



LUND UNIVERSITY

En sprucken verklighet. Den ludiska vägen från kris till hälsa i The Biggest Loser

Enevold, Jessica

Published in:
Kris och kultur

2013

Document Version:
Förlagets slutgiltiga version

[Link to publication](#)

Citation for published version (APA):

Enevold, J. (2013). En sprucken verklighet. Den ludiska vägen från kris till hälsa i The Biggest Loser. I M. Arvidsson, U. Geisler, & K. Hansson (Red.), *Kris och kultur: Kulturvetenskapliga perspektiv på kunskap, estetik och historia* (s. 129-152). Sekel Bokförlag.

Total number of authors:
1

Creative Commons License:
Ospecificerad

General rights

Unless other specific re-use rights are stated the following general rights apply:
Copyright and moral rights for the publications made accessible in the public portal are retained by the authors and/or other copyright owners and it is a condition of accessing publications that users recognise and abide by the legal requirements associated with these rights.

- Users may download and print one copy of any publication from the public portal for the purpose of private study or research.
- You may not further distribute the material or use it for any profit-making activity or commercial gain
- You may freely distribute the URL identifying the publication in the public portal

Read more about Creative commons licenses: <https://creativecommons.org/licenses/>

Take down policy

If you believe that this document breaches copyright please contact us providing details, and we will remove access to the work immediately and investigate your claim.

LUND UNIVERSITY

PO Box 117
221 00 Lund
+46 46-222 00 00

Kris och kultur

Kulturvetenskapliga perspektiv på kunskap, estetik och historia

Kris och kultur

Kulturvetenskapliga perspektiv på
kunskap, estetik och historia

Under redaktion av

Mats Arvidson, Ursula Geisler, Kristofer Hansson

Program K har finansierats av Humanistiska och
teologiska fakulteterna vid Lunds universitet

© Sekel bokförlag och författarna, Lund 2013

Omslag: Johanna Åkerberg

Sättning: Christer Isell

Grafisk form: UNIVERSUS

Tryck: Scandinavian book, Århus 2013

ISBN 978-91-87199-09-7

Innehåll

Förord	7
MATS ARVIDSON, URSULA GEISLER OCH KRISTOFER HANSSON Inledning. Kulturvetenskapliga perspektiv på kris	9
BJÖRN MAGNUSSON STAAF Att lita på krisen? Om kris som komponent i historieteori	29
JAN ERIC OLSÉN Första världskrigets näringskris. Medicin, politik och preparat	49
URSULA GEISLER Med sången in i framtiden. Den tyska ungdomsmusik- rörelsen och kris på 1920–30-talen	69
MATS ARVIDSON Den apolliniska drömmen om en lycklig framtid. Kris i kultur och konstmusik i svensk efterkrigstid	87
KRISTOFER HANSSON ”De svåra kriserna i lifvet kringgår man inte”. Psykiska kriser och synen på den utvecklande människan	113
JESSICA ENEVOLD En sprucken verklighet. Den ludiska vägen från kris till hälsa i <i>The Biggest Loser</i>	129
KAROLINA LINDH Att göra kris till rutin. Hur dokument och information skapar rutiner kring hjärtstopp och hjärt-lungräddning	153
ADAM BRENTHEL Presentation av klimatkrisen bortom en representationskris. Bilder som gör skillnad istället för bilder av spatial likhet	165
Referenser	189
Författare	203

JESSICA ENEVOLD

En sprucken verklighet

Den ludiska vägen från kris
till hälsa i *The Biggest Loser*

• I came here to lose weight, not to play games

Ramone, 24 år, deltagare, *The Biggest Loser* säsong 12

Tre gravt överviktiga personer står i ett rum fyllt av sockerdoftande flotturmunkar. Stora som lastbilsdäck hänger de som dekorationer på väggarna runt omkring dem – glaserade, chokladdoppade, strösslade donuts överallt på hyllor och fat. Varje person har ett bord framför sig och skiljs från de andra med hjälp av en tunn vägg. På given signal har de tre minuter på sig att äta från en pyramid av minimunkar som står framför dem på en tallrik – så många de vill. Men de kan också välja att låta bli. En av dem skruvar tummarna och väger från fot till fot, plockar sedan försiktigt upp en sockrad ring, trycker den mot näsborrarna och drar in dess söta doft och suckar. Den andra deltagaren knäpper händerna på ryggen och stirrar stint upp i taket, fast besluten att inte låta sig påverkas av sötsakerna på bordet. Den tredje plockar i rask takt i sig elva donuts som han sväljer med klunkar ur sin medhavda vattenflaska. Den första frestelsen i säsong 12 av *The Biggest Loser* har inletts.

Det finns möjligtvis inget tema, förutom sex, som går hem bättre i media och säljer fler tidningar, videor, böcker och andra konsumtionsvaror än bantning. Den eviga frågan som alla söker ett svar på verkar vara: Hur kan man enklast och snabbast tappa i vikt? Beskrivningen ovan är ett utdrag från *The Biggest Loser*¹, hädanefter refererat till som *BL*, en amerikansk dokusåpa eller så kallad *Reality TV*, en *gameshow* byggd kring temat viktninskning, som presenterar en radikal lösning på problemet. Den är inte enkel, men under förutsättningarna sensationellt snabb. Programmet sjukligt övervik-

1 *The Biggest Loser*, ABC/NBC 2004.

tiga² deltagare tävlar i att gå ner i vikt under en period av sex månader. Mellan en och 16 veckor av denna tid tillbringas på Biggest Loser Ranch i Malibutrakten i Kalifornien. Tv-tittarna får följa 16–20 deltagare under 16 veckor och sedan återse dem i en *grand finale* den sjuttonde veckan. Programmet visas med en eftersläpning om åtta veckor, så att finalen den sista veckan presenterar resultatet av sammanlagt 24 veckors träning och diet. Finalen inkluderar även de som slagits ut under tävlingens gång; varje vecka har en av de som gått ned minst röstats ut. Tre kvarvarande finalister tävlar om ett pris om 250 000 dollar och övriga utslagna deltagare tävlar om ett *at home-prize* om 100 000 dollar som vinnas av den som lyckats gå ned flest kilon på egen hand. Deltagarna vägs vid finalen in en efter en i en ceremoniell procedur med spektakulära filmklipp. Det kritiska läget och utseendet ”före” och, i de flesta fall, sensationella tillståndet ”efter” *BL*-processen visas upp. Viktnedgången ligger på mellan 20 procent och uppseendeväckande 50 procent av den ursprungliga kroppsvikten. Detta uppvisande av personlig fysisk, men även psykisk, transformation gör att *BL* ibland också räknas till så kallad *makeover*-television. Tv-programmet, som lanserades 2004, har miljoner tittare, cirka 25 lokala nationella varianter produceras runt om i världen och programmet sänds i cirka 90 länder.

Det inledande utdraget beskriver en sekvens i säsongens första *temptation*, frestelse. Kan deltagarna stå emot eller inte? Paradoxalt nog är det den som äter mest som vinner en fördel i tävlingen. Det kan tyckas högst ineffektivt att man måste äta för att vinna en tävling som handlar om viktnedgång, men det är just denna paradox som karakteriserar vad jag här benämner *a game* och jag använder avsiktligt den engelska termen, ett språkval jag förklarar längre fram. Filosofen Bernard Suits definierar 2005 i *The Grasshopper* en aktivitet som *a game* som den aktivitet som resulterar av att man antagit en *lusory attitude* (från latinets *ludus*, ungefär *game*) och åtagit sig att nå ett mål genom att acceptera en tillämpning av en uppsättning regler, medel eller verktyg, som gör det mindre effektivt att nå det målet.³ Golf spelas till exempel inte genom att man tar bollen från ena sidan av ett fält i handen och springer över och släpper ned den i ett hål på andra sidan

2 Sjuklig övervikt, eller patologisk fetma definieras bl.a. med hjälp av *body mass index* (BMI). Vid sjuklig fetma har individen ett BMI över 50. Normalviktiga ligger mellan ca 18 och 25. Dessa individer har också det som kallas metaboliskt syndrom, vilket innebär att man redan fått eller riskerar att drabbas av livshotande kardiovaskulära sjukdomar som hjärtinfarkt och diabetes typ 2. See t.ex. Amerikanska National Institute of Healths websidor för en detaljerad förklaring av denna patologi (NIHL 2012).

3 Suits, Bernard (2005), *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*, Peterborough, Ont.: Broadview Press.

detta fält, vilket vore det mest effektiva sättet att uppnå målet: att få bollen i hålet. *BL* är utan tvekan *a game* som uppfyller Suits definition genom sina ludiska aktiviteter och strukturer. Ludisk används i detta kapitel för att terminologiskt hålla samman ett flertal fenomen, objekt, aktiviteter, kvaliteter, uttalande med mera i det empiriska materialet som kopplas ihop med ordet *game*.⁴ Jag använder förenklande och övergripande ordet strukturer som en förkortning för olika typer av ludus-relaterat innehåll.

I det här kapitlet vill jag föreslå en förståelse av *BL* genom att läsa programmet genom dess ludiska strukturer. Tidigare studier av *Reality TV* som inkluderar *BL* nämner oftast dess ludiska kvaliteter endast flyktigt. De tar dem för givna som ett inarbetat programformat och fokuserar i större grad på frågor om till exempel självdisciplin⁵, representationer av den feta kroppen⁶ eller dess informativa kvaliteter och möjligheter att utbilda kring hälsa.⁷ Stor kritik har riktats mot dokusåpor för att de är elaka och grymma och att de bör betraktas som kommersiell smörja som håller folk fångslade vid sina tv-apparater; i denna betraktelse återfinns förstås den välbekanta Frankfurtskolans litania över populärkultur som opium för folket. Ett annat perspektiv på dessa program är att betrakta dem som interventioner, ett utslag för den moderna statens misslyckande att ta hand om behövande människor, vars omhändertagande istället läggs ut på entreprenad eller på individen själv.⁸ Jag hävdar i detta kapitel att de ludiska strukturerna är grundläggande för programmets framgång, och att lägga fokus på dem genererar en tolkning som delvis kan förklara varför *BL* faktiskt lyckas som interventionsprogram och varför de verkar kunna tillhandahålla transformationsredskap i en krisande och sprucken verklighet.

4 Enligt Roger Caillois är *ludus* något annat än *paidia*, nämligen regelbaserad lek snarare än fri lek eller allmän lekfullhet. I mitt kapitel håller jag mig i princip till denna uppdelning, men utökar termen till att vara en samlingsterm för allt – adjektiv, verb, substantiv – som jag uppfattar som nära besläktat med det engelska ordet *game*. Se Caillois, Roger (1961), *Men, play and games*, New York: The Free Press of Glencoe.

5 Andrejevic, Mark (2004), *Reality TV: The Work of Being Watched*, Lanham, Md.: Rowman & Littlefield Publishers.

6 Exv. Sender, Katherine & Sullivan, Margaret (2008), "Epidemics of Will, Failures of Self-esteem: Responding to Fat Bodies in the Biggest Loser and What Not to Wear", *Continuum*, 22 (4), s. 573–584.

7 Christenson, Peter & Ivancin, Maria (2006), "The 'Reality' of Health: Reality Television and the Public Health", Henry J. Kaiser Family Foundation, <http://www.kff.org/entmedia/upload/7567.pdf> [hämtad 2011-03-15].

8 Murray, Susan & Ouellette, Laurie (red.) (2004), *Reality TV: Remaking Television Culture*, New York, N.Y.: New York University Press; Ouellette, Laurie & Hay, James (2007), *Better Living Through Reality TV*, Oxford: Blackwell; Andrejevic (2004).

Gamification

Speldesigner och forskningsledare vid Institute of the Future i Palo Alto, Kalifornien, Jane McGonigal, skriver i sin senaste bok, *Reality is Broken*, att det faktum att så många människor emigrerar till den virtuella världen – ”the world of games” – antyder att det är något fel på verkligheten.⁹

Where in the real world, is that gamer sense of being fully alive, focused, and engaged in every moment? Where is the gamer feeling of power, heroic purpose and community? Where are the bursts of exhilarating and creative game accomplishments? Where is the heart-expanding thrill of success and team victory? [...] the real world just doesn't offer up as easily the carefully designed pleasures [...] the powerful social bonding afforded by virtual environments. Reality doesn't motivate us as effectively. Reality isn't engineered to maximize our potential. Reality wasn't designed from the bottom up to make us happy. [...] Reality, compared to games, is broken.¹⁰

Ska spel därmed avskaffas så att vi åter blir ett med den vanliga världen? Nej, tvärtom. Verkligheten ska göras mer meningsfull genom att vi genomsyrar den med ludiska strukturer. McGonigals ambition är både ludisk och långtgående: Hon vill förklara, som undertiteln på hennes bok lyder, *Why Games Make us Better and How They Can Change the World*. Boken representerar ett ambitiöst bidrag till en trend inom marknadsföring, näringsliv, speldesign, sociala medier, interaktiva web-sajter med mera som kallas för *gamification*. På svenska används ibland termen ”spelifiering”. *Gamification* innebär att man bygger in ett slags vinstmekanism i form av en virtuell utmärkelse (*achievement*) för att man loggat in på en sida, rapporterat sin geografiska position (exempelvis i applikationen *Foursquare*¹¹) eller kryssat i en ruta ett visst antal gånger, eller samlat ett visst antal kor eller majskolvar (till exempel i Facebookspelet *Farmville*¹²).

Gamification-trenden¹³ och McGonigals bok är några anledningar till att

9 McGonigal, Jane (2011), *Reality is Broken: Why Games Make us Better and How They can Change the World*, New York, N.Y.: Penguin Press.

10 Ibid., s. 3.

11 *Foursquare* (Crowley, Dennis & Selvadurai, Naveen 2009), applikation.

12 *Farmville* (Zynga 2009), spel.

13 *Gamification* har kritiserats hårt av speldesigners som motsätter sig vad de anser är en släpphänt appropriering av deras estetiska och intellektuellt drivna yrkeskunnande för simplistiska, ideologiskt krassa (läs, strikt kapitalistiska) applikationer. *Gamification* anses inte göra så att en aktivitet uppfyller kriterierna för att man har varken spelat något och framförallt inte ett spel. Ian Bogost, spelforskare och designer, vill hellre kalla dessa mekanismer *exploitationware* (Bogost, Ian (2011), ”Persuasive Games: Exploitationware”, *Gamasutra. The Art and Business of Making Games*, <http://>

jag funderat närmare på ludiska strukturers betydelser i *BL*. Deltagarna och deras livshistorier representerar för mig ett stycke sprucken verklighet som genom det ludiska kan/ska fixas och förvandlas. Jag återger mer av dessa livshistorier nedan som likt Kristofer Hanssons beskrivning av psykiatriska kriser i denna antologi kan liknas vid livskriser. För mig stod det ganska snart klart att *BL*:s ludiska struktur är ideal för att hantera något som är en så stor utmaning att den blir övermäktig att hantera i en helt ”verklig” värld. Vart tar man vägen när krisen är som störst om det inte finns något eller någon som tvingar kvar en i verkligheten? Hur tar man steget tillbaka till en hälsosammare verklighet utan att helt och fullt konfrontera den? Väldigt förenklat kan sägas att ett sätt att hantera verklighetens utmaning kan för barn vara att hitta på låtsaslekar och för vuxna detsamma, men i något annan form: att konstruera tävlingar, utmaningar, sätta upp mål att nå. De flesta veckotidningar kan en vanlig månad ge den intresserade en mängd exempel på hur detta kan systematiseras. När det gäller viktminskning sätts tiden oftast upp som den största motståndaren – gå ned *X* kilo på *Y* veckor. När du gått ned ett kilo så får du en gul prick; när du har gått ned tre kilo får du en guldstjärna. De två senare exemplen är en känd variant av *gamification* som en av världens mest kända viktminskningsklubbar – Viktväktarna¹⁴ – över hela världen använt sig av i tillägg till en ”vetenskaplig grundsyn” och peppande gruppmöten. *BL* är en sådan liknande tävling och jag vill här visa hur *BL*, på grund av dess ludiska struktur, kan förse sina deltagare med verktyg som tillåter dem att befinna sig i ett gränsland mellan verklighet och icke-verklighet. Denna paradox, hävdar jag, är transformationsgrundande.

Ludisk diskurs och verklighetsdiskurs

Det ludiska i *BL* ger en bas för formulering av två huvudberättelser om livsmening som åberopas i situationer som kräver svar på frågorna ”vem är jag?”, ”vad är meningen med livet?”, ”vad är verkligt och viktigt, överkligt, oviktigt?” Handlingar och uttalanden av olika aktörer i *BL* formuleras ofta som tillhörande en av två huvudberättelser om var i tid och rum man befinner sig – det ludiska rummet eller livets rum? Dessa två berättelser skulle också kunna betecknas som en ludisk diskurs och en verklighetsdiskurs. Jag kommer nedan att förklara hur dessa diskurser omsätts, vilket är en av

www.gamasutra.com/view/feature/6366/persuasive_games_exploitationware.php [hämtad 2011-05-03]. Jag går inte här vidare med denna debatt annat än att notera och ta med mig den passion som uppstår i debatten och som ger eftertryck till övertygelsen att spel har transformerande kvaliteter som bör tas tillvara och som bör tas på allvar.

¹⁴ Nidetch, Jean (1963), *WeightWatchers*.

många viktiga paradoxer i *BL*. Jag kommer även redogöra för hur dessa diskurser förhåller sig till varandra och hur de sam- och motverkar i fallet *BL*.

Paradoxernas paradis

Biggest Loser är i detta kapitel ett diskursivt empiriskt fält. Analysen baseras på närläsning av 200 program om ca 80 minuter (tolv säsonger). *BL* ter sig vid första anblick som ett paradoxalt, kanske till och med groteskt och grymt nöjesprogram om fetma; en tävling i viktnedgång för kvinnor och män som väger mellan cirka 115 och 250 kg. Paradoxalt kan det sägas vara för att temat är kontroversiellt, för att slutmålet med programmet är både *to win a game* och att övervinna en livshotande fetma. Programmets namn är i sig också en paradox – ”den största förloraren” – även om den är lättförklarad: Den som förlorar (tappar) mest i vikt procentuellt sett blir den största vinnaren, vilket avsiktligt vänder på förlorarlogiken och alluderar till den misär många deltagare initialt befinner sig i – de betraktar sig ofta som *losers*, misslyckade. Det som vid ett första påseende kan te sig allra mest paradoxalt är kanske ändå hur en persons livskris och extrema övervikt blir till någon annans underhållning.¹⁵ Den paradox som jag specifikt vill fokusera på här är hur de ludiska elementen blandas och ges i ett metaforiskt sammelsurium där *game* i ena stunden definieras som essentiell, rådande norm och i den andra som en oväsentlig princip. Detta ska förstås som uttryck för de olika diskurser jag nämnde ovan: den ludiska diskursen eller verklighetsdiskursen åberopas omväxlande beroende på kontext och syfte. Denna blandning av

15 Denna paradox är förstås inte ny inom underhållningsindustrin vars *reality-shows* frekvent använder sig av människors vardagsliv och problem för att producera tv. Laurie Ouellette och James Hay klassificerar i sin bok *Better Living Through Reality-TV* (2007) *The Biggest Loser* som ett interventionsprogram som i likhet med showerna *Dr Phil* och *How Clean is Your House* kliver in med beteenderåd och social kontroll (s. 64). De förstår dessa typer av tv-underhållning i termer av ”an analytic of government” (s. 8ff) med referens dels till en bred uppfattning av *government* som olika sätt att styra oss själva och andra, dels en mer specifik, Foucault-inspirerad förklaring av det postmoderna välfärdssamhällets makt och styre i termer av liberalism som har teknologiserat pastoralismen i de institutioner och handlingar som kännetecknar civilsamhället (s. 11). Den pastorala tanken om staten som flockens herde i välfärdssamhället har, skriver Ouellette och Hay, tagits ytterligare ett steg i det neoliberalistiska samhället där den överlämnas allt mer till privata institutioner och media, samt till individens egen företagsamhet (s. 12). Ett program som *The Biggest Loser* deltar enligt denna logik i ”the reinvention of active responsible citizens” och konceptualiseras av Ouellette och Hay som en kulturell teknologi (s. 12ff), men kan också förstås som ”a technology of the self” (Foucault, i Martin, Luther H., Huck Gutman & Patrick H. Hutton (red.) (1988), *Technologies of the Self: A Seminar with Michel Foucault*, Amherst: University of Massachusetts Press).

definition och diskurs kan härföras till den *emplotment*¹⁶ av sina handlingar de ständigt gör, det vill säga det ständiga tillrättaläggande av sina och andras livsberättelser¹⁷ som både deltagare, tränare och andra aktörer använder sig av i *BL*. Till detta måste självklart även räknas hopklippningen av programmet, men jag kan på grund av platsbrist inte här tilldela den delen av tillrättalägganden något större utrymme, utan centralt i detta kapitel är analysen av det sända slutresultatet, det som kan tolkas genom skärmen. Härnäst redogör jag översiktligt för *BL*:s ludiska strukturer för att sedan bryta ned dem i mindre detaljer och förklara betydelsen av det ludiska ifrån ett spelforskningsperspektiv, relatera detta till kris för att sedan successivt dra diskussionen vidare in på mer traditionell antropologisk teorimark.

Ludiska strukturer

Programmets ludiska strukturer är tolkade via programtext i vid mening (uttalanden, text, bild). De inbegriper retoriska figurer, exempelvis metaforer och *ludus*-relaterade argument. Deltagare, tränare, läkare med flera intervjuas hela tiden och deras svar klipps in som kommentarer i programmet.¹⁸ Dessutom inbegrips programupplägg och deltagares och tränares handlande. För att göra en sammanfattning, så återfinns det ludiska och är signifikant bland annat i:

1. själva programkonceptet: *Biggest Loser* är en *gameshow*. Man tävlar om 250 000 dollar i förstapris, men även andra priser som bilar, gymutrustning, mat, resor, kontantvinster, presentcheckar;
2. att en *gameshow* är ludisk till sin struktur i och med att den är regelbaserad. Detta är inte fri lek, utan vägen från start till mål är

¹⁶ White (1973).

¹⁷ Enligt Riceour skapar människor en s.k. *ipse*-identitet genom att narrativt rekonstruera sitt liv till meningsskapande berättelser. Jag associerar fritt till denna typ av process av *sense-making* utan att förstå den i exakt samma mening. Sense-making förstås också mer i allmän betydelse än i systematisk teoretisk mening, med endast avlägsen koppling till konceptets användning inom exv. organisationsteori (se t.ex. Weick, Karl E. (1995), *Sensemaking in Organizations*, Thousand Oaks, Calif.: Sage). Om storytelling och annan narrativ teori, se t.ex. Czarniawska, Barbara (2008), *A Theory of Organizing*, Cheltenham: Edward Elgar.

¹⁸ De som intervjuar syns inte. Fältstudier har påbörjats av produktionen där osynliga delar ska synliggöras, dvs. det som ligger utanför kamerafältet och begränsas av produktionen, redigeringen, klippningen etc. Allt som sägs här, som inte hämtats från forum, pressklipp, eller andra media, begränsas alltså av TV-rutan och kan sägas förse tittaren med en "scripted path" (för en förklaring av detta begrepp se t.ex. Enevold, Jessica (2003), *Women on the Road: Regendering Narratives of Mobility*, diss., Göteborg: Göteborgs universitet).

indirekt och kantad av hinder, just så som Suits förklarar varför golf är ett spel och inte en bolltransport från A till B;

3. att det ludiska motiverar: viktninskningen blir en tävling och en utmaning, en av de få saker som kan få människor att göra sådant de normalt inte skulle göra;
4. deltagarnas krisdefinitioner som lett till den grava övervikten, och deltagandet i programmet omtalas gärna och ofta i ludiska metaforer: Man "leker med döden" och "spelar med livet som insats";
5. utbildningsmomenten i ranchvistelsen pedagogiseras i ludisk form: Deltagarna förhöras om motion, kost och övervikts ekonomiska konsekvenser för individ och samhälle genom frågesporter som ger priser eller fördelar;
6. att hälsoreultat vid före- och efterbesök hos tv-seriens läkare Dr Robert Huizenga, även kallad Dr H, docent vid UCLA Medical Institute och tidigare idrottsläkare för fotbollslaget Los Angeles Raiders, visualiseras ofta med hjälp av datorprogram som sakta tickar en siffra upp eller ned för att till slut landa på ett värde som jämförs med var personen egentligen bör ligga, eller har legat. Detta blir också en pedagogisk ludisk genomgång och tävling, likt punkt 5. Man uppmanas tävla mot sitt sämre jag och siffrorna blir en typ av *game parameters*. Exempel på detta finns i säsong II, episod II;
7. att ha lyckats öka sin levnadslängd, vilket visas i en steg-för-steg-animering, efter att ha minskat sin fettprocent, sitt blodsocker eller blodtryck, som avslutas med ett triumferande grafiskt framställt resultat, kan liknas vid att få en personlig *achievement* (utmärkelse). Denna *gamification* av vardag och industri som nämndes inledningsvis anses generellt sett öka individens motivation att delta;
8. att *BL* finns även som datorspelsprogram.¹⁹ Detta används bland annat i en utmaning i säsong II, och datorspelen omtalas även som något som deltagarna kan göra hemma eller spela med sina barn – det presenteras både som ett spel för nöjes skull och ett pedagogiskt och funktionellt verktyg;

Det ludiska förekommer alltså i en mängd fenomen, aktiviteter, artefakter och strukturer relaterade till *BL*. För att tydliggöra det paradoxala i det ludiska kommer jag nedan att angripa det från ett spelforskningsperspektiv och även närma mig språkproblematiken som är behäftad engelskspråkig forskning om spel och lek.

¹⁹ *The Biggest Loser* (THQ, Nintendo Wii 2009), spel.

Homo ludens – diskurs och forskning om begreppen *play* och *game*

Det empiriska materialet som behandlas i detta kapitel är engelskspråkigt och jag har där jag anser att det skulle orsaka begreppsförvirring eller betydelseutslätning inte översatt till svenska och inte heller de teoretiska förutsättningarna för att diskutera desamma, det vill säga jag utgår huvudsakligen från den engelskspråkiga diskurs där *play/game*-begreppen stöts och blöts, eftersom det på svenska får en annan nyansering i översättningen.

BL är alltså en *reality-show*, det vill säga, en show om *verklighet*. *Game* sätts dock ofta i motsats till just *reality*. *BL*-deltagare hörs emellanåt utbrista "It's just a game!"; det är inte på riktigt; det är inte verkligt. Deltagarnas allvarliga kristillstånd, det vill säga en mycket påtaglig verklighet, sätts då upp i en dikotomi gentemot *game*, vilket *BL* är enligt de definitioner som givits ovan. Paradoxen i dikotomin *reality/game* fördjupas av språkproblematiken kring ordet *game*. *To play a game* kan på svenska översättas både till att leka en lek och att spela ett spel. Denna språkliga nyansering existerar inte på engelska, utan är kontext- och tolkningsberoende. Det är en anledning till att spelforskare ständigt strävar efter att definiera vad människor gör *when they play* och varför uppfattningarna om *play* är så väsensskilda – de varierar från mycket starkt gillande av dessa aktiviteter till fördömande och tabubeläggning. *To play golf, handball, soccer, football*, är relativt "ofarligt" och accepterat, medan *to play Call of Duty, Tetris, World of WarCraft* (datorspel) är mindre sanktionerat, för att inte tala om *gambling*, spel om pengar. Dessa kan också ställas i relation till de mer generellt uppskattade aktiviteterna *play Chess, Monopoly* eller *Scrabble*. Spel/lek är alltså generellt sett värde-laddade och kulturellt rangordnade aktiviteter. De deltar i en språk- och kulturhistoria. Låt mig förklara här helt kort.

Den översättning och nyansering som görs när ett engelskt *play*- eller *game*begrepp uttrycks på svenska som *lek* eller *spel* reflekterar den kulturella och sociala kategorisering som görs av *play* och säger något om hur aktiviteterna spela/leka organiseras och förstås på svenska. Vi leker inte golf, vi leker inte datorspel, vi leker inte *Monopol* – vi spelar dem och kategoriserar dem som spel, inte lekar. Lekar har en mycket specifik betydelse på svenska. Leken tillhör, i den dominerande språkliga uppfattningen av ordet, främst barn-omens domäner eller ritualer som dans kring midsommarstången, hoppa grodor, blindbock med mera. Dessa aktiviteter kan förvisso utövas även av vuxna, men ligger för det mesta utanför tävlingsområdet. Detta stämmer dock inte helt och hållet, eftersom lekar, ryttnarlekar och vapenlekar även kan vara tävlingar för vuxna och de blir då också spel; spel om någonting, till exempel ära eller pengar. Vokabulären är tät, definitionsförbryllande och

mångfacetterad, och springer ur svensk såväl som allmän historie- och etnologisk forskning om militära strategier och övningar, hovens symboliska evenemang och nöjen, sport²⁰, hobby-, lek- och fritidsverksamheter²¹ och rollspel²². Det finns goda skäl för att som kände folkloristen och *play/game*-forskaren Brian Sutton-Smith konstatera: *play is ambiguous*.²³

I sin bok, *The Ambiguity of Play*, refererar Sutton-Smith till de många områden inom vilka begreppet *play* förekommer. Han försöker åstadkomma dels en systematiserad förståelse av vardagliga lekpraktiker, dels belysa hur *play scholarship* liksom annan vetenskap är underbyggd av ideologi, vilket han betonar är del i samma projekt som Wittgensteins belysning av hur språk beror på sin kontext och användning och Foucaults anmärkning att kunskap alltid är en maktövning, inte neutral information.²⁴ Sutton-Smith förklarar vidare sitt val av retorik som term:

[E]ach is called a rhetoric because its ideological values are something that the holder likes to persuade others to believe in and to live by. Much of the time such values do not even reach a level of conscious awareness. People simply take it for granted, for example, that children develop as a result of their playing; or that sports are a part of the way in which different states and nations compete with each other; or that festivals are a way in which groups are bonded together; or that contrary to all of these, play is a waste of time.²⁵

Sutton-Smith placerar i sin analys *play* inom sju olika retoriska kategorier. Dessa kategorier är alla kulturellt och ideologiskt färgade, och han placerar dem dels som härstammande från en äldre tid: *play as power*, *play as fate*, *play as identity*, *play as frivolous*; dels från modernare tid: *play as progress*, *the rethoric of the self*, *play as the imaginary*. Sutton-Smiths sju typer av retorik innehåller i sig flera varianter och en retorik bör därför förstås som flera retoriker i en. Dessa har, om vi återvänder till praktiken, olika valör beroende på kontext. I vardagslivet tenderar ofta både spel och lek att (omedvetet, vilket Sutton-Smith också poängterar) hänföras till fält som är positivt präglade: kul, fritid, barn, utveckling, glädje, socialt umgänge och så vidare. De verkar öppna för alla och befrämja en tillfredsställelse

20 Elias, Norbert, & Dunning, Eric (1986), *Från riddarspel till fotbollscup: Sport i sociologisk belysning*, Stockholm: Atlantis.

21 Stattin, Jochum (2007), *Hobbyentusiaster och folkhemsbyggare*, Stockholm: Carlsson.

22 Fine, Gary A. (1983), *Shared Fantasy: Role-playing Games as Social Worlds*, Chicago: University of Chicago Press.

23 Sutton-Smith, Brian (1997), *The Ambiguity of Play*, Cambridge, Mass.: Harvard University Press.

24 Ibid., s. 11ff.

25 Ibid.

interaktivitet. Men när tävlingsmomentet i lekar accentueras vrids perspektivet och insatserna ökar. När spelmarkerna i monopol byts ut mot riktiga pengar, när den man leker med inte längre är synlig, som när sonen, dottern eller partnern spelar online-spel, eller lägger hushållspengarna på lotter och poker, då ändrar allting karaktär i vår föreställningsvärld, det vill säga hur vi ser på aktiviteten och den som utför den. *Play* tolkas då genom en ram av arbetsmoral, som frivolt, som ett ifrågasättande av rätten till individens självtillfredsställelse och utveckling och det varierande värdet i individens eskapistiska tilltag. Det visar sig då ofta *vem* som får leka och *när*. När lekar blandas in i tävlingssammanhang där spelplanen härmar vardagsrummet och tävlingsmomentet testar förmågan till social ingenjörskonst snarare än renodlad atletism eller intellektuell skärpa, vilket det gör i många exempel på *Reality TV*, så infinner sig genast frågorna ”vad kan man spela om och vad får man leka med?”. Svaren formuleras ofta i dikotoma föreställningar om vad som är verklighet och vad som är på låtsas, alltså ”bara” *a game*.

*Stadskampen*²⁶ är en svensk tv-satsning som blandar lek och tävling till ett nöjesprogram för hela familjen och vars grenar är igenkännliga och relativt okontroversiella. Andra populärkulturella mediesatsningar sätter ofta sina gränser långt från traditionella svar på vad man får leka med. *Big Brother*, *Expedition Robinson*, *Fear Factor* är några exempel. På ett sätt reproducerar dessa *reality shows* en form av radikala *games* som återfanns i tidig historia: gladiatorspelen – att kämpa på liv och död, för att underhålla andra. Tv-programmet *Gladiatorerna*, som nyligen fått en renässans i svensk television efter många års frånvaro, plockade upp denna tråd, men höll sig för det mesta inom en regelbaserad atletism, som bara i vissa moment dristade sig till att egga upp deltagarna, exempelvis i det så kallade gatloppet, där deltagaren skulle forcera flera stycken gladiatorer som ibland tog i så hårt att deltagaren fick grundligt med stryk och blev rejält upprörd. Där visade det sig tydligt var deltagaren tyckte att gränsen för spelet var nådd. *Sportsmanship* med mera, det nobla i *fair play*, återopas då i ett försök att hålla spelet inom spelets ramar, dess ”magiska cirkel”²⁷ för att inte tillåtas sippra ut och in i en verklighet där uppfattningar om orättvisa och personlig integritet plötsligt står på spel: en situation där kul och nöje generellt sett uppfattas som om det blivit allvar.

I jämförelse med gladiatorerna i romarrikets spel, är deltagarna i *Gladiatorerna*, *Expedition Robinson* eller *Biggest Loser* inte tvingade att delta, vilket också brukar tjäna som det enskilt viktigaste definierande elementet

26 *Stadskampen* (TV4, 1997).

27 Huizinga, Johan (1955/1938), *Homo ludens: A Study of the Play-element in Culture*. Boston, Mass.: Beacon Press.

när det gäller att klargöra vad *play* och *game* betyder. Det är ofta här som Huizingas magiska cirkel²⁸ brukar tas upp för att peka på att *play/game* försiggår inom en begränsad tid och plats och att den skiljer sig från "verkligheten". Huizinga beskrev *play* som "an act apart", en magisk cirkel:

All play moves and has its being within a play-ground marked off beforehand either materially or ideally, deliberately or as a matter of course. [...] The arena, the card-table, the magic circle, the temple, the stage, the screen, the tennis court, the court of justice, etc, are all in form and function play-grounds, i.e. forbidden spots, isolated, hedged round, hallowed, within which special rules obtain. All are temporary worlds within the ordinary world, dedicated to the performance of an act apart.²⁹

Den magiska cirkeln har adopterats³⁰, diskuterats, kritiserats³¹ och förkastats av flertalet moderna spelteoretiker som med stöd i nya tiders lekar, särskilt datorspel, pekar på hur världen och spelet/leken sömlöst överlappar och korsar varandra, hur den magiska cirkeln är en permeabel barriär, ett membran, eller ska ses som en pusselbit snarare än en cirkel.³² Dagens spelteoretiker brottas även med en mediapanik kring digitala spel, som har präglat datorspelsdiskursen av motsättningar främst i termer av retoriken *play as frivolous* och *play as progress*, och en läsning av Huizinga som direkt applicerbar på nutiden trots att den tillämpar en syn på relationen (motsättningen) mellan fritid och arbete som är mer än 70 år gammal.³³

28 Ibid.

29 Ibid., s. 10.

30 Salen, Katie & Zimmerman, Eric (2003), *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, Cambridge, Mass.: MIT Press.

31 Caillouis (1961).

32 Pargman, Daniel & Jakobsson, Peter (2008), "Do you believe in magic? Computer Games in Everyday Life", *European Journal of Cultural Studies*, 11 (2), s. 225–244; Juul, Jesper (2008), "The Magic Circle and the Puzzle Piece", i Stephan Günzel, Michael Liebe & Dieter Mersch (red.), *Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games 2008*, Potsdam: Potsdam University Press; Castronova, Edward (2005), *Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games*, Chicago: University of Chicago Press; Nieuwdorp, Eva (2005), "The Pervasive Interface: Tracing the Magic Circle", Conference proceedings of DiGRA 2005 Conference, *Changing Views – Worlds in Play*, Digital Games Research Association (DiGRA).

33 Lauteren, Georg (2007), "No Work, All Play: Social Values and the 'Magic Circle'", konferensbidrag vid *Game and Action*, Gothenburg: University of Gothenburg; Consalvo, Mia (2009), "Hardcore casual: Game culture *Return(s) to Ravenhearst*", *FDG 09. Proceedings of the 4th International Conference on the Foundations of Digital Games*, New York: Association for Computing Machinery, s. 50–54, "Homo Ludens Revisited", *Yale French Studies*, 41, s. 31–57; Malaby, Thomas (2007), "Beyond Play: A New Approach To Games", *Games and Culture*, 2 (2), s. 95–113.

Men teoretikernas insikter till trots så använder sig praktiken av sina egna system, och *players* av diverse spel – digitala som analoga – åskådliggör genom sina handlingar och uttalanden att de (paradoxalt nog vill jag hävda) samtidigt drar en mycket skarp gräns gentemot verkligheten, kan säga exakt var den går, och överskrider den. Spelteoretikerna börjar nu närma sig denna dynamik mer framgångsrikt, när de drar sin uppmärksamhet alltmer från *game* gentemot *play* och visar hänsyn till hur spelarna förhandlar gränserna för vad som är *gameplay*³⁴ och hur spelare ständigt rör sig in och ut ur olika ramar eller rum.³⁵ Den magiska cirkeln som spelforskare tidigare älskade att hata³⁶ är nu mindre kontroversiell och har lagts åt sidan ju större förståelsen har blivit för dess ursprung i levd praktik – ju skarpare fokus som läggs på spelarna istället för spelet och dess regler så blir detta fokus i alla fall för etnografiskt informerad forskning mer självklart.³⁷ I förståelsen av *BL* kan den magiska cirkeln användas, eftersom den igen återförs till det sammanhang ur vilket den en gång togs: den kulturanthropologiska förståelsen av människan och den icke-digitala leken/spelet som förutsättning för all kultur, vilket är en av Huizingas huvudteser. Jag vill emellertid understryka att jag här inte är ute efter att definiera vad *game* betyder annat än i hur *BL*:s olika aktörer ger det mening genom sin *emplotment* av olika händelser och ofta betonar dess avstånd från *real life*.

BL kan sägas vara en hybridform av *gameplay* – deltagarna är sina egna spelpjäser och deras liv är deras spelplan, om än tillfälligt geografiskt förskjutet till Biggest Loser Ranch i Kalifornien. Samtidigt är vistelsen på denna ranch en högst väsentlig verklighet; en vistelse som genom deltagarnas dagliga hårda arbete tar itu med en reell kris och livshotande fetma. Programmet iscensätter alltså en lång rad av *play*-begreppets mångfacetterade och förbryllande betydelser, specifikt det som ofta ses som dess motsatser: "allvar" och "verklighet". Retoriken och praktiken kring deltagarnas livshotande tillstånd, deras motivation och resultat, tränarnas interaktioner med

34 Juul (2008); Taylor, T.L. (2006), *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture*, Cambridge, MA: MIT Press; Copier, Marinka (2005), "Connecting Worlds. Fantasy Role-Playing Games, Ritual Acts and the Magic Circle", *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play*, Digital Games Research Association (DiGRA).

35 Fine (1983); Goffman, Erving (1974), *Frame Analysis: An Essay on the Organization of Experience*, Cambridge, Mass.: Harvard U.P.

36 För en sammanfattning om magisk cirkel, se t.ex. Moore, Christopher (2011), "The Magic Circle and the Mobility of Play", *Convergence*, 17 (4), s. 373–387; Dibbell, Julian (2006), *Play Money: or, How I Quit My Day Job and Made Millions Trading Virtual Loot*, New York, N.Y.: Basic Books.

37 Malaby (2007).

deltagarna visar på den extrema överlappning som existerar mellan *game*, *play* och *reality* i *BL* och hur denna överlappning och gräns utnyttjas både av deltagarna själva och underbygger programidén, samt bidrar till att belysa var *the ambiguity of play* huserar. Men för att förstå alla aspekter av den postmoderna representation av individuell kris som *BL* förmedlar finns det även anledning att återvända till de klassiska förklaringarna av det rituella och sakrala i *play*-begreppet, vilket mer eller mindre utelämnas i dagens *play/game*-forskning³⁸, men som återfinns i mer traditionell antropologisk lek- och ritforskning.³⁹ Det rituella/sakrala i de ludiska strukturerna har stor betydelse för den transformation som programmet vill åstadkomma och representera. Men för att förstå kopplingen till denna del, så behöver jag först säga något om krisens betydelse och vari deltagarnas kristillstånd består. Programmets gradvis förändrade representation av kris antyder också en transformation av programidén som helhet över tid – från att vara ett rent underhållningsprogram till att ha betydligt större ambitioner.

Homo crisis

Från början är *BL* en *weightloss reality show* men tävlingen kommer (enligt min läsning) att successivt över säsongerna att handla mer om livskriser och vägen genom dessa än om underhållning; mer om hälsa och individers lärandeprocess än en *reality show* som krasst slår mynt av ett folkhälsoproblem. Retoriskt formuleras ingresser, presentationer och mellansnack i programmet, att handla om människor som vill överleva för att se sina barnbarn växa upp och om att övervinna svåra kriser, medan den ekonomiska belöningen om 250 000 dollar görs mindre framträdande. Ohälsan presenteras allt mindre som ett obegripligt fysiskt tillstånd som ska bekämpas med ett radikalt träningsprogram, som innehåller vägning av mat och dryck, räkning av kalorier och försakande av hem, familj och annan trygghet under längre tid. Ohälsan ses istället som uttryck för personlig kris, sjukdom (latinets *crisis*), vilshenhet och mental och emotionell ohälsa.

Krisrelationen bekräftas också i Sender och Sullivans studie av *BL*-publik som visar att programmets regelbundna tittare uppfattar att *BL*-deltagarnas "fat bodies manifest a crisis of the inner self that the makeover can solve".⁴⁰ Fetma relateras också av Sender och Sullivans informanter som ett resultat av lättja, vilket även det kopplas till kris, nu inte bara i det inre livet men

38 Thomas Malabys berömvärda processuella förklaring är ett anmärkningsvärt undantag här (Malaby 2007).

39 Turner, Victor W. (1977/1969), *The Ritual Process: Structure and Anti-structure*, Ithaca, N.Y.: Cornell U.P.

40 Sender & Sullivan (2008), s. 579.

även på nationell nivå: "sloth is not only a crisis for the individual, but also for the nation".⁴¹ Detta är en central sammankoppling som i denna antologi också analyseras av Jan Eric Olsén.

Deltagarnas kriser lyfts i produktionen fram som den kulmen som lett dem till att söka sig till programmet. "Min sista chans, min andra chans, mitt livs chans" är ofta förekommande beskrivningar bland deltagarna när de återberättar sin livshistoria, sina skäl för att söka sig till programmet, och "en andra chans" är temat för hela säsong 8. Det förekommer många tragiska livsöden i denna säsong och serien som helhet, exempelvis en kvinna vars man och två små barn har omkommit i en trafikolycka, en kvinna som vuxit upp med en mor som var heroinist, flera deltagare har sett sin familj dö i cancer eller av överviktsrelaterade sjukdomar som diabetes, stroke eller hjärtattack. Flera deltagare har förlorat sina hem och släktingar i stormen Katrina, och det finns de som blivit misshandlade, fysiskt och mentalt, av sina föräldrar. Det finns ett antal deltagare som inte fått barn på grund av sin övervikt och avrått skaffa dem och en far vars son har avsagt sig bekantskapen med honom för att han efter det att den andra sonen avlidit inte tar sin hälsa på allvar, utan gått in i sorg med mat som tröst. Exemplen är många. Gemensamt har de händelser som drivit dem in i vad som faktiskt är långvariga kriser och som drivits så långt att de nu upplever att de står vid randen av en avgrund och inser att de antingen faller mot sin undergång eller måste göra genomgripande förändringar. I deltagarnas berättelser om sin motivation för att söka till programmet förekommer ofta uttrycket "I realized that if I didn't change, I would die" och senare i processen, när de fått veta sina (livshotande) vitala värden (blodtryck, kolesterol, socker med mera) av Dr Huizenga, uttrycks det i mycket dramatiska former av att man inser att man har lekt med döden, spelat om sin hälsa med livet som insats.

Homo sapiens

Efter cirka sju, åtta säsonger av *BL* kan tydligt utläsas i programmets utformning att det ses som en stor läromästare, en av de största möjligheterna att ställa allt till rätta som en sjukligt fet amerikan, en människa i kris, i dagens USA kan få. Seriens läkare Dr H uttrycker i ett specialprogram inför inledningen av säsong 10 sin förundran över programmets utveckling och dess bidrag till forskning och framsteg:

They said diet and exercise could not do it for morbidly obese people... but, we had a theory [...] we're seeing incredible results, that were heretofore felt to be impossible, and as far as I am concerned... Nobel peace prize, you know,

⁴¹ Ibid., s. 581.

here we come! We believe we have a solution to a deadly disease. We have gone full force with the help of the producers and all the people of this show to research and try to use what we learn here to help everyone in this country and everyone around the world, and to think this is part of reality-TV that people sometimes sneer at and look down on... it has really affected me far more than I would have ever dreamed. It is a gift to me... that I have been given, and I am very thankful for that.

Det är alltså inga små ambitioner och resultat som omtalas i förhållande till *BL*. Väsentlig i diskursen i och omkring *BL* och som ses i Dr H:s uttalande ovan, är kampen, tävlingen, att vinna och bekämpa den stora fienden fetman, att återta sitt liv, ja rentutav rädda hela USA från att gå under fysiskt, ekonomiskt och emotionellt. Fetma kostar USA miljarder varje år. Två av tre amerikaner anses överviktiga.⁴² De nästan utopiska strävandena ("Nobel Peace Prize, here we come") är även de färgade av ludisk retorik – vi ska vinna det här, men inte enbart metaforiskt utan genom en konkret *achievement*: Nobelpriset. Det ludiska lever här parallellt med kampen mot ett allvarligt nationellt medicinskt epidemiskt kristillstånd. Dr Huizengas ord har också en aura av respekt inför något okänt – detta har blivit honom givet. Det är ett värnadsfullt, nästan gudfruktigt, sätt att uttrycka sig på som klingar av andliga toner.

Homo discriminans

Det som var en bantningstävling från början har alltså fått betydligt större ambitioner och oförutsedda konsekvenser och detta reflekteras successivt i programutformningen över tid. Programledaren under säsong 1–3, Caroline Rhea's obarmhärtiga uttryck: "Ladies and gentlemen, it is time to cut the fat", en tuff metafor som hon uttalade varje gång det var dags att rösta ut någon – hörs inte längre. Från säsong 4 och framåt är utröstningsmomentet snarare en sorglig tillställning än en uppvisning i pennalism för tv-tittarens höga nöje. Nya programledaren, Allison Sweeney, som sitter ordförande i elimineringsrummet där utröstningen äger rum, beklagar medlidsamt när någon måste lämna gemenskapen för att klara sig på egen hand hemma: "I am sorry to say, that you are not the Biggest Loser and it is time for you to leave the ranch". Deltagarna klappar därefter medkännande om varandra. Det ludiska, både i form av tävling och det lekfulla, tonas i dessa situationer ner till förmån för allvar och fokus på gemenskap och liv – det kan snart vara dags att återgå till verkligheten utanför *BL*.

42 Flegal, Katherine M. et al. (2010), "Prevalence and Trends in Obesity Among US Adults, 1999–2008", *JAMA*, 303 (3), s. 235–241.

Livskrisen och processen genom krisen kommer istället i blickfånget. Här gäller det att skilja på det som inte är viktigt och det som är riktigt väsentligt – det fortsatta livet utanför ranchen. *Discrimen* är den latinska termen för kris som inte direkt kan hänföras till sjukdom, för vilket istället används termen *crisis*, vilket jag gjorde i stycket om deltagarnas livssituation ovan. *Discrimen* översätts som vändpunkt eller skiljelinje, en punkt där något delar sig. Sjukdomskris och allmän kris ligger förstås i *BL*-deltagarnas fall extremt nära varandra. Jag väljer här att leka en aning med termerna och ser den krisande människan när hon kommit i detta läge som en *homo discriminans*, en person som kommit till en vändpunkt eller insikt i en plågsam process och som nu står vid ett vägval. Denne måste nu välja mellan två sidor, det vill säga diskriminera i betydelsen urskilja. Valet står mellan fetma, sjukdom och nederlag eller hälsa, framgång och gemenskap. Utröstningen blir nu en rit som befäster mål och det ludiska momentet, i tolkningen tävling, blir suddigare, medan det rituella i det ludiska blir tydligare. Nöjesvärdet ligger plötsligt i en nästan sakral gemensam kamp, snarare än lättsam lek och tävling om 250 000 dollar. Nedan följer en rad empiriska exempel som illustrerar aspekter av det ovan sagda kring ludiska strukturer.

Tillbaka till flottyr munkarna...

Donut-rummet som beskrevs i inledningen av detta kapitel levererar *BL*-säsongens första *temptation*, en frestelse, en av de *games* som jämte så kallade utmaningar, *challenges*, förekommer i programmet. Säsongens tema är "Battle of the Ages"; 15 personer har delats in i *the young team*, *the medium team* och *the old team*. Alla lag i säsong 12 är med i frestelsen. Det lag som har ätit flest friterade ringar, räknat i kalorier, vinner en fördel för sitt lag. Men eftersom tävlingen innehåller ett utröstningsmoment – det lag som tappat minst vikt vid veckans slut måste rösta ut en av sina medlemmar – är det också en risk att satsa på att äta. När de tre minuterna är slut, upprepas processen igen med resten av lagens representanter.

I andra rundan är Johnny, 65, från *the old team* med. Han försöker lura sina medtävlande och försöker med hjälp av ljudeffekter låta som om han sätter i sig en stor mängd donuts. Han suckar och kluckar och stönar, men är inte så övertygande. Programledaren Alison Sweeney, som tar tiden, och de övriga deltagarna har svårt att hålla sig för skratt då hans fejkade frosseri låter mer som sängkamarstön än som glupt inmundigande av konditorivaror. Efter hans misslyckade försök att manipulera spelet, kommer resterande deltagare in i omgångar och utsätts för frestelsen och sedan samlas man för att få höra resultatet av kalorisammanräkningen.

Vid sluträkningen visar det sig att mellanlaget har vunnit; John, från mellanlaget, har ätit 37 munkar. Han motiverar sitt utspel med att han vill ha kontroll över utgången av tävlingen. Priset är att få bestämma när vilket lag ska få ha tillgång till gymmet denna vecka och Sweeney motiverar frestelsens tema med att "in real life" så kan man inte tillbringa hela dagarna i gymmet utan man har ett vanligt jobb att gå till, barn att passa, partners att ta hänsyn till. Det poängteras alltså att *BL* och dess ranch är en tillfällig sfär, inte riktigt verklig, utan en magisk cirkel.

Åsikten att unga människor föredrar kvällstid och äldre morgontid ska nu testas. Kan de ändå prestera? Kan de klara sig i "verkliga livet"? Det finns bara två timmar per dygn och lag att tillgå. Laget som vinner frestelsen får bestämma när de och de andra lagen ska träna. Mellanlaget väljer morgontiden klockan 5–7 och ger lunchtiden 12–14 till det äldre laget och 21–23 till det yngre laget. På frågan om varför de givit de äldre lunchtimmarna svarar mellanlaget att de vill respektera de äldre, på vilket det yngre laget reagerar mindre positivt, medan de äldre blir nöjda.

Mellanlaget ger här bort en fördel, vilket är ett av många sätt att bygga allianser och motsättningar mellan och över lagens gränser som står till buds och som klipps in i programmet som små glimtar av *gameplay* som kan förekomma mellan lagen bakom och framför kulisserna. Eftersom *BL* innehåller utröstningsmoment gäller det att undvika att få röster mot sig och att se till att ha röstmajoritet med sig om man själv eller någon annan upplevs som ett alltför stort hot eller om man vill undvika att bli utröstad eller rösta ut någon annan.

Utmaningar och invägningar

BL innehåller alltså flera *games*: frestelser, utmaningar, alliansbyggen och den veckoliga invägningen. Invägningen sker de första veckorna i lag, för att senare övergå i individuell invägning. Det lag som har tappat minst, procentuellt sett, måste rösta ut en lagmedlem. Den som haft störst vikt-nedgång i laget den veckan är dock immun mot utröstning. Utmaningar är oftast kraftprestationer, som kräver snabbhet, styrka, smidighet, uthållighet, eller lagstrategi. Men det kan även vara en *quiz*, en frågetävling som testar deras kunskaper i näringslära, träningsformer, ekonomi, kaloriinnehåll, kaloriförbränning med mera. De kan också förekomma i form av en matlagningsutmaning. Det mest eftertraktade priset i både utmaningar och frestelser är att få ett *pound* (ca 0,5 kilo) eller fler att räkna av på vågen vid veckans slutinvägning. Andra priser är pengar, bilar, mat, spa- eller hotellvistelser, brev eller videor hemifrån. Dessa utmaningar ger sällan upphov till

konflikter som berör dikotomin *game/reality* men det gör frestelserna i desto större utsträckning, vilket blir extra tydligt i ljuset av tränarnas reaktioner som jag beskriver nedan.

”I hate the game!”

En liknande variant av flottyrmunksfrestelsen är de frestelser som innebär att man för att hitta ett pris måste äta en kaka eller annan mat för att få ledtrådar som leder till priset, som ofta innebär en fördel på vägen kilomäsig. I säsong 5, episod 10 får deltagarna polletter som går till en automat som delar ut godis, frukt, chips med mera samt lappar med olika summor pengar. För att spela vidare måste man äta det som trillar ned, om det inte trillar ned en kontantlapp. Bland alla varorna finns också en lapp som ger immunitet mot utröstning. Pengar och immunitet sporrar alltså till vidare spel, medan kaloriintaget hotar viktnedskningen och hindrar vidare spel. Kontroversialitet är därmed inbyggt i själva spelmomentet, det vill säga regler som ineffektiviserar och definierar aktiviteten som ludisk.

Frestelserna uppträder säsong efter säsong främst tränarna, men även vissa lagmedlemmar. Här återfinns många av *BL:s* glidningar mellan ludisk och verklighetsdiskurs. Tränarna tar som regel aldrig del av frestelserna, men får hantera kaloriekonomin efteråt. Detta är förstås ett tillfälle för *reality TV* att låta det affektiva blomma ut, men det som är slående är att konflikterna för det mesta uttrycks i termer av tränarnas frustration att deras hantering av deltagarnas kristillstånd korrumpas; de blir tvungna att kompromissa med sin övertygelse att det är viktnedskningen och deltagarnas omvändning av sitt liv som är det viktiga. De är alltså för det mesta anhängare av verklighetsdiskursen; för dem handlar *BL* om en krishanteringsprocess som ska rädda deltagarnas liv, inte om att vinna; om och om igen uttrycker tränarna sin stora besvikelse och ilska över att deltagarna har velat ”control the game” eller ”win the game” eller ”win control”. Tracey, deltagare i säsong 8, får en stor utskällning av tränaren Jillian Michaels, för att hon inte lyssnar på hennes och den andre tränaren Bob Harpers råd att strunta i *gameplay* och koncentrera sig på att träna, inte manipulera. Michaels är rasande över att Tracey oförblommerat ”plays the game” och därmed sätter sin egen och sin partners vistelse på ranchen på spel: ”This is the worst kind of gameplay I have ever seen!” skriker Michaels. Tränarnas mål är att deltagarna ska kunna stå emot frestelserna och prioritera sin diet, träna hårt, gå ned i vikt och inte bry sig om det ludiska.

Harper uttrycker sig också häftigt ogillande: ”I hate the game; I hate gameplayers; it is a fact, gameplayers will gain all the fat back!” Han varnar

paradoxalt nog deltagarna för att göra det de är där för, "play the game". Här ses igen den omvända retoriken: "if you play the game you lose, if you do not play the game, you win". Igen kan man se hur ludisk diskurs och verklighetsdiskurs "infekterar" varandra och omväxlande åberopas beroende på kontext och syfte. Om man ser till *game*-formatet som helhet, är det egentligen till deltagarnas fördel att de med det ludiska formatets hjälp sporras till viktnedgång.

Tracey, som blir utskälld ovan, har genom att äta 4 cupcakes om 100 kalorier styck vunnit "fördelen" att bestämma vem i varje par – för deltagarna är denna säsong indelade i par – som ska vägas in i slutet på veckan, då den personens vikt ska räknas för hela laget. Detta innebär att hon genom att gissa vem som kommer att gå ned mest eller minst kan försöka bestämma vilka hon vill ska vara kvar i tävlingen, genom att ställa den med minst förväntad viktnedgång på vågen gentemot de andra. Naturligtvis är detta inte helt enkelt att kontrollera, eftersom deltagarnas viktnedgång varierar från vecka till vecka, men vissa mönster är lättare att urskilja än andra. Fram till veckans slut förhandlar de olika paren med Tracey om vem som ska ställas på vågen i deras duo; i vissa par är det tydligt att det är den ena partnern som bär laget, i andra fall är deltagarna mer lika i sin viktnedgång. Under stor dramatik vägs deltagarna till sist in; Tracey får säga vem hon har valt precis innan de ställer sig på vågen. Mycket tårar och ilska uppkommer och två av de mest uppskattade och tyngsta lagen ("de behöver vara här") får sitta vid utröstningsbordet. Tracey är kvar i tävlingen och har ökat sina förutsättningar för att gå ned i vikt, vilket alltså talar för att hennes *gameplay* gagnat hennes "real life ambitions".

Den magiska cirkeln, och därmed den ludiska diskursen, refereras ofta till när deltagare uppfattar att något är orättvist och därför protesterar de mot och distanserar sig från *game*-formatet. Från att ha befunnit sig mitt i den magiska cirkeln, i *Biggest Loser Land* bokstavligt talat, häver de sig indignerat ur denna konceptuella cirkel med referens till att det inte är något att bry sig om. Det vill säga den magiska cirkel, som de uppfattar den, vidgas plötsligt till att innefatta något som de inte är villiga att inbegripa i den, regler som de inte vill följa, konsekvenser som de inte är beredda att acceptera. Cirkeln vidgas alltså momentant till att hotfullt inkludera det utanför liggande *real life*, upprör ett tag, men krymps oftast till obetydlighet igen, för att kunna förkastas. "It's just a game", hörs åter.

Vinny, i säsong 12, episod 8, förklarar med hänsyn till verklighetsdiskursen hur han vämjes över att höra hur någon röstar ut en annan deltagare på grund av att denne utgör ett hot. Detta uttalande bygger vidare på samma persons uttalande i episoden före (episod 7), där han nämner att den person

som röstar ut en annan på grund av att den utgör ett hot har en konstig uppfattning om spelet. Hans bäste väns flickvän har just då röstats ut. Vänninen, Ramone, uttalar sig på ett liknande sätt i episod 8 och i munkepisoden som återgivits ovan säger han eftertryckligt: "I came here to lose weight, not to play games!". Utröstningen är naturligtvis fullt logisk med programmets ludiska struktur, men får åter paradoxalt nog skulden för att den är just detta – ludisk – och förskjuts som irrelevant. Deltagarna alternerar förstås i sin inställning till detta; det finns de som alltid drar mot 250 000 dollar och de som drar mot att övervinna sin fetma oavsett priset, och ibland verkar de inte veta varför de deltar, som till exempel Arthur i säsong II. Andra motsäger sig själva och ofta, bland annat Ramone, som vid andra tillfällen deklarerar klart och tydligt att han tänker vinna hela rasket; även efter att han röstats ut förklarar han att han ska komma tillbaka och vinna det maraton som hålls i slutet av säsongen, och vars vinnare automatiskt kvalificerar sig till finalen.

Oavsett deltagarnas deklarerade relation till det ludiska, och trots Bob Harpers uttalande om att de som lägger ned mycket tid på att betrakta *BL* mer som en *game*, det vill säga ett avgränsat förlopp snarare än en livslång förändring, inte lyckas i samma utsträckning, går det att säga att i de allra flesta fall äger någon form av transformation rum. Denna transformation av "verkliga livet" kan också, paradoxalt nog, sägas bero på spelet och dess magiska cirkel.

Transformation – ludisk liminalitet

När deltagarna antagits till programmet, efter ansökan och omsorgsfull selektionsprocess, och anländer till Biggest Loser Ranch, kan de sägas inleda en passagerits⁴³ första stadium – separation – i vilken de vänjer sig vid verklighetens nya skepnad. Denna formas av *BL*:s ludiska strukturer – reglerna stipulerar vad de ska göra, vem de ska bo med, hur de ska äta, sova, träna, och deras sociala, fysiska, emotionella beteende påverkar hur länge de kommer att stanna kvar. Det tar tid och möda att vänja sig av med ett stillasittande liv med skräpmat och anamma det nya, att inte träffa sina vänner eller sin partner och sina barn, att inte sova i sin egen säng. Biggest Loser Ranch kan här som sagt liknas vid den magiska cirkeln, men också vid ett gränsland och övergångszon, det vill säga den liminala fasen; deltagarna kommer efter en tid av separation att ingå i denna för att senare, när det är deras tur att lämna ranchen, återföras till – inkorporeras i – den vanliga världen: verkligheten. Den första och sista fasen ses som världsliga stadier

43 Van Gennep, Arnold (1960/1909), *Rites of Passage*, London: Routledge & Kegan Paul.

(*profane*), medan det andra är helgat eller heligt (*sacred*). Viktor Turner vidareutvecklade Artur van Genneps arbete om passageriter och liminala faser. Jag använder här Turners term liminal snarare än liminoid, eftersom det liminala tjänar just till att upplösa personlig kris, medan liminoid avsågs för mer sekulära fenomen⁴⁴ och inte för denna typ av ritual.⁴⁵ Jag väljer att behålla *liminal* just för dess allusion till det andliga och heliga, trots att *BL* kanske ter sig mer som ett sekulärt fenomen. Men det håller jag bara delvis med om, och jag utvecklar den tanken mer nedan. I det andliga stämmer Turners och Huizingas teorier om hur mänskligt liv kan tolkas via *ritual and play* väl överens. De konvergerar i det heliga. Huizinga ser

play as ritual, and ritual as form of play: play consecrates the temporary world of the play-ground as a hallowed location where specific rules operate beyond the mundane and enable the 'special' duality of the ritual/play performance.⁴⁶

BL är paradoxernas paradis, en liminalfas både geografiskt och temporalt. Den består av verklighet och icke-verklighet, beroende av ett ludiskt kontrakt. Utan *Biggest Loser, the game*, ingen liminalfas. Detta är inte den riktiga världen; till slut ska alla lämna ranchen, landet *betwixt and between*.⁴⁷

Liminality transponeras en aning i betydelse här från sakrala ritualer som pilgrimsfärder i sin nutida form, men processen som deltagarna i *BL* genomgår kan även den tolkas som en andlig resa. Vardagen och det heliga (*the sacred*) överlappar, vilket går igen i situationer där *play/game* praktiskt och retoriskt omsätts. Processen, erfarenheten, övergången från vardagslivet och dess okunskap, rädslor och bördor, till livet på ranchen och sedan återanpassningen, skapandet av en ny människa till kropp och själ, kan definitivt läsas som en passagerit – en övergångsrit.

44 Turner, Victor W. (1974), "Liminal to Liminoid in Play, Flow, and Ritual: An Essay in Comparative Symbolology", *Rice University Studies*, 60 (3), s. 53–92.

45 "Turner insisted that the concept of liminality must not be applied to modern societies (1982). He suggested a new term, 'liminoid' – meaning 'not quite liminal' (1982: 32) [...] since Turner wrote these words, anthropology and the rest of the social sciences have agreed that there is no 'great divide' between so-called premodern and modern societies (Sahlins, 1994, 2000). We shall therefore continue to use the old concept of liminality." Se Czarniawska, Barbara & Mazza, Carmelo (2003), "Consulting as a liminal space", *Human Relations*, 56 (3), s. 267–290.

46 Moore (2011).

47 Turner, Victor W. (1982), *From Ritual to Theatre: The Human Seriousness at Play*, New York. N.Y.: Performing Arts Journal.

The Biggest Loser Family

BL har som jag försökt visa genomgått en förändring över tid. Det har vuxit fram en tydlig gemenskap och en utåtriktad verksamhet som förklaras av den stora förvandling som deltagarna genomgår som ett resultat av sin passagerit genom *BL*:s ludiska land. Före detta deltagare välkomnas tillbaka till ranchen för att tala med nya. Det organiseras tävlingar och sammankomster och de som genomgått riten blir medlem i *Biggest Loser Family*, vilket är ett uttryck som cirkulerar bland tränare såväl som tidigare deltagare som deltar i olika evenemang. Tävlingsmomentet, till och med i löplopp som arrangeras, annonseras under Bob Harpers slogan "Don't compete, just complete!" (*BL* säsong 10, special edition). Verklighetsdiskursen vinner, men inom en ludisk ram.

Tv-kanalen NBC som producerar *BL* samarbetar sedan 2008 med välgörenhetsorganisationen Feeding America i kampanjen Pound for Pound Challenge, som innebär att för varje halvkilo viktminskning som amerikanerna registrerar på kampanjens websida doneras ett halvt kilo mat till USA:s fattiga. Esther och Jerry Hayes, tävlingens dittills äldste deltagare, 64 år, från säsong 7, och Abby Rykes, säsong 8, är exempel på medlemmar i *BL*-familjen som besöker lokala *food banks* och håller inspirationstal. I säsong 5, episod 8 säger Allison Sweeney i sin påannonsering av säsongens pågående inblandning i kampanjen och den enorma framgång den röner: "You can't believe the community that is forming!" Jag vill här gå så långt som att hävda att *BL* bidrar till uppkomsten av vad Turner såg som ett resultat av liminalfasen och kallade *communitas*. Erfarenheten på ranchen förändrar deltagarna fysiskt och själsligt och de omvänds inom sin nya *communitas* till att förkasta delar av den kultur de tidigare ingått i. Flera deltagare vädrar sin rädsla för att återvända, för att tvingas vara annorlunda och stå fast vid sitt "nya" liv och leverne. Detta liv med mycket träning och helt och hållet ändrade matvanor och tankebanor skiljer sig radikalt från det som väntar hemma i soffan bredvid den fortfarande feta partnern och ett tidigare stillasittande liv med skräpmat. Erfarenheten blir en katartisk period, inte bara temporalt utan även spatialt med den rumsliga avskildhet som ranchvistelsen innebär. Förekomsten av en *Biggest Loser Family* på andra sidan ranchgrindarna lovar en fortsättning av den socialitet och solidaritet som man upplevt på insidan och hopp om en bättre och annorlunda framtid. Detta *communitas*-tillstånd, fyllt av glädje och autenticitet, argumenterar Turner, är upprinnelsen till utopiska rörelser. Som jag ser det skapar *BL*-erfarenheten paradoxalt nog en lågkulturell kontraströmning rakt in i den amerikanska mittfåran, som förkastar skräpmat och soffliggande.

Homo ludens spiritualis och den spruckna verkligheten

Vad Huizinga i sin teori om den magiska cirkeln gör, som Jacques Ehrmann påpekat, är att han hela tiden förutsätter att det finns en *reality* som kan sättas i motsättning till *play* och *game* och som på något vis ligger utanför kulturen.⁴⁸ Som jag försökt demonstrera försöker människor i praktiken ändå hävda detta. Men slutresultatet och förutsättningarna för *BL* är, denna spänning mellan ludisk och verklighetsdiskurs till trots, något som äger rum i det vi i dagligt tal benämner verkligheten. Analysen av de ludiska strukturerna i *BL* visar dock hur effektivt en sådan spänning organiserar och åstadkommer uppseendeväckande transformation, krisresolution och *communitas*-bygge. Den sakrala liminalfasen innehåller en rituell erfarenhet, som utmynnar i en förvandling – en återuppståndelse ur krisens aska. "God put me here to work with these contestants" säger Bob Harper (säsong 5, episod 1). Det ludiska kontraktet ger djupa avtryck i verkligheten. Den ludiska skapelsen *BL* kanske är att likna vid den virtuella värld och dess "powerful social bonding" som McGonigal talar om. Kanske är det som hon sade:

Reality doesn't motivate us as effectively. Reality isn't engineered to maximize our potential. Reality wasn't designed from the bottom up to make us happy. [...] Reality, compared to games, is broken.⁴⁹

Kanske är det så att *BL* faktiskt bidrar till att ludifiera verkligheten i tillräcklig grad för att åstadkomma just detta – maximera några människors potential, göra dem lyckliga och kroppsligt såväl som själsligt tillfredsställda och beredda att utträta det McGonigal efterlyser: bättra sig själva och förändra världen. Som Sutton-Smith uttryckte det: *play* är något som människor utvecklas i eftersom det är en komplex form av utveckling.⁵⁰

Tränaren Bob Harpers motton pryder väggarna i *BL*-gymet på ranchen i Malibu, Kalifornien. I skrivande stund spelar han antagligen in säsong 14 av *BL USA*. Det är till honom och en av hans omtalade deviser sista ordet går: "This isn't about *winning a game*. It's about *fixing what's broken*."

48 Ehrmann (1968).

49 McGonigal, Jane (2011), s. 3.

50 Sutton-Smith (1997).