

**Эволюция интерактивного контента как PR-инструмента под влиянием технологии 5G и новые стратегии его эффективного применения в Интернет-пространстве**

**Научный руководитель – Шлейтере Светлана Владимировна**

***Федорина Марина Вадимовна***

*Студент (магистр)*

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Философский факультет, Кафедра философии языка и коммуникации, Москва, Россия

*E-mail: fedorina.marina5555@gmail.com*

Динамическое развитие Интернет-пространства неизменно сопровождается появлением всё новых форм представления информации, с которой взаимодействуют пользователи в данном виртуальном пространстве. Статичные и строгие изображения, а порой и вовсе отсутствие каких-либо графических элементов на вебсайтах, характерные для внешнего облика Интернета 00-х, совсем не укладываются в головах современных пользователей веб-пространства. Появление новых технологий и ускорение передачи данных привели не только к появлению разнообразного типа контента, в том числе видео- и аудио-контента, но и к превращению Интернет-пространства в одну из главных и наиболее влиятельных площадок коммуникационного обмена сегодняшнего общества.

Одним из заметных и часто применяемых инструментов специалистов по связям с общественностью в Интернет-среде стал интерактивный контент. В статьи встраиваются видеоролики и интерактивные 3D-изображения товаров, клики по этим изображениям переносят пользователей на страницы брендов прямо к изображённым продуктам, а поле комментариев каждую секунду заполняется новыми отзывами потребителей, становясь площадкой дискуссий и обмена пользовательским опытом.

В связи с вышеперечисленным, **актуальность** представленного исследования обосновывается широким использованием и высокой популярностью интерактивного контента как современного инструмента взаимодействия с целевыми аудиториями компаний в Интернет-пространстве.

**Цель** данной работы состоит в изучении новых форм и способов применения интерактивного контента, возникших в результате развития сферы рекламы и связей с общественностью, совершенствования Интернет-среды, а также появления и распространения технологии 5G.

В **задачи** исследования входит анализ российской практики создания и применения интерактивного контента в онлайн-пространстве, изучение влияния технического прогресса и изменений в поведении потребителей на интерактивный контент и методы его использования, а также определение ключевых трендов в интерактивном контенте и наиболее эффективных стратегий по применению интерактивного контента для достижения PR-целей в современном Интернет-пространстве России.

С точки зрения рекламы и связей с общественностью, под привычным для потребителей интерактивным контентом стоит понимать статьи и инфографику с мультимедийными элементами и встроенными ссылками, позволяющими переходить на новые страницы и совершать целевые действия, опросы и голосования в социальных сетях, видео-трансляции, вебинары и прямые эфиры, чат-боты, различные игры и квизы, продолжают появляться новые виды.

Согласно исследованию со-основателя платформы Gitnux Янника Линдера, проведённому в 2023 году, в среднем интерактивный контент генерирует в 4-5 раз больше просмотров, чем статичный контент, увеличивает лидогенерацию на 75%, в то время как 91%

опрощенных пользователей признали интерактивный контент более предпочтительным в сравнении с традиционным [4].

Отечественные исследователи Пантелеева И. А. и Прокопьева Г. Ю. обращают внимание на то, что целью рекламы с применением интерактивного контента является погружение целевой аудитории в процесс «непосредственного творческого взаимодействия» с PR-сообщением [3].

Возможности для вовлечения потребителей в активное взаимодействие с рекламным контентом расширяются в связи с развитием технологии 5G, которая способствует внедрению в коммуникации между компаниями и потребителями технологий дополненной и виртуальной реальности (AR и VR-технологии). Быстрая загрузка Интернет-страниц позволяет PR-специалистам создавать качественно более сложный и интересный графический и видео-контент. Специалистами прогнозируется, что распространение технологии 5G трансформирует пользовательский опыт во всех сегментах рынка, позволит потребителям давать быструю обратную связь, приведёт к появлению брендированных виртуальных пространств, а важным новым трендом станет геймификация коммуникаций [1].

Применение геймификации позволяет PR-специалистам представить информацию в увлекательной форме, передать ценности компании и повысить взаимодействие пользователя с рекламным сообщением. Кроме того, основные инструменты геймификации (тесты, квизы, голосования) являются эффективным инструментом сбора информации о целевых аудиториях, их покупательском поведении и интересах [2].

По мере распространения AR и VR-технологий и развития социальных сетей интерактивный контент будет приобретать всё более важную роль, а потому выявление наиболее эффективных стратегий его применения в российском Интернет-пространстве следует считать одной из приоритетных задач для PR-специалистов и исследователей в области рекламы и связей с общественностью.

### Источники и литература

- 1) Ахмаева Л. Г. Изменение подходов к интерактивным маркетинговым коммуникациям, обусловленное развитием технологии 5G // Цифровая социология. 2021. №4. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/izmenenie-podhodov-k-interaktivnym-marketingovym-kommunikatsiyam-obuslovlennoe-razvitiem-tehnologii-5g> (дата обращения: 15.02.2024).
- 2) Жданова А.В. Геймификация как инструмент привлечения аудитории в корпоративных медиа // Международный научный журнал «Слово в науке». 2022. Спецвыпуск. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-kak-instrument-privlecheniya-auditorii-v-korporativnyh-media>
- 3) Пантелеева И. А., Прокопьева Г. Ю. Интерактивные технологии в рекламе: особенности построения рекламной коммуникации в интернет-сегменте // Вестник ТГПУ. 2014. №3 (144). – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/interaktivnye-tehnologii-v-reklame-osobennosti-postroeniya-reklamnoy-kommunikatsii-v-internet-segmente> (дата обращения: 15.02.2024).
- 4) Linder J. Must-Know Interactive Content Statistics // Gitnux. 2023. – URL: <https://gitnux.org/interactive-content-statistics/#:~:text=Highlights%3A%20The%20Most%20Important%20Interactive,highly%20effective%20> (дата обращения: 15.02.2024).