ОНЛАЙН-ИГРА ВСЕРОССИЙСКОЙ ПЕРЕПИСИ — ЛУЧШАЯ НА КРУПНЕЙШЕМ DIGITAL-КОНКУРСЕ ЕВРОПЫ

Как «зацепить» в эпоху коротких текстов, броских заголовков и тегов (tag), когда аудитория проекта — вся страна?

Первое место в номинации «Лучшая онлайн-игра» крупнейшего в Европе digital-конкурса Tagline Awards получила
интерактивная игра
, посвященная Всероссийской переписи населения. Жюри — признанные мировым сообществом эксперты в области коммуникаций, маркетинга и дизайна — отметило ее в числе более 3 тысяч заявок во всех номинациях. Среди лауреатов — ТАСС, RT, Мегафон, Gett и создатели множества громких онлайн-проектов для лидеров рынка, в том числе Сбера, Ростелекома, X5 Retail Group и госорганов. Геймплей «лучшей онлайн-игры» построен вокруг поиска предметов в трёх различных локациях. Каждый геймер может «примерить» на себя все ситуации и способы участия в первой цифровой переписи: в жилом многоквартирном доме, который обходят переписчики с планшетами, на портале Госуслуг или на переписном участке. На последнем этапе игрок переносится в Росстат, куда стекается информация со всей страны. Обнаружить все предметы, а затем и свое имя в списке топ-игроков на сайте переписи может любой желающий. Количество попыток улучшить личный результат и положение в рейтинге не ограничено. Онлайн-игра поможет существенно расширить аудиторию информационной кампании в поддержку переписи за счет «цифрового» поколения, считают в Российской ассоциации по связям с общественностью. «Геймификация — важнейший коммуникационный тренд. Обращение к онлайн-играм позволяет вовлечь в кампанию “цифровое” поколение, которое не застать на традиционных площадках — на ТВ, радио, в бумажных СМИ. Но вместе с тем игра смоделирована так, что вызывает интерес всех возрастных аудиторий – что принципиально важно для такого охватного проекта как Всероссийская перепись населения», — полагает
вице-президент РАСО Ксения Трифонова.
«Современная цифровая модель переписи требует новых подходов в информационной работе. С этой целью Росстат создал Медиаофис Всероссийской переписи населения, который начал работу в 2019 году. Он ведёт масштабную информационно-разъяснительную кампанию, как в традиционных СМИ, так и в digital-среде», — говорит
руководитель Медиаофиса Всероссийской переписи населения, вице-президент коммуникационного агентства КРОС Леонид Бурмистров
.
По его словам, Медиаофис не просто присутствует, но активно работает на всех интерактивных площадках: на официальном сайте, во всех популярных социальных

сетях и на внешних интернет-ресурсах.«Мы сняли целый
сериал
про выбранный всей страной талисман переписи – цыпу Випина, создали анимационные ролики, записали
серию подкастов
и YouTube-сюжетов, запустили чат-бот и
онлайн-игру
. Оценка авторитетного международного жюри говорит, что это правильный подход для информирования аудитории с учетом каналов и видов контента, которые ей близки», — отмечает Леонид Бурмистров.Эксперты, наблюдающие за премией Tagline Awards с 2011 года, отмечают существенное повышение качества участвующих в ней digital-проектов: сайтов, мобильных приложений, проектов в области VR и AR, “вирусных” роликов и интерактивных игр.«Эксперты оценивали концепцию проекта, качество исполнения и эффективность для достижения поставленных задач. Очевидно, что для информационной кампании по продвижению Всероссийской переписи населения главная задача — повысить информированность людей о переписи, о ее новых цифровых особенностях и возможностях. Учитывая, что целевая аудитория — вся страна, подключение таких популярных форматов как онлайн-игры, это возможность достучаться до пользователей разного возраста и разного пола, живущих в разных регионах страны. Сегодня их объединила игра, а завтра — перепись, о которой рассказали доступно и интересно», — говорит
сооснователь
production
-компании
ParkProduction
Александр Фарбер.

Медиаофис Всероссийской переписи населения

media@strana2020.ru

www.strana2020.ru

+7 (495) 933-31-94

https://www.facebook.com/strana2020

https://vk.com/strana2020

https://ok.ru/strana2020

https://www.instagram.com/strana2020

youtube.com