



VILNIAUS UNIVERSITETAS
FILOLOGIJOS FAKULTETAS

UGNĖ MASILIONYTĖ
INTERMEDIALIŲ LITERATŪROS STUDIJŲ
PROGRAMA

Vaidybos strategijos TV realybės šou „Išlikimas“

Magistro darbas

Darbo vadovas asist., dr. Neringa Klišienė

Vilnius

2025

Ugnė Masilionytė, *Vaidybos strategijos TV realybės šou „Išlikimas“*. Magistro darbas, vadovė asist., dr. Neringa Klišienė, Vilniaus universitetas, Filologijos fakultetas, 2025, 47 p.

Raktažodžiai: *realybės šou, televizija, Išlikimas, performatyvumas, vaidyba, strateginis elgesys, socialiniai vaidmenys, savireprezentacija.*

Darbe analizuojamas realybės šou, kaip šiuolaikinės visuomenės atspindžio, reiškiny, remiantis pasaulinės franšizės „Išlikimas“ (angl. *Survivor*) analize. Tyrimas atskleidžia, kaip strateginė dalyvių elgsena ilgainiui kinta – nuo orientacijos į nuoširdumą ir komandinį žaidimą link sąmoningo, individualizuoto savęs pateikimo, pabrėžiant socialinių vaidmenų lankstumą ir dalyvių performatyvumą. Analizuojami realybės šou dalyvių elgesio ir strategijų pokyčiai atskleidžia, kaip šis žanras tampa savotišku socialiniu eksperimentu, kuriame ryškėja šiuolaikinio individualizmo stiprėjimas, nuolatinės savirefleksijos būtinybė bei medijų kultūroje įsitvirtinusi tapatybės reprezentavimo logika.

Keywords: *reality show, television, Survivor, performativity, acting, strategic behaviour, social roles, self-representation.*

This thesis analyses the phenomenon of reality shows as a reflection of contemporary society, based on an analysis of the global franchise “Survivor”. The study reveals how the strategic behaviour of the participants changes over time, from an orientation towards sincerity and team play to a conscious, individualised self-presentation, emphasising the flexibility of social roles and the performativity of the participants. The analysed changes in the behaviour and strategies of reality show participants reveal how the genre is becoming a kind of social experiment, in which the rise of contemporary individualism, the necessity of constant self-reflection, and the logic of identity representation that is embedded in the media culture become more evident.

TURINYS

IVADAS.....	4
1. REALYBĖS ŠOU: TARP VERSLO IR SPEKTAKLIO	8
1.1. Ekonominis realybės šou potencialas	8
1.2. Technologijų vaidmuo realybės šou kūrimo procese.....	10
1.3. Realybės šou dalyvių performatyvumas	11
2. REALYBĖS ŠOU „IŠLIKIMAS“	14
2.1. Pagrindiniai „Išlikimo“ struktūriniai elementai.....	14
2.2. Papildomi „Išlikimo“ strateginiai elementai.....	16
2.3. Naujoji „Išlikimo“ era	18
2.4. „Išlikimo“ žaidimo evoliucija: trys momentiniai pjūviai	19
3. „IŠLIKIMO“ DALYVIŲ VAIDYBOS STRATEGIJŲ ANALIZĖ.....	23
3.1. Tyrimo metodologija	23
3.2. Pagrindiniai „Išlikimo“ dalyvių vaidmenys	25
3.2.1. Gerietis.....	26
3.2.2. Piktadarys	28
3.2.3. Juokdarys	29
3.2.4. Socialinis žaidėjas.....	30
3.2.5. Fizinis žaidėjas	32
3.2.6. Strategas.....	33
3.2.7. Laukinės kortos žaidėjas.....	35
3.2.8. Chameleonas.....	36
3.3. Tyrimo išvados	37
IŠVADOS	39
BIBLIOGRAFINIŲ NUORODŲ SĄRAŠAS.....	42
SANTRAUKA.....	44
PRIEDAS NR. 1 – REALYBĖS ŠOU „IŠLIKIMO“ TERMINŲ ŽODYNAS.....	46

IVADAS

Realybės televizijos sąvoką sudėtinga apibrėžti dėl šio žanro įvairiapusiškumo ir istorinės raidos. Tai – plati kategorija, apimanti įvairius nevaidybinius televizijos formatus, įskaitant dokumentinius filmus bei serialus, taip pat dalyvių varžybomis grįstas laidas. Realybės šou, kaip specifinis realybės televizijos subžanras, įkūnija išskirtinį laidų formatą, struktūrą ir turinio pobūdį. Nors realybės televizija apskritai siekia parodyti nesurežisuotas realaus gyvenimo iškarpas, realybės šou akcentuoja pramoginius pasakojimus, dažnai jungiančius stebėjimo (angl. *surveillance*), konkurencijos ir žaidybiškumo elementus.

Televizijos mokslų teoretikai yra pateikę įvairių sąvokų aiškinimų, pabrėždami skirtingus realybės televizijos kaip visumos ir realybės šou (suvokiamo kaip konkretaus subžanro) aspektus. Libaniečių–amerikiečių komunikacijos mokslininkas Marwanas M. Kraidys ir britų–amerikiečių žiniasklaidos ir komunikacijos tyrinėtoja Katerina Sender teigia, jog „[r]ealybės televizija [...] yra visame pasaulyje populiarus metažanras, integruojantis moderniausias stebėjimo ir komunikacijos technologijas bei skatinantis demokratizuotą žiūrovų ir televizijos pramonės santykių įvaizdį (jei ne tikrovę)“ (2011: 62). Naujosios Zelandijos žiniasklaidos studijų mokslininkė Miša Kavka pažymi, jog galima pateikti tiek paprastą, tiek kompleksišką realybės televizijos apibrėžimą; pastarasis skamba taip – „[r]ealybės televizija siejama su žema produkcijos verte, didelėmis emocijomis, pigiomis išdaigomis ir abejotina etika, nes ji yra „neslepiai komercinė“ forma, kurioje rimtos dokumentikos tradicijos susipina su populistinių formatų pramoginiais tikslais“ (2012: 5).

Tuo tarpu amerikiečių–australų žiniasklaidos tyrinėtojas Markas Andrejevičius pabrėžia dalyvavimu ir stebėjimu pagrįstus realybės šou aspektus, apibūdindamas jį kaip subžanrą, kuriame pramoga susilieja su pažadu susipažinti su privačiu gyvenimu, skatinančiu savanoriškai save atskleisti ir stebėti; teoretikas teigia, kad tai atitinka platesnę stebėjimu pagrįstos interaktyvios ekonomikos logiką¹, kai asmeninis gyvenimas paverčiamas preke (Andrejevic, 2004: 6). Lietuvių žurnalistas ir žiniasklaidos teoretikas Žygintas Pečiulis išskiria svarbiausius šio subžanro bruožus: viešą privačių erdvių atvėrimą, fizinio ir psichologinio intymumo eksponavimą (2007: 48).

Remiantis šiais požiūriais, realybės televiziją galima apibrėžti kaip hibridinį ir visame pasaulyje populiarų metažanrą, kuris jungia dokumentikos ir pramogos elementus, pasižymi privačių erdvių viešinimu, emociniu intymumu ir sąmoningu autentiškumo pažadu. Ji apima įvairius formatus, įskaitant realybės šou, kurie remiasi *eilinių* asmenų, kviečiamų atskleisti savo asmeninio gyvenimo

¹ Stebėjimu pagrįsta interaktyvioji ekonomika – tai sistema, kurioje asmenys savanoriškai atskleidžia savo privatų gyvenimą mainais už matomumą, įsitraukimą ar suvokiamą socialinį kapitalą. Tai atitinka platesnę kapitalistinės visuomenės logiką, kai asmeninė patirtis, emocijos ir savęs pateikimas tampa paklausiomis prekėmis. – Čia ir toliau pastabos autoriaus.

aspektus mainais už viešą matomumą, dalyvavimu. Šis privataus gyvenimo komercializavimas atspindi platesnę stebėjimu pagrįstos interaktyvios ekonomikos logiką, kai asmeninė patirtis paverčiama pelningu turiniu. Dažnai siejamas su maža gamybos verte, sustiprintomis emocijomis ir populistinėmis pramogomis, realybės šou trina ribas tarp performatyvumo² ir autentiškumo.

Realybės šou, atvirai deklaruojantis autentiškumą ir nesurežisuotą veiksmą, save pateikia kaip langą į tikrą *paprastų* žmonių gyvenimą, nesusijusį su tradicinėmis scenarijaus kūrimo konvencijomis. Tačiau šis subžanras ne tik pristato tikrovę, bet ir performatyviai ją konstruoja, ištrindamas ribas tarp aktoriaus ir vaidmens, taip pat tarp atlikėjo ir žiūrovo. Dalyviai pristatomi kaip vaidinantys patys save, taip panaikinant skirtumą tarp jų tikrosios tapatybės ir ekrane rodomų personažų. Panašiai ir žiūrovai yra skatinami matyti dalyvius kaip artimus, *paprastus* asmenis, pabrėžiant abiejų pusių bendrą socialinę padėtį (Kraidy ir Sender, 2011: 56). Šis nefiltruotos prieigos pažadas sukuria unikalią dinamiką, kurioje autentiškumo jausmas kyla ne iš nušlifotos produkcijos, o iš nemedijuoto dalyvavimo kasdienybėje iliuzijos. Taigi, realybės šou gyvenimą paverčia spektakliu, subtiliai sujungdama tai, kas tikra, ir tai, kas surežisuota.

Tyrimo objektas. Vienas populiariausių ir realybės šou subžanrai padėjusių įsitvirtinti televizijos laidų – pasaulinė franšizė „Išlikimas“ (angl. *Survivor*) (2000–dabar), paremta švediška laida „Ekspedicija Robinzonas“ (angl. *Expedition Robinson*) (1997–dabar). Derindamas tiek televizinio žaidimo, tiek realybės šou formatus, „Išlikimas“ vaizduoja žmonių grupės gyvenimą atokioje atogrąžų saloje varžantis dėl vieno milijono JAV dolerių prizo (Andrejevic, 2004: 195). Be to, ši laida rinkoje išsiskiria unikaliu socialiniu aspektu – žiūrovai čia neturi jokios balsavimo teisės, viskas yra pačių dalyvių rankose. Sprendimai dėl pašalinimo priimami žaidėjams balsuojant genties taryboje (angl. *tribal council*)³, o iškritusieji dalyviai sudaro žiuri (angl. *jury*), kuri paskutiniame žaidimo etape įgauna daugiausiai galios – išrenka vieną žaidimo nugalėtoją. Tokia struktūra – kai žaidėjus nuolatos stebi ne tik dešimtys kamerų, tačiau ir 24 valandas per parą šalia esantys kiti dalyviai – tampa prielaida unikalios ekosistemos atsiradimui ir vystymuisi. Žaidėjų sąjungos, apgaulės, vaidyba ir strateginiai žingsniai tampa pagrindiniais išgyvenimo įrankiais realybės šou „Išlikime“.

Tyrimo problema. Nors „Išlikimas“ analizuotas per socialinių strategijų, rasinės, lytinės diskriminacijos, taip pat politinių ir ekonominių struktūrų atspindžių prizmę (Dilks et al., 2010; Klein et al., 2023; Salter, 2014; Wall, 2011; Wright, 2006), akademinėje literatūroje performatyvus laidos

² Šiame kontekste *performatyvumas* reiškia sąmoningą realybės šou dalyvių savęs pateikimą ir vaidybiškumą, kuris atitinka Ervingo Goffmano socialinio teatro koncepciją (2000). Dalyviai strategiškai konstruoja ir keičia savo vaidmenis, kad prisitaikytų prie socialinės realybės šou dinamikos bei įgytų pranašumų prieš kitus žaidėjus.

³ Šis ir visi kiti toliau darbe minimi „Išlikimo“ terminai paaiškinami priede nr. 1. „Realybės šou „Išlikimo“ terminų žodynas“.

dalyvių elgesys nėra pakankamai ištirtas. Esamuose moksliniuose tyrimuose daugiausia dėmesio skiriama tam, kokias strategijas naudoja dalyviai, o ne tam, koku būdu jie jas įgyvendina realybės šou aplinkoje. Tyrimu siekiama užpildyti šią spragą, perkelti dėmesį nuo strateginio žaidimo rezultatų į performatyvius procesus, kuriais dalyviai kuria ir plėtoja savo socialinius vaidmenis.

Tyrimo temos aktualumas ir naujumas. Tokiuose realybės šou kaip „Išlikimas“ sukuriamą izoliuotą, nuolat filmuojančių kamerų apsuptą aplinką – virtualioji neorealybė, kuri veikia kaip eksperimentinė socializacijos sistema. Taigi, masinės komunikacijos priemonėmis realizuojamas stebėjimas sukelia panoptikono efektą. Toks stebėjimas ne tik paverčia socialinį eksperimentą prisitaikymo ir išlikimo spektakliu, tačiau ir paskatina dalyvius užsisklęsti arba, priešingai, demonstruoti nenatūralią elgseną (Pečiulis, 2007: 49–52). Ribos tarp tikrovės ir performatyvumo išsitrina, nes *save vaidinantys* asmenys dažnai ima tikėti asmenybėmis, kurias patys susikuria. Tokiu būdu realybės šou veikia kaip socialinė laboratorija, tyrinėjanti, kaip individai kuria savo tapatybę, santykius ir galią bei, galiausiai, atspindinti šiuolaikinės visuomenės vaizdinį. Integruojant dramaturgijos sąvokas, šis tyrimas siūlo naują požiūrį į realybės šou, performatyvumo ir socialinės strategijos sankirtą, įnešdamas naują aspektą į akademinį diskursą apie realybės televiziją.

Darbo tikslas. Šiuo darbu siekiama išanalizuoti ir palyginti 1-ojo (2000 m.), 23-ojo (2011 m.) ir 45-ojo (2023 m.) „Išlikimo“ sezonų dalyvių vaidybines strategijas, atkreipiant dėmesį į tai, kaip šios strategijos kinta laikui bėgant ir kaip jos atspindi visuomenės vertybių pokyčius. Šie sezonai pasirinkti siekiant atspindėti skirtingus šou transliavimo istorijos etapus: 1-asis sezonas (kaip laidos pagrindas, kai žaidimo būdas dar nebuvo patikrintas⁴), 23-iasis sezonas (žymintis pereinamąjį laikotarpį, kai vystėsi strateginis sąmoningumas ir buvo aktuali sugrįžusiųjų dalyvių įtaka) ir 45-asis sezonas (atskleidžiantis šiuolaikinę „Išlikimo“ erą, kai dalyviai sąmoningai save suvokia sparčiai besikeičiančioje žaidimo aplinkoje).

Darbo uždaviniai.

1. Trumpai apžvelgti „Išlikimo“ transliavimo istoriją ir išskirti pasikartojančius dalyvių vaidmenis.
2. Naudojantis nustatyta tyrimo metodologija išanalizuoti vyraujančius vaidmenis ir vaidybos strategijas 1-ajame, 23-ajame ir 45-ajame „Išlikimo“ sezonuose.
3. Atlikus kokybinę analizę palyginti 1-ąjį, 23-ąjį ir 45-ąjį „Išlikimo“ sezonus, nustatyti dalyvių elgesio, vaidmenų atlikimo ir strateginių metodų pokyčius laikui bėgant.
4. Apibendrinti gautus analizės rezultatus ir aptarti, kaip vaidybos strategijų raida atspindi

⁴ Pirmasis sezonas gali būti laikomas eksperimento faze, kai buvo tikrinama, ar žaidimo formatas pasiteisins.

platesnes socialines tendencijas šiuolaikinėje visuomenėje.

Tyrimo metodologija. Šiame tyrime, remiantis dviem sociologinėmis teorijomis, taikomas kokybinis lyginamasis tyrimo metodas, siekiant išanalizuoti autentiškumo ir performatyvumo sąveiką realybės šou „Išlikime“. Amerikiečių sociologo Ervingo Goffmano dramaturginė sistema padeda suprasti dalyvius kaip aktorius socialinėje scenoje, o Pierre'o Bourdieu socialinio lauko ir kapitalo sąvoka (ypač socialinio, ekonominio ir simbolinio kapitalų), padeda analizuoti priemones, kurias dalyviai naudoja siekdami įgyti galios ir įtakos žaidime. Pagrindinis metodologinis iššūkis – atskirti *apskaičiuoto* vaidinimo ir autentiškumo momentus. Šis skirtumas pastebimas išsamiai analizuojant išpažintis (angl. *confessionals*) kaip introspekcijos ir atvirumo momentus, kurių metu dalyviai žiūrovams tiesiogiai atskleidžia savo strategijas ir bendresnius asmeninius apmąstymus. Sugretinus šias išpažinčių įžvalgas su dalyvių socialine sąveika žaidime, šiuo tyrimu siekiama nustatyti ir interpretuoti autentiškumo bei strateginio elgesio sąveiką.

1. REALYBĖS ŠOU: TARP VERSLO IR SPEKTAKLIO

Nors terminas *realybės televizija* yra ganėtinai naujas⁵, faktinių ir nesurežisuotų televizijos laidų, kuriose dalyvauja *paprasti* žmonės, istorija siekia pačios medijos (o prieš tai – radijo ir kino) ištakas. Nuo šeštojo dešimtmečio viktorinų iki ankstyvojo eksperimentinio, socialinio realizmo kino bei alternatyvios televizijos kūrėjų darbų aštuntajame dešimtmetyje („Amerikiečių šeima“ (angl. *An American Family*) (1973)), realybės televizija nuolat vystėsi ir kito. Amžių sandūroje atsiradusios varžybomis pagrįstos laidos, tokios kaip „Didysis brolis“ (angl. *Big Brother*) (2000–dabar), įtvirtino realybės televizijos kaip dominuojančios kategorijos statusą (Ouellette, 2014: 5; Bell-Metereau, 2006: 444).

Realybės televizijos žiūrėjimo įpročiai pasikeitė, kai žiūrovai buvo pakviesti naudotis mobiliaisiais telefonais ir (arba) internetu bei tokiu būdu balsuoti už mėgstamus dalyvius, komentuoti ir kitaip įsitraukti į tokias laidas kaip „Amerikos dievaitis“ (angl. *American Idol* (2002–dabar)). Tai buvo hibridinės pramoginės realybės (angl. *reality entertainment*) programos, kuriose derinti žurnalistikos, dokumentikos ir vaizdo dienoraščių faktiniai elementai kartu su muilo operų, serialų, dramų ir žaidimų šou siužeto bruožais (Ouellette, 2014: 1). Taip nuolat prisitaikydama prie technologinių, auditorijos poreikių ir kultūrinių tendencijų pokyčių, realybės televizija geba išlikti aktuali šios medijos fenomenu dar ir šiandien.

Realybės šou (kaip konkretus realybės televizijos subžanras) Didžiojoje Britanijoje ir Amerikoje pirmą kartą įsitvirtino devintajame dešimtmetyje. Skirtingai nuo tradicinių dokumentinių filmų, taip pat priskiriamų realybės televizijai, kuriuose buvo siekiama gilumo ir subalansuoto pasakojimo, realybės šou pirmenybę teikė dramai ir pramoginei vertei. Nors abiejų žanrų dėmesio centre yra *paprasti* žmonės, realybės šou jų socialinį gyvenimą pertvarko į greito tempo mini dramas, skirtas patraukti trumpalaikį žiūrovų dėmesį. Jos tikslas – ne visuomeninė paslauga, o komercinis patrauklumas, kurį lemia rinkos paklausa, o ne žurnalistiniai ar edukaciniai ketinimai. Šis poslinkis atsispindi ir gamyboje: jei dokumentinių filmų kūrėjai tokiose institucijose kaip „BBC“ (angl. *British Broadcasting Corporation*) dažniausiai turi užtikrintas darbo vietas, tai realybės šou kuriami labai komercializuotoje aplinkoje, kurioje darbas yra trumpalaikis (Kraidy ir Sender, 2011: 67).

1.1. Ekonominis realybės šou potencialas

⁵ Terminas *realybės televizija* pirmą kartą pasirodė žurnale „Newsweek“ 1978 m., kai NBC programų vadovas Paulas Kleinas aprašė būsimą laidą, kurioje vaizduojamas kasdienis chirurgo gyvenimas, pabrėždamas, kad laidoje „niekada nebus tikrų aktorių“. Tačiau panašūs terminai buvo paminėti ir anksčiau. *Realybės programavimas* (angl. *reality programming*) pirmą kartą paminėtas 1962 m. žurnale „Public Opinion Quarterly“, kuriame švietimo laidos buvo priešpriešinamos fikcija paremtai vaikų televizijai. Sąvoka *realybės šou* pirmą kartą pasirodė 1977 m. laikraštyje „The Washington Post“, kalbant apie amerikiečių muzikos ir šokio televizijos laidą.

Kasdienį gyvenimą, buitinę veiklą ir asmeninę patirtį paversdami paklausiu turiniu, realybės šou, priklausomai nuo laidos pobūdžio, kūrėjams ir (arba) dalyviams suteikia didelę finansinę grąžą. Nors realybės šou dažniausiai vaizduoja *paprastų* žmonių gyvenimo subtilybes, kai kuriose laidose pasirenkamas priešingas konceptas – siekiant geriau juos pažinti, realybės šou perteikia garsių įžymybių kasdienį gyvenimą. Tokios laidos kaip „The Osbournes“ (2002–2005) įrodo, kad šis modelis gali būti labai pelningas – Ozzy Osbourne'o šeima per trejus metus uždirbo net 85 milijonus JAV dolerių (Kraidy ir Sender, 2011: 23). Tačiau finansinė realybės šou nauda pasiskirsto netolygiai. Palyginus įžymybių ir *paprastų* žmonių laidas, paaiškėja, kaip galios dinamika daro įtaką tam, kas gauna didžiausią pelną. Nors abiejų tipų televizijos laidos remiasi dalyvių stebėjimu, iš anksto išgarsėję ir dar prieš realybės šou filmavimą sukaupę reikšmingą kapitalą asmenys turi daugiau galimybių užsitikrinti didesnę dalį pajamų. Atitinkamai laidose, kuriose perteikiamas *paprastų* žmonių gyvenimas, dalyviai sulaukia mažesnės finansinės grąžos, todėl realybės šou kūrėjai turi galimybę pasisavinti daugiau pelno.

Šis subžanras taip pat išplečia savo ekonominę aprėptį ir už ekrano ribų, skatindamas žiūrovų įsitraukimą socialinėje žiniasklaidoje, reklaminę prekių ženklų integraciją ir galimybes kurti naujas globalias laidas, paremtas anksčiau sukurtais nacionaliniais formatais. Realybės šou formuoja kultūrinės normas, socialines sąveikas ir viešąjį diskursą, kartu generuojant ir pajamas. Kasdienės sąveikas bei emocijas paversdamos parduodamu turiniu, šios televizinės laidos veikia kaip fabrikai, gaminantys ir monetizuojantys socialinius santykius, įtaką ir siektiną gyvenimo būdą. Kaip Marvano M. Kraidy ir Katerinos Sender sudarytame straipsnių rinkinyje pažymi Markas Andrejevičius, „[r]ealybės šou kurdami scenarijus, pagal kuriuos šią veiklą galima užfiksuoti kamera ir parduoti kaip pramoginę prekę, daro juos tiesiogiai ekonomiškai produktyvius“ (Kraidy ir Sender, 2011: 25).

Be jau minėtos aukštos finansinės grąžos, realybės šou taip pat pasižymi nedidelėmis gamybos sąnaudomis. Kadangi tokios televizinės laidos remiasi ne brangiais aktoriais, o *paprastais* žmonėmis, čia dažnai atsisakoma sudėtingų dekoracijų ir detalaus scenarijaus, jų kūrimo procesas reikalauja gerokai mažiau išlaidų, tuo pat metu išlaikant didelį auditorijos susidomėjimą. Be to, šis subžanras itin tinkamas franšizėms – laidos lengvai adaptuojamos ir parduodamos tarptautinėse rinkose, pritaikant jas vietinėms auditorijoms. Tokie šou kaip „Didysis brolis“ ir „Kas nori tapti milijonieriumi“ (angl. *Who Wants to Be a Millionaire* (1998–dabar)) įkūnija sėkmingos formulės pritaikymą įvairioms kultūroms, užtikrinant nuolatinį pajamų srautą su palyginti nedidelėmis investicijomis. „Kitaip tariant, realybės šou puikiai atitinka pasaulinės žiniasklaidos produkcijos diktatą, nes jame derinami vietiniai aktoriai, vietinių žiūrovų įsitraukimas ir pritaikytas tarptautinis formatas. Eksportuojamas ne pats turinys, o receptas, kaip sukurti tarptautiniu mastu sėkmingos televizijos laidos lokalią versiją,“ – subžanro lankstumą pažymi Markas Andrejevičius (2004: 12).

Dar viena svarbi priežastis, kodėl realybės šou yra ekonomiškai pelningi, yra jų gamybos lankstumas ir efektyvumas. Tokios laidos gali būti kuriamos greičiau nei tradiciniai televizijos žanrai, nes vengiama (arba iki minimumo sumažinama) profesionalių aktorių, scenaristų ir kitų profsąjungų darbuotojų įdarbinimo. Vietoje to, čia dažnai remiamasi laisvai samdomais specialistais, trumpalaikiais darbuotojais ir neapmokamu darbu – *paprastų* žmonių, kurie pasirodo ekrane, dalyvavimu. Be to, „[k]ylant gamybos sąnaudoms, sparčiai populiarėjant technologijoms, skaitmeninei konvergencijai ir didėjant auditorijos susiskaidymui, realybės šou tapo terpe integruoto prekės ženklo kūrimo, pasaulinių franšizių ir interaktyvios rinkodaros eksperimentams“ (Ouellette, 2014: 3). Tai dar labiau išplečia tokių laidų ekonominį potencialą ir įrodo, kad šis žanras išlieka viena iš pelningiausių ir labiausiai prie visuomenės pokyčių prisitaikančių televizijos formų.

1.2. Technologijų vaidmuo realybės šou kūrimo procese

Šalia ekonominio produktyvumo ir žanro lankstumo realybės šou išsiskiria dar vienu esminiu bruožu – nuolatinio dalyvių stebėjimu kameromis. Nepaliaujamas filmavimas nėra tiesiog techninė realybės šou detalė – tai lemiamas veiksnys, kuris formuoja tiek dalyvių elgesį, tiek patį kuriamą realybės įvaizdį. Dešimtys ar net šimtai nuolat veikiančių kamerų ne tik fiksuoja, bet ir kuria socialines situacijas, nes stebimi dalyviai neretai adaptuoja savo elgesį pagal žiūrovų ir prodiuserių lūkesčių normas. Kaip pažymi žiniasklaidos teoretikas Žygintas Pečiulis, „[m]asinės komunikacijos priemonėmis realizuojamas stebėjimas sukelia panoptikono efektą“ (2007: 49). Garsų Džeremio Bentamo iškeltą ir plačiai Mišelio Fuko aprašytą *panoptikono* terminą Pečiulis pritaiko realybės šou kontekstui, atkreipdamas dėmesį į šį nuolatinio matomumo principą ir kaip jis daro įtaką dalyvių veiksmams.

Panoptikonas – ideali kalėjimo struktūra, kurios centrinėje bokšto dalyje esantis prižiūrėtojas gali bet kada stebėti kalinius, tačiau pastarieji niekada nežino, ar yra stebimi. Tokia struktūra kaliniams sukelia sąmoningo ir nuolatinio matomumo būseną, kuri užtikrina automatinį valdžios veikimą. Kaliniai tuomet disciplinuoja savo elgesį, tarsi stebėtojas visuomet būtų šalia. Mišelis Fuko šią idėją pritaikė platesniam visuomenės priežiūros ir disciplinavimo principui, teigdamas, kad modernios institucijos (mokyklos, ligoninės, gamybos fabrikai) veikia panašiu pagrindu, skatindamos savikontrolę per galimo stebėjimo baimę (Foucault: 1998; Sargiacomo, 2009: 274–276).

Taigi, kaip panoptikono principas gali būti pritaikytas realybės šou kontekstui? Šiuo atveju laidų dalyviai, panašiai kaip kaliniai, yra nuolat stebimi kamerų, tačiau niekada tiksliai nežino, kada ir kurios jų yra aktyvios, o galiausiai ir kurie epizodai bus įtraukti į galutinę sumontuotą laidą, o kurie – niekada nepasieks žiūrovų. Ši nežinomybė sukuria vidinį disciplinavimo mechanizmą – dalyviai kontroliuoja savo elgesį, prisitaikydami prie socialinių situacijų. Be to, skirtingai nei tradiciniame

panoptikone, čia prižiūrėtojo funkcijas atlieka ne tik prodiuseriai ir žiūrovai, bet ir patys dalyviai – jie nuolat stebi vienas kito veiksmus, vertina elgesį socialinėse situacijose, o galiausiai – sprendžia, kuris iš jų nusipelno pergalės. Tokia daugiasluoksnė stebėsenos struktūra sukuria terpę, kurioje kiekvienas dalyvis yra skatinamas sąmoningai kurti savo įvaizdį, derindamas jį prie įvairiapusės auditorijos lūkesčių.

Kai kurie prodiuseriai teigia, jog dalyviai ilgainiui pamiršta, jog kiekvieną jų žingsnį stebi vaizdo kameros, tačiau tyrimai rodo ką kita – jie tiesiog prisitaiko prie nuolatinio filmavimo. Kameros tampa realybės šou elementu, darančiu įtaką kiekvienai socialinei sąveikai. Kitaip tariant, šios filmavimo technologijos pripažįstamos kaip alternatyvios realybės, sukurtos dalyviams, dalis (Kraidys ir Sender, 2011: 49). Šis stebėjimas lemia tai, kad realybės šou negali būti suvokiami kaip tikra realybė – jie veikiau reprezentuoja tikrovę, konstruodami iš anksto numatytus socialinius scenarijus.

Nors nuolatinis stebėjimas ir dalyvių buities fiksavimas kameromis kuria iliuziją, kad realybės šou perteikia autentišką tikrovę, galutinė šių laidų versija yra stipriai koreguojama postprodukcijos metu. Kaip pažymi Markas Andrejevičius, realybės šou tikslas yra „išsamus kasdienio gyvenimo ritmo dokumentavimas“, tačiau ši dokumentacija neretai pasitelkia stilistines priemones, kurios padeda sukurti įtaigesnį naratyvą (Andrejevic, 2004: 117). Dažniausiai pasikartojantys estetiniai elementai – rankinių kamerų *drebulys*, išpažintiniai interviu – veikia kaip tiesos efektas, sukuriantis įspūdį, jog žiūrovas stebi neinscenizuotą, neapdorotą tikrovę. Šis tikroviško montažo principas sustiprina spontaniškumo pojūtį ir atskiria realybės šou nuo tradicinių televizijos žanrų, kuriuose dominuoja kruopščiai surežisuotos ir sumontuotos scenos. Vis dėlto yra ir išimčių – pavyzdžiui, realybės šou „Laguna Beach“ (2004–2006) peržengė įprastas šio žanro ribas, pasižymėdamas kinematografiškumu bei aukštos kokybės montažu, būdingu ne dokumentikai, o fikciniam kinui. Dėl įmantrių apšvietimo strategijų, didelio naudojamų kamerų skaičiaus bei aukštos jų kokybės, taip pat sklandaus tęstinio montavimo metodų naudojimo „Laguna Beach“ gerokai pakėlė realybės šou postprodukcijos standartus (Schlotterbeck, 2008: 3). Tokios laidos parodo, kad realybės šou estetika nėra statiška – ji gali būti modifikuojama siekiant skirtingų emocinių ir naratyvinių efektų.

1.3. Realybės šou dalyvių performatyvumas

Anita Biressi ir Heather Nunn teigia, kad realybės televizija gali būti suprantama kaip „papildyta socialinė ar viešojo sritis“ (2005: 155). Geriausias šio teiginio argumentacijos pavyzdys – realybės šou. Šis subžanras peržengia tradicinės medijos ribas, jis tampa tartum rėmais, per kuriuos galime stebėti vis labiau medijuotus žmones. Realybės šou žada nešališką kasdienio gyvenimo fiksavimą, tačiau šis pažadas yra probleminis: dalyvių atranka, televizijos laidų montažas, naratyvo konstravimas ir sąmoningas individų veikimas prieš kamerą kuria specifinę, redaguotą realybės

versiją. Tai, ką mato auditorija, yra ne paprasta dokumentacija, o kruopščiai sukonstruota socialinė erdvė. Tokiu būdu realybės šou ne tik konstruoja specifinius socialinius vaidmenis, bet ir reikalauja iš dalyvių savotiško performatyvumo – sąmoningo savęs pateikimo, prisitaikymo prie žanro diktuojamų archetipų ir auditorijos lūkesčių. Šis elementas sugrąžina mus prie platesnės performatyvumo problematikos: kiek iš tikrųjų realybė televizijoje yra spontaniška, o kiek tai – tam tikras vaidinimas, užmaskuotas natūralumo retorika?

Performatyvumo samprata istoriškai kito kartu su socialinėmis ir kultūrinėmis visuomenės transformacijomis. Seniau aktorius buvo glaudžiai susijęs su ritualiniais veiksmais, kurių tikslas buvo atkurti sakralines reikšmes ir užtikrinti emocinį bendruomenės ryšį. Vis dėlto, ilgainiui performansas⁶ persikėlė ir į kasdienybę, tapo labiau pasaulietiškas ir organizuotas pagal socialines normas. Amerikiečių sociologo Džefrio Aleksanderio teigimu, pasaulietinių problemų įtraukimas į sakralinę sritį lėmė tai, jog į kasdienį gyvenimą buvo įnešta daugiau simbolinės dinamikos ir kultūra pertvarkyta labiau socialiai orientuotu ir dramaturginiu būdu (Kraidy ir Sender, 2011: 55). Profesionaliojo teatro atsiradimas įtvirtino griežtesnes ribas tarp skirtingų vaidmenų – rašytojas kūrė tekstą, aktorius jį interpretavo, o žiūrovai liko stebėtojai. Ši diferenciacija lėmė tai, kad performatyvumas ėmė reikalauti sąmoningo vaidinimo, o autentiškumo klausimas tapo vis aktualesnis.

Nepaisant šių pokyčių, performatyvumas išliko vienu pagrindinių kultūrinės raiškos mechanizmų. Aleksanderis teigia, kad moderniose visuomenėse performansas tapo svarbia komunikacijos forma, per kurią kuriamos ir perteikiamos kultūrinės reikšmės (2004: 548–549). Tuo tarpu sąveika tarp atlikėjo ir auditorijos išliko kritiškai svarbi – sėkmingas performansas priklauso ne tik nuo teksto ar vaidmens įgyvendinimo, bet ir nuo to, kaip auditorija jį priima. Šis tarpusavio ryšys leidžia performatyvumui peržengti teatrines ribas ir tapti platesniu socialiniu fenomenu, kuris veikia tiek politikoje, tiek populiariojoje kultūroje.

Aleksanderio teigimu, performansus sudaro nedaug analitiškai išskiriamų elementų, kurie išliko pastovūs per visą socialinio gyvenimo istoriją. Moderniose visuomenėse šie elementai – aktorius, auditorija, scenarijus, režisūra – neretai tampa atskirais, savarankiškais veiksniais, o jų sujungimas į vientisą, įtikinamą pasirodymą tampa iššūkiu. Būtent šis performanso elementų sujungimas arba išskaidymas lemia tai, kaip auditorija priima pateikiamą veiksmą: ar jis atrodo autentiškas, ar dirbtinis, ar įtikina, ar sukelia skeptišką distanciją (Alexander, 2004: 529).

⁶ Šiame darbe terminas *performansas* vartojamas ne menine, teatine ar vizualiųjų menų prasme, bet kaip socialinio veikimo forma, pabrėžianti sąmoningą vaidmenų atlikimą, elgesio įrėminimą ir įspūdžio formavimą kitų akivaizdoje. Tokį vartosenos modelį inspiruoja performatyvumo teorijos (ypač E. Goffmano), kur *to perform* reiškia *atlikti, pasirodyti, veikti kitų akivaizdoje*, o performansas šiuo atveju žymi tam tikrą socialinį pasirodymą ar strateginį veiksmą, susijusį su tapatybės formavimu.

Realybės šou šis performanso mechanizmas veikia dvilypiu būdu. Viena vertus, tokios laidos siekia sukurti įspūdį, kad jame dalyvaujantys žmonės elgiasi spontaniškai, be scenarijaus ar išankstinio pasiruošimo. “[R]ealybės šou iš esmės bando iš naujo sujungti performanso elementus, naikindama sąvokų skirtumus tarp aktoriaus ir vaidmens (aktoriaus vaidina save) bei tarp aktoriaus ir žiūrovų (abu yra „paprasti“ žmonės)“ (Kraidy ir Sender, 2011: 55). Kita vertus, būtent ši tariama natūralumo iliuzija reikalauja sudėtingo performanso struktūros valdymo: dalyviai sąmoningai perima tam tikrus elgesio modelius, vaizdo montažas formuoja nuoseklų naratyvą, o auditorija mokoma skaityti šiuos ženklus pagal nusistovėjusias vizualines ir dramaturgines konvencijas. Manoma, kad performanso autentiškumas realybės televizijoje kyla iš bendros socialinės padėties tų, kurie yra ekrane ir už jo ribų (Kraidy ir Sender, 2011: 55).

Realybės šou *paprastiems* žmonėms suteikia galimybę tapti įžymybėmis, transformuodamas kasdienius asmenis į medijuotus veikėjus. Kaip teigia amerikiečių sociologė Laura Grindstaff, šie žmonės tampa „savitarnos įžymybės“ (angl. *self-service celebrity*) – realybės televizijos laidų prodiuseriai sukuria būtinas pasirodymo sąlygas, tuo tarpu dalyviai šiuose performansuose aptarnauja patys save (Kraidy ir Sender, 2011: 44). *Paprastiems* žmonėms realybės šou suteikia galimybę įgyti įžymybės statusą be kruopštaus pasirengimo, oficialių kvalifikacijų ar išskirtinių talentų demonstravimo. Tai struktūruota televizijos forma, kurioje sėkmingo pasirodymo pagrindą konstruoja prodiuseriai, remdamiesi specifinėmis performatyviomis aplinkybėmis, o ne tradiciniais scenarijais, repeticijomis ar išankstiniu režisūriniu paruošimu. Visgi, šis perėjimas nuo nemedijuoto ir *paprasto* individo prie medijuotos įžymybės yra laikomas vienu ryškiausių pagirtinų realybės šou pasiekimų (Couldry, 2002: 289). Tai ne tik suteikia dalyviams pripažinimą, bet ir palaiko žiniasklaidos kuriamą skirtį tarp *paprasto* žmogaus ir įžymybės, taip dar labiau įtvirtindamas šių kategorijų hierarchiją. Tokiu būdu realybės šou ne tiek naikina ribas tarp kasdienio gyvenimo ir žvaigždžių kulto, kiek jas rekonstruoja naujomis formomis, leidžiančiomis įžymybių atsiradimui tapti nuolatiniu ir savireprodukuojančiu procesu.

Apibendrinant, realybės šou per pastaruosius dešimtmečius tapo neatsiejama žiniasklaidos industrijos dalimi, įsitvirtinusia tiek kaip pelningas verslo modelis, tiek kaip nuolat evoliucionuojantis kultūrinis reiškiny. Technologinė pažanga ne tik išplėtė šio žanro galimybes, bet ir sustiprino dalyvių performatyvumo galimybes, skatindama juos konstruoti save kaip medijuotas asmenybes. Realybės šou ne tik atveria kelią *paprastiems* žmonėms tapti įžymybėmis, bet ir palaiko socialines hierarchijas, kurios lemia, kas gali būti matomas, pripažintas ir komerciškai vertingas. Šie aspektai leidžia suprasti realybės šou ne tik kaip pramogos formą, bet ir kaip platesnių medijų, ekonomikos ir tapatybės konstravimo procesų atspindį.

2. REALYBĖS ŠOU „IŠLIKIMAS“

Vieną 2000–ųjų vasaros popietę internete sparčiai paplito merginos patalpinta nuotrauka, kurioje ji matoma sėdinti ant juodos odinės sofas, kelius suglaudusi priešais save, žvilgsniu prikaustyta prie televizinio ekrano. Muzikantė, rašytoja bei vizualiųjų menų ir performansų kūrėja Ana Voog šią savo nuotrauką pavadino taip: „Tiesiog tingus šeštadienis, žiūriu „Didįjį brolių“ (Andrejevic, 2004: 1). Galbūt netyčia, bet šis paprastas aprašymas labai taikliai atspindėjo naująją televizijos amžių: žmonės (žiūrovai) stebi žmones (realybės šou dalyvius). „Didysis brolis“ tapo pirmuoju stebėjimo realybės šou. Dalyviai sutiko dalį vasaros praleisti nacionalinės televizijos žiūrovų akivaizdoje (jie buvo filmuojami visą parą) ir varžytis dėl 500 000 dolerių pagrindinio prizo. Tai buvo socialinis eksperimentas, virtęs žiūrovų pramoga. Tačiau nors „Didysis brolis“ žavėjo savo vojeristine prigimtimi, jis nebuvo vienintelis 2000–ųjų vasaros realybės šou fenomenas.

Tuo pat metu žiūrovus pasiekė ir „Didįjį brolių“ ypač aukštais reitingais nurungė kitas CBS⁷ projektas – „Išlikimas. Šiuo realybės šou žiūrovai galėjo stebėti keliolikos dalyvių gyvenimą atogrąžų saloje Borneo, kur jie varžėsi dėl 1 milijono dolerių prizo. „Išlikimas“ sulaukė milžiniškos sėkmės – vidutiniškai po dvidešimt penkis milijonus žiūrovų stebėjo kiekvieną laidos epizodą. Šis realybės šou pirmojo sezono transliavimo metais pasiekė visų laikų populiariausio vasaros televizijos serialo rekordą. „Po staigos „Išlikimo“ sėkmės realybės šou iš pigaus nišinio formato greitai virto karšta naujojo tūkstantmečio televizijos tendencija“, – subžanro lūžio metus komentuoja Markas Andrejevičius (2004: 1–2).

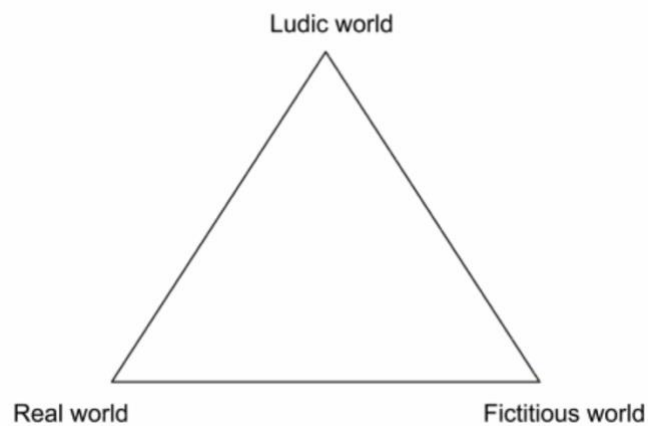
„Išlikimas“ pasiūlė kitokią realybės šou patirtį nei „Didysis brolis“. Užuoat rėmęsis vien tik nuolatine dalyvių stebėsena, ši laida sukūrė dramaturgišką pasakojimą, kuriame tikrovė buvo formuojama per atidžiai struktūruotą naratyvą. Montažo ir režisūros dėka laida ne tik dokumentavo, bet ir konstravo konkurencinę įtampą, išryškindama siužeto vingius bei dalyvių tarpusavio santykius. Kiekviename epizode natūrali socialinė dinamika buvo derinama su apgalvotai struktūruotomis varžybomis: fizinėmis rungtimis, strateginiais manevrais ir emocinėmis akistatomis. Laidos formatas skatino dalyvius ne tik išbandyti savo ištvermę, bet ir laviruoti socialinėje bei strateginėje žaidimo plotmėje – šios savybės tapo esminėmis „Išlikimo“ sėkmės dedamosiomis (Andrejevic, 2004: 195).

2.1. Pagrindiniai „Išlikimo“ struktūriniai elementai

Prieš pradedant detaliai nagrinėti „Išlikimo“ struktūrą, svarbu suvokti, kokiame kultūriniame ir žanriniame kontekste ši laida veikia. Remiantis prancūzų semiologu François‘u Jost‘u, televizijos žanrai gali būti analizuojami kaip besiformuojantys tarp trijų pasaulių: realaus, fikcinio ir žaidybinio

⁷ Vienas didžiausių JAV radijo ir televizijos transliuotojų.

(Kraidy & Sender, 2011: 33) (žr. pav. nr. 1). „Išlikimas“ – tai laida, kurioje vienu metu balansuojama tarp visų trijų. Viena vertus, laidoje dalyvauja realūs žmonės realiame pasaulyje – jie patiria alkį, nuovargį, fizinį skausmą, kitaip tariant, ekrane matomas vaizdas yra susijęs su realybe. Kita vertus, montažo ir pasakojimo struktūra sukuria fikcinį naratyvą, kuriame išryškinami veikėjų charakteriai, dramatizuojami siužetiniai lūžiai. Galiausiai, šis naratyvas yra įrėmintas žaidime: taisyklės, varžybos, balsavimas bei galutinis prizas paverčia realybės šou žaidybiniu pasauliu. Ši žanrų sandūroje gimusi laida atspindi platesnę realybės televizijos tendenciją – „gebėjimą migruoti šių trijų pasaulių žemėlapyje“ (Kraidy & Sender, 2011: 33). Tad žiūrovas, stebėdamas „Išlikimą“, vienu metu seka realų veiksmą, įsitraukia į dramatizuotą pasakojimą ir suvokia save kaip žaidybinio pasaulio stebėtoją. Toks formatų persidengimas išplečia televizijos žanro ribas ir paaiškina, kodėl „Išlikimas“ sėkmingai balansuoja tarp dokumentikos, dramos ir žaidimų šou elementų.



Pav. nr. 1. Trys pasauliai (Kraidy & Sender, 2011: 33)

Nors bėgant laikui „Išlikimas“ keitėsi ir sudėtingėjo, esama tam tikrų struktūrinių žaidimo elementų, kurie sudaro laidos pagrindą ir išlieka nepakitę nuo pat jos transliavimo pradžios. Kiekvienas sezonas remiasi nuoseklia žaidimo eiga: dalyviai, suskirstyti į dvi ar daugiau genčių, dalyvauja fizinėse arba protinėse rungtyse, kuriose varžomasi dėl neliečiamybės stabo (angl. *immunity idol*), apsaugančio nuo išbalsavimo artimiausioje genties taryboje, ir materialių prizų (pvz., maisto ar komforto elementų). Pralaimėjusi gentis po kiekvienos rungties susirenka į genties tarybą, kurioje balsuojama, kas bus pašalintas iš žaidimo (dalyviai slapta balsuoja vienas po kito – užrašydami pasirinktą vardą taip, kad kiti negalėtų matyti jų sprendimo). Maždaug sezono viduryje gentys yra sujungiamos į vieną, čia žaidimas transformuojamas iš grupinio į individualų – dalyviai kovoja jau tik už save, o ne už savo gentį. Galiausiai, žaidime likus keliems finaliniams žaidėjams (paprastai dviem arba trimis), visi po genčių susijungimo pašalinti dalyviai susiburia į žiuri ir sprendžia, kuris finalistas yra vertas laimėti vieno milijono dolerių prizą (Salter, 2014: 361).

Šie esminiai elementai ne tik garantuoja aiškią struktūrą kiekvienam sezonui, bet ir suteikia

žiūrovams atpažįstamą žaidimo ritmą, kuris veikia kaip stabilus pagrindas nuolat kintančiam turiniui. Ši „[...] struktūra bei nuolatinis filmavimas, kartu su prodiuserių raginimu dalyviams atskleisti savo strategijas, padeda pasiekti aukštesnį žemiškojo tikroviškumo – realaus pasaulio patirties – lygį [...]“ (Salter, 2014: 360). Tokiu būdu realybės šou ne tik simuliuoja tikrovę, bet ir ją aktyviai konstruoja – pasitelkiant tiek technines priemones, tiek režisūrinius sprendimus. Vis dėlto, ilgainiui šis žaidimas ne tik išsaugojo pagrindinę struktūrą, bet ir ženkliai ją praplėtė – atsirado nauji žaidimo posūkiai, papildomos taisyklės ir įrankiai, kurie vis labiau komplikavo žaidimo dinamiką ir skatino dalyvių strateginį mąstymą.

2.2. Papildomi „Išlikimo“ strateginiai elementai

Bėgant laikui, „Išlikimo“ žaidimo struktūra buvo nuolat papildoma įvairiomis naujovėmis, kurios turėjo vieną pagrindinį tikslą – padidinti žaidimo dinamiškumą bei skatinti dalyvių kūrybiškumą ir strateginį mąstymą. Vienas iš esminių papildymų – paslėpti neliečiamybės amuletai (angl. *hidden immunity idols*)⁸, kurie pirmą kartą pasirodė 11–ajame sezone „Gvatemala“. Šis mechanizmas buvo įvestas siekiant suteikti žaidėjams galimybę apsaugoti nuo iškritimo ne vien tik laimint fizinę neliečiamybės rungtį. Tačiau paslėptų amuletų funkcija žaidime nebuvo išskirtinai gynybinė – jų egzistavimas kūrė papildomas galios pozicijas, skatino paranoją ir manipuliacijas. Nors amuletas suteikia saugumą, jo savininkas privalo pasirinkti tinkamą momentą panaudoti šį resursą – vėluojant rizikuojama būti išbalsuotam su nepanaudotu amuletu kišenėje, o panaudojus per anksti, prarandamas svarbus strateginis ginklas.

Kadangi neliečiamybės amuletas yra asmeninis daiktas, kiti žaidėjai negali jo pavogti ar pasisavinti net ir tuo atveju, jei suranda jį paslėptą. Dėl to iškyla dilema – ar paslėpti amuletą, ar nešiotis jį su savimi; ar informuoti sąjungininkus apie jį, ar išlaikyti paslaptį. Ieškodami amuletų, dalyviai paprastai gauna užuominų, kurios gali būti paslėptos stovykloje, per fizines rungtis ar net pačios genties tarybos teritorijoje. Kai kurios užuominos yra progresyvios – viena veda prie kitos, kol galiausiai žaidėjas atranda tikrąją jo vietą. Tačiau taip pat yra buvę nemažai atvejų (garsiausias jų – 19-ojo sezono „Samoa“ žaidėjas Raselas Hantzas), kada dalyviai surasdavo amuletus net ir be jokių užuominų, taip įrodydami, kad sėkmė gali būti išprovokuota atkakliu bandymu. Laikui bėgant, amuletų dizainas taip pat keitėsi – nuo dekoratyvių, vietinei kultūrai pritaikytų talismanų iki paprastesnių objektų, sukurtų iš stovyklos aplinkoje randamos medžiagos. Šis pokytis buvo sąmoningas – prodiuseriai taip skatino dalyvius patiems gaminti netikrus amuletus, tokiu būdu jais

⁸ Tiesioginis angliško termino *hidden immunity idol* vertimas būtų *paslėptas neliečiamybės stabas*, tačiau šiame darbe sąmoningai pasirenkama vartoti žodį *amuletas*, kuris tiksliau atspindi šių objektų fizinę formą ir mastelį – dažnai tai būdavo nedidelis kaklo pakabukas ar grandinėlė. Terminas *stabas* labiau taikytinas tradiciniam neliečiamybės prizui, kurį laimėdavo visa gentis – dideliame, dekoratyviame objektui.

manipuliuoti ir apsunkinti tikrųjų atpažinimą.

Nepaisant jų galios, amuletai turi ir savo galiojimo terminą – dažniausiai jie tampa negaliojantys, kai žaidime lieka tik penki ar šeši žaidėjai. Be to, kai kurie amuletai, rasti ne genties stovykloje (pavyzdžiui, per fizines rungtis), galioja tik artimiausios genties tarybos metu. Nuo pat jų įvedimo šie objektai kardinaliai pakeitė žaidimo logiką – dabar žaidėjai privalėjo strateguoti ne tik dėl to, ką išbalsuoti, bet ir kada naudoti turimus išteklius, kiek pasitikėti sąjungininkais ir kokią informaciją laikyti paslapyje.

Be paslėptų neliečiamybės amuletų, ilgainiui „Išlikime“ atsirado vis gausėjantis spektras įvairių žaidimo privalumų (angl. *advantages*)⁹, kurie dar labiau komplikavo žaidimo strategijas. Šie privalumai žaidėjams dažniausiai suteikiami kaip apdovanojimas arba yra pačių atrandami stovyklos aplinkoje, panašiai kaip neliečiamybės amuletai. Nors jų naudojimas dažnai reikalauja strategiško pasekmių numatymo, šie privalumai garantijos išlikti nesuteikia – kaip ir amuletai, jie gali būti panaudoti efektyviai arba tapti rizikingu išteklių švaistymu.

Papildomas balsas (angl. *extra vote*) – vienas dažniausiai „Išlikime“ pasitaikančių privalumų. Jis leidžia žaidėjui vieno genties tarybos posėdžio metu atiduoti du balsus vietoje vieno. Ši galimybė gali lemti labai svarbius posūkius, ypač vėlyvose žaidimo fazėse, kai kiekvienas balsas tampa itin svarbiu. Dar viena populiari variacija – balso atėmimas (angl. *vote steal*), leidžiantis ne tik gauti papildomą balsą, bet ir atimti jį iš kito žaidėjo, taip dvigubai paveikiant rezultatą. Kiti retesni privalumai, tokie kaip apdovanojimo vagystė (angl. *reward steal*), leidžia perimti kito žaidėjo fizinės rungties metu laimėtą prizą, o sugrįžimo privalumai (angl. *reentry advantages*) buvo specialiai sukurti tam, kad balsavimo metu pašalinti žaidėjai galėtų turėti geresnes galimybes grįžti į žaidimą, dažniausiai – turėdami tam tikrą pranašumą varžybose dėl sugrįžimo.

Nors skirtingų privalumų yra dešimtys, dažniausiai žaidime dominuoja tie, kurie tiesiogiai paveikia balsavimą – papildomi balsai, jų atėmimas, ar neliečiamybės suteikimas. Tokie privalumai keičia jėgų pusiausvyrą ir verčia žaidėjus mąstyti keliomis trajektorijomis į priekį. Svarbu paminėti, kad kai kuriais atvejais privalumus žaidėjai naudoja ne jų numatytai funkcijai, o kaip mainų objektą, norėdami suformuoti sąjungas ar išgauti svarbios informacijos – taigi, privalumas tampa ne tik daiktu, bet ir diplomatine valiuta žaidime.

Kai kurie privalumai buvo pristatomi per keliavimo mechaniką – tokias lokacijas kaip Stabų sala (angl. *Island of the Idols*), Vaiduoklių sala (angl. *Ghost Island*), Išnykimo riba (angl. *Edge of Extinction*) ar Tremties sala (angl. *Exile Island*). Tokiuose sezonuose žaidėjai būdavo laikinai

⁹ Terminas *advantage* į lietuvių kalbą gali būti verčiamas keliais būdais: *privalumas*, *pranašumas*, *galimybė* arba net *žaidybinė privilegija* – priklausomai nuo konteksto. Šiame darbe siūloma vartoti terminą *privalumas*, nes jis atspindi tiek žaidėjui suteikiamą galią, tiek taktinį jo pranašumą prieš kitus, išlaikant semantinį aiškumą.

išsiunčiami iš pagrindinės stovyklos į atskirą, nuo kitų genties narių izoliuotą vietą (dažniausiai salą). Šiose lokacijose jiems atsirasdavo galimybė įgyti įvairaus pobūdžio privalumų – nuo papildomo balso ar neliečiamybės amuleto iki vertingos informacijos ar net galimybės pasimokyti iš buvusių žaidėjų. Tačiau kartu tai reikšdavo socialinės rizikos padidėjimą – žaidėjai, praleidę šiek tiek laiko atskirai, galėdavo būti įtariamais paslaptiniais susitarimais ar slaptų privalumų įgijimu, kas galėjo suardyti jų pozicijas vidinėje genties hierarchijoje.

Tokie epizodiniai siužeto elementai didino neapibrėžtumą bei išplėtė žaidimo lauką už tradicinių stovyklos ribų, kartu stiprindami naratyvinę „Išlikimo“ įtampą. Lokacijos, kurios pradžioje atrodydavo kaip tremties formos ar bausmės vietos, ilgainiui virto strategiškai vertingomis erdvėmis, kuriose buvo galima ne tik įgyti privalumų, bet ir sąmoningai formuoti žaidimo eigą. Ši dinamika kūrė naują socialinio žaidimo sluoksnį, kuriame strategiškai svarbiais tapo ne tik įgyti privalumai, bet ir tai, kaip sugrįžęs gebi valdyti informaciją apie savo patirtį (nuoširdžiai viską papasakoti ar nuslėpti bei modifikuoti tam tikras detales).

2.3. Naujoji „Išlikimo“ era

„Naujoji „Išlikimo“ era“ (angl. *the new Survivor era*) – tai terminas, dažnai vartojamas tiek prodiuserių, tiek laidos gerbėjų diskurse ir apibūdinantis žaidimo transformacijų laikotarpį, prasidėjusį nuo 41-ojo sezono. Pastarasis buvo transliuotas 2021-aisiais metais po ilgiausios pertraukos visoje šou istorijoje. Dėl COVID-19 pandemijos 2020 m. „Išlikimas“ pirmą kartą nuo savo debiuto buvo sustabdytas – praleisti net du sezonai. Tačiau po vienerių metų sugrįžus į ekranus, žaidimas pasikeitė taip radikalai, jog tiek laidos kūrėjai, tiek ištikimiausi gerbėjai ėmė kalbėti apie visiškai naują „Išlikimo“ laikotarpį.

Vienas pagrindinių pokyčių buvo trumpesnė žaidimo trukmė – vietoje įprastų 39 dienų, dalyviai saloje nuo šiol praleidžia tik 26 dienas. Dėl to padidėjo žaidimo intensyvumas – žaidėjams suteikiama mažiau laiko kurti socialinius ryšius, priimti strateginius sprendimus ar net pailsėti po fizinių rungčių. Kartu buvo sumažintas ir bazinių resursų kiekis – žaidėjai nuo šiol gauna mažiau maisto bei išgyvenimui būtinų įrankių, o pralaimėjus fizinę rungtį iš genties atimamas netgi titnagas, simbolizuojantis pagrindinę išgyvenimo priemonę. Šie naujai pakitę elementai sustiprino realybės šou ekstremalumo aspektą ir pabrėžė fizinį bei psichologinį spaudimą, keliamą žaidėjams.

„Naujosios eros“ žaidimo ypatybes išryškina didelė žaidimo mechanikos fragmentacija – tradicinis, aiškiai struktūruotas formatas užleido vietą vis dažniau kintantiems taisyklių modeliams ir epizodiniams privalumams, dėl kurių kiekvieno dalyvio patiriama žaidimo versija tapo dar unikausne ir sunkiau prognozuojama. Kiekviename sezone pristatomi nauji, dažnai vienetiniai privalumai, kurie suteikia žaidėjams papildomų galimybių, tačiau tuo pat metu sukelia iššūkių – prarandama galimybė

balsuoti, kyla papildomos rizikos, pristatomi neaiškūs privalumų panaudojimo terminai ar taisyklės. Šie eksperimentai žaidimą daro mažiau nuspėjamą, tačiau tuo pat metu ir mažiau stabilų – tiek žaidėjams, tiek žiūrovams.

Visa tai pakeitė ir pačią „Išlikimo“ logiką – vietoje lėto strategijos ir ilgalaikių santykių kūrimo, „naujojoje eroje“ daug dėmesio skiriama greitiems, netikėtiems žaidimo posūkiams bei reaktyviam prisitaikymui prie naujai kilusių aplinkybių. Kai kurie gerbėjai kritikuoja šį pokytį kaip perteklinį ir dirbtinai sudėtingą, kuriame senieji žaidimo principai, tokie kaip stiprus socialinis ryšys ar ilgalaikė strategija, tampa mažiau svarbūs nei gebėjimas naviguoti painiame privalumų pasaulyje.

2.4. „Išlikimo“ žaidimo evoliucija: trys momentiniai pjūviai

Norint įvertinti, kaip „Išlikimas“ keitėsi per daugiau nei du dešimtmečius, verta pažvelgti į tris skirtingus realybės šou momentus – 1–ąjį („Borneo“, 2000 m.), 23–ąjį („Pietų Ramiojo vandenyno“, 2011 m.) ir 45–ąjį („Išlikimas 45“¹⁰, 2023 m.) sezonus. Kiekvienas iš šių sezonų reprezentuoja tam tikrą evoliucinį žaidimo etapą – tiek struktūriniu, tiek strateginiu požiūriu. 1–asis sezonas laikytinas konceptualių pagrindų, kurio metu žaidimo taisyklės dar tik formavosi ir nebuvo patikrintos praktiškai, o dalyvių veiksmai labiau atspindėjo socialinius instinktus nei sąmoningą žaidimo įsisavinimą. 23–iasis sezonas žymi pereinamąjį laikotarpį – tuo metu jau buvo įsitvirtinusi žaidybinė patirtis, dalyviai demonstravo vis didesnę strateginę sąmoningumą, o svarbų vaidmenį atliko į žaidimą sugrįžę ankstesnieji dalyviai, į šį sezoną įnešę žinių ir patirties kapitalo. Tuo tarpu 45–asis sezonas atstovauja „naujamajai „Išlikimo“ erai“ – čia aiškiai matyti, kad dalyviai žaidimą suvokia ne tik kaip socialinį eksperimentą, bet ir kaip sudėtingą, fragmentuotą sistemą, reikalaujančią nuolatinės adaptacijos, taisyklių dekonstrukcijos ir taktinio lankstumo.

1–asis sezonas, dažnai įvardijamas kaip klasikinio „Išlikimo“ pavyzdys, pasižymėjo paprasta ir tiesmuka struktūra: žaidimą pradeda dvi gentys, viduryje sezono įvyksta jų susijungimas, tuomet seka nuoseklus balsavimas iki pat finalo. 2000–aisiais žaidėjai neturėjo jokių papildomų strateginių įrankių – nei paslėptų neliečiamybės amuletų, nei papildomų balsų ar kitų privalumų. Visa žaidimo dinamika rėmėsi socialiniais ryšiais, fizinėmis savybėmis ir baziniais išgyvenimo įgūdžiais, o vienintelė apsauga nuo išbalsavimo buvo laimėta genties ar individuali neliečiamybė. Strateginis žaidimas, nors ir egzistavo – kaip pavyzdį galima išskirti Ričardo Hačo inicijuotą žaidėjų sąjungą „Tagi“ gentyje – vis dar buvo laikomas normos laužančiu elementu, o ne įprasta praktika.

„Tagi“ genties dalyvių sąjunga, susiformavusi sezono viduryje, tapo vienintele ilgalaikė

¹⁰ Pirmieji „Išlikimo“ sezonai buvo pavadinti pagal vietovę, kurioje jie buvo filmuojami; vėlesniuose sezonuose atsirado teminiai pavadinimai, tokie kaip „Didvyriai prieš piktadarių“ (angl. *Heroes vs Villains*); o nuo 41–ojo sezono pavadinimų visai nebeliko.

strategine jėga, išlikusia iki pat žaidimo pabaigos. Po genčių susijungimo, turėdami vieno balso pranašumą, „Tagi“ genties nariai iš eilės eliminavo likusius žaidėjus iš „Pagong“ genties. Tai lėmė beveik visišką socialinių santykių statiką – dominuojančios sąjungos ribos nesikeitė, o lojalumas buvo palaikomas beveik aklaui, be bandymų keisti pozicijas ar siekti individualios naudos. Ši situacija pademonstravo pirmąją realybės šou istorijoje užfiksuotą bandymą taikyti sąmoningą socialinę strategiją, tačiau tuo pat metu ir jos ankstyvą naivumą bei kolektyvinį pobūdį. Vienintelis žaidėjas, kuris iš tikrųjų mąstė strategiškai, priėmė rizikingus, bet ilgalaikėje perspektyvoje sėkmingus sprendimus, buvo Ričardas Hačas – galiausiai ir tapęs žaidimo nugalėtoju. Taigi pirmasis „Išlikimo“ sezonas reprezentuoja komandiniu lojalumu grįstą žaidimą, kuriame individualūs manevrai dar nebuvo įprasta praktika.

Tuo tarpu 23-iasis „Išlikimo“ sezonas žymi periodą, kai žaidimas įgavo žymiai sudėtingesnę strateginę sluoksnį. Nors bendras laidos struktūrinis pagrindas išliko atpažįstamas (dviejų genčių modelis, susijungimas, balsavimai), į žaidimą buvo įtraukti keli papildomi elementai: paslėpti neliečiamybės amuletai, „Atpirkimo salos“ (angl. *Redemption Island*) mechanika, leidusi eliminuotiems žaidėjams išsaugoti viltį sugrįžti į pagrindinę žaidimo eigą, ir du iš ankstesnių sezonų sugrąžinti žaidėjai, kurių buvimas formavo aiškias galios ašis genčių viduje – Ozis, kaip dominuojančio fizinio žaidėjo figūra, o Treneris¹¹ kaip charizmatiškas sąjungos lyderis, diktavęs strateginę genties kryptį. Tokie struktūriniai papildymai atvėrė duris platesnei strateginei įvairovei – žaidėjai turėjo galvoti ne tik apie tai, kas vyksta pagrindinėje salos stovykloje, bet ir apie paralelinius procesus, vykstančius už jos ribų. Taip pat žaidime pradėjo ryškėti kompleksinės strateginės taktikos: neliečiamybės amuletų slėpimas, žinių apie jų turėjimą kontrolė bei su tuo susijusi socialinė manipuliacija – visa tai tapo neatskiriama žaidimo dalimi.

Pastebimas ir esminis strateginės kultūros pokytis – dalyvių sąjungos pradėtos formuoti daug ankstyvesnėje žaidimo stadijoje, lyginant su pirmuoju „Išlikimo“ sezonu. Tai reiškia, kad strateginis mąstymas ir ilgalaikio planavimo logika žaidėjams tapo ne tik priimtina, bet ir būtina išlikimo sąlyga. Vienas iš įsimintiniausių sezono momentų – Džono Cochran'o sprendimas po genčių susijungimo peršokti į priešininkų pusę. Kadangi savo *gimtojoje* „Savaii“ gentyje jis buvo socialinės hierarchijos apačioje, šis perėjimas įkūnijo strategiškai motyvuotą bandymą pagerinti savo poziciją. Nors galutinis rezultatas jam nebuvo sėkmingas – „Upolu“ gentis, pasinaudojusi jo balsu kaip įrankiu išlaikyti

¹¹ Pravarde *Treneris* (angl. *Coach*) Benjamin'o Wade'o atveju peraugo į oficialų jo tapatybės ženklą – ją nuolat naudojo tiek kiti žaidėjai, tiek laidos vedėjas, o ir montaže vietoj tikrojo vardo pasirodydavo būtent ši pravarde. Benjaminas, buvęs simfoninio orkestro dirigentas ir kovos menų entuziastas, prisistatydavo kaip dvasinis, fizinis ir strateginis lyderis, o dėl savo teatrališko elgesio, pasakojamų istorijų apie ekstremalius žygius ir disciplinos akcentavimo jis įgijo *trenerio* pravarde. Šis atvejis nėra unikalus „Išlikimo“ istorijoje – keletas dalyvių viso šou gyvavimo laikotarpiu buvo nuosekliai vadinami pravardėmis, kurios šou kontekste pakeitė jų tikruosius vardus. Tokie pasirinkimai dažniausiai išryškina dalyvio įvaizdį ar vaidmenį žaidime ir būdavo sąmoningai palaikomi laidos kūrėjų.

daugumą, netrukus pati jį pašalino – šis žingsnis rodo išaugusią individualaus žaidimo reikšmę. Pirmajame sezone toks sprendimas atrodytų beveik nesvarstytinas – tuo metu sąjungos buvo itin stabilios, o dalyviai beveik nerizikuodavo laužyti kolektyvinio susitarimo. Tuo tarpu Cochranas, veikdamas prieš savo buvusią gentį, parodė, kad strateginis lankstumas, individualus žaidimas ir pasiryžimas nebūti aklai ištikimu jau buvo tapę priimtinais žaidimo strategijos elementais. Tai ženklina svarbų poslinkį „Išlikimo“ strategijų evoliucijoje – nuo komandinio stabilumo prie asmeninio išlikimo prioritetų.

Šiame sezone taip pat ima ryškėti vaidybinės žaidėjų strategijos – sąmoningi bandymai formuoti įvaizdį, manipuliuoti kitų emocijomis ar kurti situacijas, kurios leistų gauti naudos. Vienas pavyzdžių – epizodas, kuriame Cochranas apsimeta, jog jo gimtadienis bus už keleto dienų, ir tokiu būdu užsitarnauja apdovanojimą, nors pats net nelaimėjo fizinės rungties – ją laimėjęs Albertas pats atsisako prizo ir perduoda jį Cochranui. Tai, ką jis vėliau atskleidžia išpažinties metu, liudija, kad vaidybos elementai vis labiau įsitvirtina kaip reikšminga žaidimo strategijos dalis. Tokie momentai atveria platesnes galimybes tyrinėti, kaip socialinis žaidimas tampa vis sudėtingesniu, vaidmenų kūrimu grįstu procesu.

Galiausiai, 45–asis „Išlikimo“ sezonas yra tipiškas „naujosios eros“ pavyzdys. Jame ryškiai atsiskleidžia žaidimo fragmentacijos ir nuolatinių pokyčių principas – trumpesnis sezono formatas (tik 26 dienos vietoje anksčiau įprastų 39), nuolatiniai netikėtumai, žaidėjams menkai žinomos arba nuolat kintančios taisyklės, ženkliai išaugęs privalumų kiekis bei išskaidytos, mažesnės gentys. Nuo pat pradžių dalyviai susiduria su rizikos ir naudos logika: turi priimti sprendimus, kurių pasekmės dažnai iš anksto nežinomos – jie priversti aukoti savo balsus, spręsti dilemas dėl privalumų įgijimo bei įsitraukti į mini žaidimus. Tokiame kontekste ilgalaikių strategijų įgyvendinimas tampa sunkesnis, o trumpalaikis taktinis mąstymas, gebėjimas greitai reaguoti į besikeičiančias aplinkybes bei socialinė įtaka įgyja lemiamą reikšmę.

Šiame dinamiškame kontekste itin išsiskyrė žaidėja vardu Dy, kurios strategija atskleidė šiuolaikinio „Išlikimo“ žaidimo sudėtingumą. Vienoje svarbiausių (jos žaidimui) genties tarybų ji sugebėjo subtiliai laviruoti tarp savo artimiausių sąjungininkų – Džiulės ir Ostino – žaisdama taip, kad išliktų lojali abiem, nors jų balsai tą vakarą išsiskyrė. Tam reikėjo ne tik strateginio sumanymo, bet ir tiksliai apskaičiuotos vaidybinės pozicijos – Dy tikslingai pateikė iš dalies klaidinančią informaciją abiem sąjungininkams, leisdama jiems abiem patikėti, kad yra kiekvieno pusėje. Toks elgesys liudija apie „naujosios eros“ žaidimo bruožus, kur vaidybos elementai tampa ne tik taktine priemone, bet ir esmine socialinės integracijos forma.

Analizuojant „Išlikimo“ struktūrą bei pagrindinius jo strateginius komponentus kintant metams, ryškėja nuoseklus žaidimo evoliucijos kelias: nuo paprastos, linijinės struktūros iki itin dinamiškos,

fragmentuotos sistemos, kurioje dalyviai veikia daugiasluoksnyje rizikos, manipuliacijos ir vaidybos erdvėje. Nors pirmuosiuose realybės šou sezonuose pagrindinis dėmesys kryo į fizinius gebėjimus ir ištvermę, ilgainiui žaidimą vis labiau ėmė apibrėžti socialinis prisitaikymas bei strateginiai mechanizmai – paslėpti neliečiamybės amuletai, laikinos ištrėmimo lokacijos, rizikos ir atlygio dilemos bei dažnai kintančios taisyklės. Šie elementai ne tik keitė žaidimo eigą, bet ir transformavo pačius dalyvius į strategiškai sąmoningus žaidėjus. Dabar jiems būtina laviruoti tarp informacijos kontrolės, įvaizdžio kūrimo ir nuolatinio prisitaikymo prie žaidimo pokyčių.

3. „IŠLIKIMO“ DALYVIŲ VAIDYBOS STRATEGIJŲ ANALIZĖ

Realybės šou „Išlikimas“ – tai ne tik fizinio ištvermingumo ir strateginių sprendimų arena, bet ir nuolat kuriamas socialinis teatras, kuriame kiekvienas dalyvis tampa tam tikro vaidmens atlikėju. Siekdami išgyventi žaidime, dalyviai kuria, valdo ir transformuoja savo įvaizdį bei komunikuoja su kitais pasitelkdami vaidybines priemones. Žaidėjai ne tik priima taktinius sprendimus, bet ir sąmoningai konstruoja savo elgesį kaip tam tikrą pasirodymą, skirtą ne tik kitiems dalyviams, bet ir laidą stebinčiųjų auditorijai. Todėl paskutinėje darbo dalyje analizuojama, kaip pasitelkus sociologines teorijas – visų pirma Ervingo Goffmano socialinio teatro koncepciją ir Pierre'o Bourdieu iškeltus terminus apie įvairaus pobūdžio kapitalus – galima giliau suprasti, kokiais būdais ir kodėl dalyviai kuria tam tikrus socialinius vaidmenis. Ši analizė leidžia atskleisti tai, jog „Išlikimo“ dalyvių elgsena nėra atsitiktinė – tai strateginis, refleksyvus procesas, kuriame veikiama pagal tam tikras žaidimo, socialinio lauko ir savireprezentacijos taisykles.

3.1. Tyrimo metodologija

Šioje analizėje remiamasi dviem esminėmis teorinėmis prieigomis – Ervingo Goffmano dramaturgine socialinio elgesio samprata bei Pierre'o Bourdieu teorija apie socialinį lauką ir kapitalus. Šios dvi koncepcijos padeda suprasti, kaip „Išlikimo“ realybės šou dalyviai nuosekliai formuoja savo socialinius vaidmenis bei pozicijas konkurencinėje, taisyklėmis grįstoje erdvėje.

E. Goffmanas, kalbėdamas apie socialinę individų sąveiką kasdieniauose jų gyvenimuose, veikale „Savęs pateikimas kasdieniame gyvenime“ (2000) įveda teatro pasauliui priklausančias sąvokas ir jas pritaiko socialinių santykių kontekstui. Pavyzdžiui, tarpusavyje bendraujančius žmones jis vadina atlikėjais, o jų atliekamus veiksmus – pasirodymais. Jis tvirtina, kad žmonės kasdienybėje nuolat kuria įspūdį apie save, tarsi būtų aktoriai, atliekantys tam tikrą vaidmenį auditorijai (Goffman, 2000: 25–27). Goffmano teorijoje socialinis gyvenimas yra padalytas į dvi erdves: sceną, kur individas pristato save pagal tam tikrus socialinius lūkesčius, ir užkulisių, kur tas pats žmogus gali atsipalaiduoti, atsisakyti vaidmens ir parodyti labiau autentišką savęs versiją. Realybės televizijoje šios ribos dažnai susilieja – net tai, kas pateikiama kaip užkulisiai, išlieka dalimi viešojo pasirodymo.

Šiame darbe ypatingas dėmesys skiriamas vienai iš pagrindinių „Išlikimo“ struktūros dalių – išpažintims, kuriose dalyviai vienumoje kreipiasi į kamerą ir atvirai komentuoja savo jausmus ir veiksmus. Šios išpažintys tyrime interpretuojamos kaip užkulisių forma, leidžianti žiūrovui lyg ir pažvelgti į *tikrąją* dalyvio pusę. Tačiau, remiantis Goffmano požiūriu, net ir šios išpažintys yra tam tikras pasirodymas – jos skirtos auditorijai, todėl jose vis dar vyksta įspūdžio formavimas. Nepaisant to, tai yra arčiausiai realybės atsiduriančios laidos momentai, būtent todėl šie pasirinkti kaip atskaitos

taškai, nurodantys tikruosius žaidėjų ketinimus.

Darbe taip pat aktualus ir kitas Goffmano išvestas terminas – fasadas. Jį sudaro dvi pagrindinės dalys – dekoracijos ir asmeninis fasadas, kuriam priklauso išorės bei raiškos būdo ar manieros stimulai. Dekoracijos apima visą fizinę aplinką, kurioje yra vaidinama, jos tampa scenografinė pasirodymo dalimi ir kartais atlieka kritinę rolę kuriamame vaidinime. Jeigu dekoracijos gali būti atskirtos nuo atlikėjo, tai asmeninis fasadas, tikimasi, seksias įkandin visur, kur judės ir pats aktorius. Kitaip sakant, tai yra tiek pastovūs ir nesikeičiantys (tokie kaip rasė, lytis ar amžius), tiek judrūs ir trumpalaikiai (pavyzdžiui, veido išraiškos) asmeniniai atlikėjo bruožai (Goffman, 2000: 33–36). Šios sąvokos bus pasitelktos nagrinėjant ir „Išlikimo“ dalyvių elgesį, pasireiškiantį kuriant ir atliekant socialinius vaidmenis.

Tuo tarpu P. Bourdieu veikale „Įvadas į refleksyviąją sociologiją“ pateikiama socialinio lauko teorija leidžia konceptualizuoti „Išlikimo“ žaidimą kaip uždara, savo vidine logika paremtą erdvę, kurioje dalyviai kovoja dėl ribotų išteklių – kapitalų – ir jais veikia. Nors Bourdieu išskiria keturias kapitalo formas – ekonominį, kultūrinį, socialinį ir simbolinį – šiame tyrime dėmesys sutelkiamas į pirmąsias tris, kurios turi aiškų atitikmenį žaidimo viduje (Bourdieu & Wacquant: 2003: 132). Ekonominis kapitalas „Išlikime“ pasireiškia materialiais pranašumais: neliečiamybės stabais ir amuletais, įgytais privalumais bei fizinių rungčių metu laimėtais apdovanojimais; socialinis kapitalas įkūnijamas per sąjungas su kitais dalyviais, pasitikėjimą ir gebėjimą kurti socialinius ryšius; simbolinis kapitalas, kuris „Išlikimo“ kontekste ypač svarbus, atspindi žaidėjui priskiriamas vertes – patikimumą, moralumą, ištikimumą ar net pavojingumą, priklausomai nuo to, kaip jį suvokia kiti.

Pierre'o Bourdieu teorija taip pat pabrėžia, kad šie kapitalai nėra iš anksto turimi, o yra įgyjami veikimo socialiniame lauke metu, priklausomai nuo individo strategijų, sąveikų ir gebėjimo prisitaikyti (Bourdieu & Wacquant: 2003: 132–135). Kiekvienas realybės šou „Išlikimo“ dalyvis atkeliauja į žaidimą turėdamas tik individualų *habitus* – tam tikrą elgesio logiką, išugdytą gyvenimiškos patirties, tačiau jokio kapitalo žaidimo pradžioje jis dar neturi. Skirtingas kapitalo rūšis kiekvienas žaidėjas įgyja realybės šou eigoje, užsitarnaudamas jas savo strateginiais veiksmais.

Šios dvi teorinės perspektyvos leidžia pažvelgti į „Išlikimo“ žaidimą ne tik kaip į strateginę kovą, bet ir kaip į socialinį spektaklį, kuriame dalyviai sąmoningai kuria vaidmenis, o sėkmė priklauso nuo gebėjimo tinkamai valdyti kapitalų mainus ir įvaizdžio dinamiką. Toliau darbe bus išskiriami aštuoni pagrindiniai ir „Išlikimo“ realybės šou nuolat pasikartojantys dalyvių kuriami vaidmenys – tokie kaip gerietis, piktadarys, juokdarys ir kiti. Nors šie vaidmenys per visą šou istoriją lieka atpažįstami, kiekvienas dalyvis juos interpretuoja savaip, priklausomai nuo individualių strategijų, aplinkybių ir sezono kultūrinio konteksto. Analitinėje dalyje kiekvienam vaidmeniui bus priskiriama po vieną reprezentatyvų pavyzdį iš pasirinkto laikotarpio – 1-ojo (2000 m.), 23-iojo

(2011 m.) arba 45-ojo (2023 m.) sezonų. Tokia metodologinė strategija leidžia atlikti giluminę kokybinę analizę, padedančią suprasti, kaip tam tikri socialiniai vaidmenys formuojami, interpretuojami ir reprezentuojami skirtinguose „Išlikimo“ sezonuose, atsižvelgiant į konkrečias žaidimo aplinkybes ir kultūrinį kontekstą. Nors kiekvienam vaidmeniui pasirenkamas vienas atstovas, toks tyrimo modelis leidžia identifikuoti tam tikras vaidmenų raiškos tendencijas bei galimas jų pokyčių tendencijas laike.

3.2. Pagrindiniai „Išlikimo“ dalyvių vaidmenys

Realybės šou formatas padeda sukurti sceną, kurioje dalyviai įkūnija tam tikrus vaidmenis. „[S]iekiant užtikrinti, kad dalyviai šiuos vaidmenis perimtų gana užtikrintai, nes nėra formalių apmokymų, scenarijų ar repeticijų, vaidmenys turi būti lengvai suprantami“ (Kraidy ir Sender, 2011: 51). Kitaip tariant, čia vaidmenys veikia kaip tam tikri archetipai – kolektyvinės pasąmonės vaizdiniai, originalūs, daugeliui atpažįstami modeliai.

„Išlikimo“ atveju galima išskirti aštuonis pagrindinius ir nuolat pasikartojančius dalyvių vaidmenis: 1) **Gerietis** įkūnija patikimumą, ištikimybę ir moralinį sąžiningumą, kaip matyti iš tokių dalyvių kaip Ethanas Zohnas (Afrika, 3 sezonas), kurio nuoširdumas pelnė jam ir sąjungininkų, ir žiūrovų susižavėjimą. 2) Priešingai, **piktadarys** klesti manipuliacijomis ir išdavystėmis, sąmoningai prisistatydamas kaip nepamainomas strategas. Vienas garsiausių šio vaidmens atlikėjų – Raselas Hantzas (Samoa, 19 sezonas), kuris be paliovos ardė sąjungas siekdamas asmeninės naudos. 3) **Juokdarys**, pavyzdžiui, Taisonas Apostolis („Kraujas prieš vandenį“ (angl. *Blood vs Water*), 27 sezonas), pasitelkia humorą, siekiant sumažinti įtampą ir užmaskuoti savo strateginius ketinimus. 4) **Socialinis žaidėjas**, toks kaip Sirė Fields (Mikronezija, 16 sezonas), puikiai moka užmegzti asmeninius santykius ir sudaryti sąjungas, o emocinis intelektas jam tampa pagrindiniu išgyvenimo įrankiu. 5) Kita vertus, **fizinis žaidėjas**, pavyzdžiui, Džo Anglimas („Skirtingi pasauliai“ (angl. *Worlds Apart*), 30 sezonas), neliečiamybės ir apdovanojimų rungtyse dominuojantis dalyvis, dažnai vertinamas dėl savo pranašumo ankstyvuosiuose etapuose, tačiau vėliau galintis kelti grėsmę. 6) **Strategas**, pavyzdžiui, Jul Kwonas (Kuko salos, 13 sezonas), daugiausia dėmesio skiria kruopščiai apskaičiuotiems ėjimams, kontroliuoja sąjungas ir žaidimo mechaniką, kad už(si)tikrintų ilgalaikę sėkmę. 7) Tuo tarpu **laukinės kortos žaidėjas**, kuriam atstovauja tokie dalyviai kaip Tonis Vlachosas (Kagajanas, 28 sezonas), nepaisydamas nuspėjamumo ir trindamas ribą tarp chaoso ir strategijos, veikia nereguliariai ir netradiciškai, todėl varžovai dėl jo veiksmų nuolat jaučia įtampą. 8) Galiausiai **chameleonas**, pavyzdžiui, Sandra Diaz–Twine (Perlų salos, 7 sezonas), sklandžiai prisitaiko prie socialinės dinamikos, dažnai laikydamasi požiūrio *plaukti pasroviui* ir tuo pat metu beveik nepastebimai daryti subtilią įtaką žaidimui.

Svarbu pažymėti, kad „Išlikimo“ dalyviai dažnai įkūnija kelių vaidmenų bruožus vienu metu arba keičia juos žaidimo eigoje. Žaidėjas gali pradėti kaip fizinis varžovas, dominuojantis rungtyse, bet vėliau prisiimti stratego vaidmenį, siekiant išlikti sudėtingame etape po genčių susijungimo. Panašiai ir socialinis žaidėjas gali atlikti laukinės kortos vaidmenį nenuspėjamais momentais, o piktadarys gali tapti herojumi, įrodydamas savo ištikimybę kitiems. Šie vaidmenų pokyčiai dažnai yra atsakas į besikeičiančią žaidėjų sąjungų dinamiką, galios struktūrą ir nenuspėjamą žaidimo pobūdį. Vaidmenų kaita ne tik padidina žaidimo sudėtingumą, bet ir išryškina įvairialypes strategijas, kurias žaidėjai taiko norėdami pergudrauti ir įveikti kitus.

3.2.1. Gerietis

Vienas ryškiausių geriečio vaidmens pavyzdžių yra 45–ajame „Išlikimo“ sezone pasirodžiusi Emilija Flippen, tačiau jos atvejis įdomus tuo, kad šis vaidmuo, regis, buvo sąmoningai prisiimtas, o ne natūraliai išplaukęs iš asmeninių savybių. Sezono pradžioje Emilija išsiskyrė tiesmuku ir gana griežto tono bendravimu, kuris greitai sukėlė kitų žaidėjų nepasitikėjimą. Tokia atvira, emocionali mažai rafinuota komunikacija tapo nesuderinama su socialine žaidimo dinamika (panašiai besielgiantys žaidėjai įprastai „Išlikime“ būna išbalsuojami patys pirmi) – scenoje, kaip tai apibrėžtų Ervingas Goffmanas, Emilijos fasadas nepadėjo jai kurti palankaus įvaizdžio nei žaidėjų, nei žiūrovų akyse.

Tačiau situacija pradėjo keistis, kai Keilebas ją įtraukė į savo sąjungą, pasiūlydamas ne tik apsaugą, bet ir tam tikrą socialinio vaidmens mentorystę. Vienoje iš antrojoje serijoje pasirodžiusių jo išpažinčių, vaikinai reflektuoja: „[Ž]monės jos nekenčia, bet aš galvoju tik apie tai, kaip galėčiau jai padėti. Galbūt galiu ją [...] slaugyti kaip geresnę, stipresnę žaidėją“ (Probst et al., 2023: 2 serija, 00:19:45–00:19:57). Iškart po jo išpažinties matome ir Keilebo dialogą su Emilija, kurio metu jis sako: „[n]oriu tavimi pasirūpinti, bet kol kas tiesiog būk paslaugi ir pozityvi. Supranti? Ir, pavyzdžiui, dalinkis istorijomis apie save, tai tikrai padės. Supranti, ką turiu omenyje?“ (Probst et al., 2023: 2 serija, 00:19:57–00:20:05). Šios citatos aiškiai parodo, kad Keilebas ne tik įžvelgė Emilijos potencialą, bet ir aktyviai dalyvavo *perrašant jos vaidmenį* – tarsi režisierius padėjo aktorei sukonstruoti tokį fasadą, kuris labiau atitiktų žaidimo socialinius lūkesčius.

Goffmano terminais, Keilebas padeda Emilijai transformuoti savo asmeninį fasadą – nuo nepatrauklaus, konfliktiško įvaizdžio pereinama prie nuoširdžios, bendradarbiauti linkusios žaidėjos personažo. Reikia pabrėžti, kad tai vyksta ne tik Emilijos iniciatyva – čia svarbus ir Keilebo simbolinis kapitalas – jo, kaip sąjungininko patikimumas – kurį jis panaudoja kaip resursą, siekiant sustiprinti Emilijos poziciją. „Blogas žaidėjas ir toliau norės ją izoliuoti, toliau stengsis, kad ji žinotų, jog yra atstumtoji [...]. Geras žaidėjas tikriausiai supras, kad kiekvienam reikia sąjungininko, o

Emilija neturi nė vieno ir aš esu tas žmogus, kuris su ja elgiasi atviriausiai,“ – Keilebas tokį savo veiksmą pripažįsta kaip strateginį (Probst et al., 2023: 2 serija, 00:20:14–00:20:34). Taip pradedamas formuoti Emilijos gerietės vaidmuo tampa bendra abiejų žaidėjų kūryba, kuri neatsiejama nuo aplinkinių priėmimo ir paramos.

Visgi svarbu pažymėti, kad šis geriečio fasadas galėjo būti ne tiek natūralios vidinės transformacijos išdava, kiek sąmoninga adaptacija prie socialinės žaidimo struktūros – tai, ką Goffmanas vadintų fasado valdymu auditorijos akivaizdoje. Emilijos išpažintys – vienui vienos prieš kamerą išsakytos mintys – čia tampa tarsi užkulisiais, kur žiūrovas gali matyti ne tik veikėjo performansą, bet ir užuominas apie jo konstrukciją. Juose Emilija atvirai pripažįsta savo sunkumus bendraujant, pasitikėjimo stoką bei bandymus prisitaikyti – taip atskleisdama savo kovą tarp tikrojo „aš“ ir naujai kuriamo vaidmens. „Bet, žinote, tigrui sunku pakeisti savo dryžius, todėl turiu stengtis labiau, nei tai dariau iki šiol,“ – vienos išpažinties metu komentuoja Emilija (Probst et al., 2023: 2 serija, 00:21:29–00:21:35).

Vienas ryškiausių momentų, atskleidžiančių Emilijos strateginį perėjimą į geriečio vaidmenį, įvyksta prieš pat antrąją sezono genties tarybą, kai ji, norėdama įrodyti savo ištikimybę dominuojančiai genties sąjungai, sąmoningai atsisako naudotis savo vienintele tuo metu turėta apsaugos priemone – šūviu tamsoje (angl. *shot in the dark*) (Probst et al., 2023: 2 serija, 00:52:08–00:52:40). Šis veiksmas ne tik iš karto pakeičia jos padėtį genties akyse, bet ir puikiai įkūnija Bourdieu kapitalų teoriją – tai galima traktuoti kaip ekonominio kapitalo (priemonės galimam vienkartiniam išsigelbėjimui) iškeitimą į simbolinį kapitalą – pasitikėjimą, priėmimą ir sąjungininkų apsaugą. Šis sąmoningas apsisprendimas žengti kitų pasitikėjimo link atspindi, kaip kruopščiai Emilija konstruoja savo naująją vaidmenį.

Tai puikiai iliustruoja Keilebo išpažintis, kurioje jis komentuoja šį Emilijos sprendimą: „Emilija žaidžia protingai, o aš tai stebiu ir mąstau: „Tu elgiesi puikiai“. [...] Ji klauso ir tai veikia. Ir, manau, kad turėti Emiliją kaip sąjungininkę man bus labai vertinga“ (Probst et al., 2023: 2 serija, 00:53:01–00:53:11). Jo žodžiai parodo ne tik Emilijos strateginio pasirinkimo efektyvumą, bet ir tai, kad jos transformacija yra pastebėta ir įvertinta kaip vertinga investicija net ir kitų žaidėjų akyse.

Tolimesnėje žaidimo eigoje Emilija nuosekliai laikėsi prisiimto geriečio vaidmens, kuris, regis, tapo ne tik strateginiu prisitaikymu, bet ir veiksminga socialinio kapitalo kaupimo forma – ji sėkmingai užmezgė ryšius su dar dviem žaidėjais, kurie priklausė dominuojančiai sąjungai, ir taip užsitikrino saugią poziciją genties viduje. Nors sezono pradžioje ji buvo laikoma viena iš silpniausių ir socialiai pažeidžiamiausių dalyvių, gebėjimas prisitaikyti ir likti ištikimai pasirinktai socialinei sąjungai leido jai ne tik išvengti išbalsavimo, bet ir išlikti žaidime ilgiau už Keilebą – tą patį žaidėją, kuris pradžioje atliko mentoriaus ir globėjo funkciją. Tokiu būdu Emilija tampa puikiu pavyzdžiu,

kaip nuoseklus tam tikro vaidmens atlikimas gali tiesiogiai lemti žaidybinę sėkmę.

3.2.2. Piktadarys

Vienas iš ryškiausių „Išlikimo“ piktadario vaidmens pavyzdžių – Treneris (angl. *Coach*) (kurio tikrasis vardas – Benjaminas Wade'as), prieš tai pasirodęs tiek 18–ajame „Tokantinsas“ (angl. *Tocantins*), tiek 20–ajame „Didvyriai prieš piktadarius“ (angl. *Heroes vs. Villains*)¹² sezonuose. Galėtų atrodyti, kad 2011–aisiais, žymint trečiąją kartą dalyvaujant šiame realybės šou, žaidėjas bandys išsigryninti arba perkurti savo ne pernelyg pozityvų įvaizdį. Vis dėlto, atidžiau analizuojant jo elgesį, tampa akivaizdu, kad jo piktadariškos tendencijos išliko tokios pat – jos tik tapo dar labiau užmaskuotos po *dvasinio lyderio* kauke. Šiame sezone Treneris dažnai cituoja Bibliją, kalba apie atleidimą, pasiaukojimą, tačiau tuo pat metu aktyviai manipuliuoja kitais žaidėjais, laužo pažadus ir siekia dominavimo pasitelkiant savo autoritetą, o ne sąjungininkų lygybę. Jis susikuria savotišką kultinį naratyvą, kuriame tampa ne tik genties lyderiu, bet ir dvasiniu vedliu.

Tai ypač ryšku jo santykiuose su Brandonu Hantzu – labai religingu, emociškai pažeidžiamu žaidėju. Treneris nuo pat pirmųjų dienų su juo užmezga ryšį ir iškart pastebi galimybę pasinaudoti Brandono aklu tikėjimu krikščioniškomis vertybėmis, kad išlaikytų jį kaip lojalų sąjungininką. Vienoje iš savo išpažinčių Treneris samprotauja: „[a]š turiu neliečiamybės amuletą. Brandonas to nežino. Reikalas tas, kad kalbėjau su Brandonu apie tai, kad žaisime šį žaidimą kaip krikščionys vyrai, ir ketiname tai daryti, bet ar informacijos slėpimas yra melas? Tai – pilkoji zona“ (Probst et al., 2011: 6 serija, 00:07:10–00:07:23). Tai atskleidžia, kaip jis sąmoningai balansuoja tarp moralinės retorikos ir žaidybinės naudos, manipuliudamas vertybėmis taip, kaip jam patogu.

Panašiai Treneris elgiasi ir su Džonu Cochranu – pažeidžiamu, savo genties atstumtuoju, kurį Treneris prisivilioja po genčių susijungimo sezono viduryje. Jis apsimeta supratingu ir užjaučiančiu, kai Cochranas pasakoja apie nemandagų buvusių gentainių elgesį. Treneris jam sako: „[Ž]inau, ką tokie žmonės galvoja apie intelektualius individus. Iš manęs irgi visą gyvenimą tyčiojosi. Galbūt dabar esu *drakonų žudikas*¹³, bet žinau, koks jausmas būti pranašesniau už žmones vienu atžvilgiu, o jie tai žino, todėl randa būdų, kada esi už juos prastesnis. Žinau, koks tai jausmas, žmogau, bet tu turi galimybę pakeisti žaidimą savo naudai“ (Probst et al., 2011: 8 serija, 00:14:11–00:14:34). Ši citata

¹² Įdomu tai, kad jau 20–ajame – „Didvyriai prieš piktadarius“ – sezone, kuris vyko prieš šiame darbe analizuojamą 23–iąją, prodiuserių Treneris buvo tiesiogiai priskirtas blogiečių genčiai, kartu su tokiais žaidėjais kaip Raselas Hantzas ar Parvati Shallow. Toks paskyrimas jau savaime atskleidžia, kaip pirmajame jo sezone buvo suvokiamas viešasis Trenerio įvaizdis – ne kaip herojiško kovotojo už teisybę, o labiau kaip savotiško moralizuojančio veidmainio, kurio tikrieji motyvai dažnai prieštaravo jo išorinei pozicijai.

¹³ Drakonų žudikas (angl. *The Dragon Slayer*) – tai pravardė, kurią Treneris pats sau suteikė 18–ajame „Išlikimo“ sezone. Ji simbolizuoja savęs įsivaizdavimą kaip herojišką, visus iššūkius įveikiančią, beveik mitinę figūrą. Pravardė tapo svarbia jo viešo įvaizdžio dalimi ir buvo nuolat kartojama tiek jo paties, tiek kitų žaidėjų bei žiūrovų. Ji liudija Trenerio polinkį į heroizmą bei teatrališkumą.

atskleidžia, kaip subtiliai Treneris projektuoja save kaip emociškai supratingą, artimą sielą, kuri tarsi dalijasi tuo pačiu skausmu – nors realiai jis tiesiog ieško būdo, kaip paveikti Cochraną sprendimą ir jį kontroliuoti. Tai viena iš daugelio situacijų, kai Treneris pasitelkia įtaigią kalbą, emocinį susitapatinimą ir vertybinius naratyvus, siekdamas daryti įtaką kitiems žaidimo dalyviams. Ir tai jam puikiai pavyksta.

Būtent tokiu elgesiu Treneris 23-ajame „Išlikimo“ sezone vis labiau ima priminti kulto lyderį. Jis pasitelkia religiją, moralinį diskursą ir dvasinio vadovo laikyseną tam, kad aplink save suformuotų bendruomenę – lojalių, jam pavaldžių dalyvių ratą. Žaidimo eigoje ryškėja jo noras ne tiek diskutuoti ar dalintis galia, kiek ją sutelkti – simboliškai ir strategiškai – savo rankose. Brandonui Hantzui jis tampa autoritetu, dvasiniu vedliu; Cochranui – gelbėtoju nuo socialinės atskirties; kitiems – *drakono žudiku*, įkūnijančiu svarbesnę, beveik mitinę prasmę.

Tokio tipo lyderystė nėra neutrali – ji strategiškai paremta simbolinio kapitalo kaupimu: per vertybes, kalbą, emocinį susitapatinimą. Tačiau po šia fasadine galia slypi gerai užmaskuota manipuliacija, kurios tikslas – maksimali žaidybinė kontrolė ir dominavimas. Ir kai tik kitų ištikimybė ar emocinis ryšys Treneriui tampa nebenaudingais – kaip atsitiko su Cochranu – žaidėjas jis nedvejodamas aukoja vardan savo strategijos. Taigi, Treneris tampa ne tik piktadariu, bet ir simboliniu žaidimo manipulatoriumi, kuris jungia autoritarinę lyderystę, moralės retoriką ir emocinį poveikumą į vieną galingą – ir pavojingą – fasadą.

3.2.3. Juokdarys

Juokdario vaidmuo „Išlikime“ – tai daugiau nei tik humoristinė ar komiška žaidėjo pozicija. Tai dažnai tampa strateginiu įrankiu, leidžiančiu sumažinti grėsmingumo įspūdį, maskuoti tikruosius ketinimus ir lengviau integruotis į grupę. 45-ajame sezone šį vaidmenį ypač ryškiai įkūnijo Briusas Perreaultas – vienintelis sezono žaidėjas, kuris šiame realybės šou jau buvo dalyvavęs anksčiau (pirmojoje 44-ojo sezono serijoje dėl patirtos traumos pasitraukė iš žaidimo). Sugrįžęs į žaidimą jis jautė, kad dėl šio *antro šanso* naratyvo gali būti laikomas grėsmingu dalyviu, todėl sąmoningai pasirinko juokdario įvaizdį. Kaip pats yra sakęs išpažinties metu, šį sezoną jis nusprendė tapti *pamišusiu dėde* (angl. *crazy uncle*), taip kurdamas nerimtą, pašėlusį, bet tuo pačiu nepavojingą personažą – „[n]enoriu būti lyderiu ir noriu [...], kad sumažėtų mano grėsmės lygis. Taigi vaidmuo, kurį noriu atlikti, yra pamišęs girtas dėdė Briusas“ (Probst et al., 2023: 1 serija, 00:20:23–00:20:30).

Briuso pasirinktas vaidmuo atliepia Goffmano teoriją apie fasadus – viešai demonstruodamas nerimtumą, emocinį ekspresyvumą ir savotišką teatrališkumą, Briusas maskuoja savo strateginius sumanymus. Tačiau šis juokdario fasadas turi ir kitą – socialiai aktyvaus žaidėjo – pusę. Pasinaudodamas savo personažo skleidžiama šiluma ir energija, šis žaidėjas sugeba užmegzti ryšius

su kitais dalyviais ir kurti svarbias socialines sąjungas. Tai atskleidžia, kad jo juokdario vaidmuo ne tik slepia, bet ir įgalina – padeda jam tapti prieinamu, emociškai saugiu sąjungos nariu.

Vis dėlto, nors Briusas viešai deklaruoja siekį būti *pamišusiu dėde*, jo elgsena ne visuomet atitinka šį įvaizdį. Jau pačioje pirmojoje serijoje savo gentainiams jis tvirtina: „[a]š nesu tėtis, gerai? Nežiūrėkit į mane kaip į tėtį, aš esu dėdė Briusas, pamišęs dėdė Briusas“ (Probst et al., 2023: 1 serija, 00:20:15–00:20:19). Tačiau šią savireprezentaciją iškart ima kvestionuoti jo genties narė Kendra, pastebinti, kad Briusas vis dėlto elgiasi tarsi stovyklos tėvas – nurodinėja, kaip reikia atlikti darbus, dalina patarimus ir subtiliai perima autoritarinį toną: „[p]irmas dalykas, kurį Briusas pasako: „Aš nesu genties tėvas, aš – linksmasis dėdė“. Bet jis kitaip negali, jis vis tiek duoda patarimų. Aš galvoju – gerai, taigi tu nenori vadovauti, bet nori vadovauti. Skamba kaip liūtas¹⁴, puiku“ (Probst et al., 2023: 1 serija, 00:20:47–00:21:13). Įdomu tai, jog Briusas vienos išpažinties metu pripažįsta, jog jam ypatingai sunku nekritikuoti tam tikrų gentainių veiksmų, taigi matome, kad jis stengiasi to nedaryti, tačiau nepakankamai – genties nariai vis tiek pastebi autoritetinę jo toną. Nors šis nesuderinamumas dar nėra atvirai konfliktinis, kita genties narė Katura tampa ta, su kuria Briusas viso sezono metu konfliktuoja labiausiai (būtent dėl jo vadovavimo kitiems) – jų tarpusavio įtampa virsta vienu ryškiausių tarpžmogiškų konfliktų viso sezono metu.

Tai atskleidžia esminį juokdario vaidmens trūkumą – jo ribotumą. Remiantis Goffmano socialinio teatro teorija, šis fasadas gali būti veiksmingas tik tada, kai yra nuosekliai įgyvendinamas ir patikimas kitų žaidėjų akyse. Vos tik išryškėja neatitikimai tarp deklaruojamos scenos ir užkulisių elgsenos, juokdario strategija ima braškėti – žaidėjas nebeatrodo juokingas ar žavus, o greičiau dirginantis ir neautentiškas. Briuso atvejis tai puikiai iliustruoja – nors iš pradžių juokdario įvaizdis padeda jam užmegzti socialinius ryšius ir gauti kitų pasitikėjimą, vėliau šis elgesys pradeda kelti susierzinimą ir mažina jo autoritetą genties viduje.

Apskritai, juokdario vaidmuo „Išlikime“ yra ypač rizikingas. Nors iš pirmo žvilgsnio jis atrodo kaip socialinę įtampą mažinantis, pozityvų įvaizdį kuriantis sprendimas, ilgalaikėje žaidimo perspektyvoje jis reikalauja labai tikslios pusiausvyros – tarp nerūpestingumo ir kompetencijos, tarp linksmumo ir strateginių veiksmų. Daugeliui žaidėjų nepavyksta pilnai suvaldyti šio vaidmens – ilgainiui juokdarys ima atrodyti paviršutiniškas, nepatikimas ar net erzinantis. Briuso atvejis leidžia pamatyti, kaip toks vaidmuo gali veikti dviprasmiškai – padedantis pradžioje, bet ilgainiui sukeliantis iššūkių tiek socialiniame, tiek strateginiame žaidimo lauke.

3.2.4. Socialinis žaidėjas

Džonas Cochranas, Harvardo teisės studentas, save vadinantis vienu didžiausių „Išlikimo“

¹⁴ Čia Kendra omenyje turi liūto zodiako ženklą.

gerbėjų, į 23–ąją „Pietų Ramiojo vandenyno“ sezoną pateko turėdamas išskirtinius socialinius ir strateginius įgūdžius, kurie jį išskyrė kaip socialinio žaidėjo kvintesenciją. Laidos vedėjas ir prodiuseris Džefas Probstas pastebėjo, jog „Cochranas nebuvo fiziškai stiprus žaidėjas ar savo genties aprūpintojas, todėl jam teko pasikliauti savo socialiniu žaidimu [...]“ (Probst et al., 2011: 11 serija, 00:10:28–00:10:37). Kitaip nei fiziškai dominuojantys dalyviai ar atviri strategai, Cochranas pasikloviė savo šmaikščiu, saviironišku humoru ir gebėjimu *nuskaityti* socialinę genties dinamiką. Nepaisant to, dauguma genties narių jį laikė nevykėliu – keistu *moksliuku*, kuris nėra sutvertas „Išlikimo“ išbandymui.

Ankstyvasis Cochranas žaidimas iliustravo iššūkius, susijusius su asmeninio fasado valdymu, reikalingu socialiniam kapitalui jo gentyje sukurti. Dėl savo fizinių trūkumų jis buvo nepatikimas rungčių metu, o jo neįprastas elgesys iš pradžių trukdė užmegzti tvirtas socialines sąjungas. Tačiau Cochranas pasinaudojo savo intelektu ir humoru, kad užtikrintų, jog į jį bus žiūrima kaip į vertingą sąjungininką, o ne kaip į tiesioginę grėsmę.

Cochranas strategijos esmę bene geriausiai atspindi vienos iš išpažinčių metu išsakyta jo paties mintis: „[m]anau, kad jei kas nors šiame žaidime gali būti dvigubas agentas, tai aš. Jau 18 dienų apsimetinėjau, kad man patinka šie mano genties žmonės. Manau, kad už šį pasirodymą nusipelniau Oskaro apdovanojimo“ (Probst et al., 2011: 8 serija, 00:02:44–00:02:56). Šis atviras prisipažinimas pabrėžia performatyvų jo vaidmens pobūdį žaidime. Cochranas pripažino, kad autentiškumas ne visada buvo tinkamas pasirinkimas padidėjusioje konkurencinėje „Išlikimo“ aplinkoje. Vietoj to jis kūrė išskirtinį pasirodymą socialinėje scenoje, sąmoningai apsvarstydamas komunikaciją su kitais dalyviais, siekiant sukurti nekeliančio grėsmės, ištikimo sąjungininko įvaizdį, net jei tikrieji jo ketinimai, pasilikę užkulisiuose, buvo kitokie.

Lemiamas Cochranas žaidimo momentas atsiskleidė iškart po genčių susijungimo, kai jis atliko vieną svarbiausių sezono strateginių veiksmų. Vis dar jausdamasis neįvertintas ir atstumtas „Savaii“ genties, žaidėjas nusprendė susivienyti su priešiška „Upolu“ gentimi. Ši išdavystė, kurią buvę sąjungininkai vertino kaip genties lojalumo pažeidimą, atskleidė unikalų Cochranas gebėjimą naudotis socialiniu kapitalu – jis užmezgė kritiškai svarbų ryšį su „Upolu“ genties lyderiu Treneriu. Sprendimas sulaužyti ištikimo komandos žaidėjo vaidmenį ir siekti individualios sėkmės, pasitelkiant naujus socialinius santykius, visiškai pakeitė tolimesnę žaidimo eigą. Būtent po vieno didžiausių sezono žingsnių atsiskleidė ir Cochranas vaidmens ribotumas. Treneris strategiškai pasinaudojo šiais naujai užmegztais santykiais, sukurdamas mentoriaus ir mokinio įvaizdį, kuris tik trumpam apsaugojo Cochraną. Silpnesniosios „Savaii“ genties nariai buvo išbalsuoti vienas po kito, todėl galiausiai atėjo ir Cochranas eilė, kaip liūdna pasekmė nevykusios integracijos į naująją gentį.

Cochranas žaidimas 23–iajame „Išlikimo“ sezone įkūnija dalyvių vaidmenų įvairialypiškumą:

nors jis buvo socialinis žaidėjas, dalyvis taip pat įkūnijo juokdario, naudojančio humorą, siekiant lengvesnės integracijos, ir stratego, darančio drąsius ėjimus, kad pakeistų žaidimo galios dinamiką, bruožus. Nepaisant jo pastangų, nesugebėjimas pilnai įsiliesti į Cochranui naują „Upolū“ socialinę struktūrą lėmė jo strategijos ribotumą ir, galiausiai, žaidimo pabaigą.

3.2.5. Fizinis žaidėjas

Fizinio žaidėjo vaidmuo „Išlikime“ – vienas iš archetipinių, dažniausiai pasitaikančių ir gana lengvai atpažįstamų žaidėjų tipų. Tokie dalyviai dažniausiai išsiskiria ne tik fizine ištverme ar sportiniu pasirengimu, bet ir gebėjimu išgyventi laukinėje gamtoje, atlikti buitines darbus, medžioti ar žvejoti. Fiziniai žaidėjai paprastai labai vertinami žaidimo pradžioje – ypač iki genčių susijungimo, tačiau jų dominavimas fizinėse rungtyse ilgainiui pradeda kelti grėsmę, todėl šie dažnai tampa taikiniu vėlyvose žaidimo fazėse.

Vienas įspūdingiausių šio vaidmens pavyzdžių – Oskaras Lusthas, šiame realybės šou pramintas Ozio pravarde. Dalyvavimas 23-iajame „Išlikimo“ sezone buvo jau trečiasis Ozio bandymas laimėti šį žaidimą (prieš tai jis dalyvavo 13-ajame (Kuko salos) ir 16-ajame (Mikronezija) sezonuose). Jis pats, 23-iojo sezono pradžioje apibūdindamas savo sugrįžimą, teigė: „[a]š buvau tas vaikas, kuris moka laiptoti po riešutines kokospalmes ir medžioti žuvis. Taip pat buvau labai stiprus fizinėse rungtyse, bet nemanau, kad turėjau geriausią strategiją. Šį kartą esu labiau subrendęs ir pasimokiau iš savo klaidų“ (Probst et al., 2011: 1 serija, 00:00:42–00:00:54). Toks savęs reflektavimas rodo bandymą koreguoti vaidmenį – Ozis siekia išlaikyti savo pagrindinę tapatybę (kaip fiziškai stipraus žaidėjo), bet ją praturtina papildomais asmeninio fasado bruožais (brandesnio, strategiškai mąstančio dalyvio), taip pertvarkydamas savo sceninį pasirodymą auditorijai – tiek genties nariams, tiek žiūrovams.

Ozis demonstruoja išskirtinį fizinį pasirengimą, tačiau tai nėra vien instinktyvi jo savybė – savo fizinumą jis aktyviai eksploatuoja ir kaip strateginį įrankį. Vienas ryškiausių pavyzdžių – jo sprendimas pasiaukoti ir sąmoningai būti išbalsuotam, kad galėtų būti ištremtas į „Atpirkimo salą“ ir ten dvikovoje stoti prieš varžovų genties narę Kristiną. Jo planas – laimėti tremties salos dvikovą, taip užtikrinant, kad po susijungimo abi gentys turėtų po vienodą narių skaičių (priešingu atveju Ozio atstovaujama gentis grėsė balsų mažuma). Pats Ozis, šį planą pristatydamas išpažinties metu, sakė: „[ž]monės galvoja, kad susijungimas įvyks po sekančios fizinės rungties dėl neliečiamybės stabo. Taigi, jei pralaimėsime kitą rungtį, mums vertėtų pasiūsti į „Atpirkimo salą“ ką nors, kas galėtų įveikti Kristiną, grįžti į žaidimą ir išlyginti skaičių. Žinote, šiame žaidime tenka daryti didelius žingsnius, ir jei mums prireiks, tai gali būti didelis žingsnis, kurį verta padaryti“ (Probst et al., 2011: 7 serija, 00:07:41–00:08:00). Akivaizdu, kad tuo metu jis buvo fiziškai stipriausias genties narys ir taip

kalbėdamas omenyje turėjo save. Ši strategija buvo labai rizikinga, tačiau pasiteisino – Ozis buvo išbalsuotas, todėl ištremtas į salą, kur laimėjo dvikovą ir sugrįžo į žaidimą kaip planuota. Tai – fizinis meistriškumas, pasitelktas sąmoningai taktikai – Ozio strategija įgyvendinama idealiai. Tai leidžia teigti, kad fizinis žaidėjas, nors dažnai laikomas vienmate figūra, gali būti ir rafinuoto plano vykdytojas.

Po šio pergalingo sugrįžimo į žaidimą Ozis vėl tampa grėsmingu žaidėju ir turėdami tai mintyje, likusieji dalyviai vos po kelių dienų jį vėl išbalsuoja. Tačiau šis žingsnis tik dar labiau išryškina jo, kaip fizinio žaidėjo, tapatybę. Sugrįžęs į tremtį jis mėgaujasi tokiu žaidimu: „[a]tpirkimo sala žaidimui suteikia visiškai naują atspalvį. Jei turi tokius įgūdžius ir gebėjimus, kaip aš, gali čia ateiti, atsigaivinti, atsinaujinti ir pilnai pasiruošti, kad galėtum žaisti galutinį žaidimą su tokia aistra ir įniršiu, kokio negali pasiekti, kai turi reikalų su gentimi. Manau, kad ši dvikova įrodo, jog vis dar esu didelė fizinė grėsmė. Ir jei ką nors ir padariau, tai tik sustiprėjau nuo tada, kai esu čia, atpirkimo saloje. Ir kitų kelių žmonių, ateisiančių čia, laukia didelis iššūkis. Ir tai esu aš“ (Probst et al., 2011: 10 serija, 00:13:58–00:14:34). Ir iš tiesų, būdamas tremtyje jis laimi visas dvikovas ir tokiu būdu sugrįžta į žaidimą kartu su juo likus vos penkiems dalyviams. Jo kelias išryškina ir šio vaidmens paradoksą – dominavimas fizinėse rungtyse pelno pagarbą, bet kartu ir trukdo pasiekti finalą. Kai Ozis pralaimi paskutinę neliečiamybės rungtį, likusieji dalyviai iškart pasinaudoja galimybe ir pašalina jį iš žaidimo likus vos žingsniui iki pergalės.

Žinoma, praleidęs didžiąją 23–iojo „Išlikimo“ sezono dalį tremtyje, būdamas atskirtas nuo savo genties, Ozis negalėjo kurti jokių ryšių su kitais žaidimo dalyviais, todėl nesukaupe praktiškai jokio socialinio kapitalo. Nepaisant to, simbolinis jo kapitalas buvo perpildytas – likusieji genties nariai matė, kaip jis laimi absoliučiai visas dvikovas, todėl žinojo, jog pasiekęs žaidimo finalą, Ozis turi pernelyg daug šansų laimėti. Tai pavyzdys, kai sukauptas simbolinis kapitalas pakiša žaidėjui koją – taip, kiti dalyviai jį vertino labai pozityviai, tačiau būtent dėl to jie turėjo, gavę pirmą pasitaikiusią progą, jį išbalsuoti.

3.2.6. Strategas

Skirtingai nei kai kurie kiti „Išlikimo“ dalyvių vaidmenys – tokie kaip juokdario ar piktadario – kurie dažnai atsiskleidžia per aiškią savęs reprezentaciją ir net žodinę deklaraciją, stratego vaidmuo dažniausiai veikia tyliai ir beveik nepastebimai (kitiems dalyviams). Šis vaidmuo formuojamas per nuoseklų kiekvieno žaidybinio žingsnio apgalvojimą, gebėjimą prisitaikyti, kontroliuoti informaciją ir kurti ilgalaikius planus bei socialinius ryšius. Šis mąstymo pobūdis atsiskleidžia ne per tiesioginį vaidmens įvardijimą, bet per dalyvio refleksijas ir komentarus apie žaidimą jo užkulisiuose. Pavyzdžiui, Dy Valladares, 45–ojo sezono nugalėtoja, savo išpažinčių metu ne kartą pabrėžė

strategijos svarbą sakydama: „[t]ai metas, kai reikia atidėti širdį į šalį ir žaisti šį žaidimą“ (Probst et al., 2023: 5 serija, 00:02:06–00:02:10) arba „[k]itame žaidimo etape turime elgtis labai strategiškai“ (Probst et al., 2023: 5 serija, 00:27:32–00:27:35). Būtent toks santykis su žaidimu, kur svarbiausiu tampa šaltas ir apgalvotas veiksmas, yra esminė stratego vaidmens išraiška.

Dy strategija buvo grįsta išskirtiniu gebėjimu būti žaidimo centre, tačiau neprisiimti akivaizdaus lyderės ar dominuojančios žaidėjos statuso. Viena svarbiausių jos žaidimo strategijos dalių – keturių žmonių sąjunga su Džiule, Driu ir Ostinu. Iš pradžių artimiausia Dy sąjungininkė buvo Džiulė, tačiau pastebėjusi, jog Driu ir Ostinas slapta ieško neliečiamybės amuleto, Dy ryžtingai inicijavo konfrontaciją ir pasiūlė padėti paieškose. Vėliau, kartu su Džiule radusi užuominą apie paslėpto amuleto buvimo vietą, Dy išpažintyje reflektavo: „[...] mums tikrai nereikėjo atiduoti plaktuko. Galėjome pačios nueiti prie šulinio, sudaužyti akmenį ir pasilikti amuletą sau. Bet, tiesą sakant, šiuo metu geri aljansai – štai kas mane nuves toliau žaidime“ (Probst et al., 2023: 3 serija, 00:39:08–00:39:20). Toks sprendimas liudija ne tik jos orientaciją į ilgalaikių socialinių ryšių kūrimą ir palaikymą, bet ir strateginį mąstymą, kur ištikimumo gestai tampa svarbia investicija į būsimo žaidimo stabilumą ir kontrolę.

Socialiniai Dy įgūdžiai buvo itin stiprūs – ji gebėjo palaikyti šiltus ryšius su skirtingais žaidėjais ir taip nuosekliai kaupė socialinį kapitalą, kuris užtikrino jos pozicijos žaidime stabilumą. Vis dėlto, svarbiausia Dy žaidimo ypatybė buvo gebėjimas strateguoti subtiliai ir vengti akivaizdaus dominavimo. Tai puikiai atsiskleidžia epizode, kai, laimėjusi neliečiamybės ir maisto apdovanojimą, ir išgirdusi Keilebo pastabą: „[t]u patekai į finalinį dešimtuką, Dy“, ji atsako: „[o]ho, aš net negalvojau apie tokią tolimą ateitį, galvojau tik apie maistą“ (Probst et al., 2023: 7 serija, 00:29:09–00:29:15). Šis atsakymas atskleidžia sąmoningą Dy pastangą maskuoti savo strategiškumą, taip saugant susikaupą simbolinį kapitalą ir išvengiant įvardijimo kaip per daug grėsmingos žaidėjos.

Vienas stipriausių jos strateginių žingsnių buvo įgyvendintas žaidimo pabaigoje. Kai Dy sužinojo, kad Džiulė – jos artimiausia sąjungininkė – planuoja išbalsuoti likusi genties dalis, o apie tai jai pasakė Ostinas, antrasis jos artimiausias žaidėjas. Tai rodo, kokį pasitikėjimą Dy buvo sukaupusi, nes Ostinas laikė ją pakankamai artima sąjungininke, kad pasidalintų tokia informacija. Mergina tuomet suplanavo itin rizikingą, tačiau genialų žingsnį – pasakė Džiulei, kad visi balsuos prieš ją, todėl ji turinti panaudoti savo neliečiamybės amuletą. O pati Dy balsavo kartu su visa gentimi prieš Džiulę, taip sukurdamą įspūdį, kad nieko nežinojo apie neliečiamybės amuleto panaudojimą. Savo išpažintyje po šio įvykio ji pripažino: „[i]š esmės turėjau vaidinti, kai Džiulė panaudojo savo amuletą. Turėjau būti tokia nustebusi [...], nors ir žinojau, kas nutiks, nes pasakiau jai, ką daryti. [...] Dabar turiu būti geriausia aktore, kokia buvau per visą savo gyvenimą. Tai žaidimas, mes beveik baigėme, galime pavaidinti dar kelias dienas“ (Probst et al., 2023: 12 serija, 00:03:10–00:03:34). Šis

epizodas puikiai atskleidžia stratego vaidmens esmę: valdyti informaciją, manipuliuoti vaizdu, kurį mato kiti žaidėjai, ir išlikti žaidimo kontrolėje net tada, kai rizikuoja viskuo.

Be strateginio ir socialinio žaidimo, Dy taip pat pasireiškė kaip stipri fizinė žaidėja – ji laimėjo daugiausia individualių noliečiamybės rungčių šiame sezone. Tai dar labiau komplikuoja jos vaidmenį: nors pagrindinė jos tapatybė buvo strategė, merginos žaidime ryškūs ir kitų vaidmenų – socialinio ir fizinio žaidėjo – bruožai. Dy Valladares atvejis rodo, kad stratego vaidmuo nėra paviršinis ar deklaratyvus – tai giliai apgalvotų sprendimų ir subtilaus socialinio manevravimo tarp scenos ir užkulisių visuma. Būtent šie elementai ir atvedė ją iki pergalės – tyliai, strategiškai, bet neabejotinai tvirtai.

3.2.7. Laukinės kortos žaidėjas

Laukinės kortos žaidėjo vaidmuo realybės šou „Išlikime“ paprastai nėra sąmoningai pasirenkamas. Dažniausiai jis susiformuoja, kai dalyvis pasiklysta tarp skirtingų tapatybių, nepajėgdamas nuosekliai įgyvendinti vieno vaidmens. Tokie žaidėjai neretai blaškosi tarp savo žodžių ir veiksmų, o jų sprendimai tampa sunkiai nuspėjami tiek televizijos laidos žiūrovams, tiek kitiems dalyviams.

23-iojo „Išlikimo“ sezono dalyvis Brandonas Hantzas – vienas ryškiausių laukinės kortos pavyzdžių visoje laidos transliavimo istorijoje. Vaikinas buvo gerai žinomo, poroje ankstesnių laidos sezonų dalyvavusio Raselo Hantzo – pagarsėjusio kaip manipuliatyvaus ir nesąžiningo piktadario – sūnėnas. Šie giminystės ryšiai jau iš anksto sukūrė Brandonui papildomą spaudimą – siekdamas atsiriboti nuo dėdės reputacijos, vaikinas žaidimo pradžioje pažadėjo niekam neatskleisti savo pavardės, išpažinčių metu sakydamas: „[e]su Raselo Hantzo sūnėnas. Tai panašu į giminystę su Hitleriu, bet nemanau, kad Hitlerio sūnėnas bėgiojo aplink sakydamas: „aš esu Hitlerio sūnėnas““ (Probst et al., 2011: 1 serija, 00:02:15–00:02:24) ir „[...] niekada, niekada nepasakysiu jiems savo pavardės“ (Probst et al., 2011: 1 serija, 00:05:02–00:05:05). Nepaisant šių pažadų sau, netrukus Brandonas pasidalino šia informacija su artimu sąjungininku Treneriu, o vėliau ir su visa savo gentimi. Šis ankstyvas prieštaravimas tarp deklaruotų ketinimų ir realių veiksmų tapo būdingu ir vėlesniam Brandonui žaidimui.

Brandonas siekė žaisti etiškai, atsiriboti nuo piktadariškų praktikų, tačiau realybėje dažnai painiodavosi savo sprendimuose. Vienas ryškiausių jo vidinių konfliktų pasireiškė tada, kai jis siekė išbalsuoti kitą dalyvę Mikeilą. Nors strategiškai ji nebuvo grėsminga žaidėja, Brandonas jautė stiprų asmeninį diskomfortą jos atžvilgiu, kurį grindė savo religinėmis nuostatomis – jis pats išpažinčių metu pripažino jaučiąs Mikeilai fizinį potraukį ir baimę, jog tai gali atitraukti jį nuo moralinių principų. Norėdamas išvengti šios vidinės kovos, Brandonas siekė pašalinti Mikeilą iš žaidimo, tačiau

nesugebėjo to atvirai įvardinti savo sąjungininkams, dangstydamasis teiginiais apie jos fizinius gabumus. Šis emocinis prieštaraavimas pasiekė kulminaciją genties taryboje, kurioje Brandonas, vedinas kaltės ir emocijų, pradėjo lieti ašaras ir pripažino tikrąsias balsavimo prieš Mikeilą priežastis.

Viešas vidinio konflikto atskleidimas, ypač susijęs su moralinėmis dilemomis, „Išlikimo“ žaidime yra ypač rizikingas – tai kelia nepasitikėjimą kitų žaidėjų akyse ir rodo gebėjimo racionaliai kontroliuoti žaidimo eigą stoką. Bourdieu požiūriu, socialiniame lauke toks gestas sumažina dalyvio simbolinį kapitalą, patikimumą ir žaidybinį autoritetą. Pats Brandonas dažnai reflektavo savo veiksmus, pavyzdžiui, vienos išpažinties metu sakydamas, kad „[m]an tai tarsi nuolatinė kova: gėris, blogis, gėris, blogis, gėris, blogis“ (Probst et al., 2011: 3 serija, 00:19:20–00:19:26). Šis epizodas aiškiai parodė, kaip jo nuolatinė kova tarp asmeninių vertybių ir žaidimo logikos trukdė stabiliai išlaikyti nuoseklią strategiją, dar labiau stiprindama jo, kaip laukinės kortos žaidėjo, poziciją.

Brandonui būdingas ir kardinalus nuomonės bei sprendimų keitimas. Pavyzdžiui, žaidimo pabaigoje jis iš pradžių tvirtino, kad nenorėtų palikti Alberto žaidime, o vėliau, tiek pokalbiuose su pačiu Albertu, tiek išpažinties metu, pažadėjo, jog tikrai nebalsuos prieš jį. Šią ištikimybę jis įtvirtino dar radikalesniu veiksmu – genties taryboje Albertui atidavė savo individualios neliečiamybės vėrinį, kurį buvo ką tik laimėjęs. Tokie sprendimai „Išlikimo“ istorijoje yra ypač reti ir paprastai laikomi strategine klaida. Brandonas pats nepaaiškino aiškių motyvų šiam žingsniui, o netrukus po to (toje pačioje genties taryboje) buvo išbalsuotas.

Brandono Hantzo pavyzdys iliustruoja, kad laukinės kortos žaidėjo vaidmuo kyla iš vidinės sumaišties, nuolatinių moralinių dilemų ir negebėjimo nuosekliai įgyvendinti pasirinktų žaidybinių tapatybių. Tokie dalyviai dažnai tampa nenuspėjamumo simboliu, sukuriančiu nestabilumo jausmą visiems žaidimo dalyviams.

3.2.8. Chameleonas

Chameleono vaidmuo „Išlikime“ apibūdina tokį žaidėją, kuris sąmoningai vengia ryškiai išsiskirti žaidimo eigoje, geba prisitaikyti prie skirtingų situacijų ir žmonių, o savo strateginius ketinimus atskleidžia tik tuomet, kai tai yra saugu ir naudinga. Tokie dalyviai dažnai stengiasi būti neperprantami, vengdami per daug akivaizdžių sprendimų, kurie galėtų atkreipti į juos dėmesį.

Ryškiausias chameleono vaidmens pavyzdys darbe analizuojamuose „Išlikimo“ sezonuose – 2011–aisiais realybės šou pasirodžiusi Sofija Clarke. Nuo pat žaidimo pradžios ji sudarė stiprią sąjungą su kitais keturiais dalyviais, tarp jų ir su jau anksčiau darbe minėtu Treneriu, kuris laidoje dalyvavo trečią kartą. Sofija pirmosios serijos metu per išpažintį teigė, kad nors Trenerio elgesys jai kelia įtarimų, ji suvokia jo patirties vertę ir pragmatiškai renkasi laikytis šalia: „[Ž]inote, jis pasiruošęs parodyti tai, ką turi, bet kartu negalima paneigti, kokia yra situacija – Treneris čia buvo jau du kartus

ir kai ką žino“ (Probst et al., 2011: 1 serija, 00:20:52–00:21:04). Tai rodo Sofijos gebėjimą atsiriboti nuo asmeninių simpatijų, nerodyti jų scenoje, o tik užkulisuose ir vadovautis racionaliais strateginiais sprendimais.

Sofija taip pat atidžiai vertino ir kitų savo sąjungininkų sprendimus. Išpažinties metu komentuodama Alberto norą žengti strateginį žingsnį, ji išreiškė susirūpinimą: „Albertas visada jaučiasi nepatogiai, jis visada nori žengti didelį žingsnį, o kartais man atrodo, kad jis tiesiog nori žengti didelį žingsnį vien dėl paties fakto. Tu eisi prieš penketuką [...] – taip, mes įmesime tave į ugnį, nukirsime tau galvą“ (Probst et al., 2011: 11 serija, 00:40:48–00:41:00). Tokia pozicija rodo, kad Sofija sąmoningai vengė impulsyvių veiksmų, galinčių išryškinti jos, kaip pavojingos žaidėjos įvaizdį kitų akyse. Vietoje to, ji rinkosi apdairų žaidimą, kuriame strateginiai ėjimai buvo atliekami tuomet, kai jie mažiausiai kėlė rizikos jos pozicijai.

Kaip ir būdinga „Išlikimo“ chameleonui, Sofija labai daug dėmesio skyrė pasiruošimui paskutiniajai genties tarybai. Vienoje iš išpažinčių ji pati pripažino: „[m]anau, kad mano žaidimas iki šiol buvo nepakankamai įvertintas ir aš pasikliauju paskutiniąja genties taryba, kurioje atskleisiu, kiek daug aš padariau strategiškai“ (Probst et al., 2011: 14 serija, 00:27:05–00:27:14). Toks sąmoningas sprendimas veikti iš šešėlio, o esminius savo žaidimo pasiekimus atskleisti tik galutinėje stadijoje, iliustruoja Goffmano teoriją apie įspūdžio valdymą, kai individo savęs pristatymas yra strategiškai adaptuojamas priklausomai nuo situacijos ir auditorijos.

Sofijos žaidimo stilių taip pat galima interpretuoti ir per P. Bourdieu socialinio lauko teoriją – ji puikiai suvokė, kad žaidime egzistuoja tam tikri taisyklių lūkesčiai ir kad atviras dominavimas ar rizikingi žingsniai galėtų pažeisti jos poziciją kitų akyse. Todėl, veikdama atsargiai ir nepastebimai, ji stiprino savo žaidimą iki pat finalo, kur, pagaliau visiems atskleisdama savo sukauptą simbolinį kapitalą, sugebėjo laimėti žaidimą.

3.3. Tyrimo išvados

Atliekant „Išlikimo“ dalyvių vaidybos strategijų analizę, buvo siekta kiekvienam identifikuotam vaidmens tipui priskirti po vieną ryškiausią pavyzdį iš 1-ojo, 23-iojo arba 45-ojo realybės šou sezonų. Vis dėlto tyrimo metu paaiškėjo, jog ne visuose sezonuose vaidmenys yra vienodai reprezentuoti – pirmojo sezono dalyvių tarpe aiškiai išreikštų, sąmoningai sukonstruotų vaidmenų praktiškai nebuvo. Nors tam tikri vaidmenų bruožai jau egzistavo – pavyzdžiui, Ričardas Hatchas (sezono nugalėtojas) demonstravo strateginio žaidėjo požymius, Gregas Buisas elgėsi taip, kaip dažnai elgiasi juokdariai, o Kelė Wiglesworth pasižymėjo ypatingais fiziniais gabumais – šie bruožai atsiskleidė natūraliai, be aiškos intencijos naudoti juos kaip strateginius įrankius. Dėl šios priežasties analizėje nėra pateikta nė vieno pirmojo sezono dalyvio kaip pagrindinio konkretaus

vaidmens pavyzdžio.

Pirmasis sezonas apskritai pasižymėjo kolektyvinio identiteto dominavimu. Dalyviai dažniau siekė įsilieti į grupę nei išryškinti individualias strategijas ar įvaizdžius. Asmeninės iniciatyvos būdavo suvokiamos kaip grėsmė bendram grupės stabilumui. Tai iliustruoja epizodas, kai viena žaidėja, dar tik svarstydamą apie galimybę išduoti savo genties narius ir balsuoti su kita dalyvių grupe, net nepradėjusi aktyvių veiksmų, jau buvo aplinkinių suvokiama kaip išdavikė. Šis pavyzdys atskleidžia stiprų kolektyvinio mąstymo dominavimą ir individualaus žaidimo normatyvinį nepriimtinumą.

Dvidešimt trečiajame sezone jau stebima ryški vaidmenų diferenciacija: dalyviai kuria ir sąmoningai palaiko individualius įvaizdžius – analizėje išskirti piktadario, socialinio bei fizinio žaidėjų, laukinės kortos ir chameleonų vaidmenų pavyzdžiai. Nors socialinės žaidėjų sąjungos ir grupiniai susitarimai vis dar išlieka labai svarbūs, asmeninės strategijos ir tapatybės tampa kur kas ryškesnėmis. Dalyviai ne tik įsitraukia į grupinius sprendimus, bet ir aktyviai kuria savo asmeninius naratyvus, siekdami palankios pozicijos tiek pagrindinėje žaidimo eigoje, tiek ir svarbiausiame žaidimo etape – paskutinėje genties taryboje.

Keturiasdešimt penktajame sezone vaidmenų sistema tampa dar labiau dinamiška – aiškių, vienareikšmių vaidmenų išryškėjimas tampa retesniu reiškiniu (analizėje išskirti tik geriečio, stratego ir juokdario vaidmenų pavyzdžiai), o dauguma žaidėjų įkūnija kelių vaidmenų bruožus vienu metu. Realybės šou dalyviai geba lanksčiai keisti elgesio strategijas pagal žaidimo pokyčius, o socialinės sąjungos dažniausiai formuojamos trumpalaikiams tikslams pasiekti. Šis sezonas rodo visišką individualaus žaidimo dominavimą, kai savęs reprezentavimas ir strateginis prisitaikymas tampa esminiais sėkmės veiksniais, o ilgalaikis lojalumas beveik neturi praktinės vertės.

Apibendrinant galima teigti, kad darbe analizuojamų „Išlikimo“ sezonų žaidimo strategijų ir vaidmenų raida parodė aiškią tendenciją: nuo kolektyvinio identiteto išlaikymo ir nuoširdaus savęs atskleidimo pirmuosiuose sezonuose iki sąmoningo, dinamiško ir strategiškai apgalvoto individualaus vaidmenų konstravimo vėlyvuosiuose sezonuose.

IŠVADOS

Realybės televizija, kaip audiovizualinis fenomenas, išlieka vienu iš aiškiausių šiuolaikinės kultūros ir visuomenės veidrodžių. Nors šio žanro ištakos glūdi dokumentinio pasakojimo formose, realybės šou – kaip specifinis realybės televizijos subžanras – jungia ne tik nuolatinį stebėjimą ir pramogą, bet ir aktyvų savęs reprezentavimo procesą. Performatyvumo, strategijos ir emocinio intymumo sankirta šiame televizijos žanre pabrėžia tai, kad realybės šou nėra tik pasyvūs tikrovės atspindžiai – jie tampa vieta, kur realybė laidos kūrėjų yra aktyviai konstruojama, transformuojama ir pateikiama auditorijai kaip hiperrealus vaizdinys, arba Jean'o Baudrillard'o žodžias tariant – simuliakras (Baudrillard: 2002).

Vienas iš reprezentatyviausių realybės šou pavyzdžių – pasaulinė franšizė „Išlikimas“ – ne tik įtvirtino šio subžanro įtaką, bet ir tapo ilgaamžiu socialiniu eksperimentu, kuriame dalyviai konkuruoja dėl materialaus prizo izoliuotoje, nuolatinio kamerų stebėjimu grįstoje aplinkoje. Nuo 2000 m. transliuojama laida išsiskiria tuo, kad žiūrovai neturi jokios galios priimant sprendimus – visa atsakomybė perkeliama dalyviams, kurie žaidimo eigoje balsuoja vieni prieš kitus, kuria socialines sąjungas, manipuliuoja ir strateguoja. Ši vidinė mikrovisuomenė leidžia analizuoti, kaip individo socialinis elgesys kinta esant nuolatiniam stebėjimui ir priklausant nuo kitų bendruomenės narių vertinimo.

Nors remiantis Baudrillard'o simuliakrų teorija realybės šou konstruoja hiperrealų pasaulį, kuriame tikrovė tampa ženklų ir reprezentacijų žaidimu, „Išlikimas“ vis dėlto neišvengiamai reflektuoja realius visuomenės struktūrinius pokyčius. Žiūrovo akimis jis gali būti suvokiamas kaip pramoginis spektaklis, tačiau analizuojant socialinių vaidmenų kaitą ir strateginį dalyvių elgesį tampa aišku, kad šou veikia kaip medijuotas, tačiau atpažįstamas šiuolaikinės visuomenės atspindys, išryškinantis individualizmo, socialinio kapitalo svarbos ir greitėjančio gyvenimo tempo bruožus.

Darbe atlikta analizė rodo, kad 1–ajame (2000 m.), 23–iajame (2011 m.) ir 45–ajame (2023 m.) „Išlikimo“ sezonuose galima įžvelgti aiškią socialinio elgesio kaitos trajektoriją. Pirmajame sezone dalyviai dažniausiai buvo nuoširdūs, orientuoti į komandinį darbą ir ilgalaikį bendradarbiavimą – jų veiksmai labiau priminė realioje bendruomenėje veikiančius santykius nei sąmoningą viešą vaidybą. Dvidešimt trečiajame sezone jau ryškėja tam tikrų vaidmenų pasirinkimai – dalyviai pradeda sąmoningiau kurti savo įvaizdžius, tačiau kolektyvinis žaidimas vis dar išlieka svarbus, o strateginiu elgesiu pasižymintys laidos dalyviai dažnai susiduria su moralinėmis dilemomis. Tuo tarpu keturiasdešimt penktajame sezone vyrauja individualus žaidimas, kuriame vaidmenys nebėra tokie fiksuoti – vienas dalyvis laisvai keičia taktikas priklausomai nuo situacijos, o kiti žaidėjai tampa laikiniais sąjungininkais tik tol, kol atitinka trumpalaikius strateginius tikslus. Tokia dinamika rodo ne

tik žaidimo struktūros, bet ir dalyvių socialinio mąstymo pokyčius: autentiškumo samprata ilgainiui tampa lanksčia, o moraliniai principai – derybų objektu konkurencinėje realybės šou aplinkoje.

Šie pokyčiai atspindi ir platesnes šiuolaikinės visuomenės tendencijas – savęs reprezentacija tampa vis svarbesniu socialinio dalyvavimo būdu. „[...] [V]iskas turi būti psychologizuota, pasakyta pirmuoju asmeniu: viską reikia susieti su savimi, aiškinti savo motyvus, kiekviena proga atskleisti savo asmenybę, emocijas, išreikšti giliausius jausmus, nes kitaip bus diagnozuota neatleistina yda – šaltumas ir anonimiškumas“ (Lipovetsky, 2013: 74). Gilles'o Lipovetsky mintis atskleidžia, kaip šiuolaikinė visuomenė ne tik toleruoja, bet ir aktyviai skatina emocinį atvirumą, savęs analizę bei nuolatinį asmenybės *rodymą*. Tokia psychologizacijos kultūra glaudžiai susijusi su medijų ir ypač realybės televizijos logika – kur svarbu ne tiek objektyvūs veiksmai, kiek jų emocinė interpretacija ir subjektyvi prasmė.

Tai nurodo ir į dar platesnę tendenciją – visuomenė vis labiau juda link individualizmo, kur asmens tapatybė formuojama per nuolatinę savirefleksiją, pasirenkamus naratyvus ir viešą savęs reprezentaciją. Šiuolaikinis individas dažnai priverstas būti ne tik savo gyvenimo kūrėju, bet ir nuolatinio jo komentatoriumi bei rinkodaros specialistu. Tokiose aplinkose, kaip realybės šou, tai pasireiškia kaip strateginis emocijų demonstravimas ir įvaizdžio valdymas, o platesniame kontekste – kaip visuomeninė norma, kurioje autentiškumo samprata vis dažniau siejama ne su vidiniu nuoseklumu, bet su gebėjimu efektyviai komunikuoti savo „aš“ kitų akyse.

Ilgainiui pagreitėjęs „Išlikimo“ žaidimo formatas ir vis dažniau pastebima dalyvių vaidmenų kaita atspindi šiuolaikinės visuomenės dinamiką, kurioje stabilus tapatumas vis dažniau keičiamas lankstumu, prisitaikymu ir strateginiu elgesiu. Dalyviai priversti greitai reaguoti į besikeičiančias žaidimo aplinkybes, todėl jie nuolat perkuria savo įvaizdžius, keičia vaidmenis, prisitaiko prie situacijos – tai nebe ilgalaikės strategijos, bet trumpalaikiai sprendimai, orientuoti į momentinę naudą. Vaidmenys tampa priemonėmis, o ne autentiško „aš“ išraiška – jie naudojami tik taktiniam veikimui. Šis nuolatinio vaidybos ir prisitaikymo režimas atspindi individualizuotą ir greito tempo kultūrą, kurioje savęs reprezentacija ir gebėjimas keistis tampa svarbiausiomis socialinio dalyvavimo formomis.

Taigi, „Išlikimas“ nėra tik pramoginis televizijos produktas – tai kultūrinis barometras, kuris atskleidžia, kaip kinta socialinės tapatybės, komunikacijos ir bendruomeniškumo formos šiuolaikiniame pasaulyje. Pasitelkdamas simuliakrinę reprezentaciją ir žaidimo logiką, šis šou sugeba sukonstruoti erdvę, kurioje tarsi žaidžiama su tikrove, tačiau kartu subtiliai išryškinami realūs visuomenės virsmai: spartėjantis gyvenimo tempas, padidėjęs dėmesys įvaizdžiui, emocijų valdymas ir strateginis socialinis elgesys tampa ne išimtimi, o taisykle.

Galiausiai, „Išlikimo“ dalyviai tampa šiuolaikinio žmogaus metafora – jie kuria save čia ir

dabar, prisitaiko, derasi dėl savo vietos kolektyve, bet viską daro nuolat stebimi ir vertinami vieni kitų. Tapatybė šiame kontekste tampa ne tiek stabiliu vidiniu bruožu, kiek nuolat kintančiu performatyviu pasirodymu. Tai atspindi šiuolaikinės visuomenės paradoksą – nors individas siekia autentiškumo, jis veikia vis labiau struktūruotame, stebimame ir vertinamame pasaulyje, kuriame viešumas tampa neišvengiamu gyvenimo režimu.

Reikia pripažinti, kad šio darbo analizė turi tam tikrų ribotumą. Tyrime pasirinkti tik trys „Išlikimo“ sezonai, todėl, nors jų analizė ir suteikia kryptingą laidos vystymosi vaizdą, ji yra fragmentiška. Ši atranka leidžia identifikuoti esmines elgesio ir tapatybės konstravimo tendencijas, tačiau platesnė analizė – įtraukiant daugiau sezonų, įvairių šalių versijas ar kitus realybės šou pavyzdžius – galėtų dar labiau pagilinti supratimą apie realybės šou ir visuomenės santykį. Taip pat šiame darbe buvo apsiribota kokybine analize, todėl kiekybiniai duomenys (pavyzdžiui, dalyvių išpažinčių dažnumas ar elgesio strategijų paplitimas) galėtų papildyti ir patikslinti išvadas.

BIBLIOGRAFINIŲ NUORODŲ SĄRAŠAS

- Alexander, J. C., 2004. Cultural Pragmatics: Social Performance between Ritual and Strategy. *Sociological Theory*, 22 (4), 527–573. <https://doi.org/10.1111/j.0735-2751.2004.00233.x>.
- Andrejevic, M. B., 2004. *Reality TV: The Work of Being Watched*. Lanham, Maryland: Rowman & Littlefield Publishers.
- Baudrillard J., 2002. *Simuliakrai ir simuliacija*. Iš prancūzų kalbos vertė Marius Daškus. Vilnius: Baltos lankos.
- Bell-Metereau, R., 2006. Reality TV: Remaking Television Culture edited by Laurie Ouellette and Susan Murray (New York University Press, 2004). *Quarterly review of film and video*. 23 (5), 443–448. <https://doi.org/10.1080/10509200690902241>.
- Biressi, A., Nunn, H., 2005. *Reality TV: Realism and Revelation*. New York: Columbia University Press.
- Bourdieu, P., Wacquant Loïc J.D., 2003. *Įvadas į refleksyviąją sociologiją*. Iš anglų kalbos vertė Vilija Poviliūnienė. Vilnius: Baltos lankos.
- Couldry, N., 2002. Playing for Celebrity: Big Brother as Ritual Event. *Television & new media*. 3 (3), 283–293. <https://doi.org/10.1177/152747640200300304>
- Dilks, L. M. et al., 2010. Socializing economic theories of discrimination: Lessons from Survivor. *Social science research*. 39 (6), 1164–1180. <https://doi.org/10.1016/j.ssresearch.2010.06.006>.
- Foucault, M., 1998. *Disciplinuoti ir bausti: kalėjimo gimimas*. Iš prancūzų kalbos vertė Marius Daškus. Vilnius: Baltos lankos.
- Goffman, E., 2000. *Savęs pateikimas kasdieniniame gyvenime*. Iš anglų kalbos vertė Milda Keršienė-Dyke. Vilnius: Vaga.
- Klein, A. F. & Klein, R. F., 2023. Principles of Economics, the Survivor Edition. *Applied Economics Teaching Resources (AETR)*. 5 (2), 44–61. DOI: 10.22004/ag.econ.333523.
- Kraidy, M. M., Sender, K., 2011. *The politics of reality television*. Milton: Routledge.
- Lipovetsky, G., 2013. *Tuštumos era: esė apie šiuolaikinį individualizmą*. Iš prancūzų kalbos vertė Elena Belskytė. Vilnius: Mintis.
- Pečiulis, Ž., 2007. *Socialiniai realybės šou eksperimentai*. Problemos, 72, 48–56. [Žiūrėta 2025.05.06].
- Probst, J. et. al., 2000. *Survivor: Borneo*. Season 1. CBS.
- Probst, J. et. al., 2011. *Survivor: South Pacific*. Season 23. CBS.
- Probst, J. et. al., 2023. *Survivor 45*. Season 45. CBS.

- Salter, M. B., 2014. Teaching Prisoners' Dilemma Strategies in "Survivor": Reality Television in the IR Classroom. *International Studies Perspectives*, 15(4), 359–373. DOI:10.1111/j.1528-3585.2012.00506.x
- Sargiacomo, M., 2009. Michel Foucault, Discipline and Punish: The Birth of the Prison: Allen Lane, London, 1977, Trans. by Alan Sheridan. *Journal of management and governance*. 13 (3), 269–280. <https://doi.org/10.1007/s10997-008-9080-7>.
- Schlotterbeck, J., 2008. What Happens When Real People Start Getting Cinematic: Laguna Beach and Contemporary TV Aesthetics. *Scope: An Online Journal of Film and Television Studies*, 10, 12. [Žiūrēta 2025.03.08].
- Wall, G., 2011. Outwit, outplay, outcast? Sex discrimination in voting behaviour in the reality television show Survivor. *New Zealand Economic Papers*, 45(1–2), 183–193. <https://doi.org/10.1080/00779954.2011.556078>.
- Wright, C. J., 2006. *Tribal warfare: survivor and the political unconscious of reality television*. Lanham, Maryland: Lexington Books.

SANTRAUKA

Darbe analizuojamas realybės šou, kaip šiuolaikinės visuomenės atspindžio, reiškinys. Tyrimo objektu pasirinktas realybės šou „Išlikimas“ – viena ilgiausiai transliuojamų (2000–dabar) pasaulinių franšizių, kurios struktūra ir socialinė dinamika sudaro unikalią aplinką vaidmenų kūrimo procesams. Tyrimo problema grindžiama pastebėjimu, kad akademiniai tyrimai dažniausiai analizuoja žaidėjų strategijas rezultatų požiūriu, bet mažiau dėmesio skiria tam, kaip šios strategijos yra įgyvendinamos pasitelkiant socialinius vaidmenis ir dalyvių performatyvumą.

Tyrimo tikslas – išanalizuoti ir palyginti 1-ojo (2000 m.), 23-iojo (2011 m.) ir 45-ojo (2023 m.) „Išlikimo“ sezonų dalyvių vaidybines strategijas, įvertinant jų kaitą laike ir ryšį su visuomenės vertybių transformacijomis. Tyrimo metu buvo pasitelktas kokybinis lyginamasis metodas, remiantis Ervingo Goffmano socialinio teatro bei Pierre'o Bourdieu socialinio lauko ir kapitalų teorijomis. Tyrime prioritetas teikiamas išpažintims (angl. *confessionals*) – epizodams, kuriuose dalyviai, būdami vieni prieš kamerą, artikuluoja savo motyvus, strateginius sprendimus bei emocines reakcijas – ir tarpasmeninėms socialinėms sąveikoms žaidimo metu. Analizės pagrindu identifikuoti aštuoni dažniausiai laidoje pasikartojantys socialiniai vaidmenys, kurie padėjo susisteminti dalyvių elgseną bei atskleisti jų naudojamas strategijas skirtinguose laidos kontekstuose.

Analizė atskleidė aiškią „Išlikimo“ dalyvių vaidybinių strategijų raidą – nuo kolektyvinio identiteto ir spontaniško elgesio pirmuosiuose sezonuose iki sąmoningai kuriamų, strategiškai apgalvotų vaidmenų vėlyvuosiuose sezonuose. Pirmajame sezone dalyvių elgesys buvo orientuotas į grupės darną, o individualios iniciatyvos buvo vertinamos kaip grėsmė, todėl sąmoningai suformuluotų vaidmenų nebuvo rasta. Dvidešimt trečiajame sezone jau stebima ryški vaidmenų diferenciacija ir individualaus įvaizdžio konstravimas, o keturiasdešimt penktajame – dinamiškas vaidmenų kaitaliojimas ir strateginis elgsenos lankstumas, leidžiantis dalyviams prisitaikyti prie nuolat kintančių žaidimo aplinkybių.

Tyrimo rezultatai atspindi platesnes šiuolaikinės visuomenės tendencijas, kur savęs reprezentacija, emocinis atvirumas ir nuolatinė savirefleksija tampa svarbiausiais socialinio dalyvavimo principais. Realybės šou, kaip medijų kultūros forma, ypač išryškina šias vertybes – dalyviai priversti nuolat kurti, koreguoti ir reprezentuoti savo tapatybę, o prisiimami vaidmenys tampa ne autentiškumo išraiška, bet taktiniu elgesio įrankiu. Tokia strateginė vaidybos dinamika atspindi individualizuotos ir greito tempo visuomenės logiką, kurioje stabilumas užleidžia vietą prisitaikymui. Vis dėlto tyrimo apribojimai – trijų sezonų imtis ir kokybinis metodas – suponuoja, kad platesnė analizė galėtų dar išsamiau atskleisti realybės šou ir šiuolaikinės visuomenės atstovų tapatybės formavimo sąsajas.

ABSTRACT

This thesis analyses the phenomenon of reality TV shows as a reflection of contemporary society. The object of the study is the reality TV show “Survivor”, one of the longest-running (2000-present) global franchises, whose structure and social dynamics create a unique environment for building social roles. The research problem is based on the observation that academic research tends to analyse players' strategies in terms of outcomes but pays less attention to how these strategies are enacted through social roles and the performativity of participants.

The study aims to analyse and compare the acting strategies of the participants of the 1st (2000), 23rd (2011), and 45th (2023) seasons of “Survivor”, assessing their change over time and their relation to the transformation of societal values. The study used a qualitative comparative approach, based on Erving Goffman's social theatre and Pierre Bourdieu's social field and capital theories. The study prioritises confessionals - episodes in which participants articulate their motives, strategic choices, and emotional reactions when alone in front of the camera - and interpersonal social interactions during the game. The analysis identified eight social roles that recurred most frequently in the show, which helped to structure the behaviour of the participants and to reveal the strategies they used in the different contexts of the show.

The analysis revealed a clear evolution in the acting strategies of the “Survivor” players, from collective identity and spontaneous behaviour in the early seasons to consciously created, strategically thought-out roles in the later seasons. In the first season, participants' behaviour was oriented towards group cohesion, while individual initiatives were seen as a threat, so no consciously formulated roles were found. In the twenty-third season, there is already a marked differentiation of roles and the construction of an individual image, while in the forty-fifth season, there is a dynamic alternation of roles and a strategic flexibility of behaviour that allows the participants to adapt to the constantly changing game circumstances.

The results reflect broader trends in contemporary society, where self-representation, emotional openness, and constant self-reflection are becoming key principles of social participation. Reality shows, as a form of media culture, highlight these values in particular: participants are forced to continuously create, adjust, and represent their identities, and the roles they take on become a tactical tool for behaviour rather than an expression of authenticity. This strategic dynamic of acting reflects the logic of an individualised and fast-paced society in which stability gives way to adaptation. However, the limitations of the study - the sample of three seasons and the qualitative approach - suggest that a broader analysis could further reveal the links between reality shows and the identity formation of contemporary society.

PRIEDAS NR. 1 – REALYBĖS ŠOU „IŠLIKIMO“ TERMINŲ ŽODYNAS

„Atpirkimo sala“ (angl. *Redemption Island*) – tai specialus mechanizmas, įvestas tam tikruose „Išlikimo“ sezonuose, kurio pagrindu visi išbalsuoti žaidėjai yra ištremiami į atskirą salą. Vienu metu ten gali būti tik du žaidėjai. Kiekvienoje sezono serijoje jie susikauna dvikovoje: pralaimėjęs galutinai pasitraukia iš žaidimo, o laimėtojas lieka tremtyje. Šis procesas kartojamas iki genčių susijungimo, kada paskutinėje dvikovoje triumfavęs žaidėjas sugrįžta į pagrindinę žaidimo eigą. Po genčių susijungimo ši sala vis dar funkcionuoja, ir naujai išbalsuotieji vėl siunčiami į šią tremtinių vietą. Paskutinę dvikovą laimėjęs dalyvis grįžta į žaidimą, kai jame kartu su juo yra belikę tik 5 žaidėjai. Po to išbalsuotieji nebeturi galimybės sugrįžti.

Genčių susijungimas (angl. *merge*) – tai dviejų ar daugiau konkuruojančių genčių sujungimas į vieną bendrą gentį. Nuo šio momento visi likę dalyviai gyvena vienoje stovykloje ir varžosi individualiai iki pat žaidimo pabaigos. Susijungimas žymi svarbų žaidimo lūžį – perėjimą nuo komandinio prie individualaus žaidimo – ir dažniausiai įvyksta žaidimo pusiaukelėje. Paprastai susijungusioje gentyje būna nuo 8 iki 13 narių. Nuo 21-ojo sezono („Nikaragva“) pastebima tendencija gentis sujungti tada, kai žaidime lieka 11 dalyvių.

Genties taryba (angl. *tribal council*) – tai ir pašalinimo ceremonija, paprastai vykstanti kiekvienos sezono serijos pabaigoje, ir erdvė, kurioje ji vyksta. Jos metu dalyviai kartu su žaidimo vedėju aptaria naujausius žaidimo įvykius. Po diskusijos kiekvienas dalyvis atskirai balsuoja, nurodydamas tą žaidėją, kurį nori pašalinti iš žaidimo; daugiausiai balsų surinkęs dalyvis yra eliminuojamas.

Išpažintis (angl. *confessional*) – tai režisūrinė priemonė, naudojama siekiant žaidimo eigą perteikti per pačių dalyvių pasakojimus. Išpažinties metu vienas žaidėjas, kalbėdamas tiesiai į kamerą, komentuoja žaidimo įvykius, paaiškina savo požiūrį, atskleidžia strateginius ketinimus ar emocines reakcijas. Šie pasisakymai matomi tik televizijos žiūrovams ir nesidalinami su kitais žaidėjais.

Naujoji „Išlikimo“ era (angl. *the new Survivor era*) – terminas, naudojamas apibūdinti nuo 41-ojo sezono (2021 m.) prasidėjusį „Išlikimo“ etapą, kuriame įvyko esminiai žaidimo struktūros, tempo ir stilistikos pokyčiai. Naujojoje eroje sezonai sutrumpinti (nuo 39 iki 26 dienų), pašalinti kai kurie tradiciniai žaidimo elementai, dažniau taikomi atsitiktiniai žaidimo posūkiai ir apskritai skatinamas greitas prisitaikymas prie netikėtumų.

Neliečiamybės stabas (angl. *immunity idol*) – tai simbolinis trofėjus, kurį laimi visa gentis komandinių (prieš susijungimą vykstančių) neliečiamybės rungtynių metu. Šis trofėjus reiškia, kad laimėjusi

gentis yra apsaugota nuo išbalsavimo per artimiausią genties tarybą – nė vienas jos narys negali būti pašalintas. Tai svarbus motyvacinis ir strateginis žaidimo elementas, padedantis genčiai išlaikyti savo narius bei įgyti kiekybinį pranašumą genčių susijungimo etape.

Neliečiamybės vėrinys (angl. *immunity necklace*) – tai individualus trofėjus, skiriamas žaidėjui, laimėjusiam individualios neliečiamybės rungtį (po genčių susijungimo). Jį dėvintis dalyvis yra apsaugotas nuo pašalinimo per artimiausią genties tarybą – už jį negalima balsuoti.

Paskutinioji genties taryba (angl. *final tribal council*) vyksta likus trims (kartais – dviems) žaidėjams. Šiame etape vykdomas nebe tradicinis balsavimas dėl iškritimo – vietoje to žaidime išlikę dalyviai turi argumentuoti, kodėl jie nusipelno laimėti žaidimą, o po genčių susijungimo iškritę žaidėjai, dabar sudarantys žiuri, balsuoja už vieną iš finalininkų kaip nugalėtoją. Tai yra esminė žaidimo dalis, kurioje finalininkai turi pagrįsti savo strateginius, socialinius ir fizinius veiksmus, parodydami, kaip ir kodėl jie verti pergalės.

Paslėptas neliečiamybės amuletas (angl. *hidden immunity idol*) – tai kišeninis talismanas, kurį dalyviai gali rasti paslėptą stovyklos teritorijoje arba gauti specialiomis žaidimo sąlygomis. Jis leidžia žaidėjui apsisaugoti nuo išbalsavimo per genties tarybą – amuletas turi būti panaudojamas po balsavimo, bet prieš balsų suskaičiavimą. Visi balsai, atiduoti už tą žaidėją, tampa negaliojantys. Amuletą galima panaudoti tiek sau, tiek atiduoti kitam žaidėjui.

Privalumas (angl. *advantage*) – tai žaidimo elementas, suteikiantis dalyviui tam tikrą strateginį pranašumą. Privalumai gali būti labai įvairūs – nuo papildomo balso ar teisės anuliuoti kito žaidėjo balsą iki galimybės visai praleisti genties tarybą. Jie dažnai randami stovyklos teritorijoje, laimimi užduočių arba ypatingų žaidimo mechanizmų metu. Privalumai, kaip ir paslėpti amuletai, dažnai naudojami slapta ir gali kardinaliai pakeisti žaidimo eigą.

Šūvis tamsoje (angl. *shot in the dark*) – tai specialus „naujosios „Išlikimo“ eros“ žaidimo mechanizmas, suteikiantis žaidėjui vienkartinę galimybę atsisakyti balsavimo teisės mainais į 1 iš 6 tikimybę išsigelbėti nuo išbalsavimo. Ši priemonė dažniausiai naudojama tada, kai žaidėjas jaučiasi nesaugus ir nepasitiki genties tarybos balsavimo eiga. Pasirinkus ją sužaisti, dalyvis tampa pasyvus balsavime, bet gali išvengti eliminacijos, jei ištraukia pergalingą ritinėlį. Nors šis žingsnis yra rizikingas ir retai sėkmingas, jis dažnai tampa paskutinės vilties aktu žaidėjui, atsidūrusiam mažumoje.

Žiuri (angl. *jury*) – ją sudaro grupė iš žaidimo pašalintų dalyvių (paprastai po genčių susijungimo), kurie į genties tarybą kaskart sugrįžta stebėti žaidime likusiųjų veiksmų. Šių apsilankymų metu gauta informacija turi padėti jiems nuspręsti, ką išrinkti nugalėtoju paskutinėje genties taryboje. Jiems paprastai draudžiama kalbėti, išskyrus paskutinę genties tarybą, kurioje jiems leidžiama kreiptis į finalininkus ir užduoti jiems klausimus.