



AUDIOVISUAL MEDIA

<https://doi.org/10.17721/2522-1272.2025.86.6>

UDC 070:[791.233.097(477):316.361

Narrative Patterns of Reality Shows on Ukrainian Television (A Case Study of the Project Married at First Sight)

Ellina Tsykhovska

Taras Shevchenko National University of Kyiv, Ukraine

The article emphasizes the similarity of the structure of texts in cinema, literature, and media, which is explained by the archetypal basis that implies the template of their construction. The aim of the paper is to identify universal narrative elements that contribute to the drama of reality TV shows and audience engagement. To achieve this goal, the method of structural and semiotic analysis was used, which allows us to consider reality shows as a text with an archetypal basis, as well as the method of content analysis for a detailed study of the stages of development of events in the show. The central theoretical basis of the study is J. Campbell's concept of the "monomyth", according to which the hero's journey follows a universal pattern. It is emphasized that the scientist identified and studied these recurring schemes in the plots based on the analysis of the myths of the peoples of the world. The popularity of J. Campbell's book "The Hero with a Thousand Faces" among screenwriters and writers is considered. Particular attention is paid to the scheme of the hero's journey adapted by C. Vogler, which he adopted from J. Campbell, being a fan of his work. The author notes that the scheme of the hero's adventure proposed by J. Campbell and adapted by C. Vogler can serve as a universal scheme for writing scripts not only for fiction, film and computer games, but it can also be applied to many reality shows, as demonstrated by the author on the example of the Blind Marriage project (produced by 1+1 Media). The choice of the reality show "Blind Marriage" is explained by the fact that in 2013 in Cannes the project was included in the TOP-5 best formats of the year. In addition, it is the most popular show on one of the leading Ukrainian channels. The project "Blind Marriage" (season 5, episode 1) was analyzed step by step using twelve stages of the hero's journey (everyday world, call to travel, rejection of the call, meeting with a mentor, overcoming the first threshold, trials and allies and enemies, approaching the hidden cave, the main test, reward (getting a sword), return journey, rebirth, rebirth with an elixir). The study confirmed that the structure of the "monomyth" can be traced in reality TV shows, although some stages may be changed or omitted. The author concludes that the use of classical narrative schemes contributes to the creation of recognizable drama, which increases viewer interest and ensures the success of the reality format.

Keywords: reality show; monomyth; hero's journey; archetype; mentor; initiation

Citation: Циховська, Е. (2025). Наративні паттерни реаліті-шоу на українському телебаченні (на прикладі проекту «Одруження наосліп»). *Наукові записки інституту журналістики*, 86, 74–82. <https://doi.org/10.17721/2522-1272.2025.86.6>

Copyright: © 2025 Елліна Циховська. This is an open-access draft article distributed under the terms of the **Creative Commons Attribution License (CC BY)**. The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) or licensor are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with accepted academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these terms



АУДІОВІЗУАЛЬНІ МЕДІА

УДК 070:[791.233.097(477):316.36


Наративні паттерни реаліті-шоу на українському телебаченні (на прикладі проєкту «Одруження наосліп»)

Елліна Циховська,

Київський національний університет імені Тараса Шевченка, Україна

У статті акцентується на схожості структури текстів кіно, літератури та медіа, що пояснюється архетипною основою, яка передбачає шаблонність їхньої побудови. Метою роботи є виявлення універсальних наративних елементів, які сприяють драматургії реаліті-шоу та залученню аудиторії. Для досягнення цієї мети використано метод структурно-семіотичного аналізу, що дає змогу розглядати реаліті-шоу як текст із архетипною основою, а також метод контент-аналізу для детального вивчення етапів розвитку подій у шоу. Центральною теоретичною основою дослідження стала концепція «мономіфа» Дж. Кемпбелла, згідно з якою мандрівка героя відбувається за універсальною схемою. Наголошено, що ці повторювані схеми в сюжетах учений виокремив та дослідив на основі аналізу міфів народів світу. Розглянуто популярність книги Дж. Кемпбелла «Герой з тисячею облич» серед сценаристів та письменників. Особливу увагу приділено адаптованій К. Воглером схемі мандрівки героя, яку він перейняв у Дж. Кемпбелла, будучи прихильником його творчості. Автор статті зауважує, що схема пригод героя, запропонована Дж. Кемпбеллом та адаптована К. Воглером, може слугувати універсальною схемою для написання сценаріїв не лише для художніх текстів, кінопродукції та комп'ютерних ігор, але її можна застосовувати до багатьох реаліті-шоу, що було продемонстровано автором на прикладі проєкту «Одруження наосліп» (виробництво «1+1 Медіа»). Вибір реаліті-шоу «Одруження наосліп» пояснюється тим, що у 2013 р. в Каннах проєкт увійшов до ТОП-5 найкращих форматів року. Крім того, він є найпопулярнішим шоу на одному з провідних каналів України. Поетапно проаналізовано проєкт «Одруження наосліп» (5 сезон, 1 серія) за допомогою дванадцяти стадій мандрівки героя: буденний світ, поклик до мандрів, відкидання поклику, зустріч з наставником, подолання першого порогу, випробування та союзники й вороги, наближення до прихованої печери, головне випробування, нагорода (набуття меча), зворотній шлях, відродження, відродження з еліксиром. Дослідження підтвердило, що структура «мономіфу» простежується у реаліті-шоу, хоча деякі стадії можуть бути змінені або пропущені. Автор робить висновок, що використання класичних наративних схем сприяє створенню впізнаваної драматургії, що підсилює глядацький інтерес і забезпечує успіх реаліті-формату.

Ключові слова: реаліті-шоу; мономіф; мандрівка героя; архетип; наставник; ініціація

Елліна Циховська  <https://orcid.org/0000-0002-2524-9991>

Цю статтю було опубліковано спочатку онлайн 24 червня 2025 року. Вона є результатом дослідження в межах НДР кафедри реклами та зв'язків з громадськістю ННІ журналістики КНУ імені Тараса Шевченка. Елліна Циховська, доктор філологічних наук, професор.

Автор заявляє про відсутність конфлікту інтересів. У розробленні дослідження, зборі, аналізі чи інтерпретації даних, у написанні рукопису спонсори участі не брали.

Електронна адреса автора для листування: Елліна Циховська ellina.tsykhovska@knu.ua



Сучасні літературні, кіно- та медіатексти характеризуються шаблонністю використання певних структурних елементів. Розтиражованості спільних рис у різних текстах сприяє, відповідно до теорії міфолога Дж. Кемпбелла, так званий «мономіф», що зумовлює наявність універсальної схеми мандрівки героя, за якою будується текст. Ці повторювані схеми у сюжетах були виокремлені Дж. Кемпбеллом на основі аналізу міфів народів світу.

З моменту виходу книги Дж. Кемпбелла «Герой з тисячею облич» у 1949 р. концепція «мандрівки героя» набула міждисциплінарності, стала популярною серед літераторів, психологів, сценаристів кіно та творців комп'ютерних ігор. Зокрема, британський дослідник ігор Річард Бартл застосував теорію Дж. Кемпбелла до поведінки гравця (Bartle R., 2005). Він узяв три фази мандрівки героя «результат – ініціація – повернення», кожна з яких нараховує п'ять-шість універсальних кроків, і розібрав кроки пересічного геймера за цією схемою. Л. Боуман, а разом з ним К. Дюран зауважують риси кемпбеллівського шляху героя в серіалі «Баффі – винищувачка вампірів» (Durand, 2014, р. 32).

Мономіф почали використовувати як скрінрайтингову технологію. Одним із перших для кіносценаристів його відкрив Джордж Лукас. Будучи прихильником творчості Дж. Кемпбелла, американський режисер успішно застосував схему «мандрівки героя» до трилогії фільмів «Зоряних війн» (Seastrom, 2015). Інший прихильник творчості Дж. Кемпбелла, голлівудський продюсер Крістофер Воглер, також звертався до теорії Кемпбелла, вважаючи, що «для письменника, продюсера, режисера чи дизайнера його концепції – це бажаний набір надійних інструментів, що ідеально підходять для ремесла оповіді». (Vogler, 2007, р. 3]. Більше того, у своїй праці «Мандрівка письменника. Міфологічні структури у літературі та кіно» К. Воглер, як він сам зазначає, продовжив розвивати ідеї глибинної психології К.-Г. Юнга та міфологічні розвідки Дж. Кемпбелла (Vogler, 2007, р. 4). К. Воглер видозмінив кемпбеллівську схему мандрівки героя (Campbell, 2004, р. 227): скоротив етапи та спростив їх для сучасного розуміння, через що воглерівська схема, а тому й книга, почала користуватися популярністю як рекомендована література для сценаристів.

Метою розвідки є виявлення універсальних наративних елементів, які сприяють драматургії реаліті-шоу та залученню аудиторії. Для досягнення цієї мети поставлено такі завдання: проаналізувати застосування концепції «мономіфу» Дж. Кемпбелла та її адаптації К. Воглером у сучасних масмедійних продуктах, зокрема реаліті-шоу; дослідити, як структурні елементи мандрівки героя реалізуються у проекті «Одруження наосліп» та які з них змінюються або опускаються; визначити роль ведучих у реаліті-шоу як наставників, які спрямовують учасників у їхньому сюжетному розвитку.

Схема К. Воглера передбачає дванадцять стадій мандрівки героя, а саме: буденний світ, покликання до мандрів, відкидання поклику, зустріч з наставником, подолання першого порога, випробування та союзники й вороги, наближення до прихованої печери, головне випробування, нагорода (набуття меча), зворотній шлях, відродження, відродження з еліксиром (Vogler, 2007, р. 6). Деяких з набору елементів може не бути, деякі – поміняні місцями, але ключові моменти, серед яких показ буденного світу, покликання до мандрів, подолання першого порогу, випробування та нагорода, є обов'язковими для втілення у сценарії для успішного сприймання тексту.

Ця схема, або її елементи, на нашу думку, простежується і в сучасних реаліті-шоу, де розкриття сюжету побудоване на герої/героях та їхньому шляху.

Метод

У статті використано *структурно-семіотичний аналіз*, який дає змогу розглядати реаліті-шоу як текст, побудований за певними архетипними схемами. Зокрема, дослідження



ґрунтується на концепції «мономіфу» Дж. Кемпбелла та її адаптації К. Воглером, що передбачає дванадцять етапів мандрівки героя. За допомогою цього методу автор аналізує проєкт «Одруження наосліп», визначаючи, яким чином його сюжетна структура відповідає класичним нарративним схемам, характерним для літератури, кіно та комп'ютерних ігор.

Крім того, застосовано *контент-аналіз*, який допомагає виявити ключові мотиви, персонажні архетипи та етапи розвитку подій у реаліті-шоу. Покроково досліджено п'ятий сезон першої серії проєкту, акцентуючи увагу на ролі наставників (ведучих), випробуваннях героїв та їх трансформації. Використання цього методу дозволяє продемонструвати, як реаліті-шоу використовує традиційні оповідні структури для створення драматичного ефекту та залучення аудиторії.

Результати й обговорення

Реаліті-шоу найчастіше починається зі знайомства з наставниками – ведучими програми. Вони виступають експертами/наставниками у відповідній до профілю проєкту сфері, а тому до функцій наставників входить оцінювання дій учасників, спрямовування вчинків героїв та поради протягом шоу.

У класичній казці наставниками є добрі чаклунки (хресна в «Попелюшці»), і, крім порад, вони часто дарують чарівні предмети героям, щоб полегшити їм місію. У фільмах та реаліті-шоу наставники найчастіше допомагають порадою (Обі-Ван Кенобі в «Зоряних війнах», тренер з боксу в «Роккі», у «Гаррі Поттері» – Альбус Дамблдор). Причому архетип наставника передбачає, що він не повинен весь час супроводжувати свого підопічного. Його завдання – підготувати героя до зустрічі з невідомим, до випробування, допомогти йому порадою або чарівними предметами, а потім відійти, оскільки герой повинен пройти ініціацію самотужки, щоб набути статусу переможця.

Натомість у реаліті-шоу наставники-ведучі супроводжують героїв протягом усього проєкту. Так, у реаліті-шоу «Холостяк» та «Холостячка» (СТБ) ведучий Григорій Решетник вислуховує героя/героїню, ділиться своїми спостереженнями, розкриває іноді певні приховані факти й мотиви учасників, а на останньому етапі вибору відходить вбік, даючи головному герою/героїні час для прийняття рішення.

Якщо розглянути одне з найпопулярніших реаліті-шоу медіахолдингу «1+1 Медіа» «Одруження наосліп» (Популярні реаліті-шоу), то ми побачимо на самому початку програми ведучих. Зокрема, у п'ятому сезоні це психологи Єгор Тополов та Олена Любченко, які розглядають анкети претендентів та підбирають відповідну пару для одруження. І вони супроводжують своїх підопічних до кінця шоу, оскільки роль ведучих зобов'язує їх до «рефренної появи» на початку і вкінці шоу.

Шоу «Одруження наосліп» вийшло в ефір у 2014 році на «1+1», що входить до телеканалів «великої шістки», разом з «Україна», «ICTV», «Новий канал», «СТБ», «Інтер». До цього телевізійний формат мав назву «7Я, или Сердцу не прикажешь?» і в Каннах на C21/FRAPA Format Award 2013 увійшов до ТОП-5 найкращих форматів року, про що розповідає шеф-редактор проєкту Володимир Москалець (Москалець, 2015). Це дозволило невдовзі реалізувати повноцінний сезон. За всіма ознаками проєкт можна віднести до так званих «romance reality» («романтичних реаліті»), відповідно до класифікації письменника та экс-телевізійного продюсера Майкла Ессени, яка нараховує дванадцять субгруп (Stevenson, 2019, p. 13).

За умовами телешоу «Одруження наосліп», двоє незнайомих, кандидатури яких попередньо підбираються та узгоджуються психологами й експертами реаліті-шоу, одружуються на проєкті. Протягом тижня молодята мешкають в одному будинкові як родина, а



наприкінці приймають остаточне рішення – повернути обручки або продовжити стосунки за межами проєкту.

Реаліті-шоу йде за воглерівською схемою, перша стадія якої починається з елемента так званого «буденного світу», що трапляється в більшості реаліті-шоу. На цій стадії важливо детально зобразити повсякденність героя, щоб більш вираженим був подальший контраст з іншим новим світом, у якому згодом він опиниться. «Вихід героя на сцену» (К. Воглер) оцінюється за тим, хто він такий, чим займається, чого прагне. Навіть те, у чому вперше постає герой перед камерами і за яких обставин, має значення для розкриття його особистості й може бути обіграно для розуміння проблем, з якими стикається учасник протягом життя і які будуть вирішені в шоу.

Разом зі знайомством з героєм відбувається окреслення причин подальшої мандрівки, здебільшого зав'язаної на втраті героєм чогось, що у нього є можливість повернути або набути протягом шоу. Так, в Олексія (1 серія 5 сезону «Одруження наосліп») це втрата дружини, а саме розлучення через те, що вона виявилася не такою, як до одруження: «Начеб усе добре, але був постійний дискомфорт. До весілля вона була іншою» (Одруження наосліп). У книжковій героїні Скарлетт О'Хара з «Віднесених вітром» Маргарет Мітчелл це безтурботне життя з численними залицяльниками, що оточують її. Проте вона закохана в того, хто не відповідає їй взаємністю, і на цьому побудований увесь сюжет роману. У кінокартині «Кладовище домашніх тварин» (2019) втрата дитини і бажання її повернути, щоб усе було, як раніше, штовхає головного героя на дії, які повністю змінюють реальність.

Акцентує К. Воглер і на наявності в головного героя так званої «гамаргії» (Vogler, 2007, р. 92) – обов'язкового недоліку, ключова роль якого змальовувалася ще Аристотелем у «Поетиці». Через цей недолік герою не вдається реалізуватися. Проте наявність цього недоліку сприяє симпатії глядацької аудиторії до героя, викликає в аудиторії «стан ідентифікації та впізнання» (К. Воглер), оскільки герой таким чином стає схожим на пересічну людину. У вже згаданого Олексія з «Одруження наосліп», за його словами, – це перфекціонізм: *«Я намагаюся у стосунках бути ідеальним, але щось перероблюю, а щось, мені здається, не дороблюю. Є в мені занадто м'які якісь риси. І ось люди користуються цією добротою. І я розумію, що мені не вистачає якоїсь жорсткості навіть не в позиції, а ось у стосунках»* (Одруження наосліп). Натомість Олександра вбачає свій недолік у важкому характері: *«Я дуже емоційна. Занадто. І запальна, можливо»* (Одруження наосліп). Ототожненню глядача з героєм сприяють і схожі стадії шляху глядача зі шляхом героя будь-якого тексту/шоу, що веде до підсвідомого ототожнення першого з другим.

Натяк на необхідність змін на першій стадії мандрівки переходить на етапі другої стадії («поклик до мандрів» К. Воглер) у бажання/потребу героя до змін. Для цього до тексту вводиться певна провокативна подія, що є каталізатором, спусковим гачком до дій. Герой зіштовхується з проблемою, з викликом, питанням, яке негайно слід вирішувати. У «Гаррі Поттері» це отримання листа про прийняття Гаррі до школи Хогвартс. У фільмі «Рембо» гачком і водночас зав'язкою стають несправедливі дії шерифа. У романтичних комедіях здебільшого це зустріч героя з кимось, хто спочатку дратує, а згодом стає метою його мандрівки. У багатьох детективних сюжетах заклик до мандрів має форму пропозиції, з якою звертаються до приватного детектива.

У реаліті-шоу каталізатором найчастіше стає те, що герою набридає наявний стан і він починає діяти, тобто вирішує піти на проєкт. Саме з цього моменту і з'ясовується мета героя. Проблема, з якою приходять учасники на проєкт «Одруження наосліп», – це самотність і нездатність побудувати стосунки, тому творці реаліті-шоу обіцяють влаштувати особисте життя, оскільки проєкт «Одруження наосліп» дарує можливість знайти своє кохання усього за тиждень. Наприклад, двадцятитрирічна Олександра говорить про свою



мету приходу на проєкт: *«Мені потрібен просто якийсь поштовх, щоб я закохалася»* (Одруження наосліп). Її партнер на проєкті тридцятирічний одесит Олексій так само хоче зустріти кохання та стосунки. Поштовх до приходу на проєкт він формулює так: *«Мені подобається в принципі все у моєму житті, лише хотілося б ще мати наречену»* (Одруження наосліп).

Важливим елементом у реаліті-шоу, на нашу думку, є озвучування героями своїх очікувань від проєкту й від партнера, якого підбирають психологи. Назвемо цей елемент за аналогією з «горизонтом очікування» Х.-Р. Яусса «горизонтом очікування героїв». Героїня проєкту «Одруження наосліп» Олександра змальовує свого потенційного обранця так: *«Активний, гарний, веселий, який зрозуміє і прийме мене з усіма моїми недоліками, з моїм важким характером»* (Одруження наосліп). Олексієві ж друга половина уявляється більш чітко: *«Блондинка. Струнка. Гарна. Я хотів би, щоб у нас з нею збігалися інтереси. Хотів би, щоб вона також любила активне життя, екстрим. Вона може бути з характером, але вона повинна бути особистістю. Вона повинна знати, чого хоче»* (Одруження наосліп).

Наступна стадія мандрівки, «відхилення заклик до мандрів», у кіно та художніх текстах виражена у ваганнях/сумнівах щодо зміни звичного та зручного плину життя. Через страх перед невідомим герой може на самому порозі пригод відхилити заклик. І тоді втручається якась сила, наставник, обставини як тригер для повернення героя до ідеї мандрівки. Дядько з тіткою ховають листи від Гаррі Поттера, не дозволяючи прийняти виклик, але листи все одно знаходять його.

У реаліті-шоу найчастіше ця стадія залишається поза межами висвітлення. Сумніви та вагання героїв, що прийшли на шоу, не демонструються, але можуть проговорюватися в ході діалогів та монологів протягом шоу, постшоу та в інтерв'ю для ЗМІ. Один з героїв «Одруження наосліп», Олег Леуцький, в інтерв'ю виданню «Телеграф» розповідав саме про цей етап: *«У соцмережі мені написали, чи не хочу я взяти участь у такій-то телепередачі. Я спершу подумав, що це розіграш якийсь. Пишу їм: «Ви мене розігруєте?». А там відповідають: «Ні, все серйозно, ви одружуєтеся наосліп. Свою наречену ви не бачите. Вам потрібно тиждень прожити під одним дахом» тощо. І я подумав: а чому б і ні?»* (Стонет, 2018).

П'ятій стадії мандрівки, «подолання першого порогу», передує так звана «зустріч з наставником», де він, як було зазначено вище, готує героя до його мандрівки. Ведучі «Одруження наосліп» зустрічають героїв безпосередньо перед шлюбними клятвами. І це перша зустріч учасників з наставниками. Зокрема, в 1-му випуску ведуча Олена Любченко причепила бутоньєрку до костюма Олексія, дала йому напуття (*«Ти пам'ятаєш, що ти обіцяв для своєї дружини? ... Що ти створиш казку, якої варта принцеса. Я дуже, дуже очікую на цю казку, і я буду стежити за тобою»*) (Одруження наосліп) і повела до вівтаря. Так само й ведучий Єгор Тополов привітав наречену Олексія Олександрю з вирішальним кроком (*«Ви багато говорили про те, що хочете приділяти увагу Вашому чоловіку. Зараз у Вас є шанс»*) (Одруження наосліп), дав букет і супроводив до нареченого.

«Подолання першого порога» – це стадія, на якій герой приймає умови мандрівки й прямує назустріч пригоді: *«Повітряна куля піднімається вгору, корабель відпливає, починається романтика, літак або космічний корабель злітає, вагон рушає з місця»* (Vogler, 2007, р. 12). Весілля молодят в «Одруженні наосліп» і стає таким початком, коли наречену з прихованим обличчям підводять до нареченого, і вони проголошують шлюбні обіцянки, обмінюючись обручками. Лише після одруження чоловік може відкрити обличчя дружини, і вони мають нагоду нарешті побачити один одного.

На шостій стадії, «випробування, союзники, вороги», герой поступово знайомиться з правилами функціонування світу, куди він потрапив, дізнається, хто його друзі і вороги. У



Дж. Кемпбелла з цієї фази починається період «ініціації» (посвячення). Тому ключовим моментом тут стає випробування, як констатує К. Воглер: «Оповідачі використовують цю фазу для випробування героя, проводячи його через низку випробувань і викликів, які мають підготувати його до більших випробувань попереду» (Vogler, 2007, p. 136). Якщо у фільмах та літературних текстах головною складовою шляху героя є становлення його особистості, то в реаліті-шоу головна мета здебільшого полягає в розкритті особливостей характеру. У реаліті-шоу пригоди та випробування дають можливість розкрити особистість героя, продемонструвати його реакцію на той чи інший подразник, думки й цінності, яким підпорядковується його життя.

У реаліті-шоу «Одруження наосліп» період «випробування, союзники, вороги» найдовший за тривалістю в шоу, найцікавіший і найбільш насичений, оскільки саме тут молодята знайомляться й пізнають один одного, проживаючи разом сім днів в одному будинку із завданням побудувати стосунки. Обов'язковим елементом цього періоду є оголошення кожним з подружжя правил, за якими він/вона планують жити протягом тижня. Відповідно до назви стадії «випробування, союзники, вороги», до молодят на проєкті приходять їхні союзники, а саме друзі, батьки, рідні або діти від попередніх стосунків/шлюбів. Вони є ланкою для розкриття особистості обох партнерів. Зокрема, в аналізованому 1 випуску 5 сезону до пари Олексія та Олександри приїжджають подруги, приходять мати Олексія та відбувається зустріч з його сином Кирилом від попереднього шлюбу. Крім вищеперерахованих елементів, варіативними є спільні походи молодят у супермаркет за продуктами, розваги та показ місць роботи, холостяцьких помешкань обох партнерів тощо. Все це вводиться сценаристами та героями проєкту як випробування для їхніх стосунків, на основі проходження яких герої вирішують залишатися у шлюбі чи ні.

Обдумуванню цього рішення герої приділяють увагу на сьомій стадії, яка, за К. Воглером, називається «наближення до прихованої печери», тобто наближення героя до місця, де зберігається те, заради чого планувалася мандрівка. Це фаза, коли можливі вагання, сумніви героя перед прийняттям рішення. У реаліті-шоу «Одруження наосліп» до цієї стадії можна віднести висування білого прапора одним з подружжя через певний конфлікт, а тому й сумніви, чи продовжувати далі мандрівку разом. Так само «наближення до прихованої печери» – це останній вечір перед оголошенням результатів, коли кожен з подружжя вагається, залишати чи не залишати собі обручку.

На восьмій стадії герой проходить «головне випробування», оскільки це момент найвищого напруження в тексті, фільмі й шоу. В «Одруженні наосліп» головним випробуванням стає оголошення рішення кожного з подружжя про те, чи залишить він/вона обручку, тобто чи бачать вони подальше спільне життя. І коли обидва герої залишають обручки, то одразу переходять на дев'яту стадію – «нагорода (набуття меча)». На етапі нагороди мета, з якою приходять на проєкт учасники, реалізується. І навіть коли обидва учасники, або хтось один, віддає обручку, нагородою для кожного стає досвід, про що вони зазначають у коментарях та інтерв'ю.

Десятої («зворотній шлях») та одинадцятої («відродження») стадії мандрівки героя в реаліті-шоу здебільшого не передбачається, натомість остання – дванадцята фаза під назвою «відродження з еліксиром» реалізується, як було сказано вище, в постшоу, або в постскриптумах, де описується подальша доля героїв. К. Воглер характеризує цю стадію так: персонаж повертається в буденний світ і, «якщо вони справжні герої, вони повертаються з Еліксиром з Особливого Світу; приносячи щось, чим можна поділитися з іншими, або щось, що має силу зцілити зранену землю» (Vogler, 2007, p. 215]. Тому герої у постшоу розповідають про те, як їм живеться тепер зі своїм партнером (якщо вони залишилися разом), чим вони займаються зараз, як шоу змінило їхнє життя і що змінилося після участі в проєкті.



Висновки

Більшість сучасних успішних текстів за своєю структурою не є новими, оскільки мають архетипну основу і є, здебільшого, усталеною схемою з набором певних закономірностей, за якою будувалися ще тексти міфів. У результаті дослідження було досягнуто поставленої мети – виявлено універсальні наративні елементи, що формують драматургію реаліті-шоу та сприяють його сприйняттю аудиторією.

Аналіз структури проекту «Одруження наосліп» (виробництво «1+1 Медіа») підтвердив, що концепція «мономіфу» Дж. Кемпбелла та її адаптація К. Воглером може бути універсальною схемою для написання сценаріїв не лише для художніх текстів, кінопродукції та комп'ютерних ігор, але її можна застосовувати до багатьох реаліті-шоу, що було продемонстровано на прикладі проекту «Одруження наосліп». Поетапний аналіз дванадцяти стадій мандрівки героя – буденний світ, поклик до мандрів, відкидання поклику, зустріч з наставником, подолання першого порога, випробування та союзники й вороги, наближення до прихованої печери, головне випробування, нагорода (набуття меча), зворотній шлях, відродження, відродження з еліксиром – свідчить про шаблонний набір цих елементів у реаліті-шоу з можливим оминанням деяких стадій та зміною порядку слідування. Також визначено, що ведучі реаліті-шоу виконують роль наставників, які впливають на розвиток подій і формують шлях учасників відповідно до класичних архетипів. Таким чином, отримані результати підтверджують, що традиційні наративні схеми є важливим інструментом у створенні ефективного реаліті-формату.

Декларація про генеративний штучний інтелект та технології, що використовують штучний інтелект у процесі написання.

Під час підготовки цієї статті автори не використовували інструменти штучного інтелекту. Автори статті несуть повну відповідальність за правильне використання та цитування джерел.

Посилання

- Bartle, R. (2005). *Virtual worlds: Why people play* / Richard Bartle. URL: <http://www.mud.co.uk/richard/VWWPP.pdf>.
- Campbell, J. (2004). *The hero with a thousand faces* / Joseph Campbell. Princeton: NJ Princeton University Press. 403 p.
- Durand, K. Kevin. (2014). *Buffy meets the Academy: Essays on the episodes and scripts as texts*. Jefferson: McFarland. 230 p.
- Seastrom, L.(2015). *Mythic Discovery Within the Inner Reaches of Outer Space: Joseph Campbell Meets George Lucas Part I*. October 22, 2015. URL: <https://www.starwars.com/news/mythic-discovery-within-the-inner-reaches-of-outer-space-joseph-campbell-meets-george-lucas-part-i>.
- Stevenson, T. (2019). *Reality Television: Guilty Pleasure or Positive Influence?* / Tyler Stevenson. New York. Greenhaven Publishing LLC. 104 p.
- Vogler, C. (2007). *The writer's journey: mythic structure for writers* / Christopher Vogler. 3rd ed. Michael Wiese Productions. 407 p.
- Москалец, В. (2015). «Одруження наосліп»: путь от идеи до Канн [«Blind Marriage»: the path from idea to Cannes]. URL: https://mmr.ua/ru/show/odruzheniya_naosl_pusty_ot_idei_do_kann?utm_source.
- Одруження наосліп. 5 сезон. 1 випуск [Blind Marriage. Season 5. Episode 1]. URL: <https://1plus1.video/svadba-vslepuyu/5-sezon/1-vypusk-koncert-tini-karol-intonaciyi#player>.
- Популярні реаліті-шоу [Popular reality shows]. URL: <https://1plus1.video/category/reality-shou#>
- Стонет, И. (2018). «Сначала решил, что это розыгрыш», – кременчужанин рассказал подробности участия в шоу «Женитьба вслепую» [“At first I thought it was a prank,” a Kremenchug resident



shared details of his participation in the show “Blind Marriage”]. 4/02/2018. URL:
<https://www.telegraf.in.ua/kremenchug/10067642-snachala-reshil-cto-eto-rozygrysh-kremenchuzhanin-rasskazal-podrobnosti-uchastiya-v-shou-zhenitba-vslepuyu.html>.

Надійшла до редакції 02.02.2025
Прийнято до друку 10.03.2025
Оприлюднено 24.06.2025