18+

Аржак Жанатаевич Косубаев

Экономика внимания

Инженерия миллиардных просмотров



Ардак Косубаев

Экономика внимания. Инженерия миллиардных просмотров

https://litres.ru/74834738
ISBN 9785007162326

Аннотация

НЕЗАКОННОЕ ПОТРЕБЛЕНИЕ НАРКОТИЧЕСКИХ СРЕДСТВ, ПСИХОТРОПНЫХ ВЕЩЕСТВ, ИХ АНАЛОГОВ ПРИЧИНЯЕТ ВРЕД ЗДОРОВЬЮ, ИХ НЕЗАКОННЫЙ ОБОРОТ ЗАПРЕЩЕН И ВЛЕЧЕТ УСТАНОВЛЕННУЮ ЗАКОНОДАТЕЛЬСТВОМ ОТВЕТСТВЕННОСТЬ.

Человеческое внимание — главный и самый дефицитный ресурс XXI века. Книга раскрывает, как алгоритмы, соцсети и IT-гиганты завоевывают наш фокус и монетизируют время. Практическое руководство по психологии цифровой среды для тех, кто хочет понять законы медиарынка и вернуть контроль над собственным разумом.

Содержание

ОБ АВТОРЕ 5
АННОТАЦИЯ 7
ABSTRACT 8
ВВЕДЕНИЕ. АНАТОМИЯ ЦИФРОВОГО ПЛЕНА: ПОЧЕМУ ВАШ КРЕАТИВ БОЛЬШЕ НЕ РАБОТАЕТ 9
Блок 1. Анатомия удержания: Анатомический разбор «Клика» 14
Введение: Цена секундного взгляда 14
Глава 1.1. Война за 0,3 секунды: Анатомия первого контакта 19
Глава 1.2. «Кликбейт» против «Клик-инженерии»: Граница между обманом и управлением 26
Глава 1.3. Формула CTR + Retention: Математика, которую обожают алгоритмы 33
Глава 1.4. Психология Intro: Как спроектировать первые 10 секунд 40
Глава 1.5. Динамическое плато: Архитектура удержания на длинной дистанции 48
Конец ознакомительного фрагмента. 57

Экономика внимания Инженерия миллиардных просмотров

Ардак Жанатаевич Косубаев

© Ардак Жанатаевич Косубаев, 2026

ISBN 978-5-0071-6232-6
Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

ОБ АВТОРЕ

Ардак Косубаев — международный предприниматель, контент-стратег, эксперт в области нейролингвистического программирования (НЛП) и признанный инженер Экономики Внимания. В прошлом — университетский лектор, он перенес академическую системность и глубокие знания человеческой психологии в плоскость высокотехнологичного цифрового бизнеса.

Является автором серии фундаментальных прикладных и нон-фикшен книг, посвященных психологии, современному воспитанию и цифровым медиа, среди которых международные бестселлеры *«Садовник для гения»* и *«Архитектор влияния»*.

Как управляющий партнер и продюсер глобального медиахолдинга, Ардак Косубаев специализируется на стратегическом консалтинге, деперсонализации брендов и масштабировании цифровых активов на рынки Tier 1 (США, Канада, Великобритания, Германия, Япония, Южная Корея, Австралия. Пользователи в этих странах обладают максимальной плотностью монетизации. Они охотно покупают печатные книги, донатят в играх, оформляют подписки и приносят доход в твердой валюте). Под его руководством компания трансформировала классическое производство контента в автономную ИИ-генеративную экосистему, успешно объ-

единив книжный издательский бизнес, охватные медиаканалы и собственные метаверс-вселенные внутри Roblox с многомиллионной аудиторией по всему миру.

Методология автора, изложенная в этой книге, представляет собой циничный, математически выверенный инженерный подход к деконструкции творчества, позволяющий превратить летучее человеческое внимание в стабильный, высокомаржинальный и суверенный международный капитал.

АННОТАЦИЯ

Монография посвящена анализу трансформации медиаиндустрии и геймдева в условиях кризиса экономики внимания. В работе исследуются математические и психологические закономерности удержания пользователей (CTR, Retention), методология промышленного нейросетевого конвейера и предиктивной аналитики. На основе дата-центричного подхода (Data-driven approach) авторами представлена системная модель перехода от ручного создания контента к масштабным автоматизированным экосистемам, включая генеративные виртуальные миры и синтетические медиа-структуры. Рассматриваются вопросы архитектуры экосистем, алгоритмической оптимизации, международной защиты интеллектуальной собственности (IP) и предиктивного моделирования поведенческих паттернов аудитории. Книга адресована медиаменеджерам, разработчикам интерактивных сред, специалистам в области искусственного интеллекта и исследователям цифровой экономики.

Ключевые слова: *экономика внимания, генеративный ИИ, нейросетевой конвейер, предиктивная аналитика, удержание аудитории (Retention), метавселенные, Roblox, CTR, цифровые экосистемы, капитализация медиаактивов.*

ABSTRACT

This monograph addresses the transformation of the media industry and game development under the conditions of the attention economy crisis. The study explores the mathematical and psychological patterns of user retention (CTR, Retention), the methodology of industrial AI-pipelines, and predictive analytics. Based on a data-driven approach, the author presents a systematic model for transitioning from manual content creation to scalable automated ecosystems, including generative virtual worlds and synthetic media structures. The work covers ecosystem architecture, algorithmic optimization, international IP protection, and predictive modeling of audience behavioral patterns. The book is intended for media executives, interactive environment developers, AI specialists, and researchers in the digital economy.

Keywords: *attention economy, generative AI, AI-pipelines, predictive analytics, user retention, metaverses, Roblox, CTR, digital ecosystems, media asset capitalization.*

ВВЕДЕНИЕ. АНАТОМИЯ ЦИФРОВОГО ПЛЕНА: ПОЧЕМУ ВАШ КРЕАТИВ БОЛЬШЕ НЕ РАБОТАЕТ

Каждые сутки человечество генерирует миллиарды часов видео, миллионы постов, терабайты игровых ассетов и бесконечные потоки текстов. Новая цифровая реальность перенасыщена информацией. В этой вселенной самым дефицитным, самым дорогим и самым ликвидным ресурсом на планете стали не нефть, не золото и даже не технологии.

Этим ресурсом стало **человеческое внимание**.

Добро пожаловать в Экономику Внимания — эпоху, где за каждые три секунды взгляда тринадцатилетнего подростка из США или тридцатилетнего инвестора из Европы бьются транснациональные корпорации, нейросетевые фабрики и медиагиганты. Если вы владеете вниманием человека — вы владеете его кошельком, его ценностями, его поведением и его будущим. Если вы не умеете им управлять — вашего бизнеса просто не существует.

Смерть классического креатива: Почему старые методы мертвы

Большинство современных авторов, геймдизайнеров,

предпринимателей и контент-стратегов совершают одну и ту же фатальную ошибку. Они до сих пор верят в «магию творчества». Они считают, что если нанять талантливую команду, написать «душевный» сценарий, потратить недели на ручной монтаж или отрисовку текстур, то проект обязательно выстрелит.

Это иллюзия. Старый мир ручного, интуитивного медиапроизводства мертв.

Алгоритмы современных платформ (будь то YouTube, Roblox, TikTok или Amazon) — это не живые люди с творческим вкусом. Это безжалостные, холодные математические функции, оперирующие логами человеческого поведения. Им плевать на глубину вашей мысли, если пользователь закрыл страницу на четвертой секунде.

Жестокая правда новой эры: В мире, где искусственный интеллект способен за секунды генерировать терабайты безупречного цифрового шума, ваш «чистый креатив» без математической структуры удержания обречен на цифровую смерть на дне алгоритмической выдачи.

Феномен MrBeast. Рождение промышленного медиаконвейера

Долгое время индустрия цифрового контента считалась территорией чистого, хаотичного творчества. Все изменилось, когда на рынок вышла команда Джимми Дональдсона (MrBeast). Его холдинг первым доказал миру: вирусность — это не случайное везение, а строгая промышленная дисци-

плина.

Просочившийся в сеть внутренний 36-страничный концепция компании *«**How to Succeed in MrBeast Production**»* стал настоящим откровением для индустрии. Он наглядно показал, как бизнес-модель MrBeast деконструировала «творчество» на понятные, измеряемые метрики: динамику первых секунд, важность фокальных точек на обложках и поминутную плотность удержания. Джимми выстроил конвейер, где каждый сотрудник и каждый кадр работают на удержание взгляда зрителя, превратив медиапроизводство в высокоэффективный завод.

Однако даже самый совершенный человеческий конвейер упирается в физические ограничения: 24 часа в сутках, выгорание команды и колоссальные операционные издержки на содержание огромных штатов. Феномен MrBeast — это высшая точка эволюции *человеческого* медиапроизводства. И именно этот успех подводит нас к следующему логическому шагу: если ручной конвейер способен генерировать миллиарды просмотров, то на какие масштабы способна система, где эти же законы удержания автоматизированы с помощью искусственного интеллекта?

Кто такой Клик-инженер?

Эта книга написана не для романтиков от искусства. Она написана для тех, кто готов провести деконструкцию творчества и превратить управление вниманием в высокоточную инженерную дисциплину.

В книге мы вводим новое понятие — Клик-инженер.

Клик-инженер не ждет вдохновения. Он проектирует цифровые воронки, используя достижения нейробиологии, нейролингвистического программирования (НЛП), теории игр и поведенческой психологии. Он оперирует не словами «красиво» или «интересно», а жесткими, измеряемыми метриками:

— Deep CTR (глубина и осознанность первого клика).

— Retention (поминутная плотность удержания внимания).

— Shock Rate (процент мгновенного оттока аудитории на микро-паузах).

— Session Share (доля времени, которую пользователь проводит внутри его суверенной экосистемы).

Клик-инженер не пытается угадать тренды вручную — он строит автоматизированные мультиагентные ИИ-системы, которые анализируют миллионы логов, пишут сценарии, генерируют код и предсказывают поведение аудитории до релиза с точностью до 92%.

Архитектура книги: Карта вашей цифровой империи

Этот учебник — не сборник мотивирующих цитат. Это пошаговый, циничный и математически выверенный регламент построения международного IP-холдинга, способного конвертировать клики холодной аудитории в миллионы долларов чистой прибыли.

Эта книга станет вашей личной сингулярностью. Вы мо-

жете закрыть её прямо сейчас, вернуться к ручной работе и надеяться, что следующий ваш проект «почему-то» выстрелит. Либо вы можете принять правила промышленного ИИ-производства, настроить свой первый нейросетевой конвейер и построить бизнес, который будет забирать внимание миллионов людей 24 часа в сутки, 7 дней в неделю, 365 дней в году.

Переверните страницу. Время клика пришло.

Блок 1. Анатомия удержания: Анатомический разбор «Клика»

Введение: Цена секундного взгляда

Добро пожаловать на главную линию фронта XXI века. Здесь нет грохота орудий, но каждую долю секунды здесь проливаются миллиарды долларов и гибнут тысячи амбициозных бизнес-идей. Этот фронт — экран смартфона в руке вашего потенциального пользователя, а главная валюта, за которую идет тотальная война, — его ВНИМАНИЕ.

Долгое время нас учили, что залогом успеха является качественный продукт, глубокий контент или гениальная идея. Вас обманули. В эпоху, когда мир производит терабайты контента в минуту, ценность самого контента без умения привлечь к нему человека стремится к нулю. Вы можете создать шедевр кинематографа, идеальную игру внутри Метавселенной или прорывной технологический стартап, но если пользователь пролистал их в ленте, вашего продукта не существует.

Каждый день миллиарды людей совершают одно и то же автоматическое действие — скроллинг. Их зрачки сканируют бесконечный поток обложек, названий и иконок. Сред-

нее время фиксации взгляда на одном элементе сегодня составляет жалкие 0,3 секунды. За это мгновение мозг пользователя, перегруженный дофамином и информационным шумом, должен принять неосознанное решение: пройти мимо или совершить «Клик».

Клик — это квант современной экономики. Это юридический договор между вами и потребителем, где он платит вам самую дорогую и невосполнимую монету в своей жизни — свое время.

Но что происходит в тот момент, когда палец человека все-таки касается экрана? Почему на одни проекты люди готовы тратить часы, безжалостно отдавая им свое внимание, а другие закрывают через три секунды, испытывая глухое раздражение?

Многие списывают это на слепую удачу, «загадочные алгоритмы» платформ или эфемерное творческое вдохновение. Но для крупного международного медиабизнеса такой подход — прямая дорога к банкротству. Успех в Экономике Внимания — это не лотерея. Это чистая инженерия.

Кейс: Война за 0,3 секунды. Как инженеры мистера Биста (MrBeast) превратили микромутации кадров в миллиардный капитал

Дилетанты и классические режиссеры старой школы мыслят категориями «сюжета» и «художественной ценности». Клик-инженер мыслит категориями **кинетической энергии пикселей**. Главная битва за внимание разворачивается

не в финале истории, а в первые **2.5 секунды** — в фазе детонации внимания. Если за этот ультра-короткий отрезок времени вы не смогли перезапустить дофаминовый цикл зрителя, вы мертвы для алгоритмов.

Ярким примером безжалостного микро-инжиниринга удержания стала реформа продакшена в команде Джимми Дональдсона (MrBeast). Анализируя миллиарды просмотров, его аналитики обнаружили пугающую закономерность: даже если обложка имела аномальный CTR (кликабельность), до **30—40%** аудитории закрывали видео в первые три секунды, если визуальный ряд не подтверждал обещание с превью мгновенно.

Чтобы остановить этот «токсичный отток», была разработана жесткая матрица **динамического соответствия**:

— Правило бесшовного моста (0.0 — 0.5 сек): Первый кадр видео должен с точностью до цветового тона и геометрии объектов дублировать картинку с обложки. Мозг зрителя ленив: если он кликнул на красную машину, а в первую миллисекунду видео видит серое лицо блогера, возникает микро-диссонанс, провоцирующий свайп. Мост должен быть монолитным.

— Принцип визуального триггера (Каждые 12 кадров): В первые секунды контента человеческий взгляд сканирует экран на предмет опасности или награды. Команда внедрила микромонтаж: каждые 0.5—1.5 секунды в кадре происходит изменение — зум камеры, появление текстовой

плашки, смена ракурса или звуковой микровсплеск.

— Устранение «мертвого воздуха»: Любые вводные слова вроде «Привет, ребята, добро пожаловать на канал» были законодательно запрещены. Вместо этого контент сразу взрывается действием, вводя зрителя в состояние незавершенного гештальта.

Когда эти правила микро-удержания были применены к пулу новых игровых и реалити-форматов, графики удержания первых секунд подскочили с дефолтных 55% до рекордных **82—89%**. В масштабах миллиардных охватов эти сохраненные «секундные взгляды» сконвертировались в десятки миллионов долларов чистой прибыли, удерживая алгоритмические веса ИИ-рекомендаций в верхнем экстремуме.

Урок для Клик-инженера: Секундный взгляд — это самый дорогой ресурс на планете Земля к 2026 году. Цена ошибки в первые мгновения — полное забвение вашего проекта алгоритмическим движком. Вы не имеете права на «раскачку». Проектируйте интро вашего видео, книги или Roblox-плейса как высокотехнологичный капкан: яркий триггер на входе, мгновенное подтверждение ожидания и каскад микро-событий, блокирующих волю пользователя к выходу из вашей симуляции.

В этом блоке мы проведем безжалостный анатомический разбор «Клика». Мы разложим человеческое внимание на шестеренки, метрики и психологические триггеры. Вы уви-

дите, как устроена физиология первого контакта, чем научная клик-инженерия отличается от дешевого обмана, и по каким формулам рекомендательные системы YouTube и игровых платформ вычисляют будущие хиты.

Мы убираем в сторону разговоры о «музе» и творческом поиске. Мы начинаем проектировать систему, которая заставит миллионы людей остановиться, кликнуть и остаться с вами до самого конца.

Глава 1.1. Война за 0,3 секунды: Анатомия первого контакта

Представьте себе человека, который едет в метро после тяжелого рабочего дня или сидит на диване после учебы. В его руке смартфон. Он открывает YouTube или листает ленту соцсети. Его палец совершает монотонное, почти гипнотическое движение — скроллинг.

В этот момент его мозг находится в режиме жесткой экономии энергии. Он перегружен информационным спамом. Включаются эволюционные механизмы фильтрации: чтобы не сойти с ума от избытка данных, подсознание безжалостно отбрасывает 99% визуальных стимулов. По результатам современных нейромаркетинговых исследований, у авторов и брендов есть всего **0,3 секунды**, пока зрачок пользователя движется по элементу ленты, чтобы заставить его затормозить.

Если за эти 300 миллисекунд визуальный сигнал не пробил ментальный блок, вы проиграли. Вашего проекта для этого человека больше нет.

Посмотрим, как за эти 300 миллисекунд бьются титаны индустрии.

Кейс: Проект «Черное Зеркало» и алгоритм динамического захвата взгляда от Netflix

До долгого времени стриминговые платформы собирали

обложки к фильмам вручную. Креативный директор выбирал один красивый кадр, накладывал логотип, и этот постер видели все 200 миллионов пользователей. Но в середине 2010-х годов аналитики Netflix зафиксировали пугающий тренд: пользователи проводили в бесконечном скроллинге меню более 90 секунд, уставали от выбора и просто выключали телевизор. Борьба шла уже не за удержание внутри фильма — Netflix проигрывал войну в первые доли секунды на главном экране.

Тогда инженеры платформы развернули революционную систему **динамической персонализации обложек** на основе многослойного ИИ-скоринга.

Когда на Netflix выходил культовый интерактивный эпизод сериала «**Черное Зеркало***: Bandersnatch*», пользователи по всему миру увидели абсолютно разные обложки, генерируемые под их скрытые психологические триггеры:

— Пользователь, который до этого часто смотрел романтические драмы или мелодрамы, увидел на превью мягкий, эмоциональный крупный план двух главных героев, смотрящих друг на друга. Его рептильный мозг считал триггер «социальное взаимодействие/безопасность».

— Пользователь, предпочитающий жесткие хорроры и психологические триллеры, увидел обложку с искаженным от ужаса лицом персонажа, погруженного в неоновый глитч-эффект. Мозг мгновенно выхватил маркер опасности.

— Фанат гик-культуры и ретро-игр получил обложку со

старым монитором компьютера и пиксельной графикой 80-х — когнитивный триггер узнавания.

ИИ-движок Netflix не просто выбирал картинку из готовых. Система в реальном времени нарезала видеопоток фильма на тысячи кадров, оценивала каждый кадр через тепловые карты внимания, проверяла контрастность, уровень освещения и яркость фокальных точек.

Результат клик-инженерии: Внедрение динамических ИИ-превью сократило среднее время выбора контента до рекордно низких показателей, подняв общий CTR платформы более чем на **20%**. Netflix доказал: не существует «идеальной обложки для всех». Существует математически выверенная визуальная инъекция, бьющая в конкретную уязвимость конкретного мозга в первые 0,3 секунды.

Физиология восприятия: Как мозг сканирует ленту

Большинство авторов совершают фатальную ошибку, думая, что пользователь «выбирает, что ему почитать или посмотреть». Ничего подобного. На этапе первого контакта человек выбирает, **что ему пролистнуть**. Восприятие идет не логическим, а рефлекторным путем через три последовательных фильтра:

[0.1 сек: Пятно и Контраст] ➔ [0.2 сек: Считывание Лица / Силуэта] ➔ [0.3 сек: Проверка Названия]

— Первые 0,1 секунды — Фильтр сетчатки (Цвет и Пятно). Мозг реагирует на геометрию и контраст. Если ваша обложка сливается по цветовой гамме с общим фоном

платформы (например, обилие белого или темно-серого на YouTube), глаз проскочит её на автопилоте. Нужна «визуальная аномалия» — яркое контрастное пятно, которое нарушает монотонность ленты.

— Следующие 0,1 секунды — Лимбический фильтр (Эмоция и Угроза). Древняя часть нашего мозга мгновенно ищет живые объекты. Мы эволюционно запрограммированы выхватывать взглядом лица, глаза и понятные силуэты предметов. Причем мозг ищет не просто лицо, а **микроэмоцию**: страх, шок, восторг, ярость. Спокойное, статичное лицо «как на паспорт» для лимбической системы — это пустой шум.

— Последние 0,1 секунды — Неокортекс (Текстовая проверка). Только здесь подключается рацио. Взгляд падает на текст на обложке или заголовок. Мозг за доли секунды сопоставляет картинку с текстом и задает один-единственный вопрос: *«Есть ли здесь дофамин или польза для меня?»* Если ответ «да» — палец останавливает скролл.

Проектирование триггерного механизма: Обложка + Название

В экономике внимания обложка (Thumbnail) и название (Title) — это не декоративные элементы. Это **единый инженерный узел**, где обложка отвечает за остановку взгляда, а название — за совершение клика. Они должны работать в жесткой связке, но никогда не дублировать друг друга.

Правило трех объектов (Архитектура Thumbnail)

Если перегрузить обложку деталями, мозг за 0,3 секунды не сможет её расшифровать и пойдет дальше. Идеальная «кликабельная» обложка строится максимум на трех визуальных доминантах:

— Объект №1 (Якорь): Крупный, понятный элемент. Лицо с яркой эмоцией, узнаваемый персонаж или предмет (например, огромная неоновая кнопка, детальный ассет из игры, шокирующий объект). Этот объект занимает до 40—50% пространства.

— Объект №2 (Контекст): Фон или деталь, которая объясняет, где происходит действие. Важно: фон должен быть слегка размыт или затенен, чтобы не конкурировать с Якорем.

— Объект №3 (Усилитель): Короткий текст (не более 2—3 слов!) или яркий маркер (стрелка, обводка, контрастный элемент), который ставит финальный знак вопроса.

Текст на обложке — это НЕ заголовок

Огромная ошибка — копировать название видео или игры на саму картинку. Текст на обложке должен быть визуальным ударом, а не предложением.

— *Плохо:* Название: «Как заработать в Roblox». Текст на картинке: «Как заработать в Roblox».

— *Клик-инженерия:* Название: «Я построил бизнес-студию внутри Roblox за 30 дней». Текст на картинке: «0 → 10,000».

Формула визуального хука

Чтобы пробить барьер 0,3 секунды, профессиональные дизайн-команды используют концепцию **когнитивного диссонанса**. Мозг мгновенно реагирует на то, что нарушает привычную картину мира.

Типы визуальных триггеров и механика их работы

— Масштабная аномалия

— *Как это работает:* Нарушение привычных размеров, которое заставляет взгляд споткнуться.

— *Пример реализации:* Крошечный человек, стоящий рядом с гигантской, детализированной шестеренкой механизма или огромным экраном смартфона.

— Незавершенное действие

— *Как это работает:* Эффект Зейгарник в действии — наш мозг подсознательно стремится к целостности и завершенности картинки.

— *Пример реализации:* Кадр зафиксирован ровно за секунду до «катастрофы» или триумфа (например, занесенный палец в миллиметре от кнопки «Удалить канал»).

— Визуальный контраст

— *Как это работает:* Прямое столкновение двух разных миров или контекстов в одном кадре.

— *Пример реализации:* Дорогой, сияющий премиальный объект, помещенный в абсолютно нищую, заброшенную или разрушенную локацию.

Инсайдерское правило: Проверяйте свои обложки на «тест уменьшения». Ужмите картинку до размера 1x1 сан-

тиметр на экране телефона и посмотрите на нее при плохом освещении. Если вы перестали понимать, что на ней изображено и где фокус — обложка гарантированно проиграет войну за 0,3 секунды.

Понимание физиологии первого контакта — это лишь первый шаг. Вы заставили пользователя затормозить свой палец. Но как сделать так, чтобы это мимолетное любопытство превратилось в осознанное целевое действие, и почему стандартные приемы привлечения внимания больше не работают? Об этом мы поговорим в следующем подразделе.

Глава 1.2. «Кликбейт» против «Клик-инженерии»: Граница между обманом и управлением

Когда обычный создатель контента или маркетолог понимает, как устроена война за 0,3 секунды, он сталкивается с опасным соблазном. Он думает: *«Если мне нужно просто заставить человека кликнуть любой ценой, я нарисую на обложке ядерный взрыв, прикреплю логотип Ferrari и напишу самый шокирующий заголовок»*.

Так рождается **кликбейт** — примитивный инструмент цифрового обмана. В краткосрочной перспективе он дает всплеск просмотров. В долгосрочной — полностью уничтожает бизнес-метрики проекта, выжигает лояльность аудитории и загоняет канал или игру под жесткие санкции алгоритмов.

Крупный бизнес в экономике внимания не имеет права играть в эти поддавки. Вместо кликбейта мы используем **клик-инженерию** — науку точечного управления ожиданиями, где каждый клик является началом честной сделки между автором и зрителем.

Анатомия катастрофы: Как кликбейт убивает бизнес изнутри

Чтобы понять разницу, нужно заглянуть в логику ре-

комендательных систем. Платформам (YouTube, Roblox, TikTok) выгодно, чтобы пользователь оставался внутри них как можно дольше. Кликбейт работает ровно наоборот:

— Разрыв ожиданий: Пользователь видит интригующую обложку, кликает, но в первые же 5—10 секунд понимает, что реальное содержимое проекта не имеет ничего общего с обещанием.

— Мгновенный отток: Разочарованный человек закрывает видео или выходит из игры. График удержания (Retention) падает на дно.

— Приговор алгоритма: Искусственный интеллект платформы видит высокий CTR (кликнули многие), но катастрофически низкое удержание (все сразу ушли). Для алгоритма это четкий сигнал: *«Этот проект — токсичный спам, он злит пользователей и заставляет их закрывать приложение»*.

Результат: Проект навсегда исключается из поисковой выдачи и рекомендаций. Вы слили бюджет на продвижение, а ваш бренд получил репутацию «инфомусора».

Кейс: Ловушка неоправданного CTR. Как агрессивный овер-промоушен едва не уничтожил CD Projekt RED

Разница между дешевым обманом (кликбейтом) и системным управлением вниманием (клик-инженерией) ярче всего проявилась в декабре 2020 года, когда польская студия CD Projekt RED выпустила одну из самых ожидаемых игр деся-

тилетия — *Cyberpunk 2077*. Этот релиз вошел в историю индустрии как хрестоматийный пример того, что происходит, когда маркетинговый CTR полностью отрывается от реального продукта.

Годами студия выстраивала безупречную воронку захвата внимания: кинематографичные трейлеры, появление Киану Ривза на сцене E3, обещания беспрецедентного уровня свободы и революционного искусственного интеллекта NPC. Маркетинговая кампания сработала как идеальный кликбейт высшего уровня — игра собрала 8 миллионов предзаказов еще до официального релиза. Внимание аудитории было полностью захвачено.

Но в день релиза карета превратилась в тыкву. Игроки на консолях прошлого поколения столкнулись с катастрофическим количеством багов, вылетами и пустой симуляцией мира. Ожидания, сформированные «кликом» на трейлер, разбились о реальность.

Реакция рынка была мгновенной и беспощадной:

— Акции компании рухнули более чем на **40%**.

— Sony пошла на беспрецедентный шаг, полностью **удалив игру из магазина PlayStation Store** и объявив массовый возврат средств.

— Студия получила колоссальный репутационный удар, на восстановление после которого ушло три года упорной работы и более 120 000 000 дополнительных инвестиций в патчи и дополнения.

Урок для Клик-инженера: Кликбейт — это кредит под грабительские проценты. Вы получаете колоссальное внимание на старте, но если продукт не способен удержать и оправдать этот аванс в первые минуты взаимодействия, система уничтожает сама себя через массовые отписки, рефанды и баны алгоритмов.

Клик-инженер никогда не обещает в превью то, чего нет в контенте. Вместо этого он находит **реальную пиковую ценность** внутри своего продукта (будь то книга, видео или игра) и упаковывает её в максимально триггерную визуальную форму, гарантируя, что после клика пользователь получит именно то, за чем пришел, но в еще более яркой обертке.

Клик-инженерия: Проектирование честной сделки

Клик-инженерия — это искусство создания максимального эмоционального и интеллектуального напряжения на обложке, которое **полностью подтверждается и раскрывается** внутри самого контента. Вы не обманываете ожидания, вы ими управляете.

Главное различие между этими подходами можно разложить по трем ключевым критериям:

Разбор механик: Кликбейт против Клик-инженерии

1. Суть обещания

— Кликбейт (Токсичный подход): Ложь или подмена. Использование шок-контента, абсолютно не связанного с реальной темой.

— Клик-инженерия (Системный подход): Гиперболизация сути. Выделение и огранка самого яркого, ключевого элемента вашего проекта без обмана зрителя.

2. Реакция зрителя

— Кликбейт (Токсичный подход): *«Меня обманули, здесь вообще не об этом»*. Вызывает у аудитории стойкое чувство раздражения и падение доверия.

— Клик-инженерия (Системный подход): *«Вау, это действительно произошло!»* Вызывает чувство удовлетворения от разгаданной интриги.

3. Влияние на бизнес

— Кликбейт (Токсичный подход): Разовый искусственный всплеск просмотров -> катастрофическое падение удержания -> медленная смерть канала.

— Клик-инженерия (Системный подход): Стабильный рост лояльного ядра аудитории -> высокое удержание внимания -> долгосрочное доверие к бренду и будущим релизам.

Практические механики клик-инженерии

Как поднять интригу до максимума, но остаться в рамках честной игры? Для этого инженеры внимания используют три базовые механики:

1. Механика «Фокус на кульминации»

Вы выносите на обложку и в заголовок самый эмоциональный, пиковый момент вашего видео или игры. Вы не придумываете того, чего нет, но вы убираете всю рутину, по-

казывая зрителю финальную ставку.

— *Пример:* Если вы построили игровую студию с нуля, кликбейтом будет обложка с пачками денег и надписью «Я стал триллионером в 15 лет». Клик-инженерия — это реальный скриншот графика, где кривая доходов резко уходит вверх, и заголовок: *«День, когда наша игра заработала первую 1000 за час»*.

2. Механика «Концептуальная метафора»

Использование визуальных образов, которые передают суть сложного процесса через понятную ассоциацию.

— *Пример:* Вам нужно выпустить сложный аналитический материал о кризисе игровых платформ. Вместо скучного графика вы помещаете на обложку качественный 3D-рендер логотипа платформы, который дает трещину, а из него высыпаются цифровые монеты. Это не обман — это визуальный синопсис вашей аналитики.

3. Механика «Завышенные ставки (High Stakes)»

Человеческий мозг обожает наблюдать за испытаниями и преодолением трудностей. Клик-инженерия формулирует задачу проекта как вызов.

— *Пример:* Заголовок *«Мы тестируем ИИ в монтаже»* — скучен. Заголовок *«Я уволил команду монтажеров и заменил их на ИИ на 7 дней: Результаты»* — это клик-инженерия. Если внутри проекта вы действительно провели этот эксперимент и честно показали как плюсы, так и провалы нейросетей, зритель получит колоссальное удовольствие от

просмотра, а алгоритмы зафиксируют идеальное удержание.

Бизнес-аксиома клик-инженерии

Клик — это всего лишь **аванс**, который выдает вам пользователь. Ваша задача как автора и предпринимателя — мгновенно вернуть этот аванс качеством первых секунд контента.

Если вы научитесь закручивать интригу вокруг реальных фактов и твердых кейсов, вы решите главную задачу экономики внимания: получите высокий CTR без потери Retention. А о том, как эти две метрики переплетаются в безжалостных математических формулах алгоритмов, мы детально разберем в следующем подразделе.

Глава 1.3. Формула CTR + Retention: Математика, которую обожают алгоритмы

Забудьте слова «творчество», «вдохновение» и «уникальный авторский стиль», когда речь заходит о продвижении на глобальных платформах. Для серверов YouTube, игровых движков Roblox или алгоритмов TikTok вашего искусства не существует. Они не умеют смотреть видео и радоваться графике. Они видят мир как бесконечный поток цифр, логов и пользовательских сессий.

Если вы хотите, чтобы ваши проекты выходили на миллионную аудиторию без затрат на прямую рекламу, вы должны научиться говорить с искусственным интеллектом платформ на его языке — языке математики.

В основе Экономики Внимания лежит одна фундаментальная связка двух главных метрик: **CTR (Click-Through Rate, Коэффициент кликов)** и **Retention (Удержание аудитории)**. Это два крыла, без которых ни один цифровой проект не сможет взлететь.

Смена парадигмы Кремниевой долины. Как YouTube переписал формулу миллиардных прибылей

Вплоть до 2012 года алгоритм YouTube работал по примитивной линейной логике: он продвигал ролики, на ко-

торые чаще всего нажимали. Главным королем платформы был «чистый» CTR. Это породило эпоху дикого, токсичного кликбейта — авторы ставили на обложки шокирующие картинки, а внутри зритель получал секундное видео низкого качества. В результате пользователи плевались, закрывали вкладки и уходили с сайта.

Для Google это был финансовый кошмар: рекламодатели отказывались платить за показы в роликах, которые люди смотрят меньше пяти секунд. Тогда инженеры YouTube совершили революцию, полностью переписав ядро алгоритма. Они ввели новую метрику — **Watch Time (Время просмотра)** и связали её с Retention (удержанием). Платформа открыто заявила: *«Нам больше не важен сам факт клика. Нам важно, сколько минут человек провел внутри системы после этого клика»*.

Этот сдвиг создал феномен современного YouTube и заложил основу для стратегии того же MrBeast (Джимми Дональдсона). Джимми одним из первых осознал эту математику. В своих интервью он неоднократно выводил идеальное уравнение выживания на платформе:

Идеальное видео = Высокий CTR (выше 10%) X Удержание (более 70% на протяжении всего хронометража)

Чтобы добиться таких цифр, команда Джимми начала буквально «трепанировать» таймлайн. Если аналитика показывала, что на 4-й минуте ролика график Retention падал

хотя бы на 3%, этот сегмент безжалостно вырезался из будущих проектов. В ход пошел экстремальный темпо-монтаж: смена ракурса каждые 1.5—2 секунды, непрерывное фоновое ускорение и мгновенное выполнение обещаний из заголовка.

Урок для Клик-инженера: Алгоритмам платформ (будь то YouTube, TikTok или игровые фиды Roblox) безразличен ваш художественный замысел. Они мыслят как максимизаторы удержания. Клик (CTR) — это лишь обещание открыть дверь. Удержание (Retention) — это доказательство того, что внутри комнаты безопасно и интересно. Только синергия этих двух метрик заставляет алгоритмический движок бесплатно давать вашему проекту миллионы органических охватов.

Формула вирусности: Как алгоритм принимает решения

Каждую секунду алгоритм решает задачу: кому из миллионов пользователей порекомендовать ваш контент в эту конкретную секунду? Процесс тестирования вашего проекта платформой выглядит как математический фильтр, состоящий из трех шагов.

Шаг 1. Тест на микро-выборке (Посев)

Как только вы нажимаете кнопку «Опубликовать», алгоритм не показывает ваш проект сразу миллионам. Он выбирает случайный или максимально релевантный сегмент аудитории (например, 100 или 1000 человек) и выводит ва-

шу обложку на их экраны. Это называется **Импрессия (Показ)**.

Шаг 2. Замер CTR (Кликабельность)

Алгоритм начинает считать, какой процент из этих тестовых пользователей нажал на обложку.

Формула CTR проста:

CTR = Клики/Показы * 100%

Если из 1000 человек кликнули 100, ваш CTR = 10%. Для большинства современных платформ это отличный показатель на старте. Если кликнули менее 2—3%, алгоритм понимает: *«Обложка и название не интересны людям»* , и прекращает показы. Проект умирает в зародыше.

Шаг 3. Замер Retention (Удержание)

Но высокий CTR — это лишь половина дела. Как только пользователь кликнул, включается секундомер. Алгоритм ежесекундно фиксирует, сколько времени человек проводит внутри.

— Удержание (Retention Rate, %): Какой процент от общей длины проекта (видеоролика или игровой сессии) пользователь освоил до того, как нажал кнопку «Выход».

— Среднее время просмотра (Average View Duration, AVD): Чистое количество минут и секунд, выданное пользователем.

Матрица судьбы цифрового проекта

Истинная магия (и крах многих авторов) происходит на стыке этих двух метрик. Давайте разберем четыре возмож-

ных сценария, которые определяют судьбу любого контента в Экономике Внимания:

Четыре сценария удержания и кликабельности (Матрица CTR / Retention)

Сценарий 1: Низкий CTR + Низкий Retention

— Состояние: Абсолютный провал. Продукт не интересен аудитории ни снаружи (упаковка), ни изнутри (содержание).

— Итог для алгоритма: Полное игнорирование со стороны рекомендательной системы.

— Судьба проекта: Забвение. Проект мгновенно перестает получать показы и оседает на дне платформы.

Сценарий 2: Высокий CTR + Низкий Retention

— Состояние: Классический кликбейт и токсичный контент. Яркая упаковка завлекает людей, но внутреннее содержание заставляет их тут же закрыть страницу.

— Итог для алгоритма: Система фиксирует обман пользователей и мгновенно реагирует на высокий процент отказов.

— Судьба проекта: Алгоритм жестко пессимизирует проект. В худшем случае — канал или студия получают теневой бан за манипуляцию метриками.

Сценарий 3: Низкий CTR + Высокий Retention

— Состояние: «Скрытый шедевр». Внутреннее наполнение продукта выполнено на высочайшем уровне, но внешняя упаковка (обложка, название, позиционирование) абсо-

лютно ужасна.

— Итог для алгоритма: Система не может продвигать проект, так как пользователи просто не совершают первое целевое действие — клик.

— Судьба проекта: Проект медленно умирает. До его крутого содержания и высокой ценности никто из массовой аудитории просто не доходит.

Сценарий 4: Высокий CTR + Высокий Retention

— Состояние: Цифровое золото. Продукт идеально упакован, интригует с первой секунды и полностью удерживает внимание пользователя до самого конца.

— Итог для алгоритма: Идеальное комбо для рекомендательных систем. Роботы видят максимальную вовлеченность.

— Судьба проекта: Алгоритм включает режим «вирусного шторма» и начинает бесплатно раздавать проекту миллионы органических показов, выводя его в топ.

Главный секрет платформ: Время сессии (Session Time)

Чтобы окончательно взломать код алгоритмов, нужно понять их конечную бизнес-цель. Зачем YouTube или Roblox так фанатично измеряют CTR * Retention?

Их бизнес-модель — продажа рекламы и внутренних товаров (как Robux). Чем дольше пользователь находится внутри приложения, тем больше денег зарабатывает платформа. Поэтому ИИ ищет проекты, которые увеличивают

общее время сессии пользователя (Total Session Time).

Если человек кликнул на ваше видео (CTR), досмотрел его до конца (Retention), а затем через конечную заставку перешел на ваше следующее видео (или даже на чужое, но остался на платформе) — вы становитесь лучшим другом алгоритма. Платформа начнет продвигать вас всеми силами, потому что вы помогаете ей зарабатывать.

Бизнес-аксиома для автора: Вы не конкурируете с другими авторами за качество съемки или монтажа. Вы конкурируете за минуты жизни пользователя. Алгоритм — это автоматический брокер, который отдает трафик тому, кто возвращает наибольшее количество удержанного времени.

Каким бы идеальным ни был ваш математический расчет CTR, он разобьется в щепки, если первая контрольная точка удержания будет провалена. А главная катастрофа удержания всегда разворачивается на первых секундах. О том, как спроектировать идеальный старт, мы разберем в следующей главе: **Психология Intro: Как спроектировать первые 10 секунд**.

Глава 1.4. Психология Intro: Как спроектировать первые 10 секунд

Вы заставили пользователя затормозить свой палец на отметке в 0,3 секунды. Его мозг обработал когнитивный диссонанс обложки, выдал порцию дофамина, взвесил интригу заголовка и заставил палец совершить действие. Клик произошел. Сессия запущена, секундомер алгоритма начал обратный отсчет.

Но именно здесь 90% авторов, продюсеров и игровых разработчиков совершают коллективное бизнес-самоубийство. Они открывают графики аналитики и видят там страшную картину: **«синдром хоккейной клюшки»**. Это момент, когда график удержания аудитории (Retention) в первые 10 секунд не просто плавно снижается, а падает вертикально вниз, срезая от 40% до 60% всей пришедшей аудитории.

Почему это происходит? Потому что авторы не понимают психологию человека в момент старта. Первые 10 секунд — это не время для приветствий, титров или долгих рассуждений. Это фаза жесткой валидации, где мозг пользователя с микроскопом проверяет: *«Меня обманули или нет?»* Если вы провалите этот отрезок, алгоритм мгновенно классифицирует ваш проект как кликбейт и перекроет ему кислород.

Психологическое состояние пользователя в точке «Ноль»

В момент клика пользователь находится в состоянии максимального скепсиса и завышенных ожиданий. Его лимбическая система уже «авансировала» вам свое внимание, и теперь неокортекс требует немедленного подтверждения сделки.

Человек в точке «Ноль» испытывает три подсознательных страха:

— **Страх потери времени:** *«Сейчас мне будут долго лить воду в уши»*.

— **Страх обмана:** *«На обложке было одно, а внутри будет скучная лекция»*.

— **Страх скуки:** *«Ритм слишком медленный, я засыпаю»*.

Большинство авторов начинают проект с фатальных ошибок: включают длинную 3D-заставку своей студии (минус 15% зрителей), здороваются и просят подписаться на канал (минус еще 20%), или начинают издалека: *«Всем привет, сегодня мы поговорим о важной теме, но сначала предыстория…»* (оставшаяся аудитория закрывает вкладку).

В экономике внимания первые 10 секунд проектируются по законам **информационного штурма**.

Кейс: Крах на 1,75 миллиарда против формулы «In Media Res». Цена утерянного старта

В 2020 году в Кремниевой долине с грандиозным шумом запустился стриминговый стартап **Quibi**. Его основатели — легендарный экс-председатель Disney Джеффри Катценберг

и экс-глава eBay Мег Уитмен — привлекли космические 1 750 000 000 долларов инвестиций. Идея казалась гениальной: снимать сериалы голливудского качества, но нарезать их короткими эпизодами по 7—10 минут специально для мобильного просмотра на ходу. Проект закрылся всего через 6 месяцев, став одним из крупнейших провалов в истории медиа.

Почему? Клик-инженер скажет: авторы Quibi применили законы старого, медленного кинотеатрального проката к мобильному потреблению. Они тратили первые 10—15 секунд ультракороткого эпизода на демонстрацию титров, красивых пейзажей и плавный разгон сюжета. Но человек со смартфоном в руке — это не зритель в темном зале. У него нет обязательств перед контентом. Если за первые 10 секунд его не зацепили, палец совершает свайп. Заставки Quibi съедали драгоценное окно дофаминовой фиксации, отправляя миллиардный проект на дно.

На полярно противоположной стороне находится классический кинематографический прием **«In Media Res»** (с лат. — *«в разгар событий»*), доведенный до абсолюта в современном контент-маркетинге.

Посмотрите, как проектирует старт режиссер Кристофер Нолан. В фильме *«Темный рыцарь»* нет титров или долгой предыстории Джокера. Картина начинается на нулевой секунде с резкого удара стекла и мгновенного начала ограбления банка. Мозг зрителя без предупреждения выбрасывает-

ся в эпицентр стрессового, высокоинтенсивного события.

По этой же формуле клик-инженеры проектируют интро на YouTube и в плейсах Roblox:

— 0—3 секунда: Визуальный и вербальный хук (демонстрация финального, самого шокирующего результата или проблемы — то самое «Обещание»).

— 3—7 секунда: Искусственное повышение ставок (почему это важно и что стоит на кону).

— 7—10 секунда: Динамический переход к первому шагу, без единой заминки или затянутого приветствия.

Урок для Клик-инженера: Первые 10 секунд — это самый дорогой таймлайн вашего проекта. Здесь отсеивается до **40%** всей пришедшей аудитории. Никогда не тратьте это время на вежливые рассуждения, представление себя или логотипы бренда. Бросайте зрителя «в разгар событий», выполняйте обещание обложки немедленно и затягивайте узел интереса до того, как его мозг успеет вспомнить про кнопку «Назад».

Архитектура идеального Intro: Метод трех шагов

Чтобы удержать человека у экрана и выровнять график Retention, первые 10 секунд должны быть разбиты на три жесткие, последовательные фазы. У вас нет времени на раскачку — каждый кадр должен работать как удар стенобитного орудия.

[0:00 — 0:03 сек: Валидация обещания] ➔ [0:03 — 0:07

сек: Повышение ставок] ➔ [0:07 — 0:10 сек: Точка невозврата]

Фаза 1. Валидация обещания (0:00 — 0:03 секунды)

Первые три секунды обязаны мгновенно подтвердить, что пользователь попал именно туда, куда кликал. Если на обложке был изображен серверный шкаф и надпись «Хакнули за минуту», то на первой же секунде зритель должен увидеть этот шкаф и услышать ключевые слова.

— **Инженерное решение:** Принцип «Гиперссылки в реальность». Вы берете самый динамичный, шокирующий или интригующий кадр из середины проекта и ставите его в абсолютное начало. Без приветствий. Человек должен мгновенно увидеть визуальное подтверждение обложки.

2. Фаза 2. Повышение ставок / Расширение интриги (0:03 — 0:07 секунды)

Как только пользователь понял, что его не обманули, вы обязаны усложнить задачу. Мало просто показать объект — нужно мгновенно поднять ценность того, что произойдет дальше, до максимума.

— **Инженерное решение:** Вы формулируете главный конфликт или масштаб проблемы.

— *Как делают любители:* «Сегодня я покажу вам, как работает ИИ».

— *Как делают инженеры клика:* «Мы заставили нейросеть управлять бюджетом нашей студии на протяжении недели. И на четвертый день она приняла решение, которое едва

не уничтожило наш международный контракт».

3. Фаза 3. Точка невозврата / Создание вакуума (0:07 — 0:10 секунды)

Финальный аккорд вступления. Вы создаете в сознании человека информационный зазор — «черную дыру», которую его мозг физически не сможет перенести, если не посмотрит проект дальше. Вы даете ему понять, какой именно уникальный опыт или секрет он упустит, если нажмет кнопку «Назад».

— Инженерное решение: Формулирование жесткого таймлайна или условий эксперимента. *«В ближайшие 10 минут вы увидите весь процесс изнутри, без цензуры, включая те логи, которые нам запрещали публиковать юристы. Смотрим»*. И сразу после этого — без швов и пауз — начинается основное повествование.

Сравнительный анализ: Токсичное Intro против Инженерного Intro

Давайте наглядно сопоставим структуру первых 10 секунд классического «авторского» контента и проекта, созданного по законам клик-инженерии:

Анатомия первых 10 секунд: Токсичное vs Инженерное Intro

Этап 1: Временной отрезок 0:01 — 0:03 секунды

— Токсичное Intro (Падение удержания на 50%): Корпоративное лого, затяжная анимация бренда, медленная музыкальная заставка. Зритель скучает и тянется к кнопке

«Назад».

— Инженерное Intro (Retention на уровне 85%+): Мгновенный визуальный хук. Кадр напрямую и без задержек подтверждает то, что было обещано на обложке.

Этап 2: Временной отрезок 0:03 — 0:06 секунды

— Токсичное Intro (Падение удержания на 50%): Шаблонное приветствие: *«Рад видеть вас на канале, меня зовут… сегодня мы поговорим о…»*. Пустая трата драгоценного времени.

— Инженерное Intro (Retention на уровне 85%+): Озвучивание жесткого конфликта, масштаба цифр, интригующей аномалии или главной сути эксперимента.

Этап 3: Временной отрезок 0:06 — 0:10 секунды

— Токсичное Intro (Падение удержания на 50%): Преждевременный призыв к действию: *«Пожалуйста, поставьте лайк, подпишитесь прямо сейчас и нажмите колокольчик»*. Автор просит лояльности еще до того, как дал пользу.

— Инженерное Intro (Retention на уровне 85%+): Запуск «открытой петли» (*Open Loop*), создание мощного дефицита информации и плавный, бесшовный переход к основному сюжету.

Визуальный ряд (Общий подход к динамике)

— Токсичное Intro: Статичный, «говорящий» план автора, который неподвижно сидит за столом в пустой комнате. Отсутствие визуальных стимулов.

— **Инженерное Intro:** Максимально динамичный монтаж — быстрая смена кадров (3—4 склейки за отрезок), вовлекающая графика, крупные макро-планы объектов.

Главное правило клик-инженера в точке старта

Запомните: В первые 10 секунд вы не имеете права быть эгоистом. Зрителю плевать на то, как называется ваша студия, кто вы такой и какое у вас настроение. Его волнует только то, как вы закроете ту потребность, которую сами же создали в его голове своей обложкой.

Ужмите ваше вступление до состояния чистого концентрата. Вырежьте из него все вдохи, паузы, приветствия и междометия. Сделайте старт вашего проекта настолько стремительным и неизбежным, чтобы пользователь просто не успел сообразить, как его внимание оказалось полностью заперто внутри вашей медиаструктуры.

И только когда этот барьер пройден, и зритель принял ваши правила игры, вы можете переводить его на длинную дистанцию — на то самое динамическое плато, механики удержания на котором мы подробно разобрали в следующей главе.

Глава 1.5. Динамическое плато: Архитектура удержания на длинной дистанции

Вы успешно преодолели первые барьеры. Вы пробили ментальный блок пользователя в первые 0,3 секунды, заставили его кликнуть, не скатившись в дешевый кликбейт, и удержали у экрана в критически важные стартовые 10 секунд. Но теперь перед вами открывается самая протяженная, изнурительная и опасная зона боевых действий за внимание **— длинная дистанция**.

В аналитике современных медиаплатформ этот отрезок (примерно с 1-й по 15-ю минуту видео или ключевой отрезок игровой сессии в Roblox) принято называть плато. Но в реальности никакого спокойного плато там нет. Если вы посмотрите на графики удержания неопытных авторов, вы увидите, что в этой зоне их кривая напоминает не ровную равнину, а затяжное, трагическое скольжение вниз. Каждую секунду от них уходят сотни и тысячи зрителей. Человек утомляется, его дофаминовые рецепторы адаптируются к первичному стимулу, интрига блекнет, и рука непроизвольно тянется к выходу.

Чтобы удержать миллионы людей на этом этапе, вам нужно выстроить **динамическое плато** — сложную, просчи-

танную до секунды архитектуру изменения ритма, которая обманывает усталость мозга и постоянно перезапускает цикл вовлечения.

Психология усталости внимания: Почему мозг «выключается»

Человеческий мозг — это орган, эволюционно запрограммированный на тотальное энергосбережение. Активное удержание фокуса на одном объекте требует колоссальных ментальных ресурсов. В нейробиологии этот процесс регулируется понятием сенсорной адаптации: если внешний раздражитель не меняет своих характеристик в течение определенного времени, мозг начинает воспринимать его как фоновый шум и «выключает» к нему интерес.

Если ваше видео или игра на протяжении пяти минут сохраняют одинаковый темп речи, неизменную крупность планов, монотонную музыку и предсказуемое развитие событий, зритель испытает ментальную усталость. Даже если тема безумно важна. Вы обязаны управлять вниманием как кардиограммой — постоянно создавая искусственные перепады напряжения.

Как реанимировать угасающий интерес. Опыт Netflix «Формула-1: Драйв выживания» и метаверс-игр

На удержании первых секунд строятся миллионные охваты, но **долгосрочный бизнес и капитализация** (**LTV**) строятся на умении удерживать пользователя часами на

так называемом **«динамическом плато»**. Хрестоматийным примером реанимации угасающего внимания на длинной дистанции стал документальный сериал Netflix *«Формула-1: Драйв выживания» (Formula 1: Drive to Survive)*.

До запуска проекта в 2019 году гонки «Формулы-1» стремительно теряли молодую аудиторию. Молодежь не хотела смотреть двухчасовые трансляции, где визуально ничего не происходило часами. Netflix столкнулся с задачей: как удержать зрителя на протяжении 40—50 минут хронометража каждой серии?

Шоураннеры применили тактику **«микро-нарративных качелей»**. Они полностью отказались от хронологического показа гонки. Вместо этого длинное плато серии разбивалось на изолированные, высокоинтенсивные микро-сюжеты с использованием внутренней структуры удержания:

— Внутри 45-минутного эпизода каждые 6—8 минут фокус внимания искусственно смещался с глобальной гонки на личный, жесткий конфликт между конкретными пилотами или директорами команд.

— Каждые 12 минут аудиовизуальный ритм менялся кардинально: оглушительный рев моторов и быстрая нарезка аварий сменялись абсолютной тишиной и интимным шепотом в боксах.

Этот подход заставлял мозг зрителя перезагружать цикл ожидания дофамина. Результат: сериал не просто досматривали до конца — он совершил тектонический сдвиг, омоло-

дил аудиторию реальной «Формулы-1» и вывел гонки в топ-тренды США.

Точно так же проектируется удержание на длинной дистанции внутри успешных плейсов в Roblox (например, в тайкунах и башнях удержания) или в современных книгах-активах. Клик-инженер знает, что каждые несколько минут геймплея или страниц текста пользователь должен натыкаться на «микро-событие»:

— Внезапное изменение правил игры (ивент).

— Внедрение нового визуального или смыслового стимула (новая механика, неожиданный инсайд).

— Искусственный обрыв главы/уровня на пике напряжения (Cliffhanger) с немедленным предложением продолжить.

Урок для Клик-инженера: Длинное плато вашего контента никогда не должно быть плоским. Монотонность — главный союзник кнопки «Выход». Чтобы пользователь оставался внутри вашей суверенной экосистемы часами, вы обязаны искусственно дробить длинный таймлайн на контролируемые циклы напряжения и разрядки, регулярно подбрасывая рептильному мозгу новые вводные до того, как он зафиксирует скуку.

Архитектура динамического плато: Метод тактовых интервалов

В профессиональном международном продакшене удержание на длинной дистанции строится по принципу **тайм-**

пейсинга (Time Pacing). Мы разбиваем контент на строгие тактовые интервалы, внутри каждого из которых должен произойти микро-взрыв, обновляющий интерес пользователя.

[0:00 — Intro] ➔ [Каждые 3 сек: Визуальный сдвиг] ➔ [Каждые 45 сек: Смена микро-контекста] ➔ [Каждые 3 мин: Смысловой переворот]

1. Микро-ритм: Правило 3—5 секунд (Визуальный уровень)

Глаз современного зрителя, воспитанного на динамичном визуальном языке, физически не может долго удерживать статичную картинку. Если говорящая голова или игровой персонаж находятся в одной позиции более 5 секунд, подсознание фиксирует стагнацию.

— **Инженерное решение:** Каждые 3—5 секунд на экране должно происходить изменение. Это не значит, что нужно делать безумный клиповый монтаж. Достаточно легкого изменения крупности плана (переход с общего кадра на средний), появление минималистичной всплывающей графики, текстовой плашки, мягкого наезда камеры или изменения ракурса. Эти микро-сдвиги заставляют зрачок перефокусироваться, возвращая мозг в состояние бодрствования.

2. Мезо-ритм: Настройка волн внимания каждые 45—60 секунд (Информационный уровень)

Внутри каждого минутного отрезка зритель должен получать новую микро-награду (дофаминовый триггер). Если вы

просто монотонно перечисляете факты, внимание рассеется.

— Инженерное решение: Внедрение «информационных переломов». Каждую минуту вы обязаны менять формат подачи материала:

— Смена звукового ландшафта: Затухание фоновой музыки и резкий акцент на интершуме (звук бьющегося стекла, клик клавиатуры, глухой удар), который предваряет важную мысль.

— Переход от теории к артефакту: Вы не просто рассказываете, вы внезапно достаете объект в кадр: *«И вот этот самый чип…»* или *«Посмотрите на этот лог сервера…»*.

— Интерактивный хук: Включение неожиданного элемента геймификации, риторического вопроса или резкой смены декораций (например, автор посреди монолога встает и переходит в другую часть студии).

3. Макро-ритм: Смысловые перевороты каждые 3 минуты (Стратегический уровень)

Это фундамент, на котором держится удержание длинных видеороликов (от 10 до 30 минут) и игровых сессий. Каждые три минуты структура вашего проекта должна подвергаться контролируемому кризису.

— Инженерное решение: Использование сценария «Новая вводная» или «Разрушение гипотезы». В тот момент, когда читатель думает, что он всё понял и логика повествования ему ясна, вы вводите фактор, который переворачива-

ет игру: *«Но когда мы открыли код этой игровой платформы, мы поняли, что всё, о чем я говорил до этого — лишь верхушка айсберга. Настоящая проблема крылась в следующем…»*.

Практические инструменты удержания: «Петли интриги» и «Якоря»

Чтобы связать тактовые интервалы в единую, неразрывную цепь, используются два мощнейших инструмента кликинженерии:

Open Loops (Открытые петли интриги)

Метод, заимствованный у лучших сценаристов Голливуда и адаптированный под жесткие метрики цифровых платформ. Вы закидываете крючок наперед, создавая в сознании человека информационный вакуум, который он подсознательно стремится заполнить.

— *Как это реализовать:* В самом начале главы или подраздела вы мимоходом даете сильный маркер будущего: *«Через пять минут я покажу вам одну строчку кода, из-за которой крупная студия потеряла права на свою франшизу, но сначала давайте разберем, как…»*. Мозг фиксирует открытую петлю и отказывается закрывать вкладку, пока не получит ответ. Главное правило — вовремя и честно закрывать эти петли в финале, параллельно открывая новые.

Психологические якоря утомления

На 5-й, 7-й и 10-й минутах любого контента наступает естественный пик утомления аудитории. В этих точках про-

фессиональные инженеры удержания сознательно используют «встряску» — резкую смену тональности. Если до этого вы говорили серьезным, академическим языком бизнеса, в точке пика утомления вы обязаны вставить самоиронию, короткий живой факап со съемок или показать изнанку процесса. Это снимает напряжение и позволяет зрителю пройти следующий отрезок плато.

Сравнительный анализ: Статичное плато против Динамического

Давайте наглядно разберем, как архитектурные различия в монтаже и подаче влияют на поведение аудитории на длинной дистанции:

Управление вниманием: Статичное плато vs Динамическое плато

1. Визуальный ряд

— Статичное плато (Падение удержания): Использование только одного ракурса камеры, абсолютно неизменный фон и редкие, затяжные склейки. Взгляд зрителя «замыливается».

— Динамическое плато (Стабильный Retention): Визуальные изменения каждые 3—5 секунд — аккуратный микро-зум, всплывающая плашка, смена крупности плана или альтернативный ракурс.

2. Звуковой дизайн

— Статичное плато (Падение удержания): Одна и та же музыкальная дорожка, запущенная на повторе (loop) на

протяжении всей главы или ролика. Мозг быстро привыкает и начинает засыпать.

— Динамическое плато (Стабильный Retention): Динамический аудио-дизайн — регулярная смена треков под смену настроения, точечные акценты интершумами и выверенные паузы в тишине.

3. Подача информации

— Статичное плато (Падение удержания): Линейное, монотонное и слишком предсказуемое повествование строго от пункта А к пункту Б без неожиданных поворотов.

— Динамическое плато (Стабильный Retention): Использование сценарных «петель интриги» (*Open Loops*

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, купив полную легальную версию на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.