

# Метод Кэллоуэя: Архитектура удержания внимания и алгоритмического сторителлинга

## Введение

В современной медиасреде, где конкуренция за когнитивный ресурс аудитории достигла пиковых значений, традиционные нарративные модели, восходящие к аристотелевской драматургии и классическому киноязыку, демонстрируют критическую неэффективность. Переход от пассивного потребления контента («пленная аудитория» в кинотеатре) к активному алгоритмическому отбору («аудитория с риском побега» в социальных сетях) требует фундаментального пересмотра принципов построения сюжета. «Метод Кэллоуэя» (The Kalloway Method), синтезированный на основе анализа миллиардов просмотров и деконструкции виральных механик, представляет собой кодифицированную систему, ориентированную исключительно на метрику удержания (Retention).<sup>1</sup>

Данный отчет представляет собой исчерпывающий структурный анализ методологии Кэллоуэя. Он игнорирует маркетинговую оболочку и сосредотачивается на прикладной инженерной составляющей создания контента. Анализ декомпозирует метод на атомарные элементы: от нейробиологических основ дофаминовой стимуляции до микро-монтажных приемов, обеспечивающих непрерывность внимания. Цель документа — предоставить готовый операционный мануал для сценаристов, продюсеров и креаторов, стремящихся систематизировать производство высокоэффективного видеоконтента.

---

## Часть 1. Фундаментальная философия удержания

Главное философское расхождение между методом Кэллоуэя и классической теорией сценария заключается в отношении к времени и вниманию зрителя. Если классика предполагает постепенное вовлечение, то метод Кэллоуэя исходит из презумпции мгновенного отказа (churn). Это диктует необходимость замены линейных структур на циклические и каскадные модели.

### 1.1 Кризис трехактной структуры и переход к микро-циклам

Традиционная сюжетная арка (Story Arc), которой обучают в академических учреждениях, состоит из пяти последовательных элементов: вступление (экспозиция), восходящее действие, кульминация, нисходящее действие и развязка.<sup>1</sup> Графически это

изображается как колокол или холм с медленным подъемом.

В условиях цифровой экономики внимания эта модель признается «тактически бесполезной» и даже вредной по следующим причинам:

1. **Отложенная ценность:** Классическая структура требует от зрителя инвестиций времени (терпения) на этапе экспозиции ради будущей награды (кульминации). Современный зритель не обладает кредитом доверия к автору, чтобы совершать эти инвестиции.
2. **Отсутствие микро-навигации:** Общая арка дает стратегическое направление, но не предоставляет инструкций, что говорить и показывать в конкретную секунду времени, чтобы предотвратить скроллинг.<sup>1</sup>

Метод Кэллоуэя противопоставляет этому **Современную Сюжетную Арку (Modern Story Arc)**. Если метафорически «зумировать» классическую дугу, она распадается на серию каскадных петель — «Сюжетных петель» (Story Loops). Вместо одного гигантского подъема и спуска, контент строится как бесконечная череда «мини-холмов» перед финальным спуском.<sup>1</sup> Это превращает повествование из плавной поездки в «американские горки» с высокой частотой событий.

## 1.2 Концепция «Story Loops» (Сюжетные петли)

Сюжетная петля — это базовый атом повествования в методе Кэллоуэя. Любое видео, от 60-секундного TikTok до 20-минутного эссе на YouTube, представляет собой цепочку соединенных петель. Удержание внимания достигается не за счет глобальной интриги, а за счет непрерывного открытия и закрытия микро-петель.

### Анатомия петли

Каждая петля состоит строго из двух компонентов <sup>1</sup>:

1. **Контекст (Context / Opening):** Первая половина петли. Это установочный факт, вопрос или декларативная деталь. Задача этой фазы — обеспечить **ясность**. Зритель должен мгновенно понять условия задачи.
2. **Раскрытие (Reveal / Closing):** Вторая половина петли. Это ответ, реакция или новая информация, которая закрывает гештальт, созданный контекстом.

### Механика проактивного предсказания

Эффективность петли базируется на нейрофизиологии: как только мозг получает ясный контекст, он автоматически начинает генерировать прогнозы о том, что произойдет дальше. Этот процесс «проактивного предсказания» и есть то, что мы называем **любопытством**.<sup>1</sup> Если контекст неясен, предсказание невозможно, любопытство не формируется, и зритель уходит.

## 5 Сценариев Раскрытия (The 5 Reveal Scenarios)

Ключевым фактором удержания является качество Раскрытия по отношению к ожиданиям зрителя. Кэллоуэй выделяет пять возможных исходов, каждый из которых вызывает специфическую нейрохимическую реакцию <sup>1</sup>:

Сценарий	Описание	Реакция зрителя	Результат
<b>А. Хуже ожидаемого</b>	Раскрытие скучное, банальное или содержит ненужные детали (например, описание кочек на дороге в истории про медведя).	Разочарование, ощущение потери времени.	<b>Мгновенный уход (Churn)</b>
<b>В. Нейтрально / Ожидаемо</b>	Раскрытие полностью совпадает с прогнозом (медведь просто приехал в магазин за медом).	Отсутствие дофамина, скука.	<b>Внимание быстро угасает</b>
<b>С. Лучше ожидаемого</b>	Раскрытие логично, но превосходит прогноз по масштабу или интенсивности (на медведя напали волки на байках).	Выброс дофамина.	<b>Удержание и восторг</b>
<b>Д. Неожиданно, но запутанно</b>	Раскрытие не имеет логической связи с контекстом (медведь внезапно начинает пить виски без	Когнитивный диссонанс, замешательство.	<b>Мгновенный уход (Churn)</b>

	предпосылок).		
<b>Е. Неожиданно, но интригующе</b>	Раскрытие полностью меняет парадигму, но остается в рамках интереса (медведь взлетает на уницикле к замку).	Мощный выброс дофамина, шок.	<b>Максимальное удержание</b>

**Тактический вывод:** Задача сценариста — полностью исключить сценарии А, В и D, и конструировать каждую петлю так, чтобы она попадала в категории С или Е.

### 1.3 Концепция «Dopamine Ladder» (Дофаминовая лестница)

Если сюжетные петли — это микроструктура, то Дофаминовая лестница — это макроструктура психоэмоционального пути зрителя. Это шестиступенчатая иерархия, цель которой — превратить случайного зрителя в зависимого фаната через последовательную стимуляцию центров удовольствия.<sup>1</sup>

#### Уровень 1: Стимуляция (Stimulation) — «Визуальный шокер»

- **Механизм:** "Bottom-up processing" (восходящая обработка). Мозг реагирует на примитивные стимулы: движение, цвет, яркость.
- **Задача:** Физически остановить палец, скроллящий ленту. Это происходит в первые 1-2 секунды.
- **Инструменты:** Яркие цвета, быстрое движение, нарушение визуальных паттернов. Это не про смысл, а про рефлекс.<sup>1</sup>

#### Уровень 2: Пленение (Captivation) — «Любопытство»

- **Механизм:** Когнитивный диссонанс. Мозг видит противоречие или пробел в знаниях и требует его заполнить.
- **Задача:** Заставить зрителя задать себе вопрос (открытая петля).
- **Инструменты:** Формулировка вопроса, который релевантен зрителю. Чем выше ставки вопроса («Как инопланетяне влияют на экономику?» vs «Как заварить чай?»), тем выше уровень пленения.<sup>1</sup>

#### Уровень 3: Предвкушение (Anticipation) — «Игра в угадайку»

- **Механизм:** Прогностическое кодирование. Мозг начинает симулировать варианты ответов.
- **Задача:** Удержать внимание в середине ролика. Дофамин выделяется не в момент

получения награды, а в момент ожидания награды.

- **Инструменты:** Давать подсказки, приближать к разгадке, но оттягивать финал («Эджинг» внимания). Использование ложных следов (Head fakes).<sup>1</sup>

#### Уровень 4: Валидация (Validation) — «Заккрытие петли»

- **Механизм:** Система вознаграждения. Получение ответа снимает напряжение.
- **Задача:** Дать удовлетворение. Раскрытие должно быть «неочевидным» (сценарии С или Е из теории петель).
- **Инструменты:** Четкий ответ на поставленный вопрос. Если ответа нет, зритель чувствует себя обманутым.<sup>1</sup>

#### Уровень 5: Симпатия (Affection) — «Личность автора»

- **Механизм:** Парасоциальная связь. Окситоцин и доверие.
- **Задача:** Перенести позитивные эмоции от контента на личность создателя.
- **Инструменты:** Личность, юмор, уязвимость, демонстрация компетентности. Зритель дает автору, который ему нравится, большой кредит доверия («длинный поводок»)<sup>1</sup>.

#### Уровень 6: Откровение (Revelation) — «Павловский рефлекс»

- **Механизм:** Классическое обусловливание.
- **Задача:** Создать условный рефлекс: «Лицо этого автора = Гарантированный Дофамин».
- **Результат:** Зритель начинает смотреть видео не из-за темы, а из-за автора. Это высшая точка мастерства, где формируется культовая база фанатов (Superfans). На этом этапе тема видео становится вторичной.<sup>1</sup>

---

## Часть 2. Архитектура Хука (The Hook System)

Хук (крючок) в методе Кэллоуэя — это не просто цепляющая фраза, а жестко структурированная инженерная конструкция. Ее задача — за 3–5 секунд провести зрителя через первые ступени Дофаминовой лестницы (Стимуляция и Пленение).

### 2.1 Универсальная формула хука (3 шага)

Кэллоуэй вывел формулу, которая работает безотказно, базируясь на психологии переключения внимания<sup>2</sup>:

#### 1. Context Lean-in (Контекстное вовлечение):

- **Цель:** Мгновенная ясность темы + создание релевантности. Зритель должен понять «о чем это» и «почему это важно мне».
- **Механика:** Использование триггеров «Общей почвы» (Common Ground) или боли.

- *Пример:* «Технологии в Vegas Sphere безумны. Экран в 20 раз больше IMAX».
- 2. **Scroll Stop Interjection (Интервенция остановки скrolла):**
  - **Цель:** Паттерн-интеррапт. Сбить инерцию мышления.
  - **Механика:** Короткая, резкая фраза-связка, сигнализирующая о противоречии. Это «визуальный/аудиальный лежащий полицейский».
  - **Ключевые слова:** «Но послушайте...», «Однако...», «И вот что странно...»
  - *Пример:* «...Но вот что удивительно...»
- 3. **Contrarian Snapback (Контрарный отскок):**
  - **Цель:** Создание разрыва (Gap). Субверсия ожиданий, заданных в первом шаге.
  - **Механика:** Утверждение, которое противоречит здравому смыслу или ожиданиям от первого шага.
  - *Пример:* «...на самом деле экран — это самая скучная часть сферы. Звук — вот что реально взрывает мозг». (Зритель думает: «Как экран может быть скучным, если он огромный?» — петля открыта).

## 2.2 Шесть архетипов хуков

Для систематизации креатива Кэллоуэй выделяет 6 архетипов, каждый из которых эксплуатирует определенный психологический триггер <sup>1</sup>:

Архетип	Описание	Психологический триггер	Когда использовать
<b>The Fortune Teller (Предсказатель)</b>	Позиционирует текущее событие как изменение будущего. «Это изменит индустрию навсегда».	Страх упущенной выгоды (FOMO), ориентация на будущее.	Новости, AI, технологии, тренды.
<b>The Experimenter (Экспериментатор)</b>	Демонстрация действия или проверки гипотезы. «Я попробовал X, чтобы вам не пришлось».	Викарное научение, снижение рисков.	Обзоры, челленджи, tutorиалы.
<b>The Teacher (Учитель)</b>	Передача мудрости через анализ третьего	Авторитет, желание	Образовательный контент, разборы

	лица/объекта. «Чему нас учит X».	компетентности.	кейсов.
<b>The Magician (Волшебник)</b>	Визуальный трюк или аномалия в первые секунды. Шокирует сенсоры.	Сенсорная перегрузка, нарушение паттерна.	Визуально насыщенные темы, лайфстайл, переходы.
<b>The Investigator (Следователь)</b>	Раскрытие секрета или малоизвестного факта. «Большинство людей не знают, что...»	Информационный разрыв, элитарность знания.	Дип-дайвы, теории заговора, скрытые фичи.
<b>The Contrarian (Противник)</b>	Атака на общепринятое убеждение. «Перестаньте делать X, это убивает ваш прогресс».	Негативная предвзятость, когнитивный диссонанс.	Мнения, мифы, смена стратегий.

## 2.3 Принципы визуальных и аудио-хуков

Хук — это мультисенсорный опыт. Текст составляет лишь часть уравнения.

- **Visual Matching (Визуальное соответствие):** Видеоряд должен *дословно* подтверждать аудиоряд. Если вы говорите «Медведь на уницикле», зритель должен *видеть* медведя на уницикле в ту же долю секунды. Любая рассинхронизация создает когнитивную нагрузку (зритель тратит энергию на сопоставление), что ведет к потере внимания.<sup>1</sup>
- **Staccato Sentences (Стаккато в речи):** Ритм речи в хуке должен быть рубленным. Короткие, ударные предложения. Паузы отсутствуют. Это создает динамику и ощущение срочности.
- **Visual Stun Gun (Визуальный шокер):** В первые 3-5 секунд частота смены кадров должна быть максимальной (каждые 0.5–1 секунду). Это перегружает ориентировочный рефлекс мозга, не давая зрителю возможности отвлечься.<sup>1</sup>

## 2.4 Чек-лист проверки хука на ошибки

Если хук не работает, причина всегда кроется в одной из четырех ошибок («Всадники Апокалипсиса удержания») <sup>1</sup>:

1. **Delay (Задержка):** Слишком долгая подводка. Если тема не заявлена в первом предложении, зритель не может «отфильтроваться» и уходит. *Решение:* Перенести суть в первую строку.
2. **Confusion (Замешательство):** Сложные слова, пассивный залог, несоответствие картинки и звука. Мозг не понимает контекст и отключается. *Решение:* Упростить до уровня 6-го класса, проверить Visual Matching.
3. **Irrelevance (Нерелевантность):** Зритель понимает тему, но она ему не важна. Нет ответа на вопрос «Что мне с этого?». *Решение:* Использовать обращение «Вы» (Audience of One) и привязать тему к боли (деньги, здоровье, время).
4. **Disinterest (Отсутствие интереса):** Тема понятна и важна, но подана скучно. Слишком слабый контраст между контекстом и раскрытием. *Решение:* Усилить «Contrarian Snapback», использовать более шокирующий факт.

---

## Часть 3. Структура сценария и пейсинг (Scripting & Pacing)

После успешного хука начинается борьба за удержание на длинной дистанции. Здесь вступает в силу архитектура «Сюжетных петель» в динамике.

### 3.1 Построение «Modern Story Arc»

Современная дуга повествования характеризуется «зубчатым» графиком интенсивности. Кэллоуэй предлагает конкретную кадровую разбивку интенсивности <sup>1</sup>:

- **0:00 - 0:15 (Хук):** Интенсивность **70%**. Высокий старт.
- **0:15 - 1:00 (Первый Конфликт):** Интенсивность скачет до **90%**. Это первый крупный «разрыв шаблона» или проблема, требующая решения. Зритель должен быть максимально вовлечен.
- **1:00 - 2:00 (Разрядка / Release):** Интенсивность падает до **30%**. Зрителю нужно дать «выдохнуть», обработать информацию, получить контекст. Если держать 90% постоянно, наступит сенсорное утомление.
- **2:00+ (Перезацеп / Re-hook):** Интенсивность снова растет до **75%** с новым конфликтом.

Этот цикл (70 -> 90 -> 30 -> 75) повторяется каждые 2-3 минуты в длинных видео.

### 3.2 Методы управления вниманием внутри ролика



## The Dance (Танец Контекста и Конфликта)

Сценарий — это танец между двумя состояниями.

- **Контекст:** Дает понимание, стабилизирует, снижает напряжение.
  - **Конфликт:** Создает проблему, дестабилизирует, повышает напряжение. Кэллоуэй заимствует правило создателей South Park (Трея Паркера и Мэтта Стоуна): «**But / Therefore**» (**Но / Следовательно**).<sup>1</sup>
  - *Плохо:* «И затем произошло это, и затем это...» (Линейное наложение фактов, скучно).
  - *Хорошо:* «Произошло это, **НО** возникла проблема, **СЛЕДОВАТЕЛЬНО** герою пришлось сделать это».
- Сценарист должен физически сканировать текст и заменять связки «и затем» на каузальные или конфликтные связки.

## Re-hooking (Перезацеп)

Внимание имеет период полураспада. Каждые 60-90 секунд необходимо «перезацеплять» зрителя. Это делается через открытие новой петли до того, как закрылась старая, или сразу после её закрытия.

- *Механика:* «Мы разобрались с экраном, но если вы думаете, что это круто, подождите, пока увидите систему вентиляции...» (Обнуление ставок и повышение их).

## Value Compression (Сжатие ценности)

В классическом ТВ кульминация и главная ценность откладываются на конец. В YouTube это недопустимо. Принцип «Сжатия ценности» требует **фронтальной загрузки пользы**.<sup>1</sup> Дайте зрителю «дофаминовый хит» (ценный инсайт, шутку, вау-факт) сразу после хука. Это создает «капитал доверия» (Trust Equity) и подтверждает, что видео стоит времени. Не заставляйте ждать.

## 3.3 Работа с текстом

- **Atomic Messaging (Атомарные сообщения):** Каждая мысль должна быть разбита на мельчайшие, неделимые единицы смысла. Одно предложение = одна идея. Никаких сложносочиненных конструкций. Это обеспечивает **Comprehension Maxing** (Максимизацию понимания) — зритель не должен тратить усилия на парсинг синтаксиса.<sup>1</sup>
- **Уровень лексики:** 6-й класс (11-12 лет). Использование сложных слов не показывает интеллект автора, а повышает когнитивную нагрузку на зрителя, что ведет к утомлению и уходу.
- **Ритм предложений (Visual Rhythm):** Текст на странице должен выглядеть как «зубчатый край» (Jagged Edge). Чередование ультракоротких предложений (для удара) и средних (для контекста) создает гипнотический ритм. Монотонность длины

предложений усыпляет мозг.<sup>1</sup>

---

## Часть 4. Психология и построение авторитета

Метод Кэллоуэя использует психологические триггеры для конвертации внимания в доверие и лояльность (переход на уровни 5 и 6 Дофаминовой лестницы).

### 4.1 Trust Checkpoints (Контрольные точки доверия)

Чтобы зритель принял информацию (особенно в образовательном контенте), автор должен пройти через серию подсознательных проверок на вшивость (BS Detector). Кэллоуэй выделяет иерархию доказательств, которые нужно предъявить как можно раньше (в первые 30-60 секунд)<sup>1</sup>:

1. **Доказательство (Другие):** Кейсы, отзывы, результаты клиентов (Социальное доказательство). Самый сильный аргумент.
2. **Доказательство (Себя):** Личные результаты автора («Я заработал миллион», «Я пробежал марафон»).
3. **Социальный капитал:** Упоминание числа подписчиков или просмотров («Миллион человек смотрят мои видео»). Эффект присоединения к большинству.
4. **Трансформация:** Демонстрация пути «Я был таким же, как вы» (Эмпатия).
5. **Общая почва:** Разделяемые ценности или враги.
6. **Качество продакшена:** Дорогой свет и звук как сигнал профессионализма (Гало-эффект).

### 4.2 Создание «Likability» (Симпатии)

Симпатия — это инженерная переменная. Кэллоуэй выделяет 4 рычага влияния на симпатию<sup>1</sup>:

1. **Привлекательность:** Ухоженность, стиль, физическая форма. Люди подсознательно больше доверяют красивым людям.
2. **Энергия / Вайб:** Автор должен излучать энергию на 50% выше, чем в обычной жизни. Улыбка — сигнал безопасности. Низкая энергия зеркалится зрителем как скука.
3. **Аутентичность:** Готовность показать несовершенство, отсутствие «фальшивой гуру-маски».
4. **Компетентность:** Самый мощный рычаг. Если вы реально решаете проблему зрителя, он биологически запрограммирован испытывать к вам симпатию.

### 4.3 Психологические хаки

- **Twisting the Knife (Поворот ножа):** Техника агитации боли. Не просто назвать проблему, а описать фрустрацию от нее. «Вы не просто теряете подписчиков, вы работаете впустую, пока ваши конкуренты растут». Это использует принцип

**неприятия потерь** (Loss Aversion) для усиления ценности решения.<sup>1</sup>

- **Audience of One (Аудитория одного):** Использование местоимения «Ты/Вы» вместо «Ребята», «Все», «Мы». Обращение должно быть строго индивидуализированным. Это создает интимность и ощущение, что контент сделан специально для зрителя.<sup>1</sup>
- **Common Ground (Общая почва) / Cult Hopping:** Использование понятных культурных отсылок (Тейлор Свифт, Apple, известные фильмы) для объяснения сложных концепций. Это снижает барьер входа: «А, я знаю это, значит я пойму и остальное».<sup>2</sup>

---

## Часть 5. Производственные нюансы (Visuals & Edit)

Монтаж в системе Кэллоуэя — это не эстетика, а функциональный инструмент удержания.

### 5.1 Visual Stun Gun (Визуальный шокер)

Принцип агрессивного темпа смены кадров, особенно в начале видео.

- **Скорость:** Кадры должны меняться каждые 2-5 секунд (в хуке — быстрее).
- **Диапазон:** Кэллоуэй определяет спектр пейсинга от **МКВНД** (медленный, полированный, кинематографичный B-roll) до **MrWhosTheBoss** (сверхбыстрый, высокостимулирующий, много вставок). Рекомендуется находить баланс, смещаясь к быстрому темпу в моменты падения интенсивности сценария.<sup>1</sup>
- **Цель:** Занять визуальную кору мозга, предотвращая блуждание взгляда.

### 5.2 Comprehension Maxing (Максимизация понимания)

Визуальный ряд обязан выполнять функцию когнитивной разгрузки.

- **Visual Matching (Визуальное дублирование):** Каждое существительное или глагол в сценарии должны иметь визуальное подтверждение. Если говорится «рост», график должен идти вверх. Если «путаница», на экране вопросительные знаки.
- **Теория двойного кодирования:** Информация, поступающая одновременно через аудиальный и визуальный каналы, обрабатывается быстрее.
- **Анти-паттерн:** «Говорящая голова», обсуждающая сложные абстракции без визуализации. Это вызывает когнитивную перегрузку и уход зрителя.<sup>1</sup>

---

## Часть 6. Тактический протокол внедрения (Мануал)

Для внедрения метода Кэллоуэя в производственный цикл рекомендуется следующий алгоритм:

1. **Сбор фактуры (Fact Inventory):** Выпишите все факты по теме.
2. **Выбор Раскрытий (Select Reveals):** Отберите 3-4 (для Shorts) или 8-10 (для

YouTube) фактов, которые вызывают реакцию «Лучше ожидаемого» или «Интригующе». Это скелет сюжета.

3. **Обратная инженерия Контекста:** Для каждого Раскрытия напишите Контекст, который делает его понятным и создает ожидание.
4. **Сборка Сюжетных Петель:** Соедините пары «Контекст-Раскрытие» в цепочку. Проверьте переходы (Re-hooking).
5. **Дизайн Хука:** Примените формулу «3 шага» + выберите Архетип. Проверьте по Чек-листу ошибок.
6. **Редактура «Танец»:** Замените «И затем» на «Но / Следовательно». Проверьте ритм текста (Jagged Edge). Упростите лексику до 6-го класса.
7. **Визуальное ТЗ:** Пропишите Visual Matching для каждого предложения. Обеспечьте «Visual Stun Gun» в первых 5 секундах.

## Таблицы данных

Таблица 1. Сравнительный анализ структур

Характеристика	Классическая драма	Метод Кэллоуэя
Аудитория	Пленная (Captive)	Склонная к побегу (Flight-risk)
Структура	Одна большая дуга (Bell curve)	Каскадные петли (Serrated edge)
Старт	Медленная экспозиция (0% -> 100%)	Высокий старт (70% -> 90%)
Связки	Логические / Хронологические	Конфликтные ("Но/Следовательно")
Цель	Эмоциональный катарсис в конце	Непрерывная дофаминовая стимуляция

Таблица 2. Матрица Архетипов Хука

Архетип	Психологический рычаг	Пример использования
Предсказатель	FOMO / Будущее	"Этот ИИ заменит дизайнеров..."

<b>Экспериментатор</b>	Снижение риска	"Я тестировал iPhone 30 дней..."
<b>Учитель</b>	Авторитет	"Урок от Илона Маска..."
<b>Волшебник</b>	Сенсорный шок	<i>Визуальный переход/Магия монтажа</i>
<b>Следователь</b>	Секретность / Инсайд	"Скрытая функция, о которой молчат..."
<b>Противник</b>	Когнитивный диссонанс	"Почему диеты делают вас толще..."

## Цитаты и источники

В отчете использованы данные из транскриптов Кэллоуэя: <sup>1</sup> (Storytelling Is Easier Than You Think, Dopamine Ladders, How to Create Irresistible Hooks и др.), а также дополнительные материалы.<sup>1</sup>

## Источники

1. kalloway transcripts.docx
2. Module 1\_ Talking Head Storytelling | PDF - Scribd, дата последнего обращения: февраля 11, 2026,  
<https://www.scribd.com/document/987003606/Module-1-Talking-Head-Storytelling>
3. (English (Auto-Generated) ) 7 Storytelling Mhgistakes That Are, дата последнего обращения: февраля 11, 2026,  
<https://www.scribd.com/document/916121239/English-auto-generated-7-Storytelling-Mhgistakes-That-Are-KILLING-Small-Creators-DownSub-com>
4. Master Storytelling Kallaway | PDF - Scribd, дата последнего обращения: февраля 11, 2026,  
<https://www.scribd.com/document/922693794/Master-Storytelling-Kallaway>