

ЭПОХА КОГНИТИВНОЙ УСТАЛОСТИ

как продавать с помощью экономики эмоций



Эволюция человека и процесса принятия решений

Двойной процесс мышления Даниэля Канемана

Рациональное мышление эволюционный люкс

Аналитическое

Ограниченная пропускная способность

Энергозатратное

Медленное



Эмоциональное мышление эволюционный базис

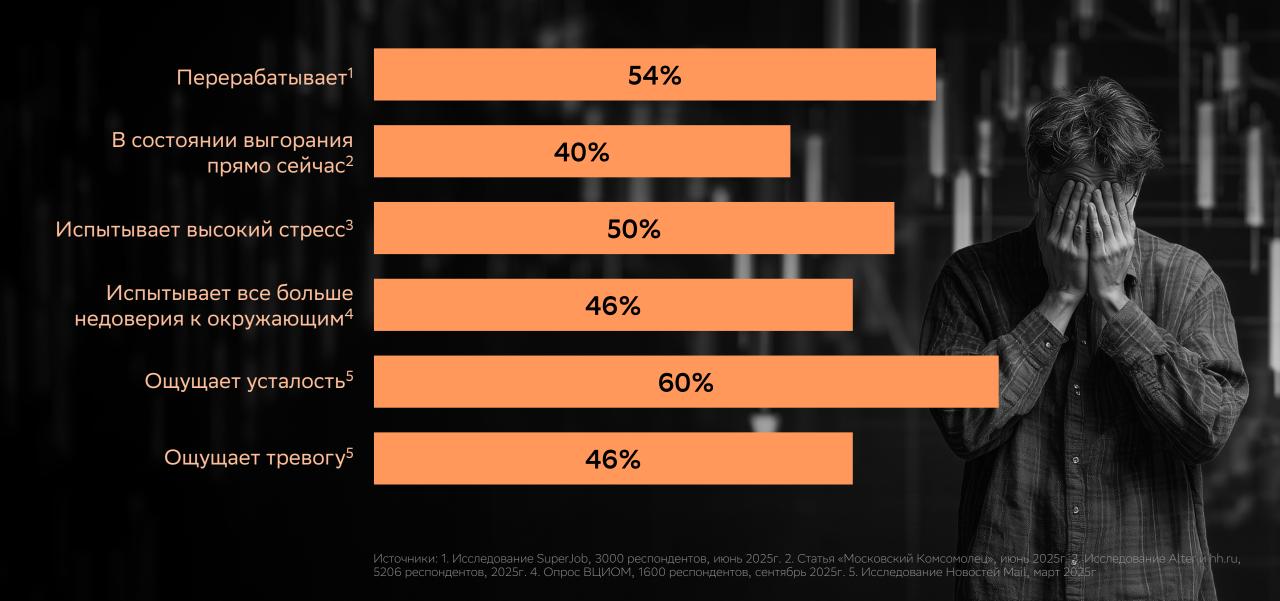
Ассоциативное

Бессознательное

Импульсное и быстрое



Человек в современном мире...





...ситуация: когнитивная перегрузка

ii Внутренний AdBlock

Это не выбор — это физиология. Мозг просто отключает канал для рационального спама Мозг включает режим энергосбережения

Включается не осознанное игнорирование, а физиологическая неспособность обрабатывать новый рациональный контент

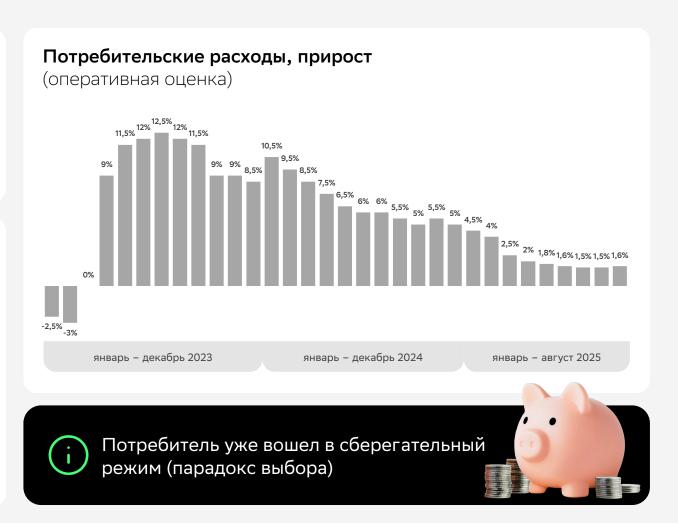


НО! Индустрия продолжает наращивать рациональные подходы в коммуникациях

- 🗏 🛮 Еще более детализированные УТП
- Ценовой фокус промо и скидки
- Персонализированные многоступенчатые оферы, требующие анализа
- Фокус на перфоманс-инструменты и метрики

На продажи по акциям в розничных магазинах приходится до половины продаж FMCG¹

	Доля промо	Глубина скидок
Тотал FMCG	39,6%	19,9%
Продовольственные категории	38,8%	19,5%
Непродовольственные категории	47,5%	23,3%





Современный язык потребителя – это язык эмоций, образов и историй

Скорость



Пропускная способность



Обход когнитивных барьеров



Эволюция контента



82%

ожидают от брендов мультисенсорной коммуникации, максимально действующей на все органы чувств¹

78%

тратят деньги, чтобы получить особые впечатления и эмоции от продукта 2

21%

покупают товары просто из-за личной симпатии к бренду³

+10%

рост продаж под влиянием эмоций от сенсорных активаций бренда¹

93%

ощущают позитивное влияние стримов на намерение покупки за счет интерактивного опыта²

71%

делают заказ, случайно наткнувшись на продукт в ленте соцсетей⁴

Эмоция — это новая входная точка в воронку

Старая модель

перфоманс





Наш ответ: инженерия эмоций вместо фабрики контента

Генерация WOW-эффекта

ИИ-креативы, которые удивляют, а не просто информируют

Создание вовлечения

Контентные спецпроекты и интеграции, которые хочется обсуждать

Усиление эмоционального IQ

Нейросети-помощники для анализа и генерации нужного настроения

Шопинг как шоу

Shoppertainment-стримы — превращаем покупку в событие





Shoppertainment: где шопинг становится шоу, а зритель — покупателем NEW

Эмоции

Эффект витрины и Aha-момент

Доверие через блогераэксперта

Фокус (длинный контакт с высоким ER)

Выгода

FOMO-эффект – лучший ценовой офер на время стрима

Максимальный UX – бесшовность покупки и скорость доставки

Развлечение и досуг

Интерактив и геймификация

Превращение рутины в событие







Как вызывать эмоции в самой рутинной категории – продуктовой корзине

Категория: онлайн-доставка продуктов питания

Лобовая конкуренция

9+ игроков с идентичным сервисом высокого уровня

Война цен

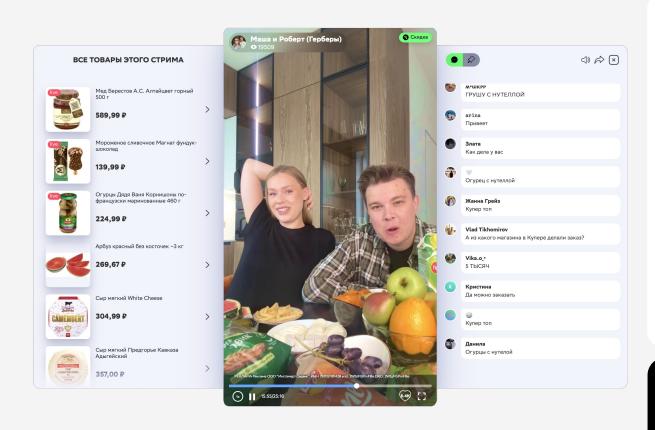
и как следствие падение маржи

Эффект «слепой колеи»

Покупатель добавляет в корзину одно и то же, не видя новинок и не совершая импульсных покупок/строго по списку



Как вызывать эмоции в самой рутинной категории – продуктовой корзине



627 000

охват анонсов

17 минут

внимания на человека

в разы дольше, чем в любом другом традиционном формате

1,8% ROI

эмоции оказались не только приятны, но и прибыльны ~30 000

просмотров

на 20%

вырос трафик в мини-аппе ТG

~2% CR



С покупателями была продолжена коммуникация для конверсии в новую покупку на следующих двух неделях







