفیتی هستند که به شیوهٔ وراثتی از نسل به نسل دیگر منتقل شده‌اند. اگرچه به‌ظاهر خود یونگ بیشتر به فرضیه دوم باور داشته است (سلطان‌بیاد و قربان‌صباغ، ۱۳۹۰). در حقیقت لایهٔ شخصی ضمیر ناخودآگاه بخشی از روان انسان است که مختص خود اوست؛ اما لایهٔ جمعی چنانچه اسمش ماهیت آن را هویدا می‌کند، مشترک بین انسان‌هاست. به نظر یونگ، لایهٔ فردی ضمیر ناخودآگاه، به احیای قدیمی‌ترین مضامین دور از کودکی ختم می‌شود و لایهٔ جمعی شامل زمان پیش از کودکی است؛ یعنی شامل مضامین بازمانده از حیات اجدادی است (یونگ، ۱۳۹۱: ۸۵). در حقیقت تصاویر موجود در ناخودآگاه جمعی یعنی کهن‌الگوها حاوی تمامی تجربیات بشر در طول اعصار است و کل مجموعه فرایند حیات انسانی در آن‌ها حضور دارد. این تصاویر می‌توانند خودبه‌خود و بدون عاملی خارج برخودآگاه تجلی یابند و در واقع تابع خودآگاه نیستند و حتی بر عکس گاهی خودآگاه را متاثر از خود می‌کنند. شاعران و نویسنده‌گان برای خلق و آفرینش آثار هنری از صور ذهنی و تخیلات خویش کمک می‌گیرند که این عناصر، در ناخودآگاه ذهن همهٔ افراد پیش‌ریشه دارند و در ذهن شاعر و نویسنده به لایه‌های ناخودآگاه، ذهن می‌رسند و مقدمهٔ پیوند میان روان‌شناسی، هنر و ادب می‌شوند. از دیدگاه یونگ، هنرمند، انسان است؛ اما در معنایی والاتر. او یک

1. Roberts

2. Mark & Pearson

3. Broek

انسان نوعی است (شمیسا، ۱۳۸۲: ۶۲). در مورد اینکه منشأ کهن‌الگوها چه چیزی است، روان‌شناسان نظرهای مختلفی بیان کردند. جیمز فریزر^۱، مردم‌شناس انگلیسی در کتاب شاخه زرین، آرکه‌تاپ را در الگوهای قدیمی اساطیری و مناسک که در افسانه‌ها و آیین و رسوم اقوام مختلف به چشم می‌خورد ردیابی می‌کند. از نظر یونگ مراد از آن، افکار غریزی و تمایل به رفتارها و پندره‌هایی است که بر طبق الگوهای از پیش مشخصی، به صورت فطری و ذاتی در نوع انسان وجود دارد. او این اصطلاح را به معنی تصاویر نخستین و لايه‌های رسوبین روانی به کار می‌برد، یعنی اشکال و صور متکرری از تجربیات زندگانی پدران باستانی ما که به ناخودآگاه عمومی بشر به ارث رسیده است و در اساطیر، مذاهب، روایاها، تخیلات و آثار ادبی رخ می‌نماید (شمیسا، ۱۳۸۳: ۲۳۱). کهن‌الگوها زمانی روح می‌گیرند که کوشش شود جنبه معنوی آن‌ها، یعنی رابطه‌شان با فرد زنده در نظر گرفته شود. در این صورت متوجه می‌شویم که وجه تسمیه آن‌ها اهمیت چندانی ندارد و همه چیز به چگونگی ارتباط آن‌ها با فرد بستگی دارد (یونگ، ۱۳۸۹: ۹۶). برخی مطالعات پیشین انجام شده در مورد کهن‌الگوها و برنده به صورت خلاصه در جدول ۱ بیان شده است.

جدول ۱. پیشینه پژوهش

منبع	عنوان	نتیجه
چندراست و همکاران ^۲ (۲۰۱۹)	بررسی نقش کهن‌الگوها در ادراک ذهنی صرف کنندگان گوشی‌های سامسونگ و هوآوی	نتایج این مطالعه نشان داد که کهن‌الگوی آفرینشگر با پیش‌ایند نوآوری در پذیرش هر دو این برندها نقش ایفا می‌کنند.
مندل ^۳ (۲۰۱۹)	فرهنگ، روایات‌های صوتی پیش‌بینی کننده کهن‌الگوی یاغی	به طور کلی نتایج این تحقیق نشان داد که یاغیان کهن‌الگو را می‌سازند و ارزش و اخلاق و دانش بومی خویش را به وجود می‌آورند. از جمله پیش‌ایندهای ساخت کهن‌الگوی یاغی توجه به کیفیت روایت‌های شفاهی می‌باشد.
هوانگ ^۴ (۲۰۱۷)	تفاوت در کهن‌الگوهای برنده شرکت‌های فنی غرب و آسیا (بر اساس مدل کارل یونگ دوازده مدل کهن‌الگو)	نتایج این مطالعه بیان داشت که محرک کهن‌الگوی آفرینشگر، فرمانروا و نگهدارنده، ثبات و پایداری است. پیش‌ایندهای کهن‌الگوهای شوخ طبع و هرکس، تعلق داشتن و لذت بردن می‌باشد، پیش‌ایندهای کهن‌الگوی عاشق، یاغی، جادوگر و قهرمان، تسلط و ریسک‌پذیری است و پیش‌ایندهای کهن‌الگوهای معصوم، جست‌وجوگر و دانا، استقلال و اجرا است.
کالموت و کالمون (۲۰۱۷)	کهن‌الگوی برنده نوشیدنی در بربیل	نتایج نشان داد که درصد از افرادی که در مورد نام تجاری مشت فکر می‌کنند به ذهنیت آنان به کهن‌الگو وابسته است، به واقع کهن‌الگوها به شدت به موفقیت برنده کمک می‌نماید.

1. James Frazer

2. Chandrasapth and others

3. Mandal

4. Hwang

منبع	عنوان	نتیجه
بچتر و دیگران ^۱ (۲۰۱۶)	تبليغات بين کهنه‌الگوها و شخصيت	مدل شخصيت برنده کهنه‌الگو می‌تواند به روشن شدن ویژگی‌های کهنه‌الگوی برنده یاغی کمک کند و در این بین تبلیغات با تأثیر بر توجه، حافظه و مطلوبیت می‌تواند بر کهنه‌الگوها و شخصیت برنده اثرگذار باشد. اگر چه سال‌ها است که چارچوب یونگ و آکر ^۲ از هم جدا شده‌اند اما می‌توان با همسو کردن کهنه‌الگوها و شخصیت برنده عنوان دانش مدیریت و بهره‌گیری از تبلیغات، اهداف کمپین را بسیار گسترش دهیم.
هداد، حمزا و برازیل ^۳ (۲۰۱۵)	کهنه‌الگوها و نام تجاری: مقایسه بین المللی	اپل: کهنه‌الگوی انقلابی، نوآور و پیشگام است که در پرتفعال، پیچیده و مدرن و در برزیل، خلاقانه است. نایک: کهنه‌الگوی پرقدرت، منظم و چالشی است که در پرتفعال، یاغی، رقابتی و انقلابی و در برزیل، ورزشکار است. نیوا: کهنه‌الگوی احساسی است که در پرتفعال، قدیمی و سنتی، احساسی و در برزیل، انکاس‌دهنده احساسات است. با بررسی ارتباط و دیدگاه مصرف‌کنندگان در مورد این سه نظریه می‌توان این‌گونه استنباط کرد که کهنه‌الگوی احساسی و عاشقانه نقش مهمی در خلق ارتباط با مصرف‌کنندگان، وفاداری بیشتر و بازده بیشتر دارند.
ماگزنس ^۴ (۲۰۱۳)	بررسی اثرات کهنه‌الگوها بر تمایلات سازمانی، روایی یاغی و دیگر الگوهای کهنه	کهنه‌الگوی یاغی و شخصیت آن‌ها می‌توانند درس‌های قابل توجهی به مدیران سازمان‌ها ارائه دهند. مدیران و رهبران سازمانی برای مطالعه رفتار سازمانی و الگوهای فرهنگی از دیدگاه کهنه‌الگوها، چشم‌انداز رهیزی و تصمیم‌گیری مؤثرتری را ارائه می‌دهند.
جیسو ^۵ (۲۰۱۳)	محرك‌ها و پیشاپندهای کهنه‌الگوی جست‌وجوگر	نتایج این مطالعات نشان داد که برنده جیپ ^۶ یک کهنه‌الگوی جست‌وجوگر است و پیشاپنده آن ماجراجویی و حمایت از ایده‌های آزادی می‌باشد که به وسیله آن مصرف‌کننده ترغیب می‌شود تا در ماجراجویی و اکتشاف درگیر شود و دائمًا در جست‌وجوگری معنا باشد.
میگهی و اسپاک ^۷ (۲۰۱۲)	قوانين مصرف‌کننده از کهنه‌الگوها در برندهای لوکس	این تحقیق بیان داشت که ایجاد روایت تصویری به خلق تفکر ناخودآگاه، ویژگی‌های شخصیتی برنده، انگیزانده‌های عاطفی و احساسی بسته است. در حقیقت هنر ایجاد روایت تصویری منجر به تحریک تفکر ناخودآگاه و کهنه‌الگوها در ذهن مشتری می‌گردد که در پی آن انگیزه‌های پنهان برای خرید یا استفاده از نام تجاری شکل می‌گیرد.

1. Bechter and others

2. Aaker

3. Haddad, Hamza & Brasil

4. Moxnes

5. Jasso

6. Jeep

7. Megehee & Spake

منبع	عنوان	نتیجه
طالب نژاد و دیگران (۱۳۹۶)	تداعیات کهن‌الگویی اشکال هندسی: درس‌هایی برای مدیران بازاریابی	نتایج اجرای تحقیقات نشان می‌دهد تصویر ذهنی پاسخ‌گوییان ایرانی از شخصیت‌های کهن‌الگویی با ادبیات موجود در این زمینه شباهت‌ها و تفاوت‌هایی دارد. تداعیات کهن‌الگویی افراد از اشکال هندسی مبتنی بر برایند معانی ذاتی ناشی از ویژگی‌هایی مثل تقارن، زاویه‌داری و تعداد اضلاع و نیز، معانی اکتسابی است.
حسن‌قلی‌پور، امیری و شیبانی (۱۳۹۱)	تبیین شخصیت برندهای منتخب از طریق کهن‌الگوها و تبیین نحوه ادراک مصرف‌کنندگان این برندها	نتیجه مهمی که از این تحقیق به دست آمد این است که مشخص گردید افراد شخصیت برنده را چگونه ادراک می‌کنند. در صورتی که این شخصیت ادراک شده، با هویت برنده توسط سازمان تعیین شده مطابقت داشته باشد، شخصیتی مطلوب است و باید عوامل تأثیرگذار بر ادراک آن را تقویت کرد و اگر شخصیت ادراک شده با هویت برنده همخوانی نداشته باشد، باید عواملی را که به این ادراک منجر شده، اصلاح کرده و یا در صورت نیاز حذف و عوامل مؤثر را جایگزین کرد.

منبع: محقق ساخته

روش‌شناسی پژوهش

هدف اصلی پژوهش حاضر شناسایی پیش‌ایندهای سازنده کهن‌الگوها بوده است. پژوهش حاضر از روش پدیدارشناسی بهره می‌گیرد. پدیدارشناسی می‌تواند به عنوان یک استراتژی تحقیق مطرح شود (بودلایی و اعرابی، ۱۳۹۰). پدیدارشناسی رویکردی است که هم به عنوان یک دستگاه فلسفی و هم به مثابه یک روش‌شناسی مستقل در علوم انسانی و اجتماعی شناخته می‌شود (محمدپور، ۱۳۹۰: ۶۵). روش جمع‌آوری داده‌ها به صورت کیفی و با استفاده از مصاحبه عمیق‌نیمه‌ساختاریافته با استفاده از سوال‌های باز و یادداشت‌برداری است که تمامی مصاحبه‌ها با راهنمایی محققین طی یک گفت‌و‌گوی عمیق و ژرف دو طرفه با مصاحبه‌شوندگان در مورد پدیده مورد بررسی به صورت کامل و دقیق انجام شد و هدف رسیدن به کف ضمیر ذهنی پاسخ‌گو و استخراج ذهنیت آن‌ها از برندها است.

در راستای انجام پژوهش حاضر بعد از انجام مطالعات مقدماتی در مبانی نظری پژوهش و استفاده از نظرات گرانبهای اساتید محترم و صاحب‌نظران در حیطه کهن‌الگوها و بازاریابی، کار مصاحبه‌ها شروع شد. برای انجام تحقیقات و شروع کار با توجه به اینکه پژوهش، پیمایشی و نمونه‌گیری هدفمند و غیراحتمالی است، جامعه آماری برای تمامی برندها به صورت جداگانه تعیین شد و نمونه‌های هدفمند با ویژگی‌های خاص، به صورت کاملاً غیراحتمالی انتخاب شدند؛ به طوری که پژوهشگر از قبل اطلاع داشت که نمونه‌ها دارای ویژگی‌های خاص خود هستند و پژوهشگر را در راستای پژوهش کمک خواهند کرد. در ابتدا سوال‌هایی به صورت پیش فرض برای مصاحبه طراحی شد و جهت سنجش روایی و پایایی، سوال‌ها به تأیید ۷ نفر از اساتید خبره دانشگاهی به شرح جدول ۲ رسید. معیار انتخاب خبرگان، اساتید دانشگاهی با تخصص بازاریابی بوده است. این افراد دارای مدرک دکتری تخصصی بوده‌اند و حداقل ۵ سال سابقه کار با بازار و برنده را داشته‌اند و به صورت حرفه‌ای و آکادمیک سال‌های متعددی با برنده کار کرده‌اند و با برندهای مختلف آشنایی کامل

داشته‌اند. با توجه به اینکه تعداد خبرگان در پژوهش ۷ نفر بود، طبق جدول سی‌وی آر^۱، مقدار سی‌وی آر/۹۹۰ به دست آمد که روایی محتوایی را تأیید می‌کند.

جدول ۲. اطلاعات خبرگان

ردیف	جنسیت	سن	تحصیلات	زمینه کاری	سابقه کاری	سمت شغلی
۱	مرد	۳۸	دکتری تخصصی	بازاریابی، برنده و استراتژی	۱۵	عضو هیئت علمی گروه مدیریت، استادیار دانشگاه تبریز
۲	مرد	۴۰	دکتری تخصصی	مدیریت بازاریابی و برنده	۱۲	عضو هیئت علمی گروه مدیریت، دانشگاه آزاد اسلامی واحد علی آباد کتول
۳	مرد	۴۱	دکتری تخصصی	بازاریابی و شخصیت برنده	۱۴	استادیار گروه آموزشی مدیریت بازرگانی، دانشگاه خوارزمی دانشکده مدیریت
۴	زن	۴۰	دکتری تخصصی	بازاریابی، برنده و مشتری	۱۱	استادیار گروه مدیریت بازاریابی، دانشکده ادبیات و علوم انسانی ملایر
۵	زن	۳۸	دکتری تخصصی	بازاریابی و برندینگ	۱۲	استادیار گروه مدیریت بازرگانی، عضو هیئت علمی دانشگاه آزاد اسلامی واحد گبند کاووس
۶	مرد	۴۴	دکتری تخصصی	بازاریابی، برنده و منابع انسانی	۱۶	دانشیار گروه مدیریت، عضو هیئت علمی دانشگاه امام صادق
۷	مرد	۳۸	دکتری تخصصی	بازاریابی، عشق به برنده و برندینگ	۱۴	استادیار گروه مدیریت بازرگانی، دانشگاه آزاد اسلامی واحد همدان

در ادامه پس از اعمال نظرهای اساتید و انجام اصلاحات، ۱۰ سؤال یکسان برای ۱۲ برنده منتخب به منظور مصاحبه طراحی شد: تجربه خود در مورد استفاده از این برنده، احساس شما در مورد برنده، علت انتخاب این برنده، یک تجربه مثبت و یک تجربه منفی از برنده، ویژگی‌های این برنده، توصیه شما به دیگران در مورد این برنده، خاطره‌ای از مصرف این برنده و... سپس به صورت هدفمند و غیرتصادفی از بین صاحبان و مدیران شرکت‌های برندهای منتخب و اساتید دانشگاهی با تخصص بازاریابی که کاملاً با برندها آشنای داشتند و خود نیز از مصرف کنندگان برندها بودند، نمونه‌ها انتخاب شدند و با آن‌ها مصاحبه انجام شد. قسمت دوم کار پژوهش جهت مصاحبه، آگاه کردن پاسخ‌دهندگان از کهنه‌الگوها بود. با توجه به اینکه اکثریت پاسخ‌دهندگان آشنای با کهنه‌الگوها نداشتند، جهت سهولت کار پژوهش و کمک به پاسخ‌دهندگان در درک مفهوم کهنه‌الگوی برندها، در یک نگاه، از یک شکل انسانی به عنوان استعاره برای توصیف کهنه‌الگوی برنده استفاده گردید. سؤالی که در این قسمت از افراد پرسیده می‌شد، این بود: «اگر برند مد نظر شما یک انسان باشد و شما آن انسان باشید، دوست دارید چه شخصیتی داشته باشید؟». حتی برای توضیح بیشتر تصاویر کهنه‌الگو و شرحی کوتاه از آن به برخی از پاسخ‌دهندگان جهت راهنمایی داده می‌شد تا با درگیر کردن پاسخ‌دهندگان با موضوع مورد بررسی به کف ضمیر ذهنی پاسخ‌دهندگان برسیم. بدین طریق مصاحبه‌ها برای هر برنده به صورت کاملاً جداگانه و با نمونه خاص انتخابی همان برنده، با ویژگی خاص خود انجام و تا اشباع و تکرار اطلاعات ادامه یافت. بعد از حدود ۷ تا ۸ مصاحبه، تقریباً جواب

مصاحبه‌شوندگان به هم نزدیک شده بود؛ اما تا چندین مصاحبه دیگر کار ادامه داده شد. سپس اطلاعات به دست آمده از مصاحبه‌ها مکتوب و با استفاده از نرم‌افزار مکس کیودا، نسخه ۱۲، مصاحبه‌ها تجزیه و تحلیل شد. نرم‌افزار مکس کیودا برنامه‌ای کاربردی و ویژه تحقیقات کیفی و ترکیبی است و محیط مناسبی را برای تحلیل محتوای متن فراهم می‌کند. از حاصل خروجی نرم‌افزار، به یکسری کدهای فرعی و اصلی در هر برند رسیدیم. ماحصل کار مصاحبه‌ها، ۱۳۷ مصاحبه برای ۱۲ برند منتخب است که در جدول ۳ به صورت مجزا تعداد مصاحبه‌ها بیان شده است.

جدول ۳. تعداد مصاحبه‌ها

برند	تعداد مصاحبه‌های انجام شده	برند	تعداد مصاحبه‌های انجام شده
کوکاکولا	۱۱	ایکس‌باس	۱۰
جیپ	۱۰	گپ	۱۰
سونی	۱۰	شتل	۱۱
نایک	۱۷	پیپسی	۱۱
دیزل	۱۱	نیوا	۱۴
رولکس	۱۱	اپل	۱۱
۱۳۷ مصاحبه		۱۲ برند	

یافته‌های پژوهش

ویژگی جمعیت‌شناختی مصاحبه‌شوندگان به صورت مجزا در جدول ۴ بیان شده است.

جدول ۴. ویژگی جمعیت‌شناختی مصاحبه‌شوندگان

نام متغیر	درصد فراوانی											
	نگهدارنده (نیوا)	قوی عالی (نایک)	قوی متوسط (گپ)	مجموع (کوکاکولا)	عشق (شنل)	دانا (سونی)	قلم عالم (رولکس)	تبل (دیزل)	پست و پوچ (پیپسی)	تلویزیون (پیپسی)	آزاد (ایکس‌باس)	آفرینشگر (اپل)
مرد	۵	۵	۱۰	۳	۴	۳	۷	۸	۱۰	۶	۵	۱
زن	۶	۵	۷	۸	۷	۷	۴	۳	۰	۵	۵	۷
کارشناسی	۴	۵	۱۱	۵	۸	۵	۶	۸	۷	۹	۵	۱۲
کارشناسی ارشد	۵	۵	۴	۵	۲	۴	۳	۲	۱	۱	۵	۲
دکتری	۲	۰	۱	۱	۱	۱	۲	۱	۲	۱	۰	۱
۲۰ تا ۲۵ سال	۰	۰	۰	۰	۰	۰	۰	۰	۰	۰	۰	۰
۲۶ تا ۳۰ سال	۵	۴	۶	۵	۶	۳	۵	۶	۵	۴	۵	۹
۳۱ تا ۳۵ سال	۳	۳	۵	۴	۴	۳	۳	۲	۱	۳	۳	۶
۳۶ تا ۴۰ سال	۳	۲	۱	۱	۱	۲	۳	۱	۲	۲	۲	۷
بیشتر از ۴۰ سال	۰	۰	۰	۰	۰	۰	۰	۰	۰	۰	۰	۰
کل	۱۱	۱۰	۱۰	۱۱	۱۱	۱۰	۱۱	۱۱	۱۰	۱۱	۱۰	۱۷

ماحصل کدگزاری مصاحبه‌ها با نرم‌افزار مکس کیودا، ۲۳۱۶ کد است که از بین آن‌ها ۴۵۷ کد فرعی، ۷۹ کد نیمه‌فرعی و ۱۲ کد اصلی استخراج شد و بعد از حذف و ادغام کدهای تکراری، نتیجه به صورت جداولی برای هر برنده شرح جدول ۵ بیان شد.

جدول ۵. تعداد کدهای استخراجی از نرم‌افزار مکس کیودا

برند	کل کدهای استخراجی اولیه	تعداد کدهای فرعی	تعداد کدهای نیمه فرعی	تعداد کدهای اصلی
کوکاکولا	۲۲۱	۴۲	۶	۱
جیپ	۱۲۴	۲۹	۶	۱
سونی	۲۲۳	۴۱	۹	۱
نایک	۱۵۸	۳۲	۶	۱
دیزل	۲۴۵	۳۵	۶	۱
ایکس‌باقس	۱۴۰	۳۲	۷	۱
گپ	۱۵۵	۳۳	۷	۱
شنل	۱۷۵	۳۹	۵	۱
پیسی	۱۹۹	۳۵	۶	۱
نیوا	۲۳۰	۴۶	۷	۱
اپل	۲۲۳	۴۴	۷	۱
رولکس	۲۲۳	۴۹	۷	۱
جمع کل	۲۳۱۶	۴۵۷	۷۹	۱۲

کدهای استخراجی از نرم‌افزار بعد از اعمال نظر اساتید محترم و حذف کدهای پرتکرار به صورت جدول ۶ برای هر برنده به صورت جداولی طراحی گردیده است.

جدول ۶. خروجی نرم‌افزار مکس کیودا

برند	کد فرعی	کد نیمه فرعی	کد اصلی
آفرینشگر	شکیل، شایسته، رویاپرداز، برازنده، تخیلی، باکلاس، باعظمت، قشتگ، منحصر به فرد	حس زیباشتاخنی	
	توجه به کیفیت، مرغوب، مدل بالا، شگرف، جدید، رنگ‌بندی، استثنائی، خارق العاده، فناوری پیشرفته	نوآوری	
	لذت‌بخش، بالاصالت، اعتماد به نفس، حس خوشایند، استقلال، برگزیده	متفاوت	
	گران، بالارزش، بادوام	گران‌قیمت	
	مخترع، تنوع بالا، آزادی عمل، سرعت، خلاقانه، شکوفایی خلاقیت	خلق	
	یگانه، جاودانگی، ساختارهای جدید، شگفت‌انگیز، عجیب	تولیدات ماندگار	
	هنری، پیشگام، نخبه‌گرا، هنرمند، پراستعداد، پیشرفته	کارآفرین	

کد اصلی	کد نیمه فرعی	کد فرعی	برند
دانای	مرغوب	شریف، مقاوم، حس تازگی، بادوام	سوئی
	محقق	فیلیسوف، خردمند، یادگیرنده مادام‌العمر، دانشمند کوچک، متخصص در کارها	
	پیشرفت‌های نوآورانه	پیشرو در تکنولوژی، کیفیت بالا، توسعه، هوش بالا، دنباله‌رو	
	به‌دست آوردن دانش	دانش، تأکید بر تحقیق، نیاز به دانستن، وقف در راه دانش	
	کشف بخش‌های جدید	رمزگشای مشکلات، جویای اطلاعات، کشف حقیقت، یافتن فرصت‌ها	
	تنوع محصول	مقرن‌بهره‌فه، قیمت مناسب، ممتاز	
	گسترش اطلاعات	تشویق به فکر کردن، حل معماه وجود، کاوش در دانش، جست‌وجوی اطلاعات	
	استقلال	نوستالژیک، اصیل، اعتماد به نفس، خارجی، حرف نداره، میل به عینیت، قدیمی	
عاشق	حس خوب زندگی	بهترین انتخاب، آسوده، تصمیمات منطقی، سخاوتمند، راضی	شنل
	منحصر به فرد	مدرن، گران‌قیمت، تک، با احراوات، معروف، ماندگار، عزت‌نفس، خوش‌بو، برتر، بالا‌الت	
	زیبایی	رایحه ملایم، خوشگل، اورجینال، زیبایی درونی، درلب، مطلوب	
	فراتر از خود عشق	جلب رضایت دیگران، حفظ رابطه با مردم، حد و مرز ندارد، شور و شوق داشتن، ارتباط بین مردم، جذابیت جنسی، متعهد به عالیق، باجرئت	
	رمانتیک	بهترین رایحه، عشق، ناب، زندگی با حواس، صمیمیت بین افراد، شیفتگی، جذاب، حساس	
معصوم	تعلق	شخصی، انگیزه بالا، ارتباط، نیاز به توجه بیشتر، تعامل، پیوند برقرار کردن با کسی، دلیستگی	کوکاکولا
	جذاب	هیجان‌انگیز، تنوع، والا، خالص، شاد	
	اصالت	خوش طعم، قدیمی، نوآوری کوتاه مدت، خوشمزه، تمایل به تمایز، اصیل، ماندگار، سنتی، جهانی	
	وفدار	حس خوب، دردسترس، تمایل به کمک کردن، خوش بین، قابل اعتماد	
	چالش برانگیز	پرانرژی، مشعوف‌کننده، لذت‌بخش	
	نوستالژیک	آرمانی، وفاداری بلندمدت، سنت‌گرا، تجربیات مثبت زندگی، رویایی، آینده روش	
ساده		خنک، فاقد عمق و پیچیدگی، کودک، سخت‌گیر نیست، بی‌شیله و پیله، بدون حاشیه، ساده‌لوح، بی‌گناه، صداقت، عاری از فساد، قیمت متعارف، سالم، بدون الکل، ارزان	
	ساده		

برند	کد فرعی	کد نیمه فرعی	کد اصلی
گپ	گرمابخش، دوست، برابری	حس همدردی	
	ضدحساسیت، نازک، لطیف، معمولی، پسندیده، نرمی	لطفات بافت	
	تنوع، جذاب، خوش تیپ، سادگی، عادی	بی‌آلایش	
	خاص، باحال، ماندگاری، واقعی، متمایز از دیگران، زحمت‌کش، واقعیت‌گرا	قابل اعتماد	هرکس
	حس پذیرفته شدن، تعلق چیزهای خوب به همه، باور اجتماعی مشترک	احساس تعلق	
	آرامش ذهن، ساده، حس راحتی، غیرتهدیدآمیز	سازگار بودن	
	صمیمت جذاب، عدم توجه به طبقه اجتماعی، حس تعاؤن، بشردوست، شهروند خالص	تمایل به ارتباط	
پیپسی	نشاط، بازیگوش، قانون‌شکن، شوخ، عالی، جوک، شادی، کمدین	لحظات شاد زندگی	
	کودک، متنوع، بی‌اعتقاد به اصول، بی‌خیال	مسئولیت‌ناپذیر	
	خوش‌طعم، خوشمزه، بامزه، خوش‌رنگ	دوست داشتنی	
	سالم، حس برتری، افتخارآمیز، خارجی، قدمت طولانی	باکیفیت	شوخ‌طبع
	تفریح، خنده‌دين در غم، خستگی‌ناپذیر، لذت از زندگی، زندگی آسان، دارای شور لحظه‌ای، زندگی در حاشیه، خندان، یادآور شادی	زندگی در لحظه	
	به چالش کشیدن، زیرک، شادمان، شیطنت‌آمیز، خودجوش	سرگرم‌کننده	
	افسونگر، شعبدهباز، فربیکار، رویاگرا	لحظات جادویی	
ایکس‌باکس	زندگی فراتر از حد معمول، جادو از درون، جذاب، درک دینامیک انرژی، تجربیات جادویی	کاریزماتیک	
	باهوش، معجزه‌آسا، شور و نشاط، هیجان‌انگیز، بازیگوش	کنجکاوی	
	رقابت، تاییج خارج از قواعد، فناوری‌های کاملاً جدید	ریسک‌پذیر	
	تعییر زندگی، لحظات جادویی، معجزه، رویاهای غیرممکن، شگفت‌انگیز	تبديل ایده به واقعیت	
	جالب، دگرگونی واقعیت، مهیج، حرکت بین دنیای درون و بیرون، خارج از قوانین زندگی	به چالش کشیدن	
	بادگیری آسان، سرگرم‌کننده، تأثیرگذار، پویا، لذت فراوان	شادی‌آور	
	باوقار، برجسته، منحصر به فرد، تکامل‌یافته، مقرر و به صرفه	قدیمی	جست‌وجوگر
جیپ	لذت بردن، بلندپرواز، همراه با یک آرزو، دنیال دنیای بهتر	کسب تجربیات جدید	
	پرسرعت، مستقل، زندگی بهتر، پیشگام، فعال، انگیزه بالا	متمايز	
	حس قدرت، پرتوان، آزادی، مزرشکن، کنارگذاشتن زندگی روزمره، خودمحور	فرار از گرفتاری و کسلی	
	تندره، زندگی واقعی تر، دوستدار سفر، تجربه چیزهای تازه	جوان‌پسند	
	اکتشاف، کشف جهان، افق‌گسترده، اشتیاق به یافتن	ماجرابو	

کد اصلی	کد نیمه فرعی	کد فرعی	برند
یاغی	خاص و عجیب	پیچیده، بادوام، جوان، عدم وابستگی، مذرُوز، باشکوه، برند	دیزل
	سیک متفاوت	نوین، خلاقیت در کارها، متغیر، متنوع، روش ویژه، تبدیل جهان به جای بهتر، مقاوم، خدمتمند	
	لوکس	مجلل، آراسته، دوخت عالی، حرف نداره، بهترین	
	راحت	کمک به مردم، راضی بودن، خوب، کمک به برداشتن محدودیت‌ها	
	شخصیت پیچیده	تفکر متفاوت، احساس بیگانگی با جامعه، رفتارهای جسورانه، رفتارهای عجیب و غریب، در قالب زمان نیست، توسعه نگرش جدید	
	قانون‌شکن	رهبر جسور، تعییرات آرمانی، شورشی، سنت شکن، شرور	
فرمانرو	لاکچری	باکیفیت، گران قیمت، تازه، نفیس، مذرُوز، ضدآب، مطرح در بازار	رولکس
	رهبر	دارای حس قدرت، شایستگی، اصیل، دولتی، نظم، سازنده، ابهت، اعتماد به نفس	
	ظرافت	بادوام، مملوس، شخصیت بارز، ظریف، پسندیده، توانایی کنترل، اشرافی، بسیار زیبا	
	صمیمی	قدیمی، جذاب، ساقه بالا	
	منحصر به فرد	فوق العاده، واقع گرا، کارآمد، ماندگار، یکتا، بازار انحصاری، نفیس، نجیب زاده، مرغوب، متمایز از دیگران، حس موفقیت	
	پرقدرت	فرمانده، مهارت، قدرتمند، زورگو، بزرگ	
قهربان	حاکمیت	کنترل، رفاه جامعه، کسب و حفظ قدرت، حس تسلط، اقتدارگرا، مسئولیت‌پذیر، پادشاه	نایک
	قدرتمند	مقاوم، بادوام، قوی، به دنبال چالش، جنگ با شر، استقامت	
	متنوع	شیک، جوان‌پسند، زیبا، فانتزی	
	بی نظری	بالاصالت، وفادار، قدیمی، برترین جنس، مشهور، اختصاصی	
	شجاعت	قدرت شگفت‌آور، اژدها، رفتار قهرمانانه، ناجی، پیروز، مبارز	
	آرامش	آسایش، مناسب، ایمن، باکلاس، سیک	
نگهدارنده	خودکفایی	رفاه بیشتر جامعه، غلبه بر محدودیت‌ها، ساخت دنیای بهتر، انتقاد ناپذیر، حمایت از خیر	نیوا
	اطمینان‌خاطر	راضی بودن، کیفیت، اقتصادی، متنوع، کارآمد، مرغوب، اعتماد، ثبات	
	لطافت و نرمی	ملايم، سالم، تازگی، طراوت، احساساتی، آرام، لطیف، ضدحساسیت	
	صمیمی	دوست، همدلی، آرامش خاطر، نوستالژی	
	کمک‌کننده	موافق، سخاوت، کمک به دیگران، انگیزه برای خدمت، مشاور، مرغوب، نگهدارنده	
	مراقبت از دیگران	مواطلب، خوشبو، مراقب، پشتیبانی، محافظت، تقویت کننده	
	شفقت و مهربانی	شاداب، مادر، نوع دوست، پرمهر، از خود گذشتگی، صبور، آرامش بخش، محظوظ، دل‌سوز	
	سخاوتمند	تمایل به ارتباط، انجام کار برای دیگران، بخشندۀ، فداکار	

نتیجه‌گیری و پیشنهادها

با توجه به تمام نتایج به دست آمده از پژوهش می‌توان اینگونه بیان کرد که کهنه‌الگوها در شکل‌گیری شخصیت برنده‌شما تأثیر زیادی دارند. کهنه‌الگوها می‌توانند ابزار بسیار مهمی برای بازاریابی باشند. کهنه‌الگوها به ما کمک می‌کنند تا معنی و مفهوم برنده‌خود را بشناسیم. کهنه‌الگو به ما کمک می‌کند تا ویژگی‌های انسانی را که نشان‌دهنده شخصیت برنده‌ما هستند دقیقاً پیدا کنیم و بر اساس آن‌ها برای برنده‌خود شخصیتی انسانی تعریف کنیم. شخصیت یک برنده عامل بسیار مهمی در جذب مشتری می‌باشد. این خود شخصیت هر برنده است که تعیین می‌کند احساس مشتری نسبت به برنده چگونه باشد. هر برندی برای موفقیت در بازار باید به صورت عمیق و معنادار با مشتری خود ارتباط برقرار کند، همین ارتباط برنده با مشتری باعث ایجاد یک حس عمیق وفاداری و اعتماد در مشتری می‌شود و در نهایت باعث جذب مشتری به سمت برنده می‌شود و احساس رضایت در مشتری ایجاد می‌کند. یکی از بهترین راه‌کارها برای ایجاد یک حس عاطفی دو طرفه بین برنده و مشتری و ایجاد رابطه عمیق و کارساز بین آن‌ها، طراحی شخصیت برنده بر اساس کهنه‌الگوها می‌باشد، تا با این روش تأثیری ژرف بر ذهن و احساس مشتری برای هر برنده گذاشته و مشتری عادی را به یک مشتری وفادار و همیشگی برای برنده خود تبدیل کنیم. کهنه‌الگوها به برنده کمک می‌کنند تا هویت و شخصیت خود را به مشتری معرفی کنند. همان‌گونه که یک فرد در جامعه با افرادی ارتباط دوستانه برقرار می‌کند که تیپ شخصیتی مخاطب به تیپ شخصیت فرد نزدیک باشد تا بتوانند رابطه‌ای دوستانه و صمیمی با هم برقرار کنند، همین موضوع در مورد برندها در جامعه هم صدق می‌کند، به شرطی که کهنه‌الگوها به آن‌ها کمک کنند. هر برندی به کمک کهنه‌الگوها با مشتری ای رابطه برقرار می‌کند که بتواند رابطه‌ای دوطرفه، عمیق و دوستانه با آن داشته باشد و همین عامل در جذب بیشتر مشتری برای محصول بسیار کمک کننده بوده و به رونق کسب و کار کمک شایانی کرده و در نهایت برنده، مشتریان خاص و وفادار خود را همیشه خواهد داشت. با توجه به نتایج به دست آمده از پژوهش، برنده‌اپل؛ شخصیت آفرینشگر، ایکس‌باکس؛ جادوگر، پی‌سی؛ شوخ‌طبع، جیپ؛ جست‌وجوگر، دیزل؛ یاغی، رولکس؛ فرمانرو، سونی؛ دانا، شتل؛ عاشق، کوکاکولا؛ معصوم، گپ؛ هرکس، نایک؛ قهرمان و نیوا؛ نگهدارنده دارد.

برای ساخت شخصیت برنده‌اپل با کهنه‌الگوی آفرینشگر با توجه به اینکه مرکز برنده با شخصیت آفرینشگر حول محور خلاقیت و نوآوری است، برای تبلیغات جهت جذب مشتری باید مداوم طرح‌های جدید و محصولات متنوع را آزمایش و اجرا کند، آزمون و خطا کردن باید در اولویت کارهای آفرینشگر برای خلق چیزهای جدید باشد. تبلیغات آفرینشگر باید به گونه‌ای باشد که بر فرهنگ جامعه تأثیر مثبت بگذارد و عشق به نوآوری در مشتری را برانگیزد. اپل فرهنگ خود را با تفکری متفاوت از رقبا ایجاد کرده است. اپل با استراتژی‌های خاص خود نگاه مردم را به اپل تغییر داده است. اپل از بهترین تکنولوژی‌ها استفاده کرده است تا از رقبا متمایز باشد. اپل باعث شده است مشتری به نقش فناوری در زندگی خود پی ببرد. آفرینشگر بودن در وجود اپل نهفته است چرا که اپل برنده خود را ابزاری برای خلاقیت و تقویت نوآوری بیان کرده است. با توجه به نتایج حاصل از پژوهش برای کهنه‌الگوی آفرینشگر علاوه بر پیشایندهای حاصل از تحقیقات پژوهشگران گذشته شامل رویاپرداز و نوآوری، پیشایندهای جدید شامل حس زیباشتاختی، نوآوری، متفاوت، گران‌قیمت، خلاق، تولیدات ماندگار و کارآفرین به دست آمد.

برای ساخت شخصیت برنده ایکس باکس با کهن‌الگوی جادوگر با توجه به اینکه تمرکز برنده با شخصیت جادوگر حول محور ایجاد لحظات جادویی و خارق‌العاده بودن است، برای تبلیغات جهت جذب مشتری باید کاری انجام داد که مشتری تا به حال ندیده باشد، یا ایده‌ای بیان کرد که بیرون از حد و تصور مشتری است و لحظه‌ای جادویی در ذهن مشتری ثبت کند که برای همیشه در حافظه‌اش بماند. تبلیغات باید نشان‌دهنده ممکن کردن یکسری ناممکن‌ها باشد که گویای رخ دادن یک جادو یا معجزه است، کنجکاوی باید در تبلیغات کاملاً مشهود باشد. ایکس باکس اصول عادی زندگی را درک می‌کند اما سعی دارد برای بهبود جهان با تبدیل ایده‌ها به واقعیت راه حل‌های بهتری ارائه کند. با توجه به نتایج حاصل از پژوهش برای کهن‌الگوی جادوگر علاوه‌بر پیشایندهای حاصل از تحقیقات پژوهشگران گذشته شامل تبدیل ایده به واقعیت، پیشایندهای جدید شامل لحظات جادویی، کاریزماتیک، کنجکاوی، ریسک‌پذیر، تبدیل ایده به واقعیت، به چالش کشیدن و شادی آور به‌دست آمد.

برای ساخت شخصیت برنده پیسی با کهن‌الگوی شوخ طبع با توجه به اینکه تمرکز برنده با شخصیت شوخ طبع حول محور بازیگوشی، شادی و لذت است، برای تبلیغات جهت جذب مشتری باید خود را به بی‌خیالی بزند و از غم و غصه دنیا فارق شود، سعی کند با خنده و شادی لحظات شاد و خاطره‌انگیز برای مشتریانش ایجاد کند. این کهن‌الگو از شادی و خنده مشتریانش انگیزه می‌گیرد. چالش بزرگ شوخ طبع این است که از خط قرمزها رد نشود و شوخی را از حد به در نکند که این عامل باعث ناراحتی مشتریانش خواهد شد. خوش‌گذرانی و شاد بودن در تبلیغات باید کاملاً مشهود باشد. شوخ طبع به افراد کمک می‌کند تا نیاز به تعلق را برآورده کنند. با توجه به نتایج حاصل از پژوهش برای کهن‌الگوی شوخ طبع علاوه‌بر پیشایندهای حاصل از تحقیقات پژوهشگران گذشته شامل زندگی در لحظه و سرگرمی، پیشایندهای جدید شامل لحظات شاد زندگی، مسئولیت‌ناپذیر، دوست‌داشتنی، باکیفیت، زندگی در لحظه و سرگرم کننده به‌دست آمد.

برای ساخت شخصیت برنده جیپ با کهن‌الگوی جست‌وجوگر با توجه به اینکه تمرکز برنده با شخصیت جست‌وجوگر حول محور ماجراجویی و اکتشاف است، برای تبلیغات جهت جذب مشتری باید از راه‌کارهای خارق‌العاده و هیجان‌انگیز استفاده کند و خدماتی را ارائه کند که به کمک آن‌ها مشتری بتواند دنیای بیرون را کشف و تغییر دهد. تبلیغات این برندها باید حاوی ماجراجویی، استقلال و آزادی عمل مشتری باشد و به او کمک کند تا موانع مرزها و محدودیت‌ها را بشکند و افراد، مکان‌ها و جهان را کشف کند و راههای پیشرفت را طی کند. تمایل به کشف دنیای جدید جیپ را وادار به کشف فناوری‌های جدید و به روز می‌کند. جیپ با کشف و تولید محصولات جدیدتر که در جهان دیده نشده است از فرصت‌ها نهایت استفاده را می‌کند. جیپ معتقد است همه آزاد هستند و می‌توانند با اکتشاف به مسیرهای جدیدتر و موفق‌تری دست یابند. با توجه به نتایج حاصل از پژوهش برای کهن‌الگوی جست‌وجوگر علاوه‌بر پیشایندهای حاصل از تحقیقات پژوهشگران گذشته شامل ماجراجو، پیشایندهای جدید شامل قدمی، کسب تجربیات جدید، متمایز، فرار از گرفتاری و کسلی، جوان‌پسند و ماجراجو به‌دست آمد.

برای ساخت شخصیت برنده دیزل با کهن‌الگوی یاغی با توجه به اینکه تمرکز برنده با شخصیت یاغی حول محور قانون‌شکنی و آزادی است، برای تبلیغات جهت جذب مشتری باید در نظر داشته باشند که یاغی یک شورشی به تمام معناست. از قانون تبعیت نمی‌کند و دوست دارد از وضعیت موجود پا را فراتر گذاشته و جلو برود. بیشتر برای تبلیغات این

گونه برندها بهتر است خواسته‌های نامتعارف، جنبالی و عادات غیرمعمول مطرح شود، چرا که مشتری به دنبال برندي با اين گونه شخصيت‌های شورشی و خلاف قانون و هنجارهای اجتماعی می‌گردد و دوست دارد که انقلابی بزرگ بر پا کند. ساده و قابل اعتماد بودن ارزشی است که دیزل ارائه می‌دهد. دیزل به ارائه خدمات قابل اعتماد و یکسان به مشتریان و رقبا تمرکز دارد. با توجه به نتایج حاصل از پژوهش برای کهنه‌الگوی یاگی علاوه‌بر پیشایندهای حاصل از تحقیقات پژوهشگران گذشته شامل جسور و قانون‌شکن، پیشایندهای جدید شامل خاص و عجیب، سبک متفاوت، لوکس، راحت، شخصیت پیچیده و قانون‌شکن به دست آمد.

برای ساخت شخصیت برنده رولکس با کهنه‌الگوی فرمانروا با توجه به اینکه تمرکز برنده با شخصیت فرمانروا حول محور قدرت، حاکمیت و رهبری است، برای تبلیغات جهت جذب مشتری باید همیشه با اعتماد به نفس و قدرتمند برخورد کنند، مشتریان برنده این کهنه‌الگو با توجه به اینکه دوست دارند رهبر بازار باشند و قدرتمند و قوی به نظر برسند، حاضر هستند برای برنده خود هزینه بیشتری کنند و هر چه محصول پیچیده‌تر، گرانتر و لوکس‌تر باشد بیشتر علاقه‌مند به خرید آن محصول هستند. تبلیغات مجلل و لوکس که نشان‌دهنده قدرت و برتری است برای جذب مشتری برای این گونه برندها بسیار عالی به نظر می‌رسد چرا که به قدرت خود افتخار می‌کنند. رولکس حس اقتدار را به مصرف‌کنندگان خود القا می‌کند. قدرت در استراتژی بازاریابی رولکس نهفته است. با توجه به نتایج حاصل از پژوهش برای کهنه‌الگوی فرمانروا علاوه‌بر پیشایندهای حاصل از تحقیقات پژوهشگران گذشته شامل رهبر، حاکمیت و قدرت، پیشایندهای جدید شامل لاکچری، رهبر، ظرافت، صمیمی، منحصر به فرد، پرقدرت و حاکمیت به دست آمد.

برای ساخت شخصیت برنده سونی با کهنه‌الگوی دانا با توجه به اینکه تمرکز برنده با شخصیت دانا حول محور تولید، کشف و گسترش دانش و اطلاعات است، برای تبلیغات جهت جذب مشتری باید مداوم محتوای جدید و دانش به روزی را تولید کنند و با اشتراک‌گذاری آن با دیگران علم و دانش خود را گسترش دهند. تبلیغات باید مشتری را وادار به فکر کردن و تأمل کردن کنند و به او یادآوری کنند که همیشه باید در جستجوی علم و دانش بود و از فرصت‌ها به نحو احسن استفاده کرد. طیف دامنه تنوع محصولات سونی کاملاً نشانگر دانا بودن این برنده است. سونی با تولیدات بسیار متنوع و مختلف می‌خواهد راه حل هر مشکلی باشد. سونی به عنوان یک متخصص در بین مردم می‌خواهد به تغییر جهان کمک کند. با توجه به نتایج حاصل از پژوهش برای کهنه‌الگوی دانا علاوه‌بر پیشایندهای حاصل از تحقیقات پژوهشگران گذشته شامل دانا، پیشایندهای جدید شامل مرغوب، محقق، پیشرفت‌های نوآورانه، به دست آوردن دانش، کشف بخش‌های جدید، تنوع محصول، گسترش اطلاعات، استقلال و حس خوب زندگی به دست آمد.

برای ساخت شخصیت برنده شنل با کهنه‌الگوی عاشق با توجه به اینکه تمرکز برنده با شخصیت عاشق حول محور روابط عاشقانه، عاطفی و رمانیک در کنار صمیمیت است، برای تبلیغات جهت جذب مشتری باید برای روابط اهمیت زیادی در نظر بگیرد، زیبایی را مد نظر خود قرار دهد و تبلیغات عاشقانه، پر زرق و برق و لوکس ارائه دهنده، برای مشتری به گونه‌ای ارزش قائل شوند که به مشتری القا کند نه تنها دیگران او را دوست دارند و برایشان جذاب است، خود فرد هم خودش را دوست دارد و برای خودش جذاب است. با توجه به نتایج حاصل از پژوهش برای کهنه‌الگوی عاشق علاوه‌بر

پیشایندهای حاصل از تحقیقات پژوهشگران گذشته شامل صمیمی، پیشایندهای جدید شامل منحصر به فرد، زیبایی، فراتر از خود عشق، رمانیک و تعلق به دست آمد.

برای ساخت شخصیت برنده کوکولا با کهن‌الگوی معصوم با توجه به اینکه تمرکز برنده با شخصیت معصوم حول محور سادگی، خالص، صداقت و بی‌آلایش بودن است، برای تبلیغات جهت جذب مشتری باید با مشتری شفاف و صادق باشد، و این شفافیت باید در تمام مسیر هدف قرار گیرد. تبلیغات این برنده چون ساده است باید عاری از پیچیدگی بوده و برای همگان قابل فهم باشد. تبلیغات باید نشان دهد که این برنده اصلاً دوست ندارد کسی را آزار دهد یا به کسی آسیب وارد کند و دیدگاهی کاملاً خوش‌بینانه و مثبت به زندگی دارد. با توجه به نتایج حاصل از پژوهش برای کهن‌الگوی معصوم علاوه بر پیشایندهای حاصل از تحقیقات پژوهشگران گذشته شامل نوستالژیک، ساده لوح و وفادار، پیشایندهای جدید شامل جذاب، اصالت، وفادار، چالش‌برانگیز، نوستالژیک و ساده به دست آمد.

برای ساخت شخصیت برنده گپ با کهن‌الگوی هرکس با توجه به اینکه تمرکز برنده با شخصیت هرکس حول محور معمولی بودن، سادگی و همگانی بودن است، برای تبلیغات جهت جذب مشتری باید حس تعلق به همه جامعه را در فرد ایجاد کند، این کهن‌الگو از تمایز شدن از دیگران بیزار است و حس معمولی و یکسان بودن را در فرد ایجاد می‌کند. تبلیغات باید نشان دهد که چیزهای خوب به همه تعلق دارد. هدف تبلیغات این برندها توده مردم است و رفتاری دوستانه با همه برقرار کرده و حس آرامش، آسایش و راحتی را برای مشتریان فراهم می‌کند. با توجه به نتایج حاصل از پژوهش برای کهن‌الگوی هرکس علاوه بر پیشایندهای حاصل از تحقیقات پژوهشگران گذشته شامل تعلق و تمایل به ارتباط با دیگران، پیشایندهای جدید حس همدردی، لطافت بافت، بی‌آلایش، قابل اعتماد، احساس تعلق، سازگار بودن و تمایل به ارتباط به دست آمد.

برای ساخت شخصیت برنده نایک با کهن‌الگوی قهرمان با توجه به اینکه تمرکز برنده با شخصیت قهرمان حول محور شجاعت، جسور و مبارز بودن است، برای تبلیغات جهت جذب مشتری باید با اعتماد به نفس و قدرتمند باشد چرا که مشتری از داشتن محصولات این برنده احساس افتخار می‌کند. قهرمان به دنبال بهتر کردن جهان و تبدیل جهان به جای بهتری است که باید در تبلیغات این برنده تغییرات محسوس و قابل لمسی برای درک مشتری از احساس برتری و تغییر گنجانده شود و حس جاه طلبی مشتریان را تقویت کند. تبلیغات باید نشان دهد که قهرمان می‌تواند بر سختی‌ها و مشکلات غلبه کند و همچنان سربلند باشد. با توجه به نتایج حاصل از پژوهش برای کهن‌الگوی قهرمان علاوه بر پیشایندهای حاصل از تحقیقات پژوهشگران گذشته شامل الهام بخشیدن و شجاع، پیشایندهای جدید شامل قدرتمند، متنوع، بی‌نظیر، شجاعت، آرامش و خودکفایی به دست آمد.

برای ساخت شخصیت برنده نیوا با کهن‌الگوی نگهدارنده با توجه به اینکه تمرکز برنده با شخصیت نگهدارنده حول محور مراقبت، حمایت و نگهداری از دیگران است، برای تبلیغات جهت جذب مشتری باید دل‌سوز و غم‌خوار مشتری باشد، چرا که مشتری این برنده، برای حمایت به آن وابسته است و از آن‌ها انتظار محبت و دل‌سوزی دارد. برای کهن‌الگوی نگهدارنده مشتری همیشه در خط اول اولویت قرار دارد. تبلیغات باید نشان دهد که برنده تمایل دارد که به مشتری کمک کند و از او مراقبت نماید. با توجه به نتایج حاصل از پژوهش برای کهن‌الگوی نگهدارنده علاوه بر

پیشایندهای حاصل از تحقیقات پژوهشگران گذشته شامل مراقب، کمک به دیگران، دلسوز و سخاوت، پیشایندهای جدید شامل ارائه یکسری مراقبتها، تمایل به ارتباط و همدلی، معتقد به دیدن و احساس کردن از دید دیگران، اطمینان خاطر، خود مراقبتی در قالب پذیرش خود، صبور و صمیمی، نوع دوست و مهربان، برآورده کردن نیازهای اساسی، انجام کار برای دیگران، مادر، کمک کننده و شیشه یک پرستار یا معلم به دست آمد. با توجه به نتایج حاصل از پژوهش برای کهنه‌الگوی نگهدارنده علاوه بر پیشایندهای حاصل از تحقیقات پژوهشگران گذشته شامل مراقب، کمک به دیگران، دلسوز و سخاوت، پیشایندهای جدید شامل اطمینان خاطر، لطافت و نرمی، صمیمی، کمک‌کننده، مراقبت از دیگران، شفقت و مهربانی و سخاوتمند به دست آمد.

به صورت خلاصه و کلی شخصیت برنده تعیین کننده احساس مشتری نسبت به برنده است. برندهای بده صورت عمیق و معنادار با مشتری خود ارتباط برقرار کنند. بهترین راه کار برای ارتباط مؤثر با مشتری طراحی شخصیت براساس کهنه‌الگوها است. ما به عنوان مصرف‌کننده جذب برندهایی می‌شویم که شخصیتشان با ویژگی‌های موردنی‌سند ما همخوانی دارد. شخصیت همان چیزی است که به برنده اصالت می‌دهد. شخصیت در موفقیت ما در بازار نقش انکارناپذیری دارد. شخصیت برنده باعث تمایز از رقبا، ارتباط حسی با مخاطب، ایجاد رابطه‌ای ماندگار با مشتری، تمرکز روی ویژگی‌های خوب و انتقال پیام و هدف برنده می‌شود. شکل‌گیری شخصیت برنده در دو مرحله ایجاد می‌شود، یکی در مرحله تدوین استراتژی شامل انتخاب رنگ، اسم، لوگو و ... برای برنده و دیگری در مرحله بازاریابی شامل تبلیغات، بسته‌بندی، فروش و شخصیت برنده باعث انتقال پیام برند به مشتری می‌شود. برای موفقیت در بازار داشتن یک استراتژی از ابتدای شروع کار یعنی همان مراحل اولیه که محصولی را انتخاب می‌کنیم باید تدوین و اجراء شود. در مورد شخصیت برندها داشتن یک استراتژی تبلیغاتی برندهای بزرگ مناسب باعث موفقیت برنده در بازار می‌شود.

بر اساس نتایج به دست آمده از پژوهش، و ماحصل استخراج پیشایندهای سازنده کهنه‌الگوهای برنده می‌توان استراتژی‌های مختلفی برای برنده تدوین کرد که در ادامه چندین مورد از این استراتژی‌ها بیان شده است. می‌توان گفت برنده که محصولاتش را بدون داشتن استراتژی برنده بازار عرضه می‌کند، دقیقاً معادل این است که یک ناشر کتابی را بدون داشتن جلد وارد بازار کند و انتظار داشته باشد که این کتاب را به فروش برساند. توجه داشته باشید اگر شما به مخاطبانتان دلیلی برای خرید محصولاتتان ندهید و بین محصول خودتان و رقبا تمایز ایجاد نکنید آن‌ها ممکن است محصول شما را به تدریج کنار بگذارند و محصول دیگری را خرید کنند. بنابراین داشتن استراتژی امری مهم در بازاریابی و برندهای بزرگ است.

یکی از مهم‌ترین استراتژی‌هایی که با کمک شخصیت کهنه‌الگوها می‌تواند در جذب مشتری به سوی برنده، محصول یا صنعت کمک کند، استراتژی کشش می‌باشد، از استراتژی کشش می‌توان در تبلیغات برندهای ساده، خوش‌بین، وفادار، خندان، شاد، سازگار، ماندگار و خاص خصوصاً در صنعت مواد غذایی، مواد شوینده، پوشک مثل پیسی، کوکاکولا، دیزل استفاده کرد. به صورتی که کوپنهایی برای تخفیف برای مشتریان در نظر گرفته شود یا درصدی از قیمت را رایگان اعلام کنند یا تبلیغات جذابی بسازند با بیان یکی بخر دو تا بیرون یا در صورت خرید بالای صد تومان

بیست تومان تخفیف بگیرید، تا بدین صورت اعتماد مشتری جذب شود و به خرید کالای ما راغب گردد و به مرور تبدیل به مشتری وفادار شده و در نهایت در فروش بیشتر و کسب سود ما تأثیر مستقیم خواهد داشت.

استراتژی پیشنهادی دیگر بر اساس شخصیت کهن‌الگوها، استراتژی بازاریابی مهم‌های است. استراتژی هم‌همه‌ای بیشتر برای محصولاتی بکار می‌رود که بتوانند با افتادن سر زبان‌ها و چرخیدن در اجتماع برای شما مشتری جذب کنند و مشتری را به سوی محصولات برنده شما جذب کرده و مشتری علاقه‌مند شود از روی کنجکاوی و هیجان هم که شده حتی برای یکبار از محصولات شما خرید کند. در این استراتژی مصرف‌کننده محصول، با تعریف خود از محصولات شما در مجامع مختلف خصوصاً در فضاهای مجازی، کمپین‌های تبلیغاتی، اجتماعات آنلاین خانوادگی، دوستانه یا دنبال‌کنندگان خود به صورت دهان‌به‌دهان، باعث جذب مشتری به سوی محصولات برنده شما می‌شود و ناخودآگاه فروش محصولات برنده شما را بالا می‌برد. از این استراتژی با توجه به ویژگی‌های نوآور، تأثیرگذار، کنجکاو، کسب تجربیات بیشتر با استفاده از فناوری‌های مدرن و یادگیری چیزهای جدید برای برندهای سونی و ایکس‌باکس می‌توان استفاده کرد. با تبلیغات دهان‌به‌دهان مشتریان خصوصاً نوجوانان و جوانان استفاده کننده از بازی‌های رایانه‌ای، پلی‌استیشن‌ها، سیستم‌های صوتی، باندها، اسپیکرها، گوشی‌های موبایل و لوازم خانگی و ... در فضاهای مجازی و مجامع دوستانه می‌توان باعث افزایش آگاهی افراد از برنده شد و آن‌ها را ترغیب به خرید محصولات کرد. با جذب مشتری بیشتر فروش محصولات برنده شما هم بیشتر خواهد شد.

استراتژی دیگری که بر اساس شخصیت کهن‌الگوها می‌توان در بازاریابی استفاده کرد، استراتژی بازاریابی اینترنتی است. با توجه به شناختی که از شخصیت برنده خود با استفاده از کهن‌الگوها به دست می‌آورید می‌توانید یک کانال اینترنتی، یک سایت فروش، رسانه مجازی، کمپین‌های معاملاتی، پیج‌های تبلیغاتی و فروش در واتس‌اپ، تلگرام، اینستاگرام یا فضاهای مجازی ایجاد کنید و با توضیحات کالاهای و محصولات برنده خود در فضای مجازی و اینترنت به جستجوگر و جذب مشتری برای محصولات برنده خود بپردازید. از این استراتژی با توجه به ویژگی‌های شخصیتی همه برندها برای اکثر برندهای کار شده در پژوهش می‌توان استفاده کرد. برندهای اپل، نیوا، نایک، شنل، رولکس، گپ و حتی جیپ با تبلیغات گسترده محصولات برنده خود در فضای مجازی می‌توانند به صورت مستقیم و غیرمستقیم در جذب مشتری برای محصولات خود بپردازنند. برندها با خرید و فروش‌های آنلاین، استفاده از پست، تیپ‌اکس، تحویل سریع، ارسال رایگان، خطوط هوایی و زمینی، پرداخت آنلاین یا در محل و ... با در نظر گرفتن شرایط مشتری می‌توانند با کل جهان در ارتباط باشند و با تبلیغات گسترده اینترنتی به خرید و فروش‌های عمدۀ بپردازند که در نهایت به جذب مشتری بیشتر و سودآوری بیشتر برای آن‌ها بینجامد.

استراتژی پیشنهادی دیگر بر اساس شخصیت کهن‌الگوها، استراتژی تمایز است. استراتژی تمایز بیشتر برای محصولات و برندهای خاص و منحصر به فرد استفاده می‌شود. برندهای شنل و گپ به علت خاص بودن، متفاوت بودن، ماندگاری، لطفت خاص، رمانیک بودن و زیبایی می‌توانند از استراتژی تمایز استفاده کنند. شنل برندهی کاملاً متفاوت و رمانیک است که با رایجه‌های خاص خود، می‌تواند، متفاوت و متمایز بودن از دیگر برندهای عطر و ادوکلن را نشان دهد. گپ هم با بافت خاص خود و لطفت بی‌نظیرش می‌تواند از استراتژی تمایز استفاده کند، گپ با تولید محصولاتی که

مشتریان با درآمد معمولی هم قادر به خرید آن باشند ارزانی، راحتی و سادگی را در برندهای خود گنجانده است و از رقبا متمایز عمل کرده است. با انجام تبلیغاتی که متفاوت بودن برندهای شما از دیگر برندهای ناشان می‌دهد یا تفاوت برندهای شما با برندهای رقیب را مطرح می‌کند و چیزهایی را بیان می‌کند که فقط مختص برندهای شما می‌باشد، می‌توانید مشتری بیشتری برای محصولات برندهای خود جمع‌آوری کنید.

برای استفاده از استراتژی‌های برندهای آفرینشگر در تبلیغات برندهایی که به نوعی دارای ابتکار و نوآوری می‌باشند بهتر است استفاده شود مثل اپل، دل، ایسوس، لگو، عالیس، کاله.

از شخصیت کهنه‌الگوهای جادوگر در تبلیغات برندهایی که به دنبال جادو و انجام کارهای خارق العاده می‌باشند بهتر است استفاده شود مثل ایکس‌باکس، اسباب بازی‌های جادویی، یوتیوب، مواد شوینده و سفیدکننده، پاکسان.

از شخصیت کهنه‌الگوهای شوخ طبع در تبلیغات برندهایی که بی‌خیال و بازیگوش می‌باشند بهتر است استفاده شود مثل پیپسی، چاکلز، چی‌توز، شیبیبا، دومینو.

از شخصیت کهنه‌الگوهای جست‌وجوگر در تبلیغات برندهایی که به دنبال ماجراجویی و کشف کردن می‌باشند بهتر است استفاده شود مثل جیپ، تویوتا، اینستاگرام، فیسبوک، دلپذیر، مای، پرسیل.

از شخصیت کهنه‌الگوهای یاغی در تبلیغات برندهایی که جسور و قانون‌شکن می‌باشند بهتر است استفاده شود مثل دیزل، صنعت خودروسازی، ایران خودرو، انواع خودرهای کوهستانی، لباس‌های لی.

از شخصیت کهنه‌الگوهای فرمانروا در تبلیغات برندهایی که انگیزه کسب قدرت دارند و رهبر جامعه می‌باشند بهتر است استفاده شود مثل رولکس، ماکسیم، بنز، ماکروسافت، تویوتا، بی‌ام‌و، همراه اول.

از شخصیت کهنه‌الگوهای دانا در تبلیغات برندهایی که به دنبال علم و دانش می‌باشند بهتر است استفاده شود مثل سونی، گوگل، آمازون، ویکی‌پدیا، دانشگاه آزاد یا دولتی.

از شخصیت کهنه‌الگوهای عاشق در تبلیغات برندهایی که احساسی هستند و به دنبال جذابیت می‌باشند بهتر است استفاده شود مثل شنل، سیندرلا، جواهرات، ادوکلن گودگیر، ورساچه، گوچی، گلرنگ، صنعت گردشگری.

از شخصیت کهنه‌الگوهای معصوم در تبلیغات برندهایی که ساده و بی‌آلایش می‌باشند بهتر است استفاده شود مثل کوکاکولا، بیک، عروسک‌های دیزني، داو، مینو.

از شخصیت کهنه‌الگوهای هرکس در تبلیغات برندهایی که به همه تعلق دارند و قابل اعتماد می‌باشند بهتر است استفاده شود مثل گپ، بیمه، کفش ملی، کانن.

از شخصیت کهنه‌الگوهای قهرمان در تبلیغات برندهایی که شجاع و بی‌نظیر می‌باشند بهتر است استفاده شود مثل نایک، گراد، آدی داس، سامسونگ، هاوایی، هیوندا.

از شخصیت کهنه‌الگوهای نگهدارنده در تبلیغات برندهایی که به دنبال نگهداری و مراقبت از دیگران می‌باشند بهتر است استفاده شود مثل نیوا، بیمه، بانک، ولوو، لوازم آرایشی و بهداشتی، میهن.

محدودیت‌های پژوهش

بدون شک پژوهش حاضر خالی از ایراد نبوده و در انجام پژوهش حاضر محدودیت‌هایی وجود داشته است، که احتمالاً تأثیر آن‌ها در نتایج پژوهش بی‌اثر نخواهد بود.

۱. کمبود پیشینه کافی برای تدوین ادبیات پژوهش، خصوصاً در مورد، رابطه کهن‌الگوها و بازاریابی.
۲. با توجه به وجود تفاوت‌های فرهنگی در جوامع و کشورهای مختلف عدم در نظر گرفتن تفاوت‌های فرهنگی بین تصویر ذهنی مصاحبه‌شوندگان داخلی با منابع مشابه خارجی در دسترس.
۳. عدم در نظر گرفتن متغیرهای جمعیت‌شناختی شبیه جنسیت، سن، ملیت و... پاسخ‌دهندگان در انجام تحقیق.
۴. عدم امکان مقایسه در پژوهش بهدلیل عدم بررسی تعداد برندهای بیشتری در هر کهن‌الگو به همراه برندهای رقیب آن‌ها.

پیشنهادهایی برای پژوهشگران آینده

در راستای پژوهش حاضر به پژوهشگران آینده پیشنهاد می‌شود جهت درک بیشتر و بهتر موضوع پژوهش، با چشم‌اندازی عمیق‌تر به موضوعات برندهای جهانی توجه کنند و پژوهش‌های مشابه با پژوهش حاضر در گروه‌های سنی و جنسی مختلف جامعه یا در طبقات مختلف جامعه با فرهنگ‌های متفاوت انجام شود زیرا ممکن است هر گروه ترجیحات و نظرات خاص خود را داشته باشد. توصیه می‌شود دانشگاهیان، مدیران برنده و پژوهشگران آینده از نظریه کهن‌الگوهای برندهای پیاده‌سازی رویکرد شخصیتی خاص برای هر برنده استفاده کنند. همچنین به مدیران، بازاریابان و تولیدکنندگان برندهای مختلف توصیه می‌شود به لوگو، شخصیت، هویت و کهن‌الگوی برنده توجه بیشتری مبذول دارند، چرا که این عوامل تأثیری مستقیم بر شکل‌گیری شخصیت یک برنده در ذهن مشتری دارند. به دانشگاهیان، مدیران و بازاریابان توصیه می‌شود با همسو کردن کهن‌الگوها و شخصیت برنده و انجام تبلیغات درست و خلاقانه در مورد برندهای محصولات، بدنهٔ دانش مدیریت را گسترش داده و رسیدن به هدف، که همان فروش بیشتر محصولات می‌باشد را افزایش دهند. همچنین پیشنهاد می‌شود برای بررسی هر برنده، برنده رقیب هم بررسی شود تا مشخص شود برنده ما چه رفتاری برای تمایز و برتری نسبت به برندهای رقیب خود انجام داده که باعث تمایز آن و ایجاد یک شخصیت جداگانه‌ای برای آن شده است.

منابع

- انوشه، حسن (۱۳۷۶). فرهنگ نامه ادب فارسی (چاپ اول)، تهران: سازمان چاپ و انتشارات وزارت فرهنگ و انتشارات اسلامی.
- باشکوه، محمد و شکسته‌بند، میترا (۱۳۹۴). تحلیل عوامل مؤثر بر توسعه برنده خدماتی (نمایندگی‌های بیمه ایران استان اردبیل).
- مدیریت بازرگانی، ۷(۱)، ۱-۲۱.
- بودلایی، حسن؛ اعرابی، سیدمحمد (۱۳۹۰). استراتژی تحقیق پدیدارشناسی. روش‌شناسی علوم انسانی (حوزه و دانشگاه)، ۱۷(۶۸)، ۳۱-۵۸.

- حرّی، ابوالفضل (۱۳۸۸). کارکرد کهن‌الگوها در شعر کلاسیک و شعر معاصر فارسی در پرتو رویکرد ساختاری به اشعار شاملو. *فصلنامه ادبیات عرفانی و اسطوره شناختی*، ۱۵(۵)، ۹-۳۱.
- حسنقلی‌پور، طهمورث؛ امیری، مجتبی؛ شیبانی، نعمه (۱۳۹۱). تعیین شخصیت برندهای منتخب از طریق کهن‌الگوها و تبیین نحوه ادراک مصرف‌کنندگان این برندها. *تحقیقات بازاریابی نوین*، ۴(۲)، ۱-۲۱.
- داد، سیما (۱۳۸۵). *فرهنگ اصلاحات ادبی (چاپ سوم)*. تهران: انتشارات مروارید.
- رضایی، عربعلی (۱۳۸۲). *وازگان توصیفی ادبیات: انگلیسی - فارسی*. تهران: انتشارات فرهنگ معاصر.
- سلطان بیاد، مریم؛ قربان صباح، محمدرضا (۱۳۹۰). بررسی قابلیت‌های نقد کهن‌الگویی در مطالعات تطبیقی ادبیات؛ نگاهی گذرا به کهن‌الگوهای سایه و سفر قهرمان. *تقد ادبی*، ۱۴(۴)، ۷۹-۱۰۴.
- شمیسا، سیروس (۱۳۸۲). *داستان یک روح*. تهران: انتشارات فردوس.
- شمیسا، سیروس (۱۳۸۳). *أنواع ادبی (چاپ چهارم)*. تهران: انتشارات فردوس.
- طالب‌نژاد، عاطفه؛ رنجبریان، بهرام؛ بیدرام، حمید؛ سماواتیان، حسین (۱۳۹۶). *تداعیات کهن‌الگویی اشکال هندسی: درس‌هایی برای مدیران بازاریابی*. مدیریت بازرگانی، ۹(۴)، ۷۸۷-۸۰۶.
- طباطبایی نسب، سیدمحمد؛ محمدنی، زهره (۱۳۹۴). بررسی تأثیر عناصر نام تجاری بر نگرش و رفتار مصرف‌کنندگان نسبت به نام تجاری تعمیم یافته (شرکت فرآورده‌های لبنی کاله). *مدیریت بازرگانی*، ۷(۲)، ۴۴۵-۴۶۲.
- عباس‌لو، احسان (۱۳۹۱). *نقد کهن‌الگو گرایانه*. *کتاب ماه ادبیات*، ۶۸(۱۸۲)، ۸۵-۹۰.
- مادیورو، رنالدو؛ ویلرایت، جوزف ب. (۱۳۸۲). *کهن‌الگو و انگاره کهن‌الگویی؛ کارکرد کهن‌الگو در مقام اندام روان ناآگاه*. (بهزاد برکت، مترجم)، /رغون، ۲۲(۲)، ۲۸۱-۲۸۷.
- محمدپور، احمد (۱۳۹۰). *روش پژوهش کیفی خدم روشن ۱ (چاپ اول)*. تهران: نشر جامعه شناسان.
- محمدی، اسفندیار؛ کاظمی راشنانی، حدیثه؛ محمدی، اسماء (۱۴۰۰). *شناسایی عوامل مؤثر بر خجالت از برند مصرف‌کننده*. *مدیریت بازرگانی*، ۱۳(۴)، ۹۱۱-۹۲۸.
- محمدی، الناز (۱۳۹۲). *بررسی رابطه کهن‌الگوها با ناخودآگاه فردی در هنر ایران*. پایان‌نامه کارشناسی ارشد، دانشکده هنر، دانشگاه الزهرا، تهران.
- ورتایم، کنت (۱۳۹۸). *رمز پیروزی در بازارهای امروزی*. (سارا میرزایی، مترجم) (چاپ سوم). تهران: انتشارات بنیاد فرهنگ زندگی.
- یونگ، کارل گوستاو (۱۳۸۹). *انسان و سمبول هایش*. (محمود سلطانیه، مترجم)، (چاپ هفتم)، تهران: انتشارات جامی.
- یونگ، کارل گوستاو (۱۳۹۱). *روان‌شناسی خمیر ناخودآگاه*. (محمد علی امیری، مترجم)، (چاپ ششم)، تهران: نشر علمی و فرهنگی.
- یونگ، کارل گوستاو (۱۳۹۲). *روح و زندگی*. (لطیف صدقیانی، مترجم)، (چاپ پنجم)، تهران: انتشارات جامی.

References

- Abbas Lu, E. (2011). Classical criticism. *Book of the month of literature*, 68(182), 85-90. (*in Persian*)
- Anusha, H. (1997). *Dictionary of Persian literature*. (1th ed.). Tehran: Printing and Publishing Organization of the Ministry of Islamic Culture and Publications. (*in Persian*)
- Bashkoh, M. & Shekasteband, M. (2014). Analysis of factors affecting service brand (Iran insurance agencies in Ardabil province) development. *Business Management*, 7(1), 1-21. (*in Persian*)
- Bechter, C., Farinelli, G., Daniel, R. D. & Frey, M. (2016). Advertising between archetype and brand personality. *Administrative Sciences*, 6(2), 1-11.
- Boudelai, H. & Arabi, S.M. (2011). Phenomenological research strategy. *Methodology of humanities (field and university)*, 17(68), 31-58. (*in Persian*).
- Broek, N. (2014). *The Visualization of Archetypes Through the Use of Colors in Logos*. University of Twente: Enschede.
- Chandrasapth, K., Yannopoulou, N., Schoefer, K. & Kelsey, D. (2019). Online conflicts regarding innovation-based brand positioning: The case of Samsung versus Huawei smartphones. *In 10th INEKA Conference*. Newcastle University.
- Dad, S. (2006). *Culture of Literary Reforms*. (Third edition), Tehran: Marwarid Publications. (*in Persian*)
- Haddad, L., Hamza, K. & Xara-Brasil, D. (2015). Archetypes and brand image: an international comparison. *Australian Journal of Basic and Applied Sciences*, 22-31.
- Harri, A. (2009). The function of archetypes in classical poetry and contemporary Persian poetry in the light of the structural approach to Shamlu's poems. *Quarterly Journal of Mystical Literature and Cognitive Mythology*, 5(15), 9-31. (*in Persian*)
- Hasankholipour, T., Amiri, M. & Shibani, N. (2012). Identify the brands selected through archetypes and explain how consumers perceive them. *Modern Marketing Research*, 2(4), 1-21. (*in Persian*)
- Hwang, S. (2017). *Storytelling in Branding: Difference in Brand Archetypes between Western and Asian Tech companies. (based on Carl Jung's 12 Archetype model)*. Aalto University, P.O. BOX 11000, 00076 AALTO,79.
- Jasso, L. R. (2013). *The use of archetypes in advertising: How brands can remain relevant in a rapidly changing advertising industry through the concept of archetypes*. The University of Texas at Austin: Texas.
- Jung, C. G. (2010). *Man and his symbols*. (Mahmoud Soltanieh, Trans.). (7th edition), Tehran: Jami Publications. (*in Persian*)
- Jung, C.G. (2011). *Psychology of the subconscious mind*. (Mohammad Ali Amiri, Trans.). (6th edition), Tehran: Scientific and Cultural Publishing. (*in Persian*)

- Jung, C.G. (2012). *Soul and Life*. (Latif Sedkiani, Trans.). (5th edition), Tehran: Jami Publications. (in Persian)
- Kamlot, D. & de Queiroz Calmon, P. (2017). Archetypes in the management of a brand: usability for the leading brand of the Brazilian beer market. *Intercom*, 40(1), 97-120.
- Madeiro, R.J. & Wheelwright, J.B. (2003). Archetype and Archetype Image; The function of the old pattern as an unconscious psychic organ. (Behzad Barekat,Trans.). *Arghanon*, (22), 281-287. (in Persian)
- Mandal, S. (2019). Culture, Oral Narratives and “Monomyth”: Projection of the Archetypal Hero in Easterine Kire’s When the River Sleeps. *International Journal of English Language, Literature in Humanities*, 7(2), 1-17.
- Mark, M. & Pearson, C. S. (2012). *O Herói e o Fora da Lei: Como construir marcas extraordinárias usando o poder dos arquétipos*. São Paulo: Editora Cultrix.
- Megehee, C. M. & Spake, D. F. (2012). Consumer enactments of archetypes using luxury brands. *Journal of Business Research*, 65(10), 1434-1442.
- Mohammadi, E. (2012). *Investigating the relationship between archetypes and individual unconsciousness in Iranian art*, Master's thesis. Faculty of Arts, Al-Zahra University, Tehran. (in Persian)
- Mohammadi, E., Kazemi Rashedani, H. & Mohammadi, A. (2021). Identifying Factors Affecting Brand Embarrassment. *Business Management*, 13(4), 911-928. <https://doi.org/10.22059/JIBM.2021.326881.4168> (in Persian)
- Mohammadpour, A. (2011). *Qualitative research method against Varsh 1*. (First edition), Tehran: Sociologists Publishing. (in Persian)
- Moxnes, P. (2013). The Hero's dream and other primordial patterns of imagery: Archetypal influences on organisational fantasies and ideations. *Journal of Organizational Change Management*, 26(4), 638-653.
- Rezaei, A.A. (2003). *Descriptive vocabulary of literature: English-Persian*. Tehran: Contemporary Culture Publications. (in Persian)
- Roberts, C. (2010). *Exploring Brand Personality Through Archetypes*. Dissertation for Master of Arts in Professional Communication. the faculty of the Department of Communication. East Tennessee State University.
- Shamisa, C. (2003). *The Story of a soul*. Tehran: Ferdous Publications. (in Persian).
- Shamisa, C. (2004). *Literary types*. (4th edition), Tehran: Ferdous Publications. (in Persian)
- Signorelli, J. (2012). *StoryBranding: Creating Stand-Out Brands through the Power of Story*. Greenleaf Book Group.
- Sultan Bayad, M. & Ghorban Sabbagh, M.R. (2011). Investigating the capabilities of archetypal criticism in comparative studies of literature; A brief look at the archetypes of the shadow and the hero's journey. *Literary Review*, 4(14), 79-104. (in Persian)

- Tabatabaei Nesab, S.M. & Mohammad Nabi, Z. (2014). Investigating the effect of brand name elements on consumers' attitude and behavior towards the generalized brand name (Kale Dairy Products Company). *Business Management*, 7(2), 445-462. (*in Persian*)
- Talebnezhad, A., Ranjbarian, B., Bidram, H. & Samavatian, H. (2017). Geometric Shape Pattern Interactions: Lessons for Marketing Managers. *Business Management*, 4(9), 787-806. (*in Persian*)
- Wertheim, K. (2018). The secret to winning in today's markets. (Sara Mirzaei, Trans.). (3th edition), Tehran: Farhang Zehndi Foundatio. (*in Persian*)
- Woodside, A.G. (2010). Brand-consumer storytelling theory and research: Introduction to a Psychology & Marketing special issue. *Psychology & Marketing*, 27(6), 531-540.