МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ УКРАЇНИ

КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ТЕАТРУ, КІНО І ТЕЛЕБАЧЕННЯ ІМЕНІ І. К. КАРПЕНКА-КАРОГО
Інститут екранних мистецтв
Кафедра продюсерства аудіовізуального мистецтва та виробництва

Допустити до захисту

Завідувач кафедри ПАМВ

_____ Людмила НОВІКОВА

«19» травня 2026 р.

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА ЗА СПЕЦІАЛЬНІСТЮ
021 “АУДІОВІЗУАЛЬНЕ МИСТЕЦТВО ТА ВИРОБНИЦТВО”,
ОСВІТНЬО-ПРОФЕСІЙНОЮ ПРОГРАМОЮ
“ОРГАНІЗАЦІЯ КІНОТЕЛЕВИРОБНИЦТВА”
ГАЛУЗЬ ЗНАНЬ 02 КУЛЬТУРА І МИСТЕЦТВО

АНАЛІТИЧНИЙ КОМЕНТАР ДО ПРОДЮСЕРСЬКОГО ПРОЕКТУ

“Осінтери”

Виконавець: ГУБОВА Ярослава Ярославівна _____

Керівник: доцент кафедри продюсерства аудіовізуального мистецтва та виробництва,
заслужений працівник культури України
МАЗЯР Микола Павлович _____

Київ 2026

АНОТАЦІЯ

У аналітичному коментарі досліджено та обгрунтовано особливості розробки і продюсування серіального edutainment проекту в жанрі детектив на тему цифрових розслідувань у відкритих джерелах та інформаційної складової гібридної війни. У роботі проаналізовано специфіку детективів із елементами techno-thriller, сучасні тенденції розвитку streaming-індустрії, досліджено потребу українського суспільства у більшій стійкості до ворожих інформаційних загроз та запит українців на справедливість і притягнення винних до відповідальності. А також принципи організації аудіовізуального виробництва, планування кошторису та знімального процесу.

У межах дослідження розроблено концепцію серіального проекту, визначено його формат, жанрову структуру, а також продюсерський задум. Особливу увагу приділено інтеграції цифрових інтерфейсів, VFX-рішень та елементів розвідки у відкритих джерелах в драматургію серіалу. Також розглянуто питання формування творчо-виробничої команди, організації виробничого процесу та процес формування маркетингової стратегії, юридичного супроводу і управління виробничими ризиками.

У роботі, окрім цього, викладено сучасні підходи до digital-маркетингу, PR-стратегії, streaming-дистрибуції та просування аудіовізуальних комерційних проектів через соціально-значущі медіакампанії. Визначено перспективи реалізації проекту в умовах сучасного українського аудіовізуального ринку та можливості співпраці з OTT-платформами і міжнародними партнерами.

Актуальність роботи зумовлена характером гібридної війни в Україні, в якій останні роки ІПСО і боротьба за свідомість громадян може значно впливати на розвиток подій національного значення, та потребою розвивати стійкість і спроможність українського населення не піддаватися ворожим інформаційним і цифровим впливам та перевіряти увесь цифровий контент, який вони споживають.

Ключові слова: techno-thriller, OSINT, streaming, серіальне виробництво, digital-маркетинг, VFX, інформаційна війна, дезінформація, аудіовізуальний проєкт, фішингова атака, ІПСО, український серіальний ринок.

ABSTRACT

The analytical commentary explores and substantiates the specific features of the development and production of an edutainment serial project in the detective genre focused on digital investigations in open sources and the informational component of hybrid warfare. The paper analyzes the specifics of detective narratives incorporating elements of techno-thriller, contemporary trends in the development of the streaming industry, and examines the need of Ukrainian society for greater resilience to hostile informational threats, as well as the public demand for justice and accountability for those responsible. In addition, the study considers the principles of audiovisual production management, budget planning, and the organization of the filming process.

Within the framework of the research, the concept of the serial project was developed, its format and genre structure were defined, and the producer's vision was formulated. Particular attention was paid to the integration of digital interfaces, VFX solutions, and elements of open-source intelligence into the dramatic structure of the series. The paper also addresses the formation of the creative and production team, the organization of the production process, as well as the development of the marketing strategy, legal support, and production risk management.

Furthermore, the study outlines contemporary approaches to digital marketing, PR strategy, streaming distribution, and the promotion of commercial audiovisual projects through socially significant media campaigns. The prospects for the project's implementation within the modern Ukrainian audiovisual market and the possibilities of cooperation with OTT platforms and international partners are also identified.

The relevance of the study is обусловлена the nature of hybrid warfare in Ukraine, where information and psychological operations (IPSO) and the struggle for public consciousness can significantly influence the development of events, as well as by the need to strengthen society's resilience and ability to resist hostile informational and digital influence.

Keywords: techno-thriller, OSINT, streaming, serial production, digital marketing, VFX, information warfare, disinformation, audiovisual project, phishing attack, IPSO, Ukrainian serial market.

ЗМІСТ

ВСТУП…… 6

РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ І МЕТОДОЛОГІЧНІ ОСНОВИ…….. 9

1.1 Теоретичні підходи до серіального формату edutainment у сучасному аудіовізуальному виробництві…….. 9

1.2. OSINT як інструмент сучасної інформаційної культури та драматургії……. 10

1.3. Продюсерські моделі створення серіального продукту в Україні та світі……. 11

1.4 Медіаграмотність та кібербезпека, як соціальна функція аудіовізуального контенту……. 13

РОЗДІЛ 2: КОНЦЕПЦІЯ ПРОЕКТУ…….. 15

2.1 Логлайн, формат та обгрунтування жанру…… 15

2.2 Цільова аудиторія серіалу……... 17

2.3 Обґрунтування продюсерського задуму і соціо-культурна цінність……. 20

РОЗДІЛ 3: ОРГАНІЗАЦІЯ ВИРОБНИЦТВА ТА ПРОДЮСЕРСЬКИЙ МЕНЕДЖМЕНТ…… 22

3.1 Опис планування серіалу……. 22

3.2 Опис структури команди серіалу…… 24

3.3 Бюджетування та фінансове планування…… 26

3.4 Управління ризиками та юридичний супровід проекту…… 27

РОЗДІЛ 4: МАРКЕТИНГ, ДИСТРИБУЦІЯ ТА ПЕРСПЕКТИВИ РЕАЛІЗАЦІЇ…… 31

4.1 PR-стратегія та потенціал розповсюдження…….. 31

4.2 Можливості копродукції, співпраці та партнерств…….. 32

ВИСНОВОК…… 35

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ……... 37

ВСТУП

Сучасний інформаційний простір України формується в умовах гібридної війни, де поряд із фізичним протистоянням ключову роль відіграє боротьба за свідомість громадян. Масове поширення дезінформації, фейкових новин та інформаційно-психологічних операцій актуалізує потребу у розвитку медіаграмотності та навичок критичного мислення, щоб мати перевагу над ворогом. У цьому контексті особливого значення набувають інструменти OSINT (Open Source Intelligence), що дозволяють здійснювати розвідку на основі відкритих джерел та ефективно протидіяти інформаційним загрозам.

Актуальність теми проекту зумовлена необхідністю створення сучасних аудіовізуальних продуктів, які поєднують розважальну функцію з освітньою та соціальною місією. Проєкт серіалу «OSINTери» відповідає цим викликам, оскільки пропонує інноваційний формат edutainment, спрямований на популяризацію цифрової грамотності та формування активної громадянської позиції, а також свідомого підходу до споживання інформації та стійкості перед інформаційними загрозами і впливом.

Метою роботи є *теоретичне/аналітичне* розробка та продюсерське обґрунтування організації і реалізації серіального проєкту «OSINTери» як конкурентоспроможного, актуального в українському контексті аудіовізуального продукту, що поєднує детективний наратив із практичним застосуванням OSINT-інструментів.

Для досягнення поставленої мети визначено такі завдання:

Дослідити специфіку edutainment-формату в сучасному аудіовізуальному виробництві;

Проаналізувати особливості використання OSINT як драматургічного інструменту;

Розробити концепцію серіалу, включаючи жанрову, наративну та візуальну складові, сформувати анонс, синопсис, тритмет та поепізодний план

першої серії. Пробудувати сюжетні лінії ключових персонажів та основні перепетії серіалу;

Визначити цільову аудиторію та ринковий потенціал проєкту, аналізуючи приклади подібних вже реалізованих робіт, а також на основі соціальних досліджень і аналізу обраної аудиторії;

Обґрунтувати продюсерські рішення щодо виробництва та дистрибуції серіалу, підготувати документи авторського права, спланувати бюджет та строки виробництва, прорахувати можливі ризики при реалізації аудіовізуального продукту. Також проаналізувати можливі джерела залучення коштів, можливі партнерства та залучення інвестицій і спонсорства а також реалізації та промоції готового проекту в Україні і закордоном;

Окреслити соціальну значущість проєкту в контексті підвищення медіаграмотності населення.

Об'єктом дослідження є процес створення аудіовізуального серіального продукту в жанрі детективу з елементами edutainment в українському контексті. Предметом дослідження є продюсерські, організаційні та творчі аспекти розробки серіалу «OSINTери», зокрема інтеграція OSINT-технологій у драматургію та візуальну структуру проекту. Актуалізація аудіовізуального продукту до українських реалій.

Методологічна основа даного дослідження базується комплексно, спираючись на аналіз аудіовізуального виробництва, сучасних медіакомунікацій та національних і міжнародних продюсерських практик.

Одним із ключових методів є аналітично-інформаційний. Він досліджує стан особливостей функціонування, реалізації та поширення edutainment-контенту та тенденції розвитку серіального виробництва. Спираючись на аналітично-інформаційний метод, розглянуто українські і міжнародні практики створення соціально-орієнтованих серіалів в даній роботі.

Задля визначення особливостей поєднання детективної драматургії з високотехнологічною тематикою і освітньою функцією, використовується метод жанрового аналізу. Розгляд жанрової структури стає базисом для дослідження

інтеграції освітніх елементів у серіальний формат без втрати драматургічної динаміки.

А для дослідження цільової аудиторії та актуальності теми, в роботі використовуються елементи соціального аналізу. Проводиться робота із вивчення результатів досліджень медіаспоживання та поведінки аудиторії у цифровому середовищі для підкріплення висновків про вибір портрету глядача, візуальної мови та сенсовного контексту, а також маркетингової стратегії і шляхів промоції.

Практична значимість даної роботи обґрунтовується придатністю розробленої концепції для практичного впровадження її у процес серіального виробництва. Зокрема, ця концепція може бути використана, як допоміжна у розробці подібних соціально-значущих проектів з освітньою фінкцією.

Робота складається зі вступу, чотирьох розділів та висновків. У першому розділі зконцентрований розгляд теоретичних і метедологічних основ проекту: теоретичнтх підходів до серіального формату edutainment у сучасному аудіовізуальному виробництві, OSINTу як інструменту сучасної інформаційної культури та драматургії, продюсерських моделях створення серіального продукту в Україні та світі та медіаграмотності та кібербезпеці, як соціальній функції аудіовізуального контенту. Другий розділ присвячений розробці концепції проєкту. В ньому обґрунтовано структуру, цільову аудиторію, формат, жанр, а також продюсерський задум. В третьому розділі визначається і структурується продюсерська організація виробництва. Четвертий розділ розкриває питання маркетингу та дистрибуції.

РОЗДІЛ 1: ТЕОРЕТИЧНІ І МЕТОДОЛОГІЧНІ ОСНОВИ

1.1 Теоретичні підходи до серіального формату edutainment у сучасному аудіовізуальному виробництві.

Все популярнішим у розрізі сучасного аудіовізуального простору стає інтеграція освітніх елементів у розважальний контент. Ця тенденція обґрунтовується ефективністю поширення складних суспільних проблем і тематик, технологічних явищ через емоційне залучення глядача та утримання його уваги популярними аудіовізуальними інструментами.

Одним із найбільш наразі актуальних напрямків поєднання освітнього контенту із популярною формою подання інформації є формат “edutainment”. Даний термін утворений шляхом поєднання англійських слів education та entainment, що трактується як спосіб комунікації, за якого засвоєння знань відбувається через інтерактивність та драматургічну привабливість.

Поглиблюючись у сучасну медіатеорію, можна підтвердити ефективність та актуальність цього формату науковими працями і публікаціями дослідників та медіаекспертів. Так, у статті Procedia - Social and Behavioral Sciences (Elsevier) : “Edutainment as a Modern Technology of Education” [26] автори характеризують сучасних споживачів медіаконтенту, як таких, що схильні до засвоєння інформації через формат мультимедійного і ефективного контенту. Вони також підкреслюють підвищення мотивації та тривале утримання уваги глядача через поєднання розваги і навчання. Стаття є однією з численних робіт, підтверджуючих, що edutainment є актуальною моделлю сучасного аудіовізуального виробництва, орієнтованого на поєднання інформаційної, освітньої та розважальної функцій.

Окрм цього, варто відмітити також серіальний формат, як найбільш ефективний для реалізації edutainment-проектів. Дослідники з FLORE у одній із публікацій “Seriality and transition experience in adulthood: a study on edutainment of Serials” [24] пояснюють це взаємодоповненням таких функцій: специфіку серіалу до створення довготривалого емоційного зв’язку між персонажем та

глядачем, а також звиканням і регулярністю перегляду, та потребу освітніх елементів до поступового інтегрування в драматургію та глибинного занурення і повторення ключових меседжів.

Підсумовуючи, саме тому сучасні стримінгові платформи активно використовують жанрові моделі, які поєднують розвагу, соціальну проблематику та освітню функцію.

1.2. OSINT як інструмент сучасної інформаційної культури та драматургії

Сучасне цифрове середовище зробило інформацію ключовим ресурсом суспільства. Разом з цим, вплив збільшення обсягів відкритих даних і публічної інформації, розвиток соціальних мереж та різноманітних цифрових платформ зумовили появу нових методів аналізу інформації. OSINT (Open Source Intelligence) - розвідка на основі відкритих джерел стала одним з таких методів.

OSINT - це система збору, аналізу та інтерпретації інформації, отриманої з публічно доступних ресурсів. Такими ресурсами є соціальні мережі, відкриті реєстри, архіви сайтів, супутникові знімки, медіа та інші публічні джерела. Особливістю OSINT є те, що він не потребує незаконного чи закритого доступу до інформації, на відміну від інших методів розвідки.

Актуальність та універсальність застосування даного методу виділяють журналісти-розслідувачі, представники аналітичних центрів, правозахисні організації та структури безпеки. Так, автори статті “Online Multimedia Verification with Computational Tools and OSINT: Russia-Ukraine Conflict Case Studies” [20] демонструють, що цифрові інструменти верифікації і OSINT стали значною складовою сучасної журналістики і фактчекінгу безпосередньо під впливом і в час російсько-української війни, а особливо в час широкомасштабного вторгнення. З характером гібридної війни в Україні, де ворог використовує не лише фізичну зброю, а й ІПСО, пропаганду та маніпуляцію інформацією, інструменти OSINT стають загальновживаними засобами масової боротьби проти впливу росії.

Так, поєднання визначення геолокації, аналізу соціальних мереж і дослідження архівів інтернету дозволяє спростовувати фейкові фото та відео-матеріали. Відкриті джерела стали також важливим інструментом документування воєнних злочинів та інформаційного спротиву України. Прикладами такого супротиву є ініціативи “Жовта стрічка” на окупованих територіях та угрупування “ІТ-армія України”, де кожен українець без досвіду та володіння спеціальними навичками на інформаційному рівні може підсилювати національну стійкість та боротьбу. Матеріали даного дослідження також підтверджують, що тематика OSINT має високий потенціал для використання у сучасному аудіовізуальному контенті, зокрема у детективних та соціально орієнтованих серіалах.

Таким чином, використання OSINT у драматургії також дозволяє актуалізувати сюжет для українського глядача. В умовах сучасної війни, аудиторія краще розуміє небезпеку інформаційних маніпуляцій, тому тематика цифрової безпеки сприймається не як абстрактна тема, а як частина реального життя. А сам процес цифрового розслідування має високий потенціал для створення напруги, конфлікту та сюжетної динаміки.

1.3. Продюсерські моделі створення серіального продукту в Україні та світі

Сучасне явище медіапродюсування визначається поєднанням творчих, фінансових, маркетингових та організаційних аспектів, що разом формують складний багаторівневий процес. Центральну роль займає продюсер, оскільки несе відповідальність за організацію виробництва, формування концепції проекту, залучення і реалізацію фінансування, просування і популяризацію медіапродукту. Міжнародна практика формує кілька основних моделей продюсерської діяльності. В цій роботі розглянуто американську та європейську модель, після чого також описано українську модель.

Спираючись на одну зі статей SAGE Journals “The Golden Ratio of Algorithms to Artists? Streaming Services and the Platformization of Creativity in American Television Production” [21] - американська продюсерська модель

базується на системі “showrunner production”, що в практичному сенсі визначає продюсера, як творчого керівника медіапродукту. Це впливає на рівень авторського контролю та гнучку систему виробництва. Крім цього в зазначеній системі виділяється залежність і орієнтування на цифрові платформи, такі як Netflix, Amazon Prime Video, Disney чи HBO Max. Продукт створюється з урахуванням того, як його просуватиме і рекомендуватиме його стрімінговий сервіс. Це може бути прямий чи частковий вплив на творчу, жанрову або ж маркетингову складову серіалу.

Європейська ж модель характеризується як креативно-продюсерська. В такому форматі має місце кооперaційна взаємодія продюсера з авторами та мовниками, а також активна участь організатора кіновиробництва у творчому процесі створення продукту. Згідно зі статею Cuadernos.info про іспанську кіноіндустрію “Productor ejecutivo-creativo de series de ficción en la industria televisiva española” [23] - *executive producer* об’єднує навколо серіального продукту співпрацю телеканалів, державних фондів та незалежних продакшенів. Фінансування виробництва часто залучається від грантових програм і культурних фондів, а також має місце міжнародна копродукція. В даній моделі стає доступнішою підтримка проектів соціального та культурного значення, авторських мистецьких робіт.

Складніше однозначно надати характеристику українській моделі продюсерської діяльності, оскільки, за умов культурних та суспільних подій в країні, кіноіндустрія, як і безліч інших індустрій в країні, перебуває у стані трансформації. Активно розвивається контент, акцентований на національній ідентичності, актуальних суспільних темах і локальному контексті. Особливо гостро на культурний контекст і загострення національної прив’язки вплинув початок війни у 2014 році, а після - повномасштабне вторгнення у 2022 році. Український продюсер у виробництві медійного продукту стикається з умовами нестабільного фінансування, обмежених виробничих ресурсів та більших ризиків невиходу в прокат через непередбачувані обставини. Роль продюсера в

цьому контексті поєднує в собі обов’язки організатора виробництва, креативного менеджера, маркетолога та кризового координатора. [6]

В ході аналізу різних моделей виробництва, для свого проекту було обрано поєднувати характерні особливості кожної з них: розставлено акценти на актуальних соціальних тематиках у поєднанні з освітньою функцією, в плануванні формату і жанру особливу увагу приділено реалізації через цифрові платформи, також розглядаючи для проекту диференційоване фінансування в поєднанні приватних інвестицій, та залучення грантових коштів на базі просвітницької місії продукту. Тема цифрової безпеки є актуальною як в національному українському контексті протистояння ворожим впливам, так і загальній цифровізації та перенасиченому інформаційному полю глобальної міжнародної аудиторії.

1.4 Медіаграмотність та кібербезпека, як соціальна функція аудіовізуального контенту.

Спираючись на дослідження Hidden Persuasion: Detecting Manipulative Narratives on Social Media During the 2022 Russian Invasion of Ukraine [17] соцмережі, які є доступними для кожного, стали одним із головних інструментів поширення маніпуляційних наративів та дезінформації під час війни. Розвиток і суспільна залежність від цифрових платформ робить їх сприятливими до інформаційних атак. Таким чином, в дослідженні індексу медіаграмотності українців від Detector Media + UNDP [3] та Національному тесті з медіаграмотності 2025 [4] спостерігаємо зростання потреби, а також інтересу українців до медіаграмотності і стійкості перед цифровими і інформаційними атаками. Ці матеріали підтверджують, що зі збільшенням деструктивних інформаційних впливів ворога та кількості дезінформації, медіаграмотність перестає бути вузькою освітньою темою і перетворюється на суспільну необхідність та потребу. Такої ж риторики дотримується і Міністерство Освіти України [8] в своїх публікаціях про навчальний процес у закладах базової середньої освіти. Потреба в роботі з навичками інформаційної гігієни та стійкості

до цифрових маніпуляцій серед профільних спеціалістів також підтверджується Дослідженням рівня медіаграмотності освітян, медійників і держслужбовців [3] , яке провів “Детектор медіа”. Воно підтверджує, що критичне мислення та навички цифрової перевірки інформації важливі не лише для підлітків та молоді - вони є ключовими компетентностями сучасного спроможного суспільства. З цього можна зробити висновок, що робота культурної сфери зі спроможністю до якісного аналізу інформації громадян також підсилює демократичні засади країни. Оскільки через освітні серіали, на прикладі “Осінтери” в глядачів формується суспільна відповідальність та міцнішає громадянська позиція, а найголовніше - засвоюються практичні інструменти, які можливо використовувати надалі у власному житті. Таким чином, через роботу з просвітою медіаграмотності і кібербезпеки, сучасний аудіовізуальний контент дедалі частіше виконує роль не лише засобу розваги, а й інструментом формування інформаційної культури суспільства.

РОЗДІЛ 2: КОНЦЕПЦІЯ ПРОЕКТУ

2.1 Логлайн, формат та обгрунтування жанру

Логлайн серіалу “Осінтери”: Команда молодих «осінтерів» перетворює аматорські розслідування в Інтернеті на масштабну спецоперацію. Їх мета - довести причетність російського олігарха до воєнних злочинів і передати його справу до трибуналу.

Концепція серіалу основується на поєднанні детективної драматургії, цифрових технологій та соціально-актуальної тематики інформаційної війни. В центрі сюжету - молоді студенти, які об’єднуються в імпровізовану OSINT-агенцію, аби протистояти ворогу на своєму рівні можливостей та беруться за запити містян. Для збору доказів воєнних злочинів, аналізу цифрових слідів та викриття дезінформаційних мереж, герої серіалу використовують відкриті джерела інформації, пошукові браузери, телеграм-канали та відкриті архіви і реєстри. Паралельно зі справами місцевих мешканців - кейсами, які щосерії вирішує команда друзів-розслідувачів, триває велике та багатокомпонентне розслідування головного героя та ватажка команди - Ореста. Він шукає усі можливі рішення, як притягти до відповідальності російського олігарха “угорця”, який вбив його брата на окупованій Херсонщині.

Візуальна мова серіалу передбачена в поєднанні естетики цифрового спостереження, екранів і “поламаного” сигналу, де камера працює, як інструмент аналізу, а не просто фіксації подій. Настроєве забарвлення планується передавати через контраст між теплим, хаотичним гаражем, в якому розгорнуто штаб “осінтерів” і холодним глобальним цифровим світом у повномасштабну війну. Це підкреслюватиме ключову ідею серіалу: маленькі люди впливають на великі процеси. Окрім цього - застосовуватимуться багатошарові інтерфейси та елементи рваного монтажу, для створення відчуття, що правда складається з фрагментів і не завжди є очевидною.

Вибір формату, як вертикально-горизонтального серіалу, зумовлений бажанням поєднати зручніший формат з точки зору створення детективу, та

сприятливіший з точки зору освітньої функції та бажання розвивати продукт через OTT-платформи і лише опосередковано - через телебачення. Одна зі статей BBC Writersroom - Writing Drama Series [18] , пояснює гібридну структуру серіалу, як ту, що найкраще відповідає сучасному способу споживання контенту, оскільки поєднує в собі втримання емоційної уваги, швидкий висновок та “payoff”, в межах кожної серії, при цьому еволюцію та розвиток драматургії персонажів і інтригу, що тягнеться через серії, тому прив’язує глядача до історії.

В обгрунтування гібридного формату з точки зору детективної складової драматургії, Mareike Jenner в своїй статті Telling Detection: The Narrative Structures of American TV Detective Dramas [19] пише, що через горизонтальний або гібридний формат, ми забезпечуємо детективній історії narrative complexity - наративну складність і компонентність, підтримуючу та наростаючу інтригу, а також сильнішу взаємодію і зв’язок із глядачем.

В той же час, з точки зору освітньої функції серіалу, від формату вимагається зручність драматургічно викласти інструментарій розвідки у відкритих джерелах, кібербезпеки та перевірки інформації, а також розбити цей інструментарій на зрозумілі та відокремлені блоки. Таким чином, кожній серії присвячений окремий кейс, який розв’язується наприкінці і формує освітній висновок про користування добіркою інструментів. В цьому цінність вертикальної складової в гібридному форматі серіалу у випадку даного продукту.

Підсумовуючи, крім цих особливостей формату, в цій роботі важливо зробити вибір на користь такого, що буде відповідати сучасним стандартам стримингового виробництва, оскільки серіал таким чином матиме перспективи в охопленні широкої аудиторії.

Основним жанром проекту виступає детектив. Головний драматургічний конфлікт побудований навколо спроби притягти антагоніста до відповідальності: пошук доказів та викриття прихованих зв’язків. Ключове протистояння триває між героями та масштабною російською системою ІПСО, дезінформації, безкарності і політичного впливу. При цьому, жанрова структура проекту також має поєднання супутніх елементів, які формують цілісну жанрову модель.

Елементи політичної драми в серіалі слугують помічними для повноцінного розкриття тематики інформаційної війни в повній мірі, а також задля висвітлення потреби у притягненні до відповідальності російських воєнних злочинців. Водночас, проект містить елементи технотриллера, оскільки ключовий стилістичний та концептуальний фокус спирається на цифрові інструменти, OSINT-технології і їх глобальний вплив, хакерські атаки та цифрові сліди. У статті “From Laboratory to Literature: The Construction of the Techno-Thriller in The Andromeda Strain” [25] автори описують явище новітнього жанру *techno-thriller*, як поєднання наукової достовірності із напруженим триллерним сюжетом. Таким чином, у жанрі рушійною силою конфлікту стають реальні наукові факти та технологічні процеси. В цих елементах у серіалі OSINTers, передбачено проявлення документального стилю оповіді, який створює ефект реалістичності і підсилює довіру глядача. Це реалізується за практичної наявності історій-прототипів, реальних розслідувань OSINT-агенцій партнерів, на основі яких будується драматургія серіалу. Також значною характеристикою жанру, яка повною мірою присутня і обгрунтовується даним проектом, автори статті визначають двояке зображення технологій: вони виступають одночасно як інструмент порятунку людства (у випадку “Осінтери” - повернення справедливості) і як потенційна загроза глобального масштабу (у випадку “Осінтери” - кількість дезінформації, ІПСО, та ворожих втручань в український інформаційний простір).

Присутні також елементи edutainment, як компонента даної жанрової моделі. Освітня складова, як соціальна місія, інтегрується у драматургічний сюжет через реальні методи перевірки фактів та аналізу інформації. За допомогою цих елементів, глядач поступово засвоює базові принципи та навички OSINT і медіаграмотності через розвиток сюжету.

2.2 Цільова аудиторія серіалу

Ключовим ядром цільової аудиторії серіалу «Осінтери» є чоловіки та жінки, а також молодь віком від 18 до 40 років, із середньою спеціальною та

вищою освітою, фінансовий стан — середній (15 000–40 000 грн), місце проживання — великі і менші міста та обласні центри України.

Цільова аудиторія визначена на основі аналізу споживання цифрового контенту та зростання інтересу до тем кібербезпеки, інформаційної війни та фактчекінгу. Основу аудиторії становлять активні користувачі соціальних мереж і цифрових платформ, які регулярно споживають відеоконтент на OTT-сервісах і YouTube.

Згідно з актуальними тенденціями медіаспоживання в Україні, аудиторія віком 18–30 років є найбільш залученою до онлайн-контенту та демонструє високий рівень довіри до відеоформатів, що поєднують розвагу з користю. Особливий інтерес викликають жанри детективу, тру-крайму та технологічних трилерів, які активно розвиваються на міжнародних платформах.

Додаткову частину аудиторії становлять: фахівці у сфері журналістики, IT та кібербезпеки; студенти гуманітарних і технічних спеціальностей; громадські активісти та волонтери; глядачі, зацікавлені у тематиці війни та протидії дезінформації.

Враховуючи обмежений час та високе інформаційне навантаження цільової аудиторії, серіальний формат із динамічним сюжетом і чіткою структурою серій є найбільш ефективним способом донесення як розважального, так і освітнього контенту. Проєкт має потенціал залучення міжнародної аудиторії — зокрема дослідників OSINT, журналістів та глядачів, зацікавлених у темі цифрового спротиву та сучасної війни.

Додатково, визначення цільової аудиторії підтверджується результатами загальнонаціональних досліджень рівня медіаграмотності в Україні. Зокрема, за даними дослідження «Індекс медіаграмотності українців», проведеного ГО «Детектор медіа» [3] , частка громадян із вищим за середній рівнем медіаграмотності зросла з 55% у 2020 році до 81% у 2022 році . Це свідчить про суттєве підвищення здатності українців критично сприймати інформацію та розпізнавати маніпуляції. Разом із тим, більш нові дослідження показують, що попри загальне зростання рівня медіаграмотності, значна частина населення все

ще потребує практичних інструментів для перевірки інформації та протидії дезінформації. Так, за результатами досліджень медіаспоживання, проведених компанією InMind на замовлення Internews, було опитано понад 3000 респондентів у різних регіонах України з метою оцінки їхньої вразливості до інформаційних маніпуляцій та рівня довіри до медіа . Дані дослідження підтверджують високий рівень споживання інформації з цифрових джерел і водночас — потребу у розвитку навичок інформаційної гігієни. Крім того, дослідження свідчать про зміну інформаційної поведінки українців в умовах війни: зокрема, до 81% громадян свідомо відмовилися від споживання російського медіаконтенту , що демонструє зростання критичного ставлення до джерел інформації та підвищення рівня інформаційної свідомості. Отже, цільова аудиторія проєкту «ОСІНТЕРИ» є сформованою та підготовленою до сприйняття контенту, що не лише розважає, а й навчає практичним навичкам роботи з інформацією. Водночас зберігається запит на доступні, прикладні формати пояснення складних інструментів (зокрема OSINT), що обґрунтовує актуальність обраного формату edutainment як ефективного способу комунікації з глядачем.

Вибір цільової аудиторії проєкту обґрунтовується також результатами соціологічних досліджень медіаспоживання в Україні. Зокрема, за даними щорічного дослідження «Українські медіа, ставлення та довіра», проведеного ГО «Internews-Україна» за підтримки USAID [14] , було опитано понад 4000 респондентів віком від 18 років по всій території України (за винятком тимчасово окупованих територій) із дотриманням репрезентативної вибірки за віком, статтю, типом населеного пункту та регіоном. Результати дослідження показали, що саме аудиторія віком 18–40 років є найбільш активним споживачем цифрового контенту: переважна більшість представників цієї групи регулярно отримує новини через соціальні мережі та онлайн-платформи. Загалом 76% українців використовують соціальні мережі як джерело інформації, а близько 35–40% — споживають новини виключно через них, не звертаючись до традиційних медіа. При цьому рівень користування інтернетом серед молоді сягає майже

повного охоплення. Отримані дані свідчать, що саме ця категорія населення перебуває в зоні підвищеного ризику впливу дезінформації через високу інтенсивність споживання цифрового контенту та алгоритмічну природу соціальних мереж. Водночас ця ж аудиторія є найбільш відкритою до нових форматів подачі інформації, зокрема edutainment-контенту, що поєднує розвагу та практичну користь. Таким чином, обрання цільової аудиторії віком 18–40 років є обґрунтованим як з точки зору медіаспоживання, так і з огляду на потенціал впливу проєкту «Осінтери» на формування навичок інформаційної гігієни саме серед найбільш активних користувачів цифрового середовища.

Окрему увагу в структурі цільової аудиторії приділено спеціалізованим сегментам — підліткам та людям старшого віку, для яких знання з медіаграмотності набувають статусу соціально важливого інструменту особистої безпеки. Оскільки підлітки стають пріоритетними об'єктами вербування ворогом через цифрові платформи, а люди старшого віку залишаються найбільш вразливою категорією для маніпулятивних наративів та кібершахрайства, важливо враховувати обидва сегменти, як під час реалізації аудіовізуального продукту, так і при плануванні і реалізації маркетингової стратегії. Отже, для ефективної взаємодії з цими групами передбачено спеціалізовані методи залучення: від інтеграції детективних кейсів у шкільні уроки медіаграмотності до виходу з проектом серіалу на національні телеканали в праймтайм.

2.3 Обґрунтування продюсерського задуму і соціо-культурна цінність

Основою продюсерського задуму є поєднання промоції серіалу з соціально-комерційною освітньою медіакомпанією. Сучасне українське суспільство наразі має критичну потребу в стійкості до фейків і дезінформації, оскільки вже тривалий час перебуває під впливом інформаційних операцій ворога, спрямованих на демотивацію та зневіру у керівництві та армії власної держави.

За інформацією Detector Media [16] , у нинішньому 2026 році на інформаційний сектор Москва передбачила у бюджеті 1,85 млрд доларів, а ця

сума є на 54% більшою, ніж їх виділені кошти на інформаційний сектор у минулому році. Таким чином, поширенню російських наративів, проведенню пропагандистських медіа кампаній та інших інформаційних операцій, ворог приділяє велику частину зусиль. Україна потребує більше заходів контрпропаганди та медіа кампаній щодо стійкості російським ІПСО. Про це ще у 2021 році, в своїй аналітиці, комунікувало Міністерство культури та стратегічних комунікацій України [7].

Таким чином, продюсерський задум заключається в тому, аби не розглядати розробку та поширення серіалу “Осінтери”, як окремого продукту, а дивитися на проект, як про комплекс інформаційних масових соціальних заходів з поширення серед українців засобів і навичок стійкості до російських цифрових атак і впливів. Даний трансмедійний продукт складається з : повноцінного серіалу з комерційним майбутнім на OTT-платформах і телебаченні, додаткового цифрового контенту для освітнього спрямування і впровадження його в навчальну програму середніх шкіл, інтерактивних OSINT-кейсів, коротких освітніх відеоматеріалів для соціальних мереж та інших соціальних інформаційних медіакампаній. Такий процес складної та комплексної медіакампанії є перспектива реалізувати через співпрацю з Міністерством освіти України, медіаосвітніми платформами та освітніми громадськими організаціями а також OSINT-агенціями, через партнерів та донорів яких також залучатиметься додаткове фінансування.

Подібний досвід просування медіа продукту через суспільно важливі кампанії не є новаторським і показав свою ефективність і масштабність на практиці. Одним з найкращих прикладів є Think-Film [29] - одна з найвідоміших міжнародних impact-агенцій. На аналізі результатів медіакампаній цієї організації, можна спостерігати, як такі стратегії формували суспільну думку, успішно залучали NGO, медіа та популярних інфлюенсерів і місцями навіть впливали на політику і законодавство.

РОЗДІЛ 3: ОРГАНІЗАЦІЯ ВИРОБНИЦТВА ТА ПРОДЮСЕРСЬКИЙ МЕНЕДЖМЕНТ

3.1 Опис планування серіалу

Планування виробничого процесу реалізації серіалу поєднує в собі послідовні етапи від затвердження сценарію проекту до його реалізації і впровадження маркетингової і PR-стратегії. В кожному з цих етапів бере участь продюсер та дуже важливим є процес планування кожного з процесів комплексно, аби дотримуватись термінів реалізації і рамок спланованого бюджету проекту. Основні етапи виробничого процесу можна описати як: підготовчій період (пре-продакшн), знімальний період (продакшн) та монтажно-тонувальний період (пост-продакшн). Останнім відбувається етап реалізації проекту. Планування виробничого процесу медіапродукту передбачає визначення і обґрунтування конкретних термінів старту і фіналізації, а також постановку цілей кожного з етапів. Це важливо, оскільки дозволяє проводити якісний моніторинг процесу реалізації поставлених планів. Підготовчий етап, тобто пре-продакшн є одним з найважливіших етапів, оскільки поєднує в собі формування творчого задуму і концепції, а також визначення основних фінансових і організаційних параметрів виробництва. Рішення, прийняті продюсером на цьому початковому етапі, а також прораховані ризики і застереження напряму впливають на всю подальшу реалізацію проекту. На підготовчій період виробництва закладено два місяці, за які планується фіналізувати та доопрацювати повний сценарій, сформувати основну знімальну команду, здійснити проведення кастингів та підбір акторів кастинг-директором, скласти календарно-постановчий план проекту та фіналізувати розрахунок бюджету, підібрати та підготувати локації, за потреби і вимоги сценарію, створити декорації, а також сформувати реквізитну і базу костюмів.

Особливий фокус під час підготовчого періоду в серіалі “Осінтери” варто приділити сценарній достовірності. Оскільки сюжет передбачає цифрові розслідування та відтворення інформаційної війни, а жанр -

псевдодокументальний характер, важливим буде співпраця з OSINT-агенціями та їх реалізованими кейсами, консультантами з розвідки у відкритих джерелах, журналістами і фактчекерами. Оскільки сценарій також передбачає роботу з прототипами-розслідуваннями та інструментами-застосунками для пошуку інформації і сайтами, на підготовчому етапі також важливо буде приділити особливу увагу формуванню юридичної бази, оформленню договорів та укладенню співпраць з кожним потенційним партнером, запропонованим у сценарії та власником того чи іншого авторського контенту.

Далі слідує знімальний період, який розраховано реалізувати протягом двох місяців. Він включає в себе безпосереднє проведення знімального процесу згідно із попередньо прорахованим КПП (календарно-постановчий план). Даний етап є ключовим у кіновиробництві, проте у випадку конкретно цього серіалу спрощується, за рахунок відсутності великої кількості складно-постановчих сцен, різноманіття локацій, масових сцен та великої кількості персонажів, а також акцент на цифровому світі, що переміщує фокус зі знімального періоду на наступний етап - монтажно-тонувальний.

Через цю особливість серіалу, однією з ключових відповідальностей та важливим фокусом буде забезпечення технічної координації між операторською групою, режисером-постановником, художником-постановником і фахівцями з VFX та режисером монтажу.

Загальна кількість знімальних днів, передбачена знімальним періодом - 24 зміни. Розраховуючи на загальний хронометраж кожної серії (25 хвилин) та кількість серій, які плануються бути реалізовані (6), виробництво однієї серії планується в 4 зміни, які є середнім показником виробництва серіальних проектів. Виходячи з наведених даних - середня виробітка на зміну становитиме 5-6 хвилин, що також є середнім значенням за досвіду вже реалізованих серіальних продуктів. Реалізація знімального періоду планується на вересень-жовтень, оскільки це обгрунтовує художній та настроєвий задум. Переважна кількість зімальних днів спланована саме в інтер’єрних локаціях, що забезпечує

зменшення ризиків через погодні умови та більшу гнучкість у виборі знімального періоду.

Особливу увагу в даному проекті варто приділити монтажно-тонувальному періоду. Саме тому, на цей етап реалізації закладено шість місяців. На етапі постпродакшну здійснюється кольорокорекція, базовий монтаж, створення усіх потрібних графічних елементів. Найбільш ключовий акцент у серіалі приділяється саме візуалізації цифрового простору та драматургії сюжету через детективну лінію монтажу і діджитал-технологій. Протягом монтажно-тонувального періоду розраховується інтегрувати у візуал та драматургію серіалу інтерфейси, повідомлення, карти, аналітичні схеми, соціальні мережі, реєстри та архіви, а також хакерські деструктивні втручання. Ці елементи не є фоновою складовою, а від драматургії їх викладення повністю залежить сюжет історії, тож тут запланована найбільш відповідальна і кропітка частина роботи.

Задачею завершальної фази роботи над серіалом планується технічна здача та реалізація маркетингової кампанії, яку підсилює соціальна медіа кампанія.

3.2 Опис структури команди серіалу

Ефективний підбір знімальної команди, а також взаємодія творчої та адміністративної команди напряму впливає на успішність медіапродукту. Основні обов’язки з залучення фінансування, розподілу бюджету та контролю ключових витрат, залучення інвестиційних коштів та стратегічних партнерств є відповідальностями виконавчого продюсера. До організації та контролю виробничо-технічної частини реалізації залучається також лінійний продюсер. Окремо важливо також залучити креативного продюсера для контролю реалізації усіх творчих задумів продукту, оскільки специфіка задумки передбачає достовірність цифрових розслідувань, візуалізації діджитал-світу і поєднанні легкого контенту з освітнім навантаженням. На цьому обмежується склад продюсерської групи серіалу. Також до організаційних процесів долучається адміністративна група.

Сценарна група складається зі сценариста та редактора, а також скрипт-супервайзера на майданчику, оскільки є потреба через особливість жанру. Додатково до розробки серіалу залучатиметься експертно-консультаційна група для достовірності етапів цифрових розслідувань та хакерських втручань. Це будуть залучені OSINT-спеціалісти, журналісти і фактчекери, залучені через партнерські інформаційні агенції.

Ключова людина під час реалізації творчої частини виробництва - це режисер-постановник, який відповідає за художнє втілення задуму під час зйомок. Під час знімального періоду також залучається другий режисер, основна робота якого заключається в плануванні та дотриманні знімального графіку. Також до режисерської групи входить розкадровщик. Роботою з акторами: їх підбором, кастингом та пов’язаною документальною роботою займається кастинг директор та кастинг-менеджер.

Тісно з режисерською групою співпрацює операторська: оператор-постановник, другий оператор та оператор плейбеку, а також механік камери, механік візку, кей-грип. Зокрема вже на етапі зйомок залучається VFX-супервайзер, з технічного департаменту пост-продакшну, оскільки в роботі з візуалом важливо буде органічно поєднати контент знімального періоду із CGI і VFX ефектами.

Важливим етапом також буде залучення художнього департаменту, який складається із художника-постановника, асистента, декоратора та асистента з реквізиту. Їх робота заключатиметься в оформленні художньої частини серіалу та створенні просторового середовища проекту, включно з оформленням локацій, та розробкою впізнаваного візуального стилю через художні елементи. Додатково до художнього департаменту увійдуть костюмерна та гримерна група: художник з костюмів, асистент по костюмах, костюмер, художник з гриму, асистент по гриму, асистент по гриму та гример).

Окрему увагу варто приділити підбору спеціалістів з графіки та VFX, оскільки значна частина успіху реалізації серіалу залежатиме від правильного компонування елементів цифрового середовища. Від стилістичної цілісності і

логіки їх інтеграції в сюжет залежатиме успіх і знімального періоду створення медіапродукту зокрема.

3.3 Бюджетування та фінансове планування

Фінансове планування є одним із ключових етапів продюсування аудіовізуального проекту, оскільки саме кошторис фіксує та проектує виробничі можливості, а також технічний рівень реалізації кінопроекту. Особливого значення у випадку серіалу “Осінтери” набуває планування витрат, пов’язаних із постпродакшном, створенням цифрових інтерфейсів та технічним супроводом виробництва. Попередній кошторис проекту охоплює витрати на кожен з етапів виробництва: підготовчий період, знімальний процес, монтажно-тонувальна робота, а також юридичний супровід і організаційне забезпечення виробництва. Загальна вартість кінопроекту становить 26 088 319 грн, з яких витрати в розмірі 12 774 819 грн передбачені за рахунок державної підтримки, в 13 313 500 грн – кошти, визначені бюджетом, як витрати із інших залучених джерел фінансування.

Особливу увагу при формуванні бюджету проекту було приділено витратам на постпродакшн, через велику кількість передбачених цифрових елементів та діджитал-розслідувальній складовій сценарію. Зокрема, в такі витрати входить монтаж серіалу, кольорокорекція, створення комп’ютерної графіки, саунд дизайн, оформлення цифрових елементів і елементів deepfake-візуалізації, а також звукове оформлення проекту. Загальна вартість монтажно-тонувального періоду становить 2 272 000 грн. Окрім цього, до кошторису закладені витрати на забезпечення юридичного супроводу та адміністративного менеджменту виробництва, очищення авторських прав на музику та інші елементи і архівні відео - це важливі статті витрат, оскільки сценарій містить елементи псевдодокументалістики та прототипів розслідувань, а отже, необхідно особливо відповідально віднестися до відображення в серіальному проекті елементів, які можуть мат авторське право. Не менш важливою є витрата на пакет OSINT-сервісів, оскільки передбачаються сайти та застосунки, на які

необхідні будуть підписки для того, аби на всіх етапах реалізації проекту дотримувалась правдивість і близькість до реального цифрового розслідування. Таким чином, загальна сума студійних витрат складає 950 000 грн.

Фінансова модель проекту передбачає змішану систему фінансування, яка поєднує як державну підтримку, так і приватні інвестиції, а також потенційну співпрацю із OTT-платформами. Диференційований підхід до залучення коштів на реалізацію аудіовізуального продукту є характерним для сучасного серіального виробництва та дозволяє зменшити фінансові ризики. Таким чином залучення різних джерел фінансування дозволяє забезпечити більшу виробничу стабільність і підвищити технічний рівень реалізації серіалу. Важливим елементом реалізації проєкту може стати також залучення партнерів для ресурсної та експертної підтримки. Співпраця з OSINT-агенціями, аналітичними центрами, фактчекінговими організаціями та digital-компаніями може забезпечити фахове консультування щодо достовірності цифрового середовища серіалу, специфіки інформаційних розслідувань і сучасних методів open-source intelligence. Крім того, партнерства можуть передбачати спільні медіакампанії, інформаційну підтримку проєкту, а також доступ до професійних або платних OSINT-платформ, аналітичних сервісів і цифрових реєстрів, необхідних для розробки сценарію та створення реалістичного візуального контенту. Такий формат співпраці дозволяє не лише оптимізувати окремі виробничі витрати, а й підвищити рівень достовірності та експертності аудіовізуального проєкту.

3.4 Управління ризиками та юридичний супровід проекту

Однією з важливих задач продюсерського планування реалізації серіалу “Осінтери” буде забезпечення комплексного та надійного юридичного супроводу. В межах цього, першочергово, враховуються базові та стандартні договори: оформлення ліцензійних угод з усіма авторами, які беруть участь у творчій реалізації серіалу. Відповідно до Закону України “Про авторське право і суміжні права”, до таких осіб належать автори сценарію, режисер-постановник, оператор-постановник, художник-постановник, а також композитор, який

розробляє авторський музичний супровід до проекту. Юридичний супровід також включає укладення цивільно-правових договорів щодо співпраці з командою проекту, договорів надання послуг і оренди обладнання, згадуючи про страхування та рент необхідної техніки, а також використання майна і локацій, згідно з Цивільним [15] та Господарським [2] кодексами України. В свою чергу, при укладанні угод із акторами, важливо спиратися на Закон України “Про захист персональних даних” [10]. Допоміжними в опрацюванні також є закони України “Про кінематографію” [11] та кодекс законів про працю України [5] , для врегулювання трудових відносин між продакшном-виконавцем та працівниками, а також в межах угод про державну підтримку.

Враховуючи особливості проекту, окрема увага приділяється використанню цифрового контенту та інтерфейсів. Оскільки сюжет серіалу прямо побудований на взаємодії із соціальними мережами, месенджерами, застосунками, сайтами - важливо обережно працювати із використанням торговельних марок або захищених елементів інтерфейсу. Це можливо забезпечити комплексною роботою над серіалом із залученням юридичного консультанта, аби мінімізувати потенційні конфліктні та ризиковані елементи. Використовувати варто лише інтерфейси тих сайтів і застосунків, з якими пробудовано комунікацію та в правовому полі узгоджено взаємодію. Також важливо дотримуватися етичних норм і законодавства щодо поширення інформації - застереженням до цього є псевдодокументальний жанр драматургії, використання художньої інтерпретації та уникнення порушення прав третіх осіб.

Задля уникнення конфліктів у правовому полі важливо провести якісну роботу і комунікації з усіма правовласниками та зрозуміти, де серіал може повністю відтворювати інтерфейс соцмережі чи застосунку, а де повинен використовувати їх як цитування, або навчальну згадку із зміненими елементами логотипу чи інтерфейсу із натяком на реальний сервіс. Ця робота потребує відповідального ставлення до кожної деталі і згадки.

Відмінно від американського принципа fair use, українське законодавство не містить обґрунтувань, щодо універсального принципу “добросовісного

використання”, проте допоміжним в цьому процесі буде Стаття 444 ЦКУ - Випадки правомірного використання твору без згоди автора [15] і Стаття 21 закону України “Про авторське право і суміжні права” [9] - Вільне використання твору із зазначенням імені автора, де матеріали, інтерфейси і назви в окремих випадках можуть використовуватися для навчальної мети, в обсязі, виправданому метою використання, із зазначенням автора та джерела, а також використання для критики, полеміки та інформаційних матеріалів.

Окрім юридичних ризиків та важливості їх мінімізації, також є низка інших ризиків, характерних для даного серіалу, які важливо оцінити та запобігти їх можливості справдження.

Найпопулярнішими і першими, які варто зауважити є організаційні ризики : через проблеми з локаціями, форс-мажорами у акторів чи знімальної команди, в теперішній час - обстрілами чи іншими неконтрольованими обставинами графік зйомок може змінюватись, а робота команди - затримуватись. Для мінімізації цих ризиків варто не лише створити детальний календарно-постановчий план, а й закласти достатньо додаткових змін для доопрацювання, тобто резервні дні. Не менш важливо передбачити фінансові ризики, у зв’язку із інфляціями, затримкою фінансових траншів та фінансовими збитками через форс-мажорні обставини, найбільш надійним способом мінімізації цього ризику буде диференційоване фінансування. Тобто - залучення коштів не з одного джерела, а з різних: кошти приватних інвесторів, залучення грантових донацій та меценатів, державного фінансування.

Гостро в даному проекті загрожує також технічний ризик, через велику кількість роботи з цифровими елементами, які можуть легко піддатись технічним збоям і втраті даних. Для запобігання цих ризиків важливо створювати резервні копії матеріалів і використовувати хмарні системи зберігання інформації.

Існує також репутаційний ризик через чутливість та складність теми інформаційної війни і політичних аспектів її викладення. Особливу увагу варто приділити дотриманню журналістських стандартів і етики, фактчекінгу усієї

інформації, на базі якої будуються сюжетні лінії, а також уникати маніпулятивної риторики.

А також: ризик перезавантаження технічною термінологією, через освітню функцію та професійної галузевої тематики. Шляхами мінімізації є пояснення термінів через дію і практичні сюжетні повороти, а також повна візуалізація елементів. Особливим ризиком є вірогідність швидкого морального старіння технологій. Сфера інформаційних технологій є дуже динамічною і такою, де принципи лишаються, а інструменти старіють та замінюються на більш прогресивні. Таким чином важливо працювати над силізованими UI і універсальний дизайн інтерфейсів, а також фокус переважно на методах та практиках OSINT, а не лише на інструментах і окремих сайтах.

З огляду на жанрову та технологічну специфіку проекту, комплексний підхід з управління ризиками є важливою складовою ефективного продюсерського менеджменту і забезпечує стабільний виробничий процес. Це дозволяє зберегти баланс між художньою виразністю, технічною достовірністю і успішною організаційною реалізацією проекту.

РОЗДІЛ 4: МАРКЕТИНГ, ДИСТРИБУЦІЯ ТА ПЕРСПЕКТИВИ РЕАЛІЗАЦІЇ

4.1 PR-стратегія та потенціал розповсюдження

У медіа індустрії, яку сформував сучасний світ, такий аудіовізуальний проект, як серіал вже не існує, як автономна одиниця, а розглядається, як частина цілісного і мінливого цифрового інформаційного простору. Увага аудиторії до нього формується під впливом маркетингових комунікацій, згадках у соціальних мережах та онлайн-взаємодії із кожним сегментом аудиторії в їх зручних каналах споживання інформації.

PR-стратегія визначається, як комплекс інформаційних заходів та проявів, який формує в глядача комплексний публічний образ проекту. Напряму також впливає на його впізнаваність та конкурентоспроможність на ринку.

Враховуючи соціально-освітню місію серіалу, а також його технологічний формат, розвиток PR-стратегії його просування розвиватиметься на двох основних аспектах: трансмедійній соціальній компанії з медіаграмотності та інтеграції маркетингової кампанії у діджитал-середовище, як його невід'ємну частину.

Таким чином маркетинг даного серіалу не сприймається, як рекламування його як продукту, а інтегрується, як створення навколо його тематики і місії окремого медійного і соціального простору, який не лише є симуляційним і інтерактивним доповненням історії, а й являється стратегічним покроковим планом зі зміцнення стійкості українців до ворожих інформаційних впливів з конкретним набором інструментів.

Поширення серіалу в першу чергу серед популярних OTT-платформ, а в другу чергу серед телевізійних каналів.

Важливо зазначити, що серіал націлений на різні категорії цільових аудиторій. Оскільки освітня складова серіалу є важливою серед поширення молоді і середньої категорії населення, якій звичніше споживати контент на цифрових платформах, а також серед старшого покоління, яке матиме

можливість ознайомитися з медіапродуком переважно саме в ході транслювання його на телебаченні. Широке охоплення аудиторії, зокрема, зумовлене запитом всієї нації “на задовільнення жаги до помсти”. В підтвердження цієї думки представлене дослідження НаУКМА про “запит на справедливість” в українському суспільстві” [13].

Розробка і впровадження тематичного освітнього контенту в програми навчальних закладів з вивчення медіаграмотності.

У співпраці з Міністерством освіти України, важливо перетворити зацікавлення підлітків сучасним серіалом та впізнаваних героїв у інструмент освоєння практичних знань про кібербезпеку та стійкість до інформаційних атак, через інтеграцію якісного і сучасного контенту до нової освітньої програми. Так, здійснюється зміцнення спроможного українського суспільства та крок до мінімізації вербування українських дітей російськими спецслужбами. Про масовість цього явища, зокрема, зазначає СБУ в матеріалах Deutsche Welle [12].

Розробка та інтеграція у медійний простір інтерактивних OSINT-кейсів, інтерактивних карт, симуляція практичного OSINT-пошуку для аудиторії - всі ці інструменти не тільки підсилюють новонабуті навички аудиторії, а і підвищує залученість суспільства, дає медіа-привід та не створює ефект реалістичності, а фактично перетворює медійний простір навколо серіалу в справжній складніший діджитальний світ, де гравець тепер не лише безкінечний інформаційни потік, а і обізнаний споживач, здатний до критичного аналізу.

Надалі трансмедійна соціальна кампанія може розширюватись новими ідеями: оригінальним інтерактивним використанням соціальних мереж, розробкою застосунків чи симуляційних діджитал-квестів з OSINT-розслідувань, інформаційних кампаній з простих та важливих комунікаційних лозунгів про медіаграмотність і кібербезпеку. В перспективі дана PR-стратегія може мати великий вплив на актуалізацію теми в суспільному просторі через поширення серіалу та дотичних до нього інформаційних заходів.

4.2 Можливості копродукції, співпраці та партнерств

У сучасній медіаіндустрії, для успішного кіновиробництва важливо залучати міжнародні і національні партнерства, оскільки співпраця із streaming-платформами, фондами та медіа дозволяє розширити фінансові ресурси, підвищити потенціал ширшої дистрибуції та конкурентоспроможність проекту.

Для якіснішого аналізу потенційних партнерів та співтворців, варто розбити їх на сегменти та оцінити спільні інтереси.

Співпраця з OSINT-агенціями: є ключовою, для роботи з практичними і реальними кейсами діджитальних розслідувань, залучення експертів з фактчекінгу і журналістів, для достовірності розкриття тематики, робота з дружніми партнерами і донорами агенцій для залучення додаткової підтримки. Такими агенціями можуть стати: Molfar, StopFake, Detector Media, LetsData - українські організації, а також європейські партнери, яких також може зацікавити близька тематика і гострий сюжет: Bellingcat, EU DisinfoLab, First Draft Archive.

Партнерство із Molfar Intellsgence Institute [22], в рамках розробки навчальних матеріалів, освітньої складової серіалу та окремого контенту для впровадження медіаграмотності в шкільну програму. Ця взаємодія може забезпечити юридичний супровід щодо використання інтерфейсів і назв сервісів, а також реальних імен розслідуваних осіб у навчальних та аудіовізуальних матеріалах, а також інформаційний супровід і поширення проекту. Взаємодія та співпраця з Міністерством освіти України також передбачена, як частина реалізації освітньої складової конетенту.

Особливу увагу варто приділити налагодженню партнерств із пошуковими сервісами та сайтами реєстрів, архівів і соціальних мереж.

Також допоміжними можуть стати комунікації із якісними медіа, задля мільшого розголосу навколо серіалу, освітніми громадськими організаціями та програмами з надолуження освітніх втрат, які наразі активно працюють в Україні. Через них можна залучити лояльних або дружніх донорві, оскільки зазвичай ці організації вже працюють зі сталим фінансуванням приватних інвесторів, бізнесів або ж іноземних донорів.

Також значно спростять дистрибуцію та реалізацію фільму завчасно налагоджені попередні домовленості із OTT-платформою прокату, національного рівня, а також вже на етапі девелопменту проведення презентацій для міжнародних платформ. Також, у випадку копродукції варто розглянути її саме з однією із міжнародних платформ, через універсальність тематики і цифровий характер проекту, а також сучасний серіальний контент, який відповідає новим тенденціям глобального streaming-ринку.

ВИСНОВКИ

У процесі опису і створення дипломної роботи, було досліджено особливості розробки та планування, а також реалізації аудіовізуального проекту в форматі вертикально-горизонтального edutainment-серіалу в жанрі детектив, з елементами techno-thriller. Ключовою тематикою даного проекту визначено OSINT - розвідку у відкритих джерелах та інформаційну війну місце в ній цивільних громадян. В межах роботи було проаналізовано особливості сучасного стримінгового ринку, стану медіаграмотності та обізнаності в інформаційних загрозах громадян, було визначено та обгрунтовано потребу в освітньому контенті в тематиці цифрових інформаційних технологій та шляхи забезпечення комерційного успіху проекту.

Крім цього, в ході дослідження, було сформовано концепцію серіального проекту, визначено конкретну жанрову і форматну структуру, а також описано продюсерський задум реалізації, проаналізовано основні етапи виробництва, маркетингового продюсування та описана логіка формування бюджету проекту. Окрім цього, в роботі приділено особливу увагу обгрунтуванню і плануванню роботи з юридичним супроводом і запобіганню ризиків, особливостям реалізації проекту із застосуванням VFX та в контексті реалізації медіакампанії в умовах сучасного цифрового медіапростору.

У процесі виконання роботи, мною було здобуто практичні навички розробки серіального проекту, планування виробничого процесу, формування продюсерської концепції і маркетингової стратегії, бюджетування і аналізу сучасного медіапростору та аудіовізуального ринку. Робота над проектом також поглибила знання щодо юридичного супроводу, промоції та аналізу цільової аудиторії, зокрема щодо діджитал-комунікацій і реалізації проекту черех стримінгові платформи.

Перспективи розвитку проекту полягають у подальшій дорозробці та фіналізації сценарних матеріалів, залучення юридичного і сценарних консультантів до роботи над концептуальною історією проекту, пошуку партнерів та

інвестиційних коштів, а також адаптації проектів до міжнародного ринку і широкої цільової аудиторії. Потенціал роботи формує новітня тематика діджитал-розслідувань та актуальна проблематика гібридної війни і інформаційних загроз, поєднані із фокусом на сучасну цифрову аудиторію і соціально-важливою місією.

Таким чином, результати аналітичного коментаря підтверджують перспективність описаного проекту та демонструють моє розуміння, як автора, засобів та інструментів поєднання актуальної суспільної тематики, сучасних продюсерських підходів до планування і організації, а також цифрових технологічних форм аудіовізуального сторітелінгу у форматі серіального продукту.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Верховної Ради України : офіційний вебпортал. URL: https://www.rada.gov.ua/ (дата звернення: 12.04.2026).
2. Господарський кодекс України : Закон України від 16.01.2003 № 436-IV. URL: https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/436-15 (дата звернення: 12.04.2026).
3. «Детектор медіа» вперше дослідив рівень mediaграмотності освітян, медійників і держслужбовців. *Детектор медіа*. 2025. URL: https://detector.media/infospace/article/241653/ (дата звернення: 13.04.2026).
4. Індекс медіаграмотності українців 2025 : звіт. ПРООН в Україні. 2025. URL: https://www.undp.org/uk/ukraine/publications/indeks-mediahramotnosti-ukrayintsiv-2025 (дата звернення: 14.05.2026).
5. Кодекс законів про працю України : Закон України від 10.12.1971 № 322-VIII. URL: https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/322-08 (дата звернення: 14.05.2026).
6. Медіаграмотність як складник професійної підготовки майбутніх фахівців. *Аудіовізуальне мистецтво і культура*. КНУКіМ, 2021. URL: https://audiovisual-art.knukim.edu.ua/article/view/235082 (дата звернення: 14.05.2026).
7. МКІП презентувало аналітику про розвиток медіаграмотності в Україні : новини. Міністерство культури та стратегічних комунікацій України. 2024. URL: https://mcsc.gov.ua/news/ (дата звернення: 15.05.2026).
8. МОН підтримує ініціативу Президента України щодо проведення уроків медіаграмотності в школах : новини. Міністерство освіти і науки України. 2021. URL: https://mon.gov.ua/news/ (дата звернення: 15.05.2026).
9. Про авторське право і суміжні права : Закон України від 01.12.2022 № 2811-IX (Стаття 21). URL: https://protocol.ua/ru/pro_avtorske_pravo_i_sumigni_prava_stattya_21/ (дата звернення: 18.05.2026).

10. Про захист персональних даних : Закон України від 01.06.2010 № 2297-VI. URL: https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2297-17 (дата звернення: 18.05.2026).

11. Про систему Суспільного телебачення і радіомовлення України : Закон України від 18.07.1997 № 9/98-ВР. URL: https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/9/98-вр (дата звернення: 18.05.2026).

12. СБУ: Російські спецслужби масово вербують українських дітей. *Deutsche Welle*. 2024. URL: https://www.dw.com/uk/ (дата звернення: 20.04.2026).

13. У пошуках справедливості: відновлення прав і відповідальність у контексті війни, окупації та реінтеграції мешканців тимчасово окупованих територій України. *NaUKMA Research Papers. Sociology*. 2024. URL: https://nrps.ukma.edu.ua/article/view/347552 (дата звернення: 20.05.2026).

14. Українські медіа, ставлення та довіра : звіт за результатами загальнонаціонального опитування. ГО «Internews-Україна» за підтримки USAID. 2024.

15. Цивільний кодекс України (Стаття 444). URL: https://kodeksy.com.ua/tsivil_nij_kodeks_ukraini/statja-444.htm (дата звернення: 13.04.2026).

16. Цьогоріч Росія заклала рекордний бюджет на пропаганду за кордоном. *Детектор медіа*. 2026. URL: https://detector.media/infospace/article/249624/ (дата звернення: 13.04.2026)

17. Akhynko K., Kosovan O., Trokhymovych M. Hidden Persuasion: Detecting Manipulative Narratives on Social Media During the 2022 Russian Invasion of Ukraine. *Proceedings of the Fourth Ukrainian Natural Language Processing Workshop (UNLP 2025)*. 2025. URL: https://aclanthology.org/2025.unlp-1.19/ (дата звернення: 18.05.2026).

18. BBC Writers : official website. BBC. URL: https://www.bbc.co.uk/writers (дата звернення: 18.05.2026).

19. Gregori J. Telling Detection: The Narrative Structures of American TV Detective Dramas. *ResearchGate*. 2016. URL:

https://www.researchgate.net/publication/303441775_Telling_Detection_The_Narrative_Structures_of_American_TV_Detective_Dramas (дата звернення: 18.05.2026).

20. Khan S. A., Furuly J. G., Vold H. B., Tahseen R., Dang-Nguyen D.-T. Online Multimedia Verification with Computational Tools and OSINT: Russia-Ukraine Conflict Case Studies. *University of Bergen, Norway*. 2023. URL: https://arxiv.org/abs/2310.01978 (дата звернення: 18.05.2026)

21. Lotz A. D., Eklund O., Soroka S. The Golden Ratio of Algorithms to Artists? Streaming Services and the Platformization of Creativity in American Television Production. *Media, Culture & Society*. 2022. Vol. 44(5). P. 835–858. URL: https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/01634437221104825 (дата звернення: 18.05.2026).

22. Molfar Global OSINT Agency : official website. URL: https://www.molfar.institute/ (дата звернення: 18.04.2026).

23. Newman N. Media literacy and news consumption in the era of social media. Cuadernos.info. 2021. URL: https://cuadernosinfo.uc.cl/index.php/cdi/article/view/27649 (дата звернення: 18.05.2026).

24. Ranieri M. Digital and Media Literacy: Seriality and transition experience in adulthood: a study on edutainment of Serials. Firenze : Firenze University Press, 2022. URL: https://flore.unifi.it/handle/2158/1281979 (дата звернення: 18.05.2026).

25. Shokhal J. From Laboratory To Literature: The Construction Of The Techno-Thriller In The Andromeda Strain. World Science Pub. 2024. URL: https://worldsiencepub.com/index.php/shokhal/article/view/5144 (дата звернення: 17.05.2026).

26. Silverblatt A. Media Literacy as a Core Competency for Citizens in the Information Society. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*. 2015. Vol. 174. P. 158–161. DOI: 10.1016/j.sbspro.2015.01.641 (дата звернення: 10.05.2026).

27. The Future in Prediction (TFIP) : official website. URL: https://tfip.org/ (дата звернення: 18.05.2026).