



RUM FOR INDIENS

GALOPPERENDE ØKONOMI

På baggrund af mit feltarbejde på en indisk galopbane beskriver denne artikel, hvordan mandlige indiske spillere formår at leve et dobbeltliv, hvor galopbanen fungerer som et adskilt rum beskyttet fra familieansvar, klasse- og kastegrupperinger, penges værdi og samfundets moralske standarder.

af STINE SIMONSEN PURI

I medierne bliver vi dagligt præsenteret for, hvordan Indiens økonomi galopperer derudaf. På Indiens galopbaner omsættes der dagligt for mange af de penge, der gemmer sig i Indiens uformelle økonomi; en økonomi som vokser i takt med den formelle økonomi. Spil på heste er generelt den eneste lovlige form for pengespil i Indien. Men på trods af det benyttes galopbanerne som en base for illegalt spil, gennem bookmakere som undviger beskatning.

I Indiens kolonitid var hestevæddeløb en anerkendt hobby, og galopbanen et socialt mødested for mænd og kvinder. I dag nyder galopbanerne i de fleste tilfælde mindre anerkendelse, da de primært associeres med pengespil, hvilket fordømmes moralsk. Mennesker fra alle sociale lag, næsten udelukkende mænd, kommer på galopbanerne, og dagligt spiller de i op mod seks timer for beløb, der svarer til alt mellem 1 og 50.000 kroner pr. løb.

I denne artikel beskrives, hvordan et moralsk rum skabes på galopbanen, som er skarpt adskilt fra dagligdagens rum udenfor galopbanen. Dette gøres ved at sætte fokus på tre områder, hvor en adskillelse praktiseres: det religiøse, det familiære og det økonomiske område. Men først vil jeg give et indblik i udbredelsen af pengespil i Indien og mere specifikt pengespil på Indiens galopbaner.



Heste- spillere og medtilgængende hustruer under årets Derby-begivenhed.

Pengespil i Indien og på galopbanerne

Næst efter Kina anses Indien for at være den mest spillende nation i verden. Det er vanskeligt at foretage estimeringer af spillets omfang, på grund af dets primære fremkomst i den uformelle sektor. Det estimeres dog, at der alene inden for sportsspil, særligt cricket, spilles for hvad, der svarer til ca. 360 milliarder danske kroner årligt, lig med den samlede danske boligæld. Alt tyder på, at tallene

for pengespil i Indien er hastigt stigende i takt med den voksende indiske økonomi. Forøget spilleaktivitet muliggøres blandt andet ved anvendelse af ny teknologi såsom mobiltelefoner til illegalt spil, samt nyere neoliberalistiske politikker i enkelte delstater, der har lovliggjort online spil, hvilket kan udnyttes i hele Indien. De officielle statistikker viser et helt andet billede, da de kun medtager de legale former for pengespil på sportsbegivenheder foretaget på

afgrænsede steder, nemlig galopbanerne. Ifølge disse statistikker blev der i 2008, altså for et helt år, spillet for hvad der svarer til lidt under 3 milliarder kroner. Det skønnes dog af bookmakerne på nogle galopbaner, at kun 10% af det samlede spil på hestene når disse statistikker, pga. at de fleste transaktioner ikke bogføres for at undgå beskatning.

I det hele taget er Indiens legale spillemarked begrænset. Der udbydes statslotterier i et fåtal af



Spillere følger væddeløb på storskærm på Mumbaigalopbane.



Indgang til Mumbaigalopbane med helgenskridt

indiske stater, hvoraf Sikkim som den eneste tilmed tilbyder online spil, tilgængeligt via internettet i hele Indien. Sikkim og Goa har også tilladt casinoer, begrundet med dets turistfremmende potentiale. Spilleaktiviteten i Indien centrerer sig dog om sportsbegivenheder, som cricket og hestevæddeløb, men også tennis, hockey, golf med flere, som foregår via illegale bookmakere. Sideløbende med den internationale liberalisering af spillemarkeder, har der i Indien været en stærk opposition mod legalisering af spil, begrundet gambling som udtryk for moralsk fordærv.

Lovgivningen, der forbyder de fleste former for spil, har dog sine rødder i 1800-tallets kolonitid, hvor briterne forsøgte at kontrollere forskellige former for økonomisk adfærd. Lovgivningen var funderet i moralske og øko-

nomiske forhold hjemme i England og til en vis grad i Indien. På det tidspunkt var der i Indien organiseret spil-puljer på hvor meget regn, der ville falde på bomuldspriser, og meget mere. Denne form for spil blev ulovligt samtidigt med, at galopbanerne åbnede som spillesteder for den indiske offentlighed.

Under kolonitiden i Indien var galopbaner et socialt samlingssted for britiske officerer og deres hustruer såvel som for indiske royale, men galopbanerne mistede prestige sandsynligvis i takt med at stedets popularitet hos en spillende middel- og arbejderklasse tiltog, og som konsekvens af afkoloniseringsens kulturoppgør.

Galopbanerne er placeret i alle Indiens største byer og er i de fleste tilfælde anlagt af den britiske hær og i få tilfælde af indiske royale familier. De er derfor ofte place-

ret ved siden af de gamle britiske magtcentre, som nu er overtaget af den indiske stat. I Delhi ligger galopbanen således lige overfor premierministerens bolig. På trods af dette nyder galopbanen meget lidt prestige i nutidens Indien, og det er yderst usandsynligt at se selve premierministeren blandt tilskuerne.

Indenfor på galopbanerne er rummet opdelt på en måde, som manifesterer et britisk og indisk klassehierarki, men samtidigt må man for at spille gennem bookmakere bevæge sig ud i et rum, som de fleste har adgang til, nemlig det der kaldes "ringen". Galopbanerne fremstår derfor som en interessant blanding mellem britisk klassekultur og indisk kaos.

Guds udeblivelse

Indiens guder elsker at gamble! Der er utallige fortællinger om de



med guden Ganesh og donationsboks.



Hest løber over målstregen ved Derby i Mumbai og adskiller samtidig vindere fra tabere – indtil næste løb.

indiske guder og gudinder, som på forskellige måder spiller, både med hinanden og med mennesker. Spilmetaforen fanger et aspekt af den indiske verdensforståelse, hvor man opfatter livet som et spil, hvis udfald er ude af ens hænder. Desuden fokuserer spilleberetningerne opmærksomheden på den menneskelige svagheit, som guderne deler med os.

En af de vigtigste episke fortællinger i Indien, Mahabarata, har således et spil mellem den gode konge og hans onde fætter som omdrejningspunkt. Den gode konge, Yudishtra, bliver så grebet af spillet, at han ender med at spille hele sit kongerige, sit tøj og endda sin hustru væk. Dette er starten på den tidsalder, vi lever i nu, Kali Yuga, som ifølge hinduistisk mytologi er karakteriseret ved grådighed. Generelt er budskabet i de mytologiske fortællin-

ger, at pengespil er dårligt for mennesket – men også, at det er en af gudernes svagheder.

Man kunne fristes til at tro, at indiske spillere spørger guderne om hjælp til at vinde penge, ligesom de beder dem om hjælp til at tjene penge. Men det er bestemt ikke tilfældet. Faktisk er guderne meget fraværende på galopbanen. Dette er også tilfældet den ene måned om året, hvor det er moralsk accepteret at spille om penge, nemlig ved højtiden Diwali, hvor man blandt andet tilbeder rigdommens og frugtbarhedens gudinde, Lakshmi. Ved denne højtid inviteres der til spillefester i hjemmene, og det siges, at dem, der vinder ved sådanne lejligheder, har held i økonomiske henseender i det kommende år.

Under mit feltarbejde på Delhis galopbane var spillet dog ikke præget af den mytologisk funde-

rede kalender, men snarere af, hvordan spillerne vurderede deres muligheder for gevinst ved de enkelte sportsbegivenheder. Faktisk gjorde spillerne hele året en dyd ud af ikke at involvere guderne i deres aktiviteter på galopbanen. Det blev anset for respektløst overfor guderne at indblande dem i sine spillemæssige vaner og uvaner. Ved at holde guderne udenfor væddeløbsbanen, også under Diwali, var spillerne samtidig fri for at blive udsat for den moralske vurdering af pengespillet, som tillægges hinduismen.

Dette betyder dog ikke, at der ikke er religiøse tegn tilstede på galopbanen og i dens yderområder. Ved indgangen til galopbanen er der mulighed for i sidste øjeblik at kommunikere med guderne, inden man træder ind i spillets rum. Denne mulighed manifesteres ved tilstedeværelsen



En af de få kvindelige spillere på galopbanen. Især de kvindelige spillere ønsker ikke at få taget billeder hvor de kan genkendes på galopbanen.

af religiøse symboler, som for eksempel en figur af lykkens gud Ganesh. Disse symboler blev dog ikke benyttet til at kommunikere med gudene om spillet, men om den hverdag som de nu ville tage pause fra. Inde på galopbanen er spilleren tilmed eksponeret for lykkesymbolerne via bookmakere, som netop har opsat disse religiøse symboler i deres boks, da det definerer deres tilstedeværelse på galopbanen som erhvervsdrivende i modsætning til de spillende. De følger således de samme mønstre for integration af religion og økonomi, som findes blandt andre handelsmænd i Indien, og de bruger dette til at placere sig moralsk adskilt for pengespillerne. På hver sin måde bringer bookmakeren og spilleren sig i ly for den moralske fordømmelse af pengespil.

Den hemmelige familie

En anden måde at undgå moralsk fordømmelse på er simpelthen at holde det hemmeligt. Flere af de mænd, som dagligt kommer på galopbanen og har gjort det i mange år, holder det hemmeligt for deres familie. Man kan spørge sig selv, hvordan det dog er muligt. Men hemmeligheden må i den sammenhæng forstås som dobbeltsidet. Den skabes dels ved, at den ene part undlader at fortælle noget, dels ved, at den anden part undlader at spørge.

Således støttes muligheden for at opretholde hemmeligheden af hustruernes ønske om ikke at spørge. Ideen om, at "hvad man ikke ved, har man ikke ondt af" var således udbredt, både blandt de spillende mænd og blandt deres "uvidende" hustruer. I én forstand minder logikken lidt om den

måde, hvorpå spillet bliver hemmeligholdt overfor gudene. Man ved, at guderne ved alt, men alligevel skjuler man det for dem af respekt for dem. Det samme gælder hustruerne.

Denne 'hemmelighedsetik' viser sig i mange afskygninger. Spillerne imellem spørger man generelt ikke til hinandens liv udenfor galopbanen. Nogle af dem kender ikke engang hinandens rigtige navne, fordi de præsenterer sig selv ved deres kælenavne. De er på den måde fri for at være behæftet med civil historik, både hvad angår familieforhold, men også hvad angår klasse- og kastetilhørsforhold. Dette behøver dog ikke at betyde, at man ikke ved noget om hinanden overhovedet. Pointen er, at den viden, folk har om hinanden, skabes på baggrund af rygter og spekulationer snarere end egent-



En bookmakerboks, ved tavle der viser odds, hvor igennem pengene på galopbanen udveksles med spillerne.

lige samtaler, hvori man fortæller om sig selv.

Kun én dag om året, under det årlige Derby, inviteres familien med ind på galopbanen. Her er der Bollywood-shows, ekstra præmier og kvinder i sarier med børn. Men netop under dette arrangement er pengespillet reduceret. Via familien bringes den moral, som dagligt holdes ude fra galopbanen, ind på væddeløbsbanen, hvilket betyder et markant fald i spilleaktiviteterne.

På Delhis galopbane, hvor mit feltarbejde foregik, var Derbyet dog lagt mellem klokken 9 og 12, hvorefter familierne tog hjem igen. Derbyet lå så tidligt på dagen, at der efterfølgende kunne spilles på normal vis under de løb, der foregik i Mumbai, og som blev vist på TV-skærme mellem klokken 13 og 18. Og så var alt tilbage ved det gamle. Under Derbyet

blev galopbanen i kvindernes tilstedeværelse gjort til et respekabelt rum, hvor man havde taget sit pæne tøj på, og hvor hesteløbene blev grund for en respektabel fascination af sporten og hestene, fremfor grund for ens spillelidenskab. Kun efter Derbyet, i selskab med andre mænd, kunne man nyde den spænding, der tillægges løbene, når man har sine egne penge sat på spil.

Én gang under mit feltarbejde, valgte jeg dog at tage min datter med på galopbanen. Dette resulterede i en total tabuisering af mig. De spillere, som normalt hilste på mig, og som under Derbyet havde præsenteret mig for deres kone og børn, ignorerede mig fuldstændig. Som mor repræsenterede jeg det moralske landskab udenfor, som de ikke var interesserede i at blive konfronteret med

på en helt almindelig spilledag. I sidste ende er det den indiske kvinde som mor, som er bærere af moral og dydighed, hvilket især tydeliggøres i Bollywood industriens repræsentation af kønsstereotyper. Ved at ignorere mig, da jeg trådte i karakter som typisk kvinde via mit moderskab, forsøgte spillerne at opretholde det beskyttede rum, hvori de kunne nyde deres spil til fulde med deres venner og fjender.

Min tilstedeværelse som kvinde var i øvrigt grund til mange spekulationer og mislykkede forsøg på at placere mig som enten britisk hesteekspert eller prostitueret. I mange tilfælde forsøgte mine gamblervenner at beskytte mig fra spilleringen, ved at opfordre mig til at spille via totalisatoren, som består af en digitaliseret og reguleret spille pool, som man kan putte penge i ved at stille sig op i en kø foran en kvinde der taster beløbene ind på en computer. Det fital af kvinder, som kommer på galopbanen spiller enten via totalisatoren eller via *runners*, som spiller for folk i spilleringen, som ikke selv ønsker at gå derind.

Pengenes spil-værdi

Pengespilletets vigtigste medie er penge. Pengesedler bringes med ind på galopbanen udefra. Udenfor væddeløbsbanen repræsenterer pengesedlerne en vis værdi, som kan oversættes til materielle produkter eller tjenesteydelser. På væddeløbsbanen bliver pengenes værdi dog oversat til muligheden for spil. Således repræsenterer 100 kroner ikke muligheden for særlige indkøb på markedet, men muligheden for med de 100 kroner at vinde X antal kroner i et spil, som dermed giver en X antal kro-

74	301	543	541	430	602
41	109	45	311	147	8695
68	115	80	144	39	
39	268	123	3251	211 717	
52	262	306	1468	500	

SHOULD BE ENCASHED BEFORE 21 DAYS FROM THE DATE OF THE ISSUE
YOU WILL BE REPLACED BY VENUE FAVORITE IF IT IS WITHDRAWN
CONNECTIVITY WITH THOSE CENTERS AND OTHER TECHNICAL ASPECTS
SHEET FOR THE SECOND DIVIDENDS FOR ALL

DATE	VENUE	TIME
7/2	MUMBAI	1.2
2010		

06/0



Galopbanens æstetik er præget af tal og alkoholreklamer snarere end billeder af diverse guder og gudinder.

"Ringene" hvor spillere overvåger udviklingen af de satser deres penge på en hest.

ner til at spille for efterfølgende. Pointen er, at der også i forhold til penge er et skarpt skel mellem indenfor og udenfor spillerummet.

Under mit feltarbejde var der ingen på væddeløbsbanen, der talte om, hvad de mon ville gøre med de penge, de havde vundet. Derimod fokuserede de i mine samtaler med dem på, hvad de havde tænkt sig at gøre i næste løb. Når dagen var omme og en spiller kunne konstatere, at han kom derfra med gevinst, munde de det sjældent ud i køb, hvorigennem han kunne manifestere sig som vinder i sit daglige liv. For det meste blev pengene blot gemt til næste dag på væddeløbsbanen, idet spilleren er velvidende om, at det meget vel kan gå modsat den næste dag. Således er det ord, man bruger for pengespil, *jeet-hara* på hindi og *winning-losing* på engelsk, hvilket svarer til "tabe-vinde" på dansk. Dette refererer til ideen om spillet som en vedvarende cyklus snarere end en enkeltstående satsning med mulighed

for at vinde eller tabe alt.

Hvis penge så at sige bliver hevet ud af denne spillecyklus eller spille-sfære, foregår det på en måde, hvor pengene ikke manifesterer sig som personligt ejerskab. Enten bruger man pengene på en måde, der forbliver hemmeligholdt, adskilt fra det "normale" liv og i forlængelse af pengespillet rum – nemlig på prostituerede eller på en rejse til en anden pengespildestination. En anden måde hvorpå spillere kan trække pengene ud af pengespillets sfære, er ved at give dem videre til deres hustruer, som ofte var dem, der styrede familieøkonomien, uden nærmere specificering af hvor de kom fra.

Ved at adskille penges værdi fra deres materielle værdi, skabes muligheden for at spille i et rum, hvor man ikke sætter sit eget og sin families liv på spil. I den forstand er pengene blot legepenge, som muliggør spillet og den nydelse, der er forbundet med muligheden for at vinde, hvilket er karakteristisk for ludomani.

Det legitime illegale og det legale illegitime

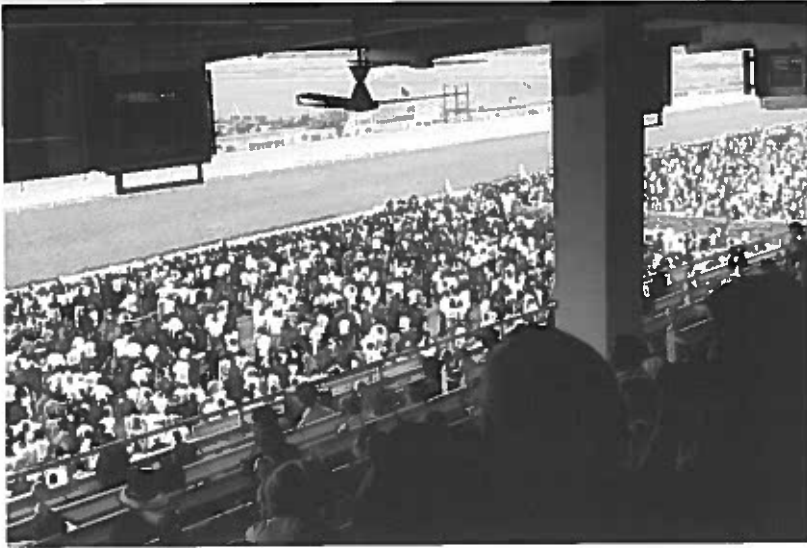
På trods af at spil på heste er legalt, er der som nævnt også illegale kanaler for spil tilstede på galopbanerne. Det foregår via én af bookmakerne fra spillingen i Delhi på den måde, at spil for under 50 kroner pr. løb er legalt, mens spil for over 50 kroner pr. løb er ulovligt. En bookmaker vurderede, at 90 procent af spillet er ulovligt i den forstand, at der i stedet for cirka 20 procent skat til blandt andet staten gives cirka 10 procent i gebyr direkte til bookmakeren.

Dette juridiske skel mellem det illegale og det legale oversættes dog på ingen måde moralsk til et skel mellem noget legitimt og illegitimt – hverken fra spillerens eller fra bookmakerens side. Det, at man spillede ulovligt, blev hverken italesat eller problematiseret.

Den moralske fordømmelse af spil, som italesættes udenfor galopbanen, går ikke på det illegale ved spillet, men på pengespillet generelt. De moralske grænser er på



odds fra de forskellige bookmakers, for



Spillere under tribunens tag – i ly for både solens varme stråler og lovens og moralens fordømmelse.

den måde ikke blot en forlængelse af en juridisk adskillelse mellem det legale og illegale. Adskillelsen mellem spillet og hverdagslivet udenfor galopbanen, som spilleren skaber i forhold til religion, familie og økonomi, er først og fremmest funderet i en kulturelt defineret moral. Dette er en moral, som er tilknyttet særlige rum, idet den på den ene side tillader pengespil mellem familie og bekendte i hjemmet, som under Diwali-højtiden, på den anden side fordømmer den spil på offentligt tilgængelige steder, såsom på galopbaner, casinoer eller ved lotteriudbydere.

Når det er sagt, er spillerne, loven og moralen til trods, i ly på galopbanen. Netop fordi hestevæddeløb er lovligt, tillades det ulovlige uden indblanding, da stedet officielt er defineret som lovligt. Og gennem de ovenstående måder, hvorpå spillerne skaber et rum adskilt fra resten af deres liv, er spillerne på galopbanen samtidig i moralsk ly fra omverdenen. En stor del af nydelsen ved at spille

le på galopbanen ligger ikke kun i muligheden for at tjene lette penge, men snarere i muligheden for at leve et liv adskilt fra spillernes almindelige civile tilværelser og rum. I den forstand muliggør spillerummet et dobbeltliv, hvor man kan få en pause fra daglige bekymringer forbundet med familieansvar, økonomiske vanskeligheder og eksistensielle kriser. En pause som dog let kan være de fleste af ens vågne timer, og dermed kræver adgang til lette penge udenfor spillerummet, enten via adgang til familie rigdom eller illegal økonomisk aktivitet. Nydelsen ved denne pause kan kun skabes gennem en vedvarende opretholdelse af et adskilt moralsk rum, som står i modsætning til dagligdagen. Artiklen, udover at handle om pengespil, fremstår som et eksempel, på hvordan et alternativt moralsk rum skabes i en særlig kulturel kontekst. ■

Forslag til videre læsning:

Anne Hardgrove. *Marwaris and Moral Economies: From Rain to Ghee. I:*

Community and Public Culture: The Marwaris in Calcutta 1897-1997. New York: Columbia University Press, 2005.

Kate Fox. *The Racing Tribe. Portrait of a British Subculture.* London: Transaction Publishers, 2005.

Kåre Jansbøl. *Det Danske Spillemiljø. En antropologisk undersøgelse.* København: Museum Tusulanums Forlag, 2009.

STINE SIMONSEN PURI ER PH.D.-STUDENTE VED INSTITUT FOR TVÆRKULTURELLE OG REGIONALE STUDIER, KØBENHAVNS UNIVERSITET, HUN SKRIVER SIN AFHANDLING PÅ BAGGRUND AF SYV MÅNEDERS FELTARBEJDE PÅ INDIENS GALOPBANER, HVOR HUN SOM DEL AF DELTAGEROBSERVATIONEN DAGLIGT SPILLEDE PÅ HESTE. HENDES FORSKNINGSDRAGERER CENTRERER SIG OM INDIEN OG TEMATIKKER OMKRING PENGE OG VÆRDI, RISIKOHÅNDTERING, OPLEVELSER AF TID, FORMEL OG UFORMEL ØKONOMI SAMT KØN OG MORAL

alle fotos af forfatteren