

ETNOGRAFISK TIDSSKRIFT

JORDENS FOLK

NR. 1 - SEPTEMBER

2011 - 46. ÄRGANG



WORLD
WARCRAFT
CATACL
facebook



RELATIONER 2.0

JORDENS FOLK



Jordens Folk er et populærvidenskabeligt etnografisk tidsskrift, der udgives af Dansk Etnografisk Forening og udkommer med fire hæfter årligt. **Jordens Folk** udgives med støtte fra Kulturministeriets bevilling til almenkulturelle tidsskrifter. Dette nummer har desuden modtaget støtte fra Aarhus Universitets Forskningsfond.

www.jordensfolk.dk

Ansvarlige for dette nummer

Steffen Dalgaard, Martine Lind Krebs, Rasmus Kaae Munch.

Redaktion

Steffen Dalgaard, Maria Louw, Lotte Isager, Jakob Krause-Jensen, Rasmus Kudahl Kaae Munch, Mane Bræmer, Camilla Ziedorn, Frida Hastrup, Martin Demant Frederiksen, Thomas Fibiger, Maj Nygaard-Christensen og Martine Lind Krebs.

Aarhus Universitet, Afdeling for Antropologi og Etnografi, Moesgård, DK 8270 Højbjerg

Årsabonnement

220 kr. (inkl. moms og forsendelse)

Lossalgspris: Under 10 stk. - 60 kr. pr. blad.

Over 10 stk. - 40 kr. pr. blad

Årsabonnement inklusive medlemskab af Dansk Etnografisk Forening: 300 kr., 200 kr. for rabatmedlemmer.

Årsabonnement indbetales til giro nr. 195 1408.

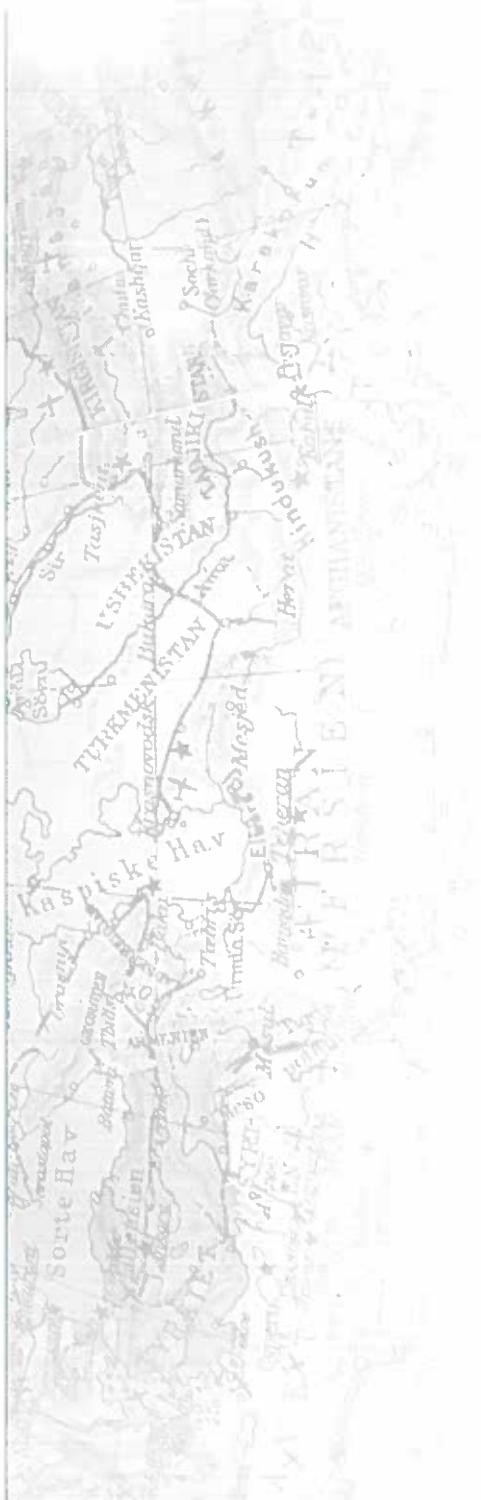
Henvendelse ved køb af numre

Dansk Etnografisk Forenings Sekretariat,
ved Thomas Christian Mikkelsen
Afdeling for Antropologi og Etnografi,
Moesgård, DK-8270 Højbjerg
kontakt@etnograf.net
telefon: +45 8942 4626
træffetid: onsdag fra 12-15

Billedrettelæggelse og layout Christina Dahl

Produktion PE offset

Forsidefoto: Collage, CD



RELATIONER 2.0

ETNOGRAFI OG ANTROPOLOGI I DE FAGRE VIRTUELLE VERDENER

Internetbaserede tjenester lader til at være blevet essentielle ingredienser i det hypermoderne netværksmenneskes identitet og eksistens. Sammenligninger mellem det 'virkelige' liv og en persons onlineliv ses oftere og oftere. Nye kommunikationsteknologier er blevet tilskrevet revolutionær betydning for nye sociale bevægelser og for mobilisering af masserne – senest under forårets begivenheder i Mellemøsten. Ligeledes er succes for politiske valgkampagner i dag næsten utænkeligt uden brug af YouTube eller Facebook. Økonomiske relationer som udvekslings- og ejendomsforhold er under pres af fildelingstjenester, og private virksomheder ser nye muligheder i viral marketing, men der er også udfordringer, når budskabet tilsyneladende spredes uden nogen form for kontrol. Internetdating opfordrer folk til at gøre sig bevidste om, hvem der udgør den ideelle partner, mens Facebook har givet ordet 'ven' ny betydning. Deltagerne i nye sociale verdener som Second Life og World of Warcraft eks-

perimenterer med deres egen identitet og visuelle fremtræden, men hvor langt går friheden til at definere nye sociale normer i dannelsen af grupper og fællesskaber? Endelig udkæmpes kampen om viden hvert sekund på hjemmesider som for eksempel Wikipedia, der er under konstant forandring og opdatering fra utallige bidragsydere. Er læring og kundskab blevet lettere tilgængeligt, eller har 'sandheden' endeligt måttet lide døden på informationsalderens alter?

Med få undtagelser er internettet og de sociale fællesskaber, der skabes gennem brugen af det, dog stadig et ubeskrevet blad inden for antropologien. Derfor forsøger Jordens Folk med dette temanummer at komme med nogle eksempler på, hvordan sociale relationer praktiseres online og hvilke forbindelser, forskelle og ligheder, der måtte eksistere mellem online praksis og livet offline. Med andre ord: Hvordan har moderne internet- og kommunikationsteknologi forandret vores måder at være sociale på? Hvilke kulturelle forandringer kan tek-

nologien i det hele taget afstedkomme? Og hvordan kan disse fænomener studeres med etnografiske metoder?

Nummeret indledes med to artikler, der begge diskuterer antropologiens muligheder i forhold til det virtuelle og viser, at det virtuelle ikke er så forskelligt fra 'det virkelige'. Tom Boellstorff har lavet feltarbejde i onlineverdenen Second Life, hvor han over to år opbyggede sit alter ego – avataren Tom Bukowski – og via denne udforskede Second Life's sociale liv med etnografiske metoder. En af hans konklusioner er, at antropologien på mange måder har været godt forberedt på fremkomsten af nye former for (online-)virtualitet – både på et metodisk plan men også i forhold til at kunne formidle indsigter i andre livsverdener og andre menneskers livsvilkår, hvilket i høj grad bygger på at kunne appellere til en form for forestillingsevne.

Daniel Miller demonstrerer via sin Trinidad-informant Alana, hvordan Facebook kan analyseres som og sammenlignes med en form for landsbyfællesskab.

Gennem Facebook skabes, opretholdes og konstitueres en form for tæt medmenneskelig omsorg, men samtidig er det på godt og ondt også et forum for sladder og andre former for socialitet mellem mennesker, der har eller får noget til fælles både online og offline.

Mark Thornberg har haft sin gang i World of Warcraft og viser en onlineverden, der giver sine medlemmer adgang til at deltage i en avanceret symbolsøkonomi, hvor rang og hierarkier kan etableres gennem aktiviteter, der for mange bliver vigtigere end social sammenhæng. Hvor status er det centrale for nogle, er der andre, som forsøger at overføre de væsentligste familiære og sociale identitetstræk fra deres offlineliv til onlineverdenen. Men hvor Alana i Millers artikel om Facebook optræder i en verden, der er en forlængelse af de relationer, hun befinder sig i, i sit offline-landsbyfællesskab, så er World of Warcraft-relationer stadig fundamentalt adskilte fra medlemmernes offlineverden ved, at man kun sjældent har været ansigt til ansigt med en onlinefælle.

Det er dog ikke alle internetfænomener, der er baseret på opbygningen af selvstændige verdener. Mere udbredt er det stadig at bruge internetmedier til forskellige former for kommunikation. Således skriver Cameron Warner om kommunikation, der søger at omgå censur og politisk-religiøs undertrykkelse med skjulte betydninger. Hans materiale er tibetanske sange på YouTube, der kan ses som en hyldelse af Dalai Lama. Fortolkningen af billeder og

tekst må her underkommunikeres eller skjules af politiske årsager, hvilket indebærer, at der er væsentlige etiske overvejelser forbundet med, hvor meget man blander sig i onlinefortolkningen, når nogle af ens informanter risikerer at blive dømt af det kinesiske styre.

Definitioner af virtualitet er dog på ingen måde begrænset til cyberspace og onlineverdener. Bjørn Bojesen beskriver fænomenet Das Beckwerks 'autobegravelse', og hvordan denne overskrider grænserne mellem det virtuelle og det virkelige ved, at hovedpersonen både puttes i jorden i form af en proxy-voksfigur og på samme tid er til stede i kød og blod ved dukkens begravelse. Das Beckwerks identitetsmord forsøger at udfordre de statsanknede kategorier (navn, statsborgerskab osv.) ved at begrave dem, men spørgsmålet er, hvad der kan stå tilbage, og hvilke muligheder Das Beckwerk har for eksempel for genopstandelse?

Endeligt indeholder nummeret en artikel uden for tema, hvor Ida Harboe diskuterer, hvordan mafiaens meget konkrete og hårdhændede verden i Litauen er et spejl på den korrupte stat – og hvor sammenligningen næppe falder ud til statens fordel. Fortællinger om kriminalitet, korruption og mafiaen giver alt i alt en indsigt i, hvordan litauere forholder sig til de sociale og økonomiske forandringer, som deres samfund har gennemgået de sidste to årtier. ■

God læselyst!

VIRTUELLE VERDENER OG ANTROPOLOGIENS FREMTIDER

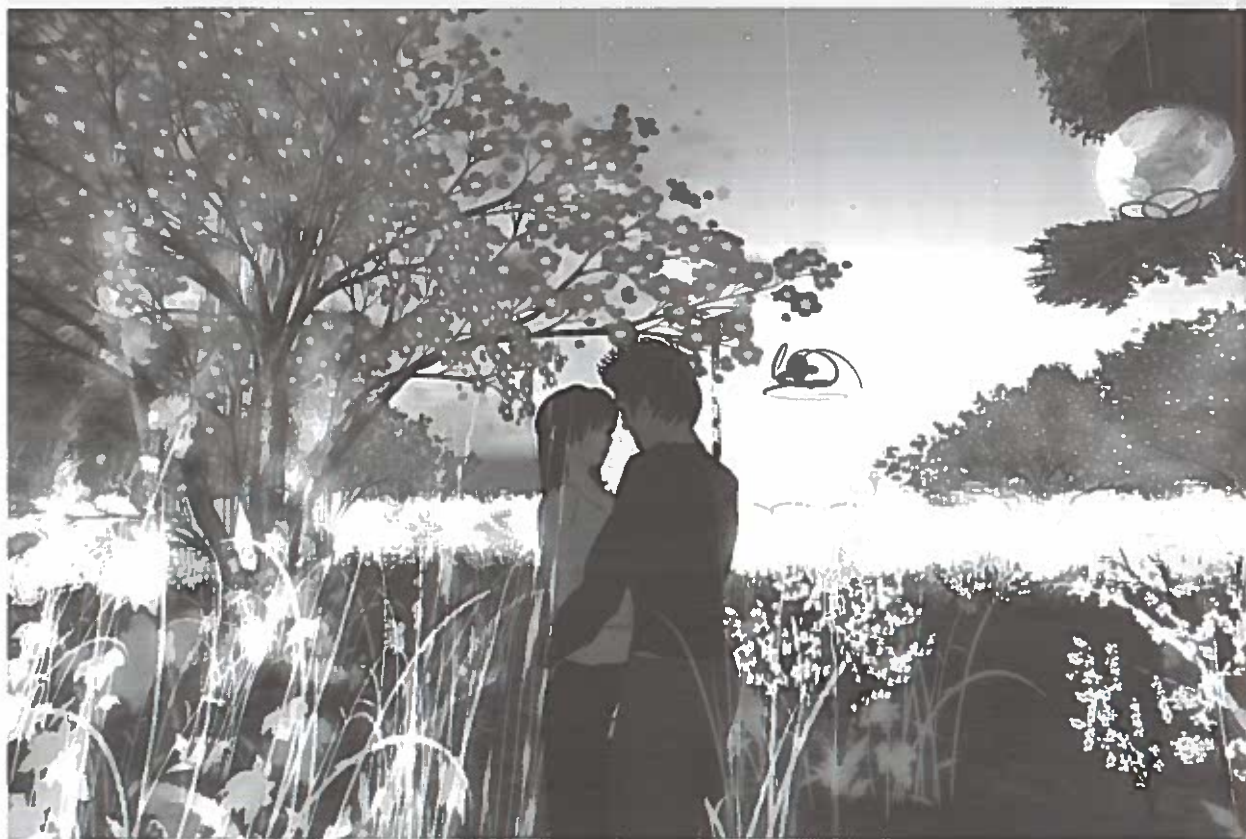


af TOM BOELLSTORFF

Virtualitet er på mange måder et fundament for antropologiens analytiske og metodiske virke. Dermed er faget klædt godt på til at undersøge de nye kulturelle og sociale fællesskaber, der opstår med udviklingen af digitale teknologier. Det er netop gennem feltarbejdet i virtuelle verdener såsom Second Life, at disse muligheder for antropologien viser sig (Red.).

Velkommen til Second Life

Forestil dig pludselig at være efterladt alene på en tropisk strand nær ved en landsby. På det smukke blå hav foran dig ligger et spredt virvar af øer og halvøer. I det båden, som har bragt dig til dette sted, sejer væk, går det op for dig, at du er alene, og at det eneste at gøre er at begynde din



etnografiske rejse. Du har ingen erfaring med at foretage feltarbejde i disse omgivelser. Der er kun lidet til at guide dig og ingen til at hjælpe dig. Således begyndte mit toånge feltarbejde i Second Life.

Jeg har foretaget otte forskellige rejser til Indonesien; samlet set næsten tre års feltarbejde. I juni 2004 begyndte jeg mit nye feltstudie ved at logge ind på min computer. Jeg trådte ind i Second Life som en 'avatar', en virtuel figur med navnet Tom Bukowski. Jeg blev mødt af en betagende udsigt med grønne bakker, sandstrande og landområder plettet med huse, gader og selv hele byer. En ny verden beboet af folk, som optrådte som menneskelignende 'avatarer', og som hver især var trådt ind i denne virtuelle verden ved at log-

ge på fra fysiske steder rundt omkring på kloden.

Siden jeg var barn har jeg altid været fascineret af teknologi. Jeg blev født i 1969 og er fra den første generation i USA for hvem videospil var en normal del af livet. Jeg var en aktiv spiller og en glubsk læser af J.R.R. Tolkiens Ringenes Herre. På universitetet opdagede jeg Sim City, et populært simulationsspil, som blev udgivet sidst i 1990'erne. Men på dette tidspunkt var computerudviklere også ved at skabe en ny teknologi, der kunne generere en tredimensionel virtuel verden, som kunne opleves af mange mennesker på samme tid. Folk kunne kommunikere med hinanden ved hjælp af tekst og efterhånden også ved hjælp af deres stemmer.

I juni 2003 inviterede IT-virksomheden Linden Labs offentligheden til at deltage i Second Life. I november 2007, da mit etnografiske arbejde var færdiggjort, var der over 10 millioner registrerede brugere af Second Life. Mere end halvanden million af dem loggede på hver måned og titusindvis af mennesker var logget på samtidig. Omkring et år senere var der lidt over 15 millioner registrerede konti, et månedligt timeforbrug på 28 millioner timer, og 50.000 indbyggere var i gennemsnit logget på samtidig. Second Life er ikke noget lille fænomen, og der er endda mange virtuelle verdener, som er meget større end Second Life heraf nogle skabt til børn såsom Club Penguin og nogle skabt som spil såsom World of Warcraft.



Hvordan kan en antropolog studere virtuelle verdener?

Efter nogle indledende søgninger blandt forskellige 'virtuelle verdener' besluttede jeg mig for, at Second Life skulle være genstand for mine undersøgelser. Jeg begyndte mit feltarbejde ved at logge ind på min computer og blive medlem af Second Life med min avatar Tom 'Bukowski'. Jeg brugte to år på min forskning og forsøgte, i størst mulig udstrækning, at bruge de samme metoder, som jeg havde brugt i Indonesien. Til slut besluttede jeg, at jeg frem for at udgive mine resultater i form af en blog eller på en hjemmeside, ville skabe antropologiens 'traditionelle' forskningsprodukt: en bog udgivet med blæk på rigtigt papir i den fysiske verden. En bog som fik

titlen *Coming of Age in Second Life* med åbenlys reference til Margaret Meads klassiske studium i Samoa.

Jeg besluttede mig meget bevidst for at strukturere min forskning omkring ideen om 'gammel metode, nyt emne'. Dette er dog en forsimpning, da de metoder antropologer bruger, aldrig er 'traditionelle'. De bliver hele tiden revideret og opdateret for at passe ind i de utroligt varierede feltområder, hvor antropologer foretager deres forskning.

Således påbegyndte jeg min forskning i Second Life som en slags etnografisk eksperiment. Jeg vidste ikke, om det overhovedet ville være muligt at udføre antropologisk forskning i virtuelle verdener. Var der virkelig en 'kultur'

der? Er de mennesker, der tilbringer tid i Second Life, blot mennesker, som trænger til at få sig et 'first life' – nørder, tabere og de socialt isolerede? Hvad sker der i virtuelle verdener? Hvilke former for kultur og subkultur opstår der? På hvilke måder adskiller virtuelle kulturer sig fra dem i den faktiske fysiske verden? Hvad er fordelene og ulemperne ved dette nye sted for menneskers samfund? Hvad kan antropologien lære af at studere virtuelle verdener?

Det stod hurtigt klart for mig, at det, der foregik i Second Life, klart fortjente min antropologiske opmærksomhed. Faktisk blev jeg overbevist om, at etnografien kan være særligt brugbar i studiet af virtuelle verdener. Antropologien har trods alt lige fra fagets begyn-



delse forsøgt at give læseren en følelse af at være der selv. At være virtuelt til stede i en anden kultur ved hjælp af etnografens deltagerobservation.

Second Lifes sociale og kulturelle udefinerbarhed betød, at jeg var i stand til at underkaste mine interviews og brugerundersøgelser den etnografiske deltagerobservation – midtpunktet i enhver ægte etnografisk tilgang. Jeg nydedes ikke bare med at skabe avataren Tom Bukowski. Jeg købte tøj til min avatar i de samme butikker som enhver anden Second Life-indbygger. Jeg købte en byggegrund ved hjælp af en Second Life-ejendomsrådgiver, og jeg lærte, hvordan jeg skulle bruge Second Lifes byggeværktøjer. Jeg skabte et hjem og et kontor til min forskning, som jeg kaldte 'Ethno-

graphia'. Jeg lærte at spille spil, som er skabt og som spilles i Second Life, såsom 'primitiv' (en variant af Tegn og Gæt). Jeg vandrede på tværs af Second Life landskabet. Jeg fløj, teleporterede eller gled af sted i min varmluftsballon. Jeg stoppede op for at undersøge begivenheder, bygninger eller folk, som jeg mødte tilfældigt. Jeg brugte også 'begivenhedslisten' og notitser i Second Life-udgivelser til at lære om interessante områder, jeg kunne besøge. Jeg blev medlem af Second Life-grupper og deltog i en lang række aktiviteter.

Etnografisk viden er forankret i tid og sted. De fleste indonesere har tilbragt mere tid i Indonesien, end jeg har, og de ved mere om Indonesien, end jeg gør. På samme måde har mange indbyggere i

Second Life tilbragt mere tid i denne verden end jeg, og hver eneste indbygger havde en viden om den virtuelle verden, som jeg manglede. Men det overraskede mig i hvor høj grad idéen om at nogen foretog en etnografisk undersøgelse gav mening for de andre brugere. Indbyggerne bemærkede ofte, hvor nemt det var for mig at bruge Second Life – i særdeleshed mine evner som husbygger (en uventet fordel ved at spille computerspil som barn). En enkelt indbygger bemærkede at: "du virker så tilpas her – det er, som om du studerer det og samtidig lever det". Jeg syntes, det var utroligt i hvilken grad udfordringerne og glæderne ved min forskning lignede de udfordringer og glæder, som var en del af min forskning i Indonesien. Måske var



den mest overraskende og betydningsfulde opdagelse i min forskning, at jeg kun skulle foretage få ændringer i mine 'traditionelle' metoder for at foretage en undersøgelse i Second Life.

I mit tidligere feltarbejde i Indonesien supplerede jeg deltagerobservation med interviews, arkiv-søgninger, tekstanalyse og fokusgrupper. Alle disse supplerende metoder viste sig hjælpsomme i min undersøgelse af Second Life. For eksempel foretog jeg omkring 30 formelle interviews, hver især indledt med underskrivelsen af en samtykkeerklæring. Etnografer har ofte en stor udfordring i at filtrere enorme mængder data. I mit tilfælde bestod mine data af over 10.000 siders feltnoter og cirka 10.000 sider af blogs, nyhedsbreve og andre hjemmesider.

Hvad kan antropologien fortælle os om virtuelle verdener?

Antropologiske undersøgelser har længe vist, at der er mange slags mennesker og mange måder, hvorpå man kan leve et menneskeliv. På en måde er der mange faktiske verdener og nu også mange virtuelle verdener. Jeg undersøgte en af dem for at se, hvad den kunne lære os om, hvad det vil sige at være virtuelt menneske. Det er i bestræbelsen på at sammenbringe hverdagens detaljer og brede mønstre, at antropologien kan give et særligt bidrag til studiet af virtuelle verdener.

I modsætning til de netværk af relationer, der er skabt på MySpace og Facebook, er virtuelle verdener steder, som eksisterer online, og hvori sociale fællesskaber

opstår. I denne virtuelle kultur kunne jeg undersøge begreber om tid og sted; selvet; køn og race; sociale relationer som familie, venskab og fællesskab; materiel kultur; økonomi og politik – alt sammen dele, som bidrager til en holistisk antropologi om virtuelle verdener.

Min forskning var ikke bare et metodisk eksperiment, men også et eksperiment om etikken involveret i virtuel antropologi. Jeg forsøgte at undgå at blive identificeret med kun en enkelt undergruppe af indbyggere. Min avatar påtog sig forskellige modeudtryk og køn undervejs i min undersøgelse. Disse muligheder var tilgængelige for alle indbyggere, men min normale kropsliggørelse – som Tom Bukowski – var både hvid og mand, som min kropslig-



Tom Bukowski.

gørelse i den faktiske verden, og jeg var også åbent homoseksuel. Når der opstod debatter og konflikter i nærheden af mig, påtog jeg mig ikke en falsk neutralitet. Eksempelvis ville jeg, som mange andre ville have gjort, indsende en anmeldelse, hvis jeg så nogen, der behandlede en medborger dårligt. Jeg udtrykte mine egne meninger i såvel uformelle samtaler, interviews og fokusgrupper, men jeg prøvede også at interagere med indbyggere med andre politiske og personlige holdninger end jeg selv.

Når der skrives om virtuelle verdener, er det almindeligt at lægge vægt på det sensationelle: mænd der deltager som kvinder, mennesker der deltager som dyr og så videre. Men at fokusere på det usædvanlige i en kultur har kun begrænset brugbarhed. Hvis vi kun læste avisoverskrifterne i den faktiske verden, ville vi ikke få

en præcis forståelse af hverdagslivet. Etnografer er ikke uimodtagelige over for det usædvanlige, men ser kultur som udlevet i almindelighederne.

Sådan var det også med de seksuelle aktiviteter, der foregik i Second Life undervejs i mit feltarbejde. Folk brugte deres avatarer til at gøre alt lige fra at leve som hengivne ægte-

folk og til at deltage i ikke-monogam seksuel adfærd. Eftersom seksualitet er en vigtig del af menneskelivet i den fysiske verden, kan det ikke komme som nogen overraskelse, at der er sex i Second Life. Det kan heller ikke være chokerende, at grov kommercialisering, bedrageri og endog sexismen, racisme og andre former for diskrimination er at finde i Second Life og andre virtuelle verdener. Men hvis dette var det eneste, eller blot det hyppigste, der foregik i Second Life, hvorfor ville så mange mennesker tilbringe så meget tid der?

Efterhånden som jeg foretog mine undersøgelser, blev det hurtigt tydeligt, at en overdreven fokus på disse usædvanlige aspekter ved virtuelle verdener overser de mere fremherskende (og, ville jeg mene, mere betydningsfulde) former for fællesskab, venlighed og kreativitet, som har

gjort disse verdener tillokkende i første omgang.

Nogle borgere mente, at den tid de brugte 'inworld' kom i vejen for den tid, de gerne ville tilbringe med deres familier i den fysiske verden, og de ville som følge heraf skære ned på den tid, de brugte i Second Life, eller helt og holdent forlade det. Men det var langt mere almindeligt, at Second Life ganske enkelt afløste fjernsynet. Hvis man tænker på, hvor mange timer en amerikaner (ja, endda folk overalt på kloden) tilbringer foran fjernsynet, så er det ikke nødvendigvis en dårlig ting, at disse erstattes af et aktivt engagement i virtuelle verdener. I modsætning til ideen om, at Second Life, online spil og 'networking'-hjemmesider skulle føre til isolation, var jeg overrasket over at finde mange eksempler på hele familier, der deltog i Second Life sammen. Dette hjalp i nogle tilfælde familier med at holde sig aktivt involveret i hinandens liv på afstand. Handikappede oplevede ofte Second Life som et befriende miljø, hvor de kunne være så rørige som alle andre eller udforske deres handicap og skabe fællesskaber. Linden Lab, firmaet som ejer og bestyrer Second Life, skabte det over den idé, at indbyggere skulle kunne sælge ting for rigtige penge, og der er mennesker, som tjener tusindvis af dollars om måneden på salget af alt fra tøj til avatarer til virtuel ejendomsandel. Mange indbyggere skaber dog ting, som de sælger for småpenge, eller som de giver væk gratis. I den virtuelle verden har de fundet en mulighed for at slippe kreative energier løs, som de ellers ikke kan i den fysiske verden.

Da jeg fulgte forskrifterne for den antropologiske forskning og prøvede at forstå Second Life uden at dømme, fandt jeg et sted, der for mange var et kraftcenter for kreativitet, fællesskab og selvopdagelse. Der er vigtige forskelle mellem virtuelle verdener og den faktiske verden – eksempelvis det forhold, at en person kan ændre sin krop når som helst, således at race og køn bliver foranderlige størrelser, der stadig er gennemtrængt af betydning. Der er dog også mange aspekter ved virtuelle verdners socialiteter, som er magen til dem, vi ser i den fysiske verden. Forskere kan altid lide at finde noget nyt og lægger vægt (og til tider for meget vægt) på det originale. Men ligheder kan være lige så informative og betydningsfulde om forskelle.

Der er tre ting, som disse ligheder mellem virtuelle verdener og den fysiske verden kan lære os. For det første viser disse ligheder os, hvordan online-miljøer importerer (og transformerer) sociale normer fra den fysiske verden. De importerer forskellige normer alt efter hvilken slags virtuel verden, det drejer sig om, og alt efter om mennesker deltager globalt eller kun fra bestemte regioner (Kina kontra Europa, USA kontra Korea, og så videre). Men i hvert enkelt tilfælde forbliver vi mennesker, ikke elektroniske robotter. Dette er en af betydningerne i at være et 'virtuelt menneske'.

En anden ting, som lighederne mellem den fysiske og den virtuelle verden viser os, er, at en af grundene til at så mange mennesker finder virtuelle verdener betydningsfulde, er, at det at være 'virtuel' ikke er begrænset til virtuelle verdener. Mange former for

virtualitet er en del af vores liv i den fysiske verden. På en måde er kultur i sig selv 'virtuel', da den ikke kun er sammensat af adfærd og materielle objekter, men også af disse symbolske betydninger og overbevisninger. Menneskelige samfund har længe været forment af teknologi. Faktisk ville mange argumentere for, at vores evne til at udvikle værktøjer er det, der gør os til mennesker, homo faber. Dette er en anden betydning af at være et 'virtuelt menneske': virtuelle verdener kan på en måde hjælpe os med at forstå, at vi altid har været virtuelle.

En tredje ting, som lighederne mellem den fysiske og den virtuelle verden demonstrerer for os, er, at antropologien på en måde har forventet fremkomsten af virtuelle verdener. Deltagerobservation som etnografisk metode har altid virket ved at skabe en fornemmelse af 'at være der selv' i en anden kultur. At se tingene fra en anden synsvinkel, der normalt er forbeholdt mennesker, som ved første øjekast lever et helt andet liv end os selv. En god etnografisk beretning giver os muligheden for at føle os som 'avatarer' i en virkelighed, som ikke er vores egen, men som vi på en måde kan lære at forstå. Det er svært at formidle den følelse af skønhed og glæde og undren, der er i en virtuel verden. Men det er afgørende at bemærke, at mange mennesker tager del i virtuelle verdener, fordi det er sjovt at leve i en verden, hvor så meget er et produkt af den menneskelige forestillingsevne.

Det er i håbet om yderligere forståelse af disse nye relationer mellem det faktiske og det virtuelle, at jeg vil fortsætte med at

forske i virtuelle verdener. Internet-teknologier er bestemt kommet for at blive, og de vil forme menneskelige samfund på måder, som vi knapt kan forestille os i dag. Virtuelle verdener er ret nye til trods for, at deres forløbere kan findes i tidlige computerspil, telefonen eller selv hulemalerier. Der er ofte stor interesse i at prøve at forudsige fremtiden, at opdage trends og komme det nye i forkøbet. Desværre er der ikke muligt at undersøge fremtiden. Det er kun gennem omhyggelige etnografiske undersøgelser i nutiden, koblet med omhyggelig historisk forskning, at vi kan opnå en bedre forståelse af virtuelle verdener. Og det er kun igennem en sådan forståelse, at vi kan bevæge os udover hysteriet og afvisningerne for at nå til en mere robust og nuanceret påskønnelse af den øgede vigtighed af disse nye virtuelle horisonter i den menneskelige rejse. ■

Artiklen er oversat fra engelsk af Rasmus Kaae Munch.

Forslag til yderligere læsning:
Boellstorff, T. 2008. Coming of Age in Second Life. Princeton: Princeton University Press.

TOM BOELLSTORFF ER PROFESSOR VED DEPT. OF ANTHROPOLOGY PÅ UNIVERSITY OF CALIFORNIA-IRVINE OG CHEFREDAKTØR FOR TIDSSKRIFTET AMERICAN ANTHROLOGIST, DER UDGIVES AF AMERICAN ANTHROPOLOGICAL ASSOCIATION. ARTIKLEN ER OPRINDELIGT UDGIVET I TIDSSKRIFTET ANTHRONOTES I 2009 MED TITLEN 'VIRTUAL WORLDS AND THE FUTURES OF ANTHROPOLOGY' (VOL. 30, NR. 1, S. 1-5).

LANDSBYEN facebook®

Facebook kan analyseres som og sammenlignes med en form for landsbyfællesskab. Både på godt og ondt. Gennem Facebook skabes, opretholdes og konstitueres en form for tæt medmenneskelig omsorg. Og via Facebook skabes og spredes sladder også i en grad, så det kan være ødelæggende for netop disse relationer. Men det er i kombinationen af Facebook og offline landsbyen, at Facebooks største betydning ligger (Red.).

af DANIEL MILLER

Mange antropologer vælger faget på grund af en romantisk forestilling om slægtskab, fællesskab eller landsbylivet. De forestiller sig tilsyneladende en slags tabt paradys, der kun har overlevet i de enklaver, som antropologer studerer. De bruger først og fremmest denne romantiserede andethed til at slå os oven i hovedet med. Som modsætning tillægges vores samfund alle mulige fejl og mangler.

En af grundene til, at jeg udfører undersøgelser så forskellige steder som London, Manila, landsbyer i Indien og i Trinidad er for at udfordre sådan nogle antagelser. Vi lever alle på lige fod i nutiden. Folk fra stammer eller landsbyer, som studeres af antro-

pologer, er ikke nogen evolutionær rest af vores egen fortid. Det virker nærmest som kætteri at ville bruge antropologien til at understrege, hvor meget vi kan udrette i den moderne verden, vi lever i, i stedet for at begræde eller fortryde udviklingen. Alligevel er det mit ønske og intention.

Alana bor i Santa Ana, en ret lille landsby af den slags, der kun er få tilbage af i Trinidad. Der er omkring 25 huse på en bjergkam, der løber ud fra bjergene. Med kun to undtagelser er husene beboet af efterkommere til de samme tre eller fire kernefamilier. Så i dag er nærmest alle i familie med hinanden. Og når der er betydelige begivenheder, såsom bryllupper, ignorerer man de resterende

mangel på slægtskab. I alle henseender er landsbyen som en familie i stor målestok. Alt i alt er det lige sådan et sted, som man forestiller sig, det romantiske landsbyfællesskab omtrent ser ud. Og Santa Ana rummer da også følelsen af fælles identitet, solidaritet og reciprocitet.

Det betyder ikke, at alt i landsbyen ånder fred og fordragelighed. Alanas familie har en konflikt med deres naboer, som har stået på i årevis. Hvis vi om aftenen står i landsbyen og sludrer, går der ikke lang tid, før der hviskes om, hvem der har været i seng med hvem, selvom de sandelig ikke burde have været det. Dette er virkelig en landsby.

I landsbysamfundet, med alle



En tredjedel af Trinidads befolkninger er hinduer - deres huse kan genkendes på flagene.

dets problemer og potentielle klustrofobier, trives Alana rent faktisk.

Hun var flittig i skolen, er naturligt begavet og opnåede topkarakterer, som gav hende adgang til University of Trinidad and Tobago. Hun blomstrer, har klaret sig godt på sin grunduddannelse og er nu optaget på en master-uddannelse i erhvervspsykologi.

Facebook

Alana var modstræbende over for Facebook i starten. Men pres fra hendes yngre fætre og kusiner fik hende til at give efter, og nu elsker hun det. I dag er hendes

brug af Facebook en naturlig del af de sociale omstændigheder i hendes hverdag. Det fungerer utrolig godt i forhold til hendes uddannelse og dens krav til kollektivt arbejde. Facebook har faktisk vist sig at være central for uddannelsen, hvor undervisningen bygger på socialpsykologi og familierapi. Typisk afhænger en del af karaktergivningen af gruppearbejde. Alanas lærer havde planlagt en opgave som en gruppeblog, men Alana og hendes kammerater syntes, det gik lettere, når opgaverne blev integreret mellem studierne og de sociale netværk. De foreslog at lave deres gruppearbejde gennem Facebook, og læreren indvilligede.

Det passer ligeledes fint ind i

Alanas eget netværk. Hun har omkring 200 Facebook-venner, hvoraf omkring 40 er slægtninge. Hun har mindre end 10 venner uden for Trinidad. Hovedparten af hendes netværk er fra universitetet og især hendes klasse. Hun logger på om morgenen, før hun går til undervisning, og bruger en stor del af sin frokosttid på Facebook på de computere, som findes på universitetet. Men det sande engagement kommer senere. De fleste aftener går hun i seng omkring klokken 20. Og så, når resten af familien sover, står hun op. Tiden fra midnat til klokken tre udgør hendes kerne-Facebook-tid og -liv.

Det er den stille periode, hvor hun kan koncentrere sig mest om

sine studier uden forstyrrelser fra familien, og næsten hele hendes klasse har overtaget den samme døgnrytme. De er blevet Facebook-gruppen, der tilbringer natten i flok som høns på deres pind.

Jo sjovere og mere socialt det er at lære, jo mere lærer hver enkelt studerende rent faktisk. Alanas gruppe har opdaget det af sig selv og uden pædagogisk til-

udbyning. Det giver gruppen en form for bekræftende samvær.

Selvfølge kan det også være distraherende, og Alana regner med, at kun 20 procent af samtalen udelukkende er diskussioner om lektierne. Først og fremmest er det et åbent sæt af møder, men ikke kun. Der er ingen, som siger, at du ikke må diskutere emner privat gennem Facebooks in-

en snes yngre fætre og kusiner, som har brug for hende for at kunne avancere i spillet, og hun finder da også spillet ret afslappende. Hun indrømmer, at det kan løbe op i omkring to timer om dagen. Men resultatet er et blomstrende forhold til hendes fætre og kusiner, som er effektivt i forhold til at udvikle deres familiefællesskab. Netværket sameksi-



Farmville, Copyright Facebook og Zynga.



skyndelse. Alle er frigjort fra vildfarelsen om, at læring handler om konkurrence. I stedet hjælper de hinanden. Hvis du er på Facebook sammen, så bliver lektielæsning og socialt samvær forenet. Midt i chat om kærestes, spørger du om definitionen på en vending, som du pludselig kommer i tanker om, at du ikke forstod under undervisningen. Omvendt, som en fyr tålmodigt forklarer, så begynder du at indse ting, du ikke tidligere har erkendt. Ved slutningen af forklaringen finder du en grund til at bede personen ved siden af dig om

terne Instant Message-funktion eller besked-service, hvis emnerne kræver diskretion. Hvis du ender med at have en privat chat gennem Facebook med dine tre bedste venner nærmest hver nat, som Alana gør, så er det ikke nødvendigvis kun for at være mere diskret. Det er også en bekræftelse af, at de er dine bedste venner.

På Facebook kan man have forskellige netværk, der stort set ignorerer hinanden. Alana ville sikkert ikke have været interesseret i spillet FarmVille, hvis hun selv kunne bestemme. Men hun har

sterer uden ret mange overlap med klassenetværket. Alana bruger delvist sin skæve døgnrytme til at opretholde separationen. FarmVille med Alanas fætre og kusiner finder sted mellem klokken seks og otte. Udvekslingerne med hendes klasse sker, mens familiemedlemmerne sover.

At dele er også en måde at drage fordel af netværkene. Nogle, men ikke alle i klassen, er 'venner' med den slags mennesker, som alle gerne vil kende på en eller anden måde, men som man ikke har nogen forudsætning for

at kende. En pige er i familie med den kendte soca-musiker (blanding af soul og calypso, red.) Bunji Garlin. En anden gik i skole med en kendt Rasta-sanger. Og en tredje er 'venner' med en fyr, som ikke bare er medlem af cricket-landsholdet, men som også er ret lækker. Det meste af de 80 procent kommunikation, som ikke er lektielæsning, kan beskrives som en slags sladder. Så de bidder af nyheder og nærheden med de semikendte tilfører tilsyneladende gær til den dejagtige rygtedannelse, der bager om natten. På den anden side har research aldrig udelukkende været gemt bag akademiske grænser. En studerende kan klare sig godt, fordi vedkommende kender de seneste ugebladsartikler eller de nyeste internetdebatter om det emne, han er til eksamen i. Den person, der kender til moden og de sejeste steder, kan være den studerende, der klarer sig bedst. Det er alt sammen research – at vide, hvordan man finder frem til tingene først. Måske har det ikke noget umiddelbart formål, men på dette tidspunkt i uddannelsen kan det være svært at skelne mellem nysgerrighed og meningsfyldt forskning.

Sladdereren

Den anden side af sladdereren, især i Trinidad, er skandalerne i forbindelse med druggilder. Marginalt i Alanas vennegruppe findes en fotograf, som tager billeder af folk, der laver scener i det offentlige rum, såsom et par, der skændes på en natklub. Det virkede ok, da han kunne dokumentere, at en politimand overfusede en bilist, men hvad med et helt almindeligt par, der efter

et par genstande uforvarende kommer til at bringe et privat skænderi ud i det åbne rum? Selv tanken om at lægge det ud på Facebook eller Youtube var et problem, og så for nyligt tog fotografen et billede af en af Alanas klassekammerater, som dansede med en fyr, selv om alle ved, at hun er forlovet med en anden. Det er ikke, fordi alle i Trinidad tror, at en forlovet kvinde aldrig vil danse med en anden. Men i det øjeblik, det kom ud på Facebook, var det dømt til at give problemer i deres forhold og spredes gennem den mere insinuerende form for sladder. Der er også mange tilfælde af kvinder, der er ondskabsfulde over for hinanden, som det for nyligt skete for en pige, der ikke var så tilbageholdende med opdateringerne på sin Facebook-profil, fordi hendes kæreste ikke er på Facebook. Så var der en anden pige, der skrev kommentarer a la 'Jeg troede allerede, du havde en kæreste'. Det førte til, at hun blev fjernet som Facebook-ven. Trinidad er en ø, hvor der er en tendens til at forvente, at kvinder generelt vil opretholde et vist niveau af fortørmelse og konkurrence, når det gælder mænd. Det hænger sammen med myten om, at der er flere kvinder end mænd i landet.

Alana erkender til fulde, at Facebook også har en problematisk side. Som hun beskriver det: Du stoler måske på ti af dine venner, men de stoler på deres ti venner, og venners venner har ikke samme tillid og forpligtelse over for dig. Så inden du ved af det, bliver ting cirkuleret rundt, som ikke skulle have været det. Det er som regel hverken så

slem eller så almindeligt i hendes aldersgruppe, selvom hun ofte finder sig selv 'tagged' på andres fotos, som de har uploaded. Ret tit har hun hurtigt fjernet tag'en. Hun har trods alt det meste af sin familie blandt sine Facebook-venner. Men der, hvor hun virkelig føler, at Facebook skaber ødelæggelse, er blandt teenagere. Dels fordi de ikke har lært den selvdisciplin, som denne teknologi kræver, og derudover er der også teenagere, der leger med risikoen såsom piger, der konkurrerer i at se sexede ud. Det er også i denne alder, at piger pludselig kan være nogle rigtige strigler mod hinanden, især når din bedste veninde, som har fortalt dig alle sine hemmeligheder, pludselig er din værste fjende.

Fællesskabet

Det er særligt interessant for denne undersøgelse at tale med Alana om dette. For hvem kan give en bedre forståelse af, hvad det betyder at kalde Facebook en landsby, end én, som rent faktisk bor i en landsby med dens tæt knyttede relationer? Når man lytter til Alanas beskrivelser om brugen af Facebook om natten, så er der ingen vej uden om konklusionen om, at Facebook skaber, opretholder og konstituerer en eller anden form for landsbyfællesskab, hvad vi så end mener med det. Og gennem dette liv over internettet opstår nogle af de værdier, som gør landsbyen så speciel. På den ene side er der en dybere viden og erfaring om ens medmennesker, som avler omsorg, venskab og reciprocitet, kort sagt en etisk følsomhed. Og på den anden side er der invaderingen, og ødelæggelsen af privat-

livet i en sådan grad, at alle ved, hvad alle laver. Der er hastigheden, som sladder suser gennem netværket med, inden det afsløres fjemt fra dens kilde. Der er skænderier og mistanker og de faktiske brud af ellers levedygtige relationer. Det minder om det stik modsatte af landsbyens etik. Det er det, der trækker folk væk fra hinanden og ind i mistænksomhed og hævn i stedet for at forene dem i fælles omsorg.

Hvis vi skal forstå disse modsætninger, er vi nødt til at gå endnu dybere ned i forståelsen af Facebook som en form for 'fællesskab'. Problemet er, at ordet (community, red.) bruges i flæng af akademikere og andre, hvoraf de færreste har prøvet at bo i et reelt landsbyfællesskab. Så formålet med denne undersøgelse er at udforske den dobbelte tilværelse, som mennesker som Alana, der er i stand til at sammenligne de to, fører i det virtuelle landsbyfællesskab Facebook og i resten af deres liv. Det er derfor, min samtale med hende ikke handler om Facebook, men om hendes liv generelt. Hvordan var det at vokse op og blive ved med at bo i Santa Ana? Hun er universitetsstuderende og er vant til at tænke abstrakt om sådanne sammenligninger og begreber. Hvordan definerer hun landsbyfællesskabet, og hvad er dets konsekvenser? Hendes svar er klare og utvetydige. Alt, hvad jeg har skrevet om Facebook, virker sandt og kendetegnende for hende. Ja, Facebook skaber bånd, som overskrider dem, du normalt ville udvikle til dine klassekammerater. Ja, Facebook har en tilbøjelighed til at fremhæve druk og skandale. Hun har fortalt mig anekdoter, der understøtter dette.

Men i begge disse henseender er Facebook ikke kun en negativ substitut for virkeligheden.

Lige meget hvor meget man bebrejder Facebook for ondskabsfuld og usand sladder, føler Alana ikke, at det kommer i nærheden af mængden af sladder i en lille landsby som Santa Ana. Hun fortæller, at folk blot observerer, hvordan nabobørene vokser op, eller at de kritiserer landsbyens unge. De tager sig ikke tid til at lære dem at kende – de sidder bare og taler om, hvorvidt et barn er omsorgssvigtet, eller at en ung person har problemer med stoffer. For Alana er Facebook en meget sikrere version af landsbyfællesskabet – meget mindre ondskabsfuld og lastefuld end den virkelige landsby.

Men det virker også den anden vej. Folk forsamles online og hjælper hinanden med lektierne. Men det repræsenterer ikke samme troskab, som folk i en landsby viser over for hinanden. Santa Ana er et sted, hvor du kan bruge hele dagen på at lave mad for en nabo, der skal holde en fest. I en landsby som denne, uanset interne konflikter, er der stadig et fundament for dyb og vedblivende solidaritet, hvis der er en trussel udefra. Når nogen er syg eller i krise, ved du instinktivt, hvad det betyder at være del af et fællesskab, hvilke de forpligtelser, det giver dig, og hvilket greb, det har i dig.

Alana bemærker, at folk fra Santa Ana, som plejer at hænge ud sammen, nu gør det via Facebook. Fætrene og kusinerne hænger stadig ud sammen ved Alanas bedstemors hus, selvom de ret ofte sidder og taler om FarmVille og derefter skynder sig hjem for

at spille. Men da FarmVille handler om at hjælpe hinanden med at komme videre og om venlig konkurrence, er der ingen risiko for, at de derved bliver mere individualistiske eller mister fællesskabsfølelsen, selv om de fysisk mødes lidt sjældnere. I hvert fald erstatter Facebook først og fremmest fjernsynet – ikke det fysiske samvær. Alana ser næsten ikke tv mere. Tv'et var ofte noget socialt, men det havde meget mindre af den intense socialitet, som er integreret i Facebook. Facebook afspejler relationerne fra landsbyen.

Sammenligningen

Alana foretager en dybsindig refleksion om Facebook som en landsby: At det kun kan vurderes i relation til offline landsbyen. Hun opfatter sin egen situation, som bosiddende i Santa Ana, som en undtagelse i Trinidad, fordi hun altid har boet i dette fællesskab. For hendes vedkommende går noget af den tid, hun bruger online, fra den almindelige socialisering "på den måde, at jeg sidder ved computeren i stedet for at gå ud på gaden eller til stranden eller noget i den stil". Hun sammenligner sine egne erfaringer med en ven, der bor i en mere typisk landsby ved Tunapuna: "Det er mere som en lille by, og du ser ikke rigtig folk besøge hinanden. Men hun holder kontakt via Facebook". Når du bor er sted som Santa Ana, er landsbysamfundet utroligt intenst, og hendes brug af Facebook, uanset hvor socialt det er, er en måde at give sig selv en pause fra denne intensitet. Hvis folk i Santa Ana hænger mindre ud sammen, end de plejede, og i stedet vender sig mod Facebook som en mildere version af landsbyen, så er det

for at opnå en slags distance, fordi livet i sådan et tæt sammenvævet fællesskab simpelthen kan blive for intenst og invaderende.

For nyligt fortalte en af mine venner, der havde boet en periode i London, at hun syntes, det var ubærligt at komme tilbage til Trinidad, fordi der ikke var noget privatliv. Der var ikke nogen måde at undgå, at hele samfundet kendte til, hvad hun lavede, og hun var ikke en gang på Facebook. Som kontrast er der for Alanas ven ved Tunapuna simpelthen ikke nok landsbyfællesskab. Hun er frustreret over, hvor lidt hun interagerer med de mennesker, der bor omkring hende. Så hendes erfaring med Facebook er den modsatte. Det hjælper hende til at skabe lidt mere social intensitet i en situation, hvor folk har utilstrækkelig direkte kommunikation og kontakt med hinanden. Facebook er ikke en ret. Det er mere en ingrediens, som får de andre smagsstoffer til at balancere. På skift knytter det sig sammen med andre ingredienser i den ret, som udgør en persons sociale medium. For eksempel vil et nyt kærstepar krydre Facebook med mere personlige tekstbeskeder.

Når Alana taler om studiegruppens tid sammen mellem midnat og klokken tre, beskriver hun det som liming – at hænge ud. Liming er ikke det samme som et landsbyfællesskab, men uden liming ville Trinidad ikke være det samme samfund. For det meste har liming mistet noget af den oprindelige spontanitet, som den stod for tidligere – at du aldrig vidste, hvor du ville ende, eller med hvem. Alligevel giver liming stadig noget af den gåsehud, der følger med idealet. Det er det, der giver liming

sin karakter. En afslappethed, en usikkerhed og sjovere end sociale arrangementer i London med planer og indbudte personer. Alanas Facebook-lime har noget af den samme spontanitet og blanding af forskellige elementer.

Så for Alana giver det ikke mening at spørge, om Facebook er et landsbyfællesskab. Hun lægger snarere vægt på den måde, Facebook bruges til at balancere i offline-samfundet. Alana bekræfter også, at Facebook deler mange karaktertræk med landsbyen, og det gør det ret ekstraordinært. Facebook udgør et vendepunkt for den tilbagegang, der har været for landsbyfællesskaber det seneste århundrede eller to. Vi kan forvente alle de samme modsætninger i Facebook, som der er i det landsbyfællesskab, Alana lever i. Du kan ikke få støtte uden klaustrofobi. Du kan ikke få venskab uden risiko for eksplosive skænderier. Enten er alting mere socialt intenst, eller også er intet af det. Alana er eksperten her. Hun har autoriteten til at udtale sig om, hvad et landsbyfællesskab er, i hvert fald for hende. Hun har ikke svært ved at se og udtrykke disse modsætninger og derved forstå, hvorfor det vigtigste ved Facebook er, at det giver en måde at komplementere offline-versionen af landsbyfællesskabet og gør det muligt at leve med modsætningerne. ■

Artiklen er oversat fra engelsk af Martine Lind Krebs.

Forslag til yderligere læsning:

Daniel Miller og Don Slater 2000. *The Internet: An Ethnographic Approach*. Oxford: Berg.

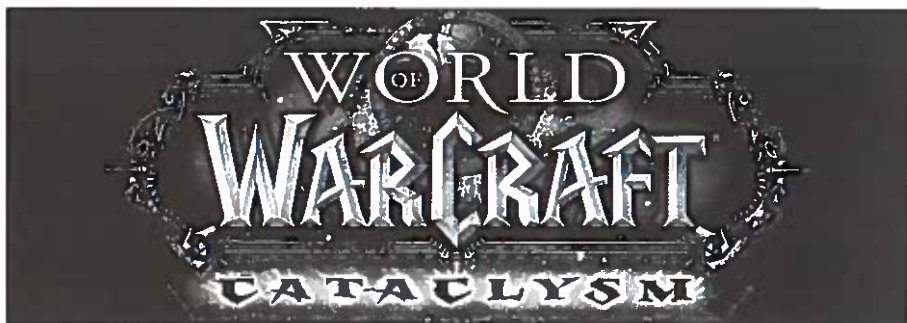
Daniel Miller 2011. *Tales from Facebook*. Polity Press



DANIEL MILLER ER PROFESSOR I MATERIAL CULTURE VED UNIVERSITY COLLEGE LONDON OG HAR PUBLICERET BREDT OM FORBRUG, INTERNETTET OG MENNESKERS FORHOLD TIL TING. DENNE ARTIKEL ER EN OMSKRIVNING OG OVERSÆTTELSE AF ET KAPITEL I BOGEN TALES FROM FACEBOOK, SOM NETOP ER UDKOMMET HOS POLITY PRESS.

DET SOCIALE LIV I WORLD OF WARCRAFT

SOCIAL IDENTITET OG FÆLLESSKAB I DEN VIRTUELLE VERDEN



Er onlinecomputerspil sociale medier ligesom Facebook og Twitter? Og hvilken indflydelse har de på menneskers leg med (selv-)identitet? Millioner af mennesker har på globalt plan valgt at fordybe sig i online-spillet World of Warcraft, der er bygget over de traditionelle fantasy-rollespil som Dungeons and Dragons. Her organiserer man sig i 'guilds' enten for at socialisere og chatte med andre eller for at 'raide', hvorigennem man samler bytte og opbygger sin person ('avatar') i spillet. I forhold til disse forskellige interesser udspiller der sig i onlineuniverset mange former for sociale identifikationer og roller, som kan forstås gennem etnometodologisk-inspireret feltarbejde.

af MARK THORNBERG

Teorieme om den virtuelle verden er mange. Nogle teorier påpeger, at Massively Multi-player Online Role-Playing Games (MMORPG) fungerer som en legeplads for unge mennesker, der eksperimenterer med leg og identitet i onlinespil, fordi kroppen anonymiseres. Det gør det lettere at være åbenhjertig i sociale sam-

menhænge, da din krop og din personlige identitet er gemt bag skærmen. Andre teorier påpeger, at virtuelle verdener som World of Warcraft er sociale systemer, der snylter på systemer fra den virkelige verden, hvor vi kender dem fra virksomheder. Medarbejdere fastholdes i jobs ved at virksomheden motiverer hende eller

ham gennem belønninger for at udføre et simpelt stykke arbejde. På den måde, argumenteres det, er MMORPGer en form for 'virksomhedspraktik'. I World of Warcraft indgår det virtuelle belønningssystem i en hverdagslivsagtig symboløkonomi, hvor spillevordenens udstyr som våben og rustninger spiller en nøglerolle for

spillemes identifikation med de værdier, der skal bestemme deres avatars karriere.

Udvikling af din avatar

I de fleste spil, vi kender, som for eksempel Ludo eller Tetris, er der en ende, som er, når du enten vinder eller taber spillet. I World of Warcraft er der ikke nogen slutning på spillet. Spillet slutter, når du bliver træt af det. På den måde kan spillet fortsætte i en uendelighed. For de fleste handler spillet om at forbedre en avatar, som er din onlinefigur. Din avatar starter på 'level 1' (første niveau) og arbejder sig vej til det højeste level, som for tiden er 85. Du stiger i level ved at udføre missioner, som for eksempel består af at dræbe onde modstandere, samle forskellige ting eller rejse rundt og udforske områder, som giver 'experience points'. Der er forskellige racer og 'klasser' (så som healer, kriger og så videre), og du har indflydelse på, hvordan din avatar skal se ud med hår, skæg, hudfarve og hårfarve. Når din avatar når level 85, starter jagten på udstyr. Udstyr har social værdi og kan være våben, rustninger eller ridedyr. Alt udstyr har et eksklusivt udseende. Det er genstande, som andre spillere kan nikke genkendende til og gerne giver rosende kommentarer til, hvis de er svære at få fat i. Websites som MMO Champion, hvor spillere holder øje med nyheder, unders-

tøtter den sociale funktion, som udstyr har. Her uploades ofte billeder af udstyr, før de er en del af spillet.

Udstyrets prestigeværdi kommer også til udtryk i tal. Missioner indeholder udstyr, som er be-



nævnt med et 'item level' eller 'genstandsniveau'. Det er en numerisk værdi, der angiver sværhedsgraden for at opnå dette udstyr. For eksempel for at få fat i 'level 353 loot' (bytte), skal du have level 346 items på din avatar. På den måde bliver din avatar

over tid et CV, fordi folk kommer til at kunne genkende dig gennem de handlinger, du har gennemført. Dem, der ikke genkender dit udstyr på udseendet, kan inspicere dig og se, hvad du står for, alt efter hvor højt dit item level er. Alt dit udstyr fungerer som indikatorer på, hvorvidt du er i stand til at fortælle om, hvad spillets mere eksklusive områder går ud på. Din avatar har på den måde et socialt aspekt, da hvert enkelt stykke udstyr repræsenterer en fortælling, en mission og en sejr.

Sociale guilds

Guilds er sociale foreninger, der eksisterer inde i spillet. De kan ses under navnet på din avatar. De stiftes af spillerne selv og kan med tiden vokse til op mod 600 spillere. Karakteristisk for guilds er, at de har en klar struktur ligesom virksomheder. Der er en Guild Master; en række Officerer, som Guild Masteren her forfremmet til at hjælpe sig med den daglige gang; 'Veteraner', som er medlemmer med lang og tro tjeneste; de jævne 'Medlemmer' og 'Initiates', som er en nybegynderstatus, hvor du skal bevise dit værd over for gildet. Alt efter din status i gildet har du en række tilladelser, for eksempel om du må tage ting og penge ud af gildets bank, om du må invitere nye medlemmer ind i gildet, om du må organisere events i gildets kalender og så videre.

Alle guilds har en kalender til-



knyttet, hvor Guild Masteren og Officererne kan organisere raids. Det er vigtigt for gildet at have mange aktiviteter i kalenderen, da det hjælper med at holde medlemmerne aktive. Når medlemmerne er aktive, tjener gildet point, som indløser eksklusive belønninger og frynsegoder til alle gildets medlemmer. Disse belønninger er for eksempel hurtigere transport; bonusser der øger mængden af guld, du finder; bonusser til hvor meget udstyr, du kan bære rundt på; eller bonusser til mængden af experience points, du får, når du slår et monster ihjel.

Når guilds vokser sig store, køber stifterne ofte en hjemmeside til deres guild. De fleste hjemmesider laves gennem Wowstead, som tilbyder hjemmesider specifikt til guilds i World of Warcraft. De fleste guilds køber sig med tiden også adgang til en voice chat, som er et program, der kører i baggrunden, mens

man spiller. Programmer som Ventrilo og TeamSpeak gør det således muligt for spillerne at tale sammen. Det er hyppigst 'raiding guilds', der benytter sig af det, da det gør det lettere at koordinere de mange komplekse aktiviteter, der er nødvendige i et raid.

Konkurrenceprægede raids

Hvor guilds primært er sociale enheder, hvor man kan chatte og hygge sig, er raids præget af konkurrence. Et raid er en gruppe på op til 25 spillere fra gildet, som er udvalgt til at udføre en bestemt mission. Den mission medfører belønninger i form af udstyr med en højere item level, som gør deltagerne stærkere til næste gang, de skal på mission. En belønning kan for eksempel være en rustning eller et magtfuldt våben, som man får fra en af modstanderne i missionen, men det kan også være 'achievements', som udløser belønninger. Nogle af disse achieve-

ments er meget svære at gennemføre og kræver, at du er med i et guild raid adskillige gange. De har en høj prestige værdi for nogle spillere.

Afgørende for, om du kommer med i et raid, er, om du kender din avatars klasse, og om du har de nødvendige spil-tilføjelser ('add-ons'). Websites som Curse.com og Elitistjerks.com understøtter spillere i at opbygge viden omkring deres avatar. Tilføjelser som Atlas og Recount, der kan downloades på Curse.com, tilbyder detaljerede kort over områderne, hvor du færdes. Recount er et redskab, der måler din præstation i grafer. Her kan du se, hvem der deler mest skade mod modstanderen, hvem der healer skadede allerede mest, og hvem der er død flest gange. På Elitistjerks.com kan du læse 20 sider lange guides til, hvordan du skal spille din avatar for at opnå det bedste resultat. En dedikeret ('hardcore') rai-



der spiller ofte med mere end 10 forskellige tilføjelser for at optimere sin præstation.

Spild mellem medlemmerne af 'hardcore guilds'

Over tid kan der opstå spild mellem medlemmerne i de forskellige guilds. Hvis en spiller for eksempel har været væk et stykke tid, har gildet manglet den avatar, som spilleren har haft. Så rekrutterer gildet typisk en ny avatar til at varetage den gamle spillers rolle. Hvis den gamle spiller så kommer tilbage, er der pludselig to spillere, der gerne vil have den samme plads i raidet. Alt efter omstændighederne er den gamle spiller nødt til at lede efter et nyt guild. Det forekommer også, at der opstår personlige uoverensstemmelser – for eksempel hvis et guilds 'raid-ledere', de der står for taktik og strategi i de forskellige raids, ikke vurderes til at være gode nok. Så hopper en eller flere

spillere typisk fra et guild til et andet for at fremme deres avatars karriere.

Disse former for spild prægede min deltagende observation i et af de mange guilds, jeg nåede at være med i, hvor jeg opdagede, det var i disse sammenhænge den underliggende mening og værdi, der var tilskrevet de høje item levels kom til syne. Min egen avatars karriere i World of Warcraft begyndte for alvor, da min online-rollespilfigur, som er en præst, kom i det norsk-danske guild Vals Mordos (pseudonymer anvendes). Det var et hardcore raiding-guild, hvilket vil sige, at man raider mere end det gennemsnitlige raiding-guild. Her brugte jeg op mod fem dage om ugen, fire til seks timer hver dag på at raide. Vi udførte missioner, som for eksempel at nedkæmpe drager og dæmoner i store grafiske slotte eller dybe frygtindgydende grotter for at få magtfuldt udstyr med stor presti-

geværdi i spillet. Dog gik der ikke lang tid, før gildet ikke var hardcore nok for nogen. De ville spille endnu mere, og de ville af med nogle af dem, som ikke var ved deres computere til tiden, når raidene startede. Derfor startede over halvdelen af Vals Mordos et nyt og endnu mere hardcore guild, som hed Entos. Dog skete der i overgangen det, at den fordeling, der var i det gamle guild, blev opløst. I Vals Mordos var det voksne mænd, der styrede gildet, og nogle unge drenge, der stod for taktik og strategi i de forskellige raids. De voksne mænd var ikke så optagede af raids og havde derfor ikke den samme interesse for udstyr, som de unge drenge. Derfor kunne de bedre være gildets ledere, da de kunne løse konflikter på en diplomatisk måde uden at blive involverede i lange diskussioner om, hvem der skulle have haft hvilket udstyr. Da de unge drenge stiftede Entos, blev de

voksne sat til side, så de drenge, der var ledere i raids, også kunne lede gildet. De kunne dermed enerådigt fjerne folk, de ikke syntes om, fra gildet uden at skulle vende sagen med de voksne først. På det punkt blev det for meget for mig. Jeg ville gøre det, som jeg troede var en fællesskabets tjeneste ved at sige i resten af gildets påhør, at lederne var umenneskelige, totalitaristiske og udemokratiske i deres ledelsesstil. Efter det fortod jeg gildet og meldte mig ind i et andet gild, som også var hardcore, men

hvor der ikke var behov for pisk, hård konkurrence og verbale øretæver for at få folk til at gøre deres arbejde. I mit nye gild var der adskillige kvindelige ledere, hvilket var noget nyt for mig, da alle var drenge og mænd i det andet gild. Sjovt nok udløste min protest ikke megen støtte fra de af mine gamle bekendtskaber i Entos, der gik helt tilbage til Vals Mordos – virtuelle bekendtskaber, som havde stået på over en årrække. Når jeg spurgte dem, om der var blevet samlet op på problemet, svarede de: "Hvad for et problem?" Spurgte jeg videre ind til det demokratiske dilemma, blev jeg mødt med,

at: "World of Warcraft er ikke et demokrati, hvor man skal diskutere noget eller problematisere noget. Det er bare et spil, hvor man spiller sit spil og er ligeglad med alt andet." For at det ikke skulle være nok, blev jeg mødt med aggression fra lederne i Entos, da de

længere i de stigende sværhedsgrader af raids for at få bedre og bedre udstyr. Her kan ideen om familien være central for følelsen af nærvær og sammenhold. I et interview med en finsk sygeplejerske om hendes forhold til sin avatar, og hvorfor hun var i et lille og

ukendt gild, fortalte hun, at det familieagtige fællesskab var nøglen til hendes spilleglæde. Hendes gild var et, som hun netop betegnede som en familie. Ikke fordi hun havde mødt folkene bag avatarerne i sit gild, eller at hun



havde fundet ud af, at jeg havde snakket med nogle af mine gamle bekendtskaber omkring min dramatiske afsked. Jeg blev kaldt en 'drama queen' og en 'kælling', og at jeg ikke havde forstået, at World of Warcraft ikke handlede om at holde på venner, men om at raide og dræbe modstandere og at få bedre og bedre udstyr til sin avatar.

Guilds imod raids

På grund af de mange konflikter, der opstår i og omkring raids, er der mange spillere, som laver deres egne guilds, hvor formålet med gildet ikke er at komme

kendte dem fra virkelighedens verden. Hun havde faktisk kun mødt en ud af de cirka tyve, der var i gildet. Hun var selv en højtstående officer i gildet, så hun kunne invitere folk, der passede ind i deres samvær og fjerne folk, der ikke opførte sig ordentligt. Det, som gjorde, at hun ikke ønskede at forlade sit gild til fordel for et større gild, hvor hun kunne opleve mere fremgang i kampene mod drager og dæmoner, var, at hun ikke kunne undvære de helt almindelige hverdagsting, som også gjorde en familie til en familie. I hendes gild kunne de såre hinanden og være kedede af

det bagefter, undskyldte for det, de havde gjort, og blive venner på ny. På samme måde som hun spejlede sig i sit guild, spejlede hun sig også i sin avatar. Hun spillede en kvindelig elver, fordi hun selv var en kvinde, og druide fordi hun selv var sygeplejerske. Hun så en sammenhæng mellem sin avatar og sin virkelige person; mellem rollen i gildet og rollen i hverdagslivet. Hun kunne godt lide at hjælpe folk og at heale folk, hvilket var hendes rolle i gildet og i de raids, hun var med i. Efter at hun fortalte om sig selv, viste hun mig sit udstyr, som hun havde opnået først og fremmest i en kamp, hvor hun hele vejen havde opretholdt sine værdier om sin rolle i det nære frem for det korporative og militante virksomhedsideologi, der gemmer sig i mange hardcore guilds.

Det nære og det lokale udspiller sig igen

De to historier om guilds viser, at World of Warcraft reproducerer hverdagslivssamvær. Virtuel identitet i World of Warcraft handler om det sociale rolle for opretholdelsen af en individualitet. I World of Warcraft er det fællesskabet, som definerer dine rammer og dine behov inden for de rammer. Du er, som en af lederne i et af de mange hardcore guilds, jeg slog mine folder i, sagde til mig, kun en lille brøk i gildet som en helhed, og du er aldrig større end helheden selv. Bliver du større end den helhed, så må du gå. De, der vælger at smutte, kan starte deres egne guilds baseret på deres egne værdier, og de kan så rekruttere medlemmer, hvis værdier stemmer overens med gildets. På den måde bliver der

skabt nye fællesskaber, der kan forhandle sig til nye definitioner på rammer og værdier, der afspejler de enkelte medlemmer. World of Warcraft er således først og fremmest et social-semiotisk univers, hvor definitioner udspiller sig med og imod hinanden, for eksempel som det sker med item levels.

Den virtuelle verden er altså en symboløkonomi, hvor udstyr og avatars får en social mening, når de defineres i forhold til individuelle værdier, der har et fællesskabende formål. Det symbolske er på den måde et følelsespolitiske samvær, hvor der forhandles, hvordan et fællesskab skal indrettes online. På den måde er vores individuelle nærvær stadig det, som vi registrerer i det anonymiserede samvær.

De ting, som udspiller sig online indenfor og imellem guilds, er således nære ting. Der bliver sat arbitrære rammer, som tjener til at holde på fællesskabets normer, rammer der udspilles uden definition for ikke-familie-medlemmer, som kan stå uden for fællesskabet og undre sig. Rammer, der derfor optræder som absurde, hvis man forsøger at ændre på dem. Derfor er et feltarbejde i World of Warcraft et oplagt etnometodologisk projekt, hvor rammer bliver brudt for at indsamle data om, hvordan de forsvares, defineres og genetableres. ■

Forslag til yderligere læsning

Corneliusen, Hilde & Jill Walker Rettberg (2008). *Digital Culture, Play and Identity: A World of Warcraft Reader*. The University of Michigan Press.

Hine, Christine (2001). *Virtual Ethnography*. Sage Publications.

Nardi, Bonnie A. (2011). *My Life as a Night Elf Priest: An Anthropological Account of World of Warcraft*. MIT Press.

MARK THORNBERG ER PH.D.-STUDERENDE I MEDIER, TEKNOLOGI OG SOCIAL INTERAKTION VED SYDDANSK UNIVERSITET I KOLDING OG FORSKER I BRUGEN AF ONLINE-COMPUTERSPIL

'SOLEN ER DRAGET TIL DET SYDLIGE KONTINENT' TIBETANSKE MUSIKVIDEOER PÅ



Stillet over for truslen om kulturel assimilation trækker en ny generation af tibetanske sangere på ældgammel symbolik i forsøget på at få tibetanere over hele verden til at vende tilbage til en fælles tibetansk identitet. Samtidig med at populariteten af bestemte musikvideoer på sociale netværkssider som YouTube gik op i en højere enhed med protester i Tibet i 2008 og deres voldelige efterspil, har aktivister fra Free Tibet præsenteret sekteriske politiske fortolkninger af lyrik og billedsprog i de mest populære nye videoer, der er kommet fra Tibet. Disse fortolkninger fremstiller kunstnerne som martyrer for Free Tibet bevægelsen, uanset hvad kunstnernes egne intentioner end måtte være.

af CAMERON D. WARNER

Kort efter det tibetanske nytår i februar 2006 tilbragte jeg natten i et lille ikke-opvarmet gæstgiveri beliggende ved Nepal-China Friendship Highway. Det var i nærheden af Tingri – en lille by i den Autonome Region Tibet i Folkerepublikken Kina, som ligger på vejen til Mount Everest basecamp. Jeg vågnede til en utroligt strålende og kold morgen og satte mig for at spise morgenmad på

gæstgiveriets café. Mens jeg spiste, blev jeg opmærksom på en musikvideo i fjernsynet. I videoen 'Lhasapigen' sang Kunga Phuntsok, en performer fra Kham området i den østlige del af det tibetanske plateau, en spøgfuld kommentar over intra-tibetansk identitet. Sangen handlede om, hvordan kærlighed kan overskride regionale forskelle, og den understregede, at trods afstand og kulturelle forskelle

så er alle tibetanere ens indvendig.

Selvom jeg har fulgt den tibetanske musikscene i Kina siden mit første besøg i 2001, så begyndte jeg at undre mig over, hvorfor Kunga følte, at det var nødvendigt at hævde en fælles tibetansk identitet. Hvem var publikummet til hans sang? Det er min tese, at Lhasapigen og efterfølgende musikvideoer udgivet af en lille gruppe af tibetanske musikere i Kina har

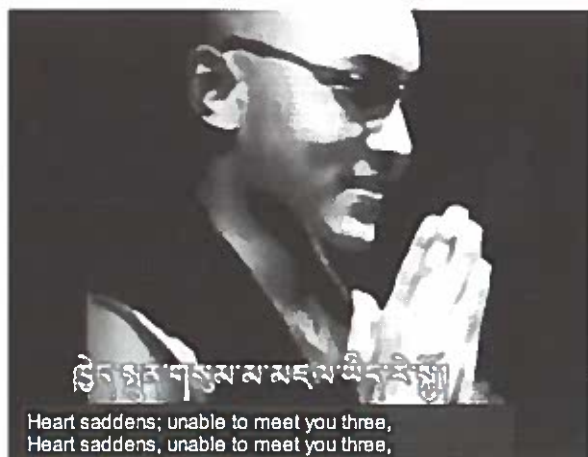


skabt en ny platform for tibetanske udtryk i Kina. Dette er muligvis mere for den måde, hvorpå de bliver fortolket af dem, som ser videoer, end for noget, som kunstnerne selv har haft som hensigt. I denne artikel vil jeg fokusere på de fortolkningsstrategier, der er på spil blandt de, som ser tibetanske musikvideoer i den offentlige sfære skabt af videodelingshjemmesider som YouTube.

Samspelet mellem musik, tekst og billede

Efter succesen med Lhasapigen udgav Kunga i 2006 'Min Guru' og 'Håb og Sorg' – sange, der spillede på en interaktion mellem visuel og lyrisk betydning. Tibetanske musikere i Kina foretrækker at tilbyde deres fans en færdig pakke af lyd-mæssig og visuel performance i form af en serie af musikvideoer i stedet for blot at udgive en ren

lyd-cd. Som resultat lytter fans sjældent til musikken uden også samtidig at se videoen. Video-cd'er er populære blandt tibetanske musikere og deres fans på grund af en kombination af faktorer: Tibetanere lytter ikke til musik i radioen. Musikvideoer indeholder næsten altid sangteksten, både så man kan bruge dem til karaoke, og fordi nogle lyttere måske ville have svært ved at forstå san-



Heart saddens; unable to meet you three,
Heart saddens, unable to meet you three,



Heart saddens; unable to meet you three,
Heart saddens, unable to meet you three,

gerens dialekt. Tv-skærme findes i overflod i Tibet – i restauranter, barer, frisørsaloner, værksteder, taxier, private køretøjer og sågar offentlige busser.

I videoerne for Min Guru og Håb og Sorg undgik Kunga at bruge positive og nostalgiske billeder af en reificeret tibetansk kultur og ligeledes via negativa-tilgangen tømt for al kinesisk kultur til fordel for et nyt religiøst paradigme. For eksempel ser man i Min Guru klip af den slags civil religiøs handling, der var forbudt fra senhalvtredserne til de tidlige firserne; såsom tibetanere i yakskinddragter, der tilbyder hvide silketørklæder til buddhistiske munke; lamaer – sandsynligvis unge drenge – der bæres på bærestole i dramatiske processioner; maskerede danse-trupper, der optræder i klostergårde; konstruktionen af store tempelkomplekser; og den årlige offentlige fremvisning af enorme Buddhabilleder syet i silke. Videoen begynder med et stillbillede af Kunga med sine hænder samlet i bøn. Dette antyder, at hele san-

gen er en gave af ydmyg bøn til hans 'alvidende' læremestre. Teksten til Min Guru er nødvendig, men ikke tilstrækkelig i sig selv til at identificere alle Kungas tre læremestre. Det er kun, når videoen ses i samspil med, at man læser og lytter til teksten, at man i tilstrækkelig grad kan finde frem til dem.

Når vi tænker på forholdet mellem tekst og billede, så er aviser et eksempel på en helhed af sidestillede beskeder, hvor fotografiet hviler i centrum af forskellige typer af tekst. De to strukturer – det visuelle og det tekstlige – er forbundne, men ikke homogeniserede. Lyrikken i Kungas video har samme funktion som kommentaren til et billede, men som helhed er værket fri for den sikre kontekst, som en avis ville give. Fotografiet overleverer selve scenen – objektet fotograferet. Denne direkte repræsentation udgør fotografiets betydning.

Når lyrik og videobilleder ses sammen, betyder 'Min Guru' at Kunga tilbeder den trettende

Dalai Lama, Thubten Gyatso, Khenpo Jigmé Phuntsok og den tiende Panchen Lama, Chökyi Gyaltzen, fordi fotografieme træder frem på skærmen under hvert følgende vers i sangen. Den trettende Dalai Lama, udover at være en meget vigtig religiøs figur, var statsoverhoved i Tibet i tiden efter Qing dynastiets fald i 1911, da Tibet beholdt en de facto status som uafhængigt. Khenpo Jigmé Phuntsok var en karismatisk leder af den buddhistiske vækkelse i det østlige Tibet, før regeringen satte restriktioner på hans instituts aktiviteter og satte ham selv i husarrest. Den tiende Panchen Lama var en tvetydig figur. Kinas regering hylder ham som kommunistisk kollaboratør. De tibetanske nationalister husker ham for hans støtte til tibetansk kultur gennem selvopofrende forsøg på at beskytte Tibet fra det kinesiske styres yderligheder. I den Autonome Region Tibet udstiller næsten hvert eneste kloster og hver eneste forretning fotografier af disse tre lamaer. De er de tre vigtigste



Echoes, the reverent lama's teaching.



Oh, my Lama,
Now, I am left alone and unable to hear your teaching

tegn i det visuelle ordforråd i vor tids tibetanske buddhisme i Kina. Imidlertid er disse billeders allestedsnærvær ikke nok til at forklare, hvorfor Kunga i 2006, som 25 år gammel, hyldede de tre døde mænd, hvoraf han med sikkerhed aldrig havde mødt de to af dem, som sine guruer.

Et fotografi indeholder også en bibetydning, hvilket kan forstås som den måde, hvorpå samfundet forstår fotografiet som kommunikation. Bibetydning kan være historisk eller social i og med, at måden, hvorpå et billede har bibetydning, afhænger af det samfunds konventioner og forventninger, hvori billedet optræder. Når en tibetaner i Kina ser et billede af den trettende Dalai Lama, så forstås bibetydningen ofte som en henvisning til den fjortende Dalai Lama Tenzin Gyatso. Tibetanere bruger den trettende Dalai Lamas billede som stedfortræder for den fjortende Dalai Lama, fordi provinsregeringen i den Autonome Region Tibet har forbudt folk at besidde et foto af den fjortende

Dalai Lama siden 1996. Ligeledes læser tibetanere i Kina billedet af den tiende Panchen Lama både for hans positive bidrag til tibetansk kultur, og ikke som et billede på den ellefte Panchen Lama. Det er, fordi der er to ellefte Panchen Lamaer: Gendun Chokyi Nyima, som Dalai Lama valgte, og som blev bortført af den kinesiske regering i 1996, og Gyaltzen (Gyaincain) Norbu, den officielle kandidat udvalgt af regeringen. Efter at Kina satte Gendun Chokyi Nyima 'under beskyttelse', forbød de også hans billede.

En pseudo-offentlig sfære

Sociale netværkssider udgør forummer, hvor unge tibetanere i Kina, tibetanske nationalister i eksil og Free Tibet aktivister kan foreslå, debattere og eventuelt fastlægge disse fortolkningsstrategier. Et sted med fri og åben debat er en sfære for offentlige udtryk – en offentlig sfære. Kommentarsektionen til de video-baserede hjemmesider såsom Youtube.com fungerer som en pseudo-offentlig

sfære for tibetanere i eksil, for Free Tibet aktivister, og de fungerede som pseudo-offentlig sfære for tibetanere i Kina, indtil regeringen blokerede siden i 2009.

Den mest populære tibetansk-sprogede musikvideo på YouTube er Kungas Håb og Sorg, og kommentarsektionen har fungeret som en pseudo-offentlig sfære for online tibetanere og deres støtter i over fire år, men især i perioden 2006-2008. Håb og Sorg er endnu et eksempel på bevægelsen mod det både personlige og offentlige hyperreligiøse billedsprog, som Kunga brugte i Min Guru. Dog er betydningen af Håb og Sorg meget mindre eksplicit. Lyrikken er potentielt kodet, og sammenholdt med videoen er den skjulte besked mere åben for fortolkning.

Håb og Sorg er en klagesang over fire fraværende personer: De 'tre brødre', som er sammenlignet med solen, månen og stjernerne i de to første vers, og en ikke-navngivet guru fra det østlige Tibet i det tredje og fjerde vers. I løbet af



You are the best Tibetan singer e can see His Holiness The Dalai chandoGri 1 year ago

Our Derge star shines eternally. 1 khama 1 year ago

My Bro Khampa porsa lunga la. wish u all the best and my god b hamayanbhu 1 year ago

the sun, the moon, the star, The Dalai lama, and the Panche prundhar 1 year ago

loinbouffer, how narrow-minded When one thing is beautiful, the storgyn 1 year ago

don't talk about Mongolian if you storgyn 1 year ago

頂礼法王如意宝 喇嘛歌子。

andet vers i videoen vises tre billeder, der akkompagnerer sætningen 'Jeg har ikke mødt jer tre brødre, håb og sorg': Først Tibets skytsgud, Avalokitesvara, som er guddommeliggørelsen af Buddhas medmenneskelige aspekt. For det andet et fotografi af den tiende Panchen Lama. Og for det tredje et fotografi af den syvende Karmapa Orgyen Trinley Dorje. I løbet det tredje og fjerde vers ser vi Kunga tilbede et stort offentligt fotografi af Khenpo Jigmé Phuntsok samt andre scener fra det Serthar Buddhistiske Institut, som han grundlagde.

Siden 2007 har Håb og Sorg været den mest populære tibetanske musikvideo på YouTube til dels på grund af online og offline begivenheder. Kunga optog og udgav Håb og Sorg i 2006. Jigdo, en aktiv bruger af YouTube og andre sociale netværkssider såsom Facebook, lagde videoen til Håb og Sorg ud på YouTube juledag 2006. I 2007 modtog Kunga prisen som 'bedste mandlige san-

ger' og 'bedste sang' for Håb og Sorg på den Tibetanske Musikprisuddeling, baseret i det tibetanske eksilsamfund i Dharamsala i Indien. De fleste tibetanske musikvideoer bliver set færre end tusind gange på YouTube, men efter at have modtaget de ovennævnte priser steg Kungas videoers popularitet dramatisk. Håb og Sorgs popularitet steg især kraftigt under den tibetanske opstand i 2008, hvor Jigdos side nåede 60.000 besøg, og den nåede over 90.000 besøg i oktober 2008, efterhånden som andre YouTube-brugere begyndte at viderefremde videoen til deres netværk. I januar 2011 er Håb og Sorg stadig den mest populære musikvideo på YouTube med over 250.000 besøg via forskellige kanaler og med over 400 kommentarer skrevet af seerne.

YouTube er ikke et statisk medium. Samtidig med at YouTube's funktionalitet har udviklet sig siden 2006, har den fortolkende ramme for hver enkelt video også udviklet sig under kontrol af videoens

'vært'. For eksempel begyndte Jigdo med kun at have videoen på sin side. Siden har Jigdo tilføjet den tibetanske lyrik skrevet med tibetanske bogstaver sammen med en engelsk oversættelse af lyrikken i sektionen med søgeord ('tags') og anden information, der identificerer videoen. Senere har YouTube tilføjet muligheden for at lægge tekstbobler som del af selve videoskærmen. Nogle af disse forandringer lader til at være lavet som svar på seerkommentarer. Hvad, der begyndte som fortolkende kommentarer, er selv blevet del af teksten.

YouTube's foranderlige funktionalitet og interaktionen mellem videoens vært og dens seere skaber en bibetydning, som er under konstant udvikling for en video som Håb og Sorg. På Jigdos side var der en overgang, måske så tidligt som sidst i 2007 og frem til sidst i 2009, en grå tekstboble, som poppede frem på skærmen og hævdede, at når Kunga sang 'Solen er draget til det sydlige

God bless you and hope all tibetan inside Tibet
soon as possible. FREE TIBET

g.

ou always...take care

a and the Karmapa

erel
doesn't have to be ugly!

/ nothing about it.

kontinent', så refererede han med ordet 'sol' til Dalai Lama, der var taget i eksil sydpå. Blandt videoens søgeord var også 'Dalai Lama'. Og den kodede betydning af de to første vers blev ligeledes diskutert af Jigdo og nogle af hans seere.

Fortolkningen af de to første vers af Håb og Sorg er blot et enkelt eksempel på, hvordan kommentarsektionen, som tilhører mange af tibetanske musikvideoer på YouTube, er blevet en pseudo-offentlig sfære for tibetanere og for Free Tibet aktivister mellem 2007 og marts 2009. Nogle af kommentarerne til Håb og Sorg spekulerer over sangens lovlighed og de potentielle implikationer, det kunne have for en sanger i Kina åbent at udtrykke sin troskab overfor Dalai Lama. Imidlertid var der ingen af kommentarerne, der betvivlede Jigdos motiver for at lægge videoen ud eller hans fortolkning af lyrikken. Jigdo og hans seere lod ved første øjekast til at mangle en selvbevidst refleksivitet over de potentielle konse-

kvenser, som deres forsøg på at promovere Håb og Sorg som en hymne for Free Tibet bevægelsen kunne have. Flere tibetanske sangere var siden 2008 blevet arresteret i Kina og anklaget for at true den offentlige orden eller for at forsøge at omstyrte staten gennem indholdet i deres musik. Ganske vist havde de arresterede musikere haft tendens til at synge sange, der tilsyneladende direkte udfordrede statens autoritet. I en situation, hvor nogle musikere allerede risikerer arrestation, kunne man håbe, at fans ville være mere forsigtige, før de fremførte deres yndlingsmusikere som helte for en anti-regeringsbevægelse, med mindre disse musikere selv søgte den rolle.

Et etisk dilemma

Via min egen YouTube-profil gav jeg mig selv til kende som forsker overfor Jigdo med flere. Jeg spurgte til de etiske overvejelser, der måtte ligge bag deres promovering af sangene. Brugere af YouTube – inklusive Jigdo – accepterede mine invitationer og med mellemrum svarede de på de henvendelser, jeg skrev i kommentarsektionerne på forskellige videoer. Men ingen på YouTube svarede på mine spørgsmål om etik. Dog har Jigdo med tiden fjernet alt det skrevne indhold på Håb og Sorgs hjemmeside, der nævner Dalai Lama. I en længere email-korrespondence hævdede en tibetansk blogger, som bor i eksil, at det var bydende nødvendigt for hende at skrive om disse sangere og deres sange. Hun skrev, at selv hvis hun forblev tavs, ville andre træde til og identificere sangenes betydning, og at hun vittterligt troede på, at sangerne øn-

skede at blive martyrer.

Antropologer, som arbejder med folk, der bor i totalitære eller autokratiske stater, undgår ofte forskningstemaer, der ville bringe deres informanter i problemer. Siden 2004 har jeg af netop den grund undgået at skrive om tibetansk musik i Kina. Men ligesom sociale netværkssider har gjort det lettere at se disse videoer, så har siderne også udstillet sangerne i forhold til de potentielt farlige fortolkninger. Hvis en antropolog, som jeg selv, vælger at forblive tavs om et emne som dette, så kan jeg ikke længere beskytte mine informanter. I dag virker det bedre at italesætte fortolkningerne på en måde, som beskytter informanterne, så der er en modvægt til de aktivister, der er ligeglade med om sangerne kommer i problemer. Derfor er min etiske position skiftet fra et være en tavs observatør til en, som blander sig i den pseudo-offentlige sfære – i det mindste for at mane til forsigtighed, hvis ikke direkte for at sætte spørgsmålstejn ved hovedaktøremes motivationer og mål. ■

Cameron David Warner er post-doctoral fellow på Afd. for Antropologi og Etnografi ved Aarhus Universitet med tilknytning til projektet 'Buddhism and Modernity'. Han har skrevet ph.d. i Tibetan and Himalayan Studies ved Harvard University, og hans forskningsinteresser spænder over religion, visuel og materiel kultur, oldtids- og nutidshistorie samt regional antropologi i Tibet og Himalaya.



Akvarel af Bjørn A. Bojesen.

En dukke lægges i jorden

En mand står model i en effektmagers atelier. Han måles og inspiceres på alle ledder og kanter; selv det mindste modermærke bliver aftegnet. Sådant set er der ikke noget usædvanligt ved hans fremtoning. Han ligner en ganske almindelig dansk mand i fyrrerne, med kommunefarvet hår og et tyndt ansigt med intense øjne. Han er måske lidt mager.

I det næste øjeblik trækkes en

blævrerende voksfigur ud af en støbeform. Manden har fået en enægget tvilling! Efter effektmagerens sidste tilføjelser er det knap til at se forskel på de to gestalter. Kopien skal dog ikke forestille manden som sådan, men hans lig. Dermed er kopien 'dobbeltdød', både materielt og referentielt.

I en uge ligger voksfiget til offentligt skue i et specialdesignet dødehus uden for Glyptoteket. Prominente gæster kommer forbi

og viser dukken den sidste ære, selv kronprinsen dukker op i haglende blitzlys. Så lægges den i en kiste, og bedemanden sætter sig bag rattet med kurs mod Assistentens Kirkegård.

Fænomenet Das Beckwerk

En kollega og jeg har skiftet vores hverdag på Moesgård Museum ud med Kunstakademiets nyklassicistiske foredragssal. Et mindre antal nysgerrige har ligele-

+

EFTER

IDENTITETEN

Gal eller genial? Den selverklæret navnløse person bag kunstprojektet Das Beckwerk har formået at sætte identiteten under lup. I 2010 begravede han rent fysisk sit gamle jeg i form af en voksfigur. Og inviterede efterfølgende til seminar på Kunstakademiet.

af BJØRN A. BOJESEN

des trodset Københavns rå novemberkulde for at deltage i seminaret Being beyond Das Beckwerk and Funus Imaginarium.

Vores baggrundsviden om Das Beckwerk er begrænset. Fra media ved vi, at det drejer sig om en person, der tidligere hed Claus Beck-Nielsen, men som nu gør, hvad han kan for at leve uden identitet. Das Beckwerk er således et firma, og personen selv foregiver at være en 'repræsentant'

eller 'værkfører'.

Ligesom kunstnergruppen Surrend har Das Beckwerk i 2010 flere gange været oppe at toppes med offentligheden. Senest da 'Værkføreren' forsøgte at få en gipskopi af sig selv udstillet på et museum i Cairo, og de ægyptiske toldmyndigheder konfiskerede den i den tro, at det var endnu en dansk Muhammed-bespottelse.

I oktober 2010 kulminerede kunstnerens identitetsselv-mord

med mediestuntet Funus Imaginarium, eventet hvor hans dobbeltgænger af voks blev begravet efter alle kunstens regler. Det hele er blevet filmet og flimrer foran os på et stort lærred i foredrags-salen.

'Værkføreren' lægger en rød rose på kisten. Så smækker ligbilens døre i, og en sørgeklædt procession traver andægtigt gennem Københavns gader. Værkføreren går lige i hælene af den sorte bil,



Alle fotos fra hjemmesiden, <http://www.dasbeckwerk.com/#map>.

mens han holder sin lille datter i hånden.

Han har sat sig på stolen lige foran os. Under filmfremvisningen og de efterfølgende foredrag sidder han med spidsede ører og tager notater, som om det hele var nyt og ukendt for ham. Det er temmelig surrealistisk.

Efter identiteten

Kan man eksistere i et menneskeligt fællesskab uden at have et navn og en identitet? Med et enkelt skaktræk har Das Beckwerk plantet dette spørgsmål på store dele af Mediedanmarks læber. Ved at røre ved vores konventioner har han prikket til en eksistentiel angst. Den nærmeste internationale pendant jeg kan komme i tanke om, er Michael Jacksons fysiske transformation, der som bekendt tiltrak journalister som fluer.

Claus Beck-Nielsen blev født i 1963. Efter et liv som forfatter, journalist og performer påtog han

sig i starten 2000-tallet en opgave for Information: Han foregav at være en hjemløs, der led af hukommelsestab og derfor ikke kunne huske sit cpr-nummer. Til hans overraskelse ville ingen have noget at gøre med en identitetsløs mand. Selv de organisationer, der er til for at hjælpe hjemløse og fattige, afviste ham.

Roller blev en besættelse for Nielsen. Han levede sig så meget ind i den, at hans kone en dag fik nok og bad ham skride fra deres fælles lejlighed. Nielsen blev fuldstændig knust – men brugte siden samlivsbruddet som en brik i sit store puslespil.

I 2003 udgav Gyldendal selvbiografien Claus Beck-Nielsen (1963–2001). Nielsen var nu officielt 'død'. Men hvad med den krop, der blev tilbage?

I klemme mellem to former for død

I mange kulturer opererer man

med det, som den franske filosof Jacques Lacan kalder 'de to former for død' – den fysiske død og den sociale død. Begravelsen markerer den sociale død, og en person er først 'rigtigt død', når familiemedlemmer og bekendte har fået sagt farvel og lavet en rituel markering af overgangen til den ny sociale tilstand. Blandt romerne var gravfreden så vigtig at man udførte begravelsesritualer for dukker forestillende personer, der var forsvundet, for eksempel i krig. Det kaldtes funus imaginarium eller 'imaginær begravelse'.

Seminarets første foredragsholder, litteraten Mikkel Krause Frantzen, sætter spot på tidsrummet mellem Lacans to døder. I den græske tragedie Antigone nedlægger Kong Kreon forbud mod at begrave Antigones dræbte bror Polyneikes. Han kan derfor ikke komme til Dødsriget, men må drive rundt i en hvileløs mellemtilstand.



Mens Polyneikes er fysisk død uden at være socialt død, bestræber Das Beckwerk sig – ifølge Frantzen – på det modsatte: at være socialt død uden at være det fysisk. Værkføreren har begravet sit navn og sin statsborgerlighed, og vandrer rundt mellem os som et kadaver. Måske eksisterer han ikke, pointerer Frantzen, men han insisterer. På den måde formår han, at 'hjemsoge de nuværende værensformer og vise os vrangsidens af vores demokrati'.

Frantzen starter i øvrigt sit foredrag med at trække nogle tankevækkende paralleller mellem Das Beckwerk og Haitis zombier. Zombierne er Haitis levende døde, der ifølge traditionen vågner (eller vækkes) til live i deres grave og kryber op til overfladen, hvor de spreder skræk og rædsel blandt de levende. De er en integreret del af den haitianske voodooetro, og er netop kendetegnet ved, at de hverken har navn eller identi-

tet. Er Das Beckwerk i virkeligheden en zombie, spørger Frantzen.

En genopstandelse?

På seminarets blog bliver Claus Beck-Nielsen beskrevet med et begreb fra den hjemlige folkløse: "Claus Beck-Nielsen blev en kendt figur på den danske og skandinaviske kunstscene, da han i 2001 blev erklæret død. Og siden har hans spøgelse til stadighed hjemsogt ikke alene kulturlivet i Skandinavien men også Das Beckwerk i de følgende demokratiprojekter i Irak, Iran, Afghanistan og USA."

Antropolog og spøgelsesekspert Kirsten Marie Raahauge tager tråden op i et videointerview. Her prøver hun at se Das Beckwerk i lyset af vores mange spøgelsesfortællinger (senest samlet af Gorm Benzon i *Spøgelse og Sagn*). På samme måde som Haitis zombier er spøgelse (fysisk) døde uden at være (socialt) døde; de har et

uført forhold i deres fortid og går igen, fordi de ikke kan finde ro i graven. Ganske som Das Beckwerk mangler spøgelse navn og identitet – de 'lever' i kraft af den kollektive forhistorie og har højest et kaldenavn ala 'Den grå dame'.

Hendes antropologkollega Ranne Willerslev er fysisk til stede, og angber Das Beckwerk fra en helt anden vinkel. Hans beretning om tjuktjerne i Sibirien får flere gange salen til at bryde ud i latter. Dette folkeslag tror, at de døde lever i et rige ligesom de levendes. Når et menneske dør, fødes der ét i de dødes land, og vice versa. Det gælder om at opretholde balancen mellem de to riger. Ellers kan forfædre komme og tage sjæle. Gennem ofringer prøver tjuktjerne at holde forfædrenes livstørstangen. Selvmordet er det ultimative offer, men samtidig er det umuligt, da ofringens logik kræver, at der både skal være én, der ofrer, og én, der ofres. Det problem

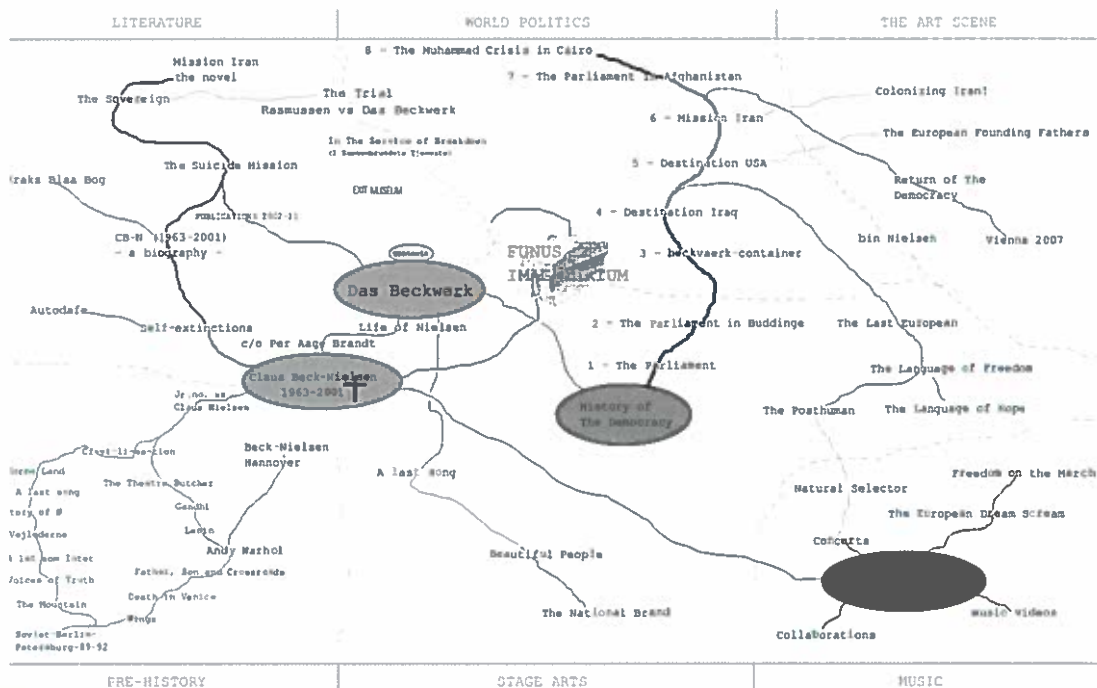


Illustration fra hjemmesiden, <http://www.dasbeckwerk.com/#map>.

løser tjuktjerne ved at bruge substitutter: i stedet for at tage sit eget liv, kan man ofre et rensdyr; i stedet for et rensdyr, kan man ofre en pølse, og sådan fortsætter det helt ned til den mindste substitutforsubstituten: en sten. Enkelte af de mest livstrætte tjuktjere går dog så vidt at de får deres slægtninge til at slå dem ihjel. Det kaldes blodoffer.

Willerslev betragter Das Beckwerks identitetsmord som en variant af tjuktjernes blodoffer. Men, advarer han, det er i sig selv ikke nok til at ændre verden radikalt. Det kan kun ske med guddommelig indgriben. Værkføreren rejser hånden i protest. Hvilke muligheder genstår i så fald for 'den' (altså hans krop)? Willerslev råder ham til at satse på en genopstandelse. Men hvis han ønsker

at genopstå som Claus Beck-Nielsen, må han påberåbe sig guddommelig status. Det er nemlig kun guder, der kan genopstå som sig selv (jævnfør fortællingen om Jesus korsfæstelse). Willerslev anbefaler ham at finde én af sine forfædre, som han kan genopstå som. Værkføreren lytter intenst. "Altså en genopstandelse, der hverken er Claus Beck-Nielsen eller Adolf Hitler?" spørger han.

En asymmetrisk intethed

Der er fodkoldt i Kunstakademiets sal, og publikums koncentrationsevne udfordres efterhånden betragteligt. Er det hele blot et maskespil, et snedigt plot som Claus Beck-Nielsen har udklækket for at få opmærksomhed? Nej, mener Center for Vild Analyse, to akademikere, der beskriver sig

selv som en tænketank. Tværtimod, hævder de, er Das Beckwerk en bevidst politisk aktør.

Debatten i Danmark er blevet alt for personfikeret, pointerer Centeret. Det er i dag meget svært at diskutere vigtige spørgsmål, uden at debatten degraderer til sladder og personangreb. I stedet for at forholde os rationelt til spørgsmål om skat og værdier er vi optaget af Helle Thorning-Schmidts mands økonomiske forhold. Og i stedet for at fokusere på hvad vi kan gøre for klimaet, er vi optaget af Connie Hedegaard og Arnold Schwarzenegger. Det hele er blevet til et spørgsmål om hvem, i stedet for hvad eller hvorfor. Dermed får vi ikke løst samfundets problemer, fordi selve forudsætningen herfor – en fungerende samfundsdebat – er kørt af

sporet. Spindoktorer har overtaget dagsordenen, og grundstemningen er kynisk i stedet for løsningsorienteret.

Det er her Das Beckwerk bliver relevant. Når man har en identitet, kan man nemlig tage afstand fra de svære spørgsmål. Men når fokus glider væk fra det individuelle, træder de store linjer igen frem i lyset. Gennem sin egen selvudslettelse forsøger Das Beckwerk at få os "ud af den private tomgang og ind i en mere forpligtende verdensorden".

De fleste mennesker har en drøm eller forestilling om at være 'en anden', fortsætter Centeret. Das Beckwerk lader os møde vores andethed, men han kan ikke møde sin andethed i os. Dermed lider Das Beckwerk-projektet under en grundlæggende asymmetri. Værkføreren har revet sin identitetsmaske af, men hans krop er der stadig, synlig for alle os, der stadig render rundt med identitetsmasker. Den tilbageblevne krop står i et uforløst forhold til verden. Det eneste, der kan genoprette balancen mellem Das Beckwerk og publikum og få det politiske projekt til at lykkes, er, at vi alle aflægger os vores identitet. Indtil det sker, frygter Centeret, må Værkføreren leve med et misforstået omdømme som en 'komisk Osama bin Laden'.

Min kollega og jeg forlader Kunstakademiet med hovedet fuldt af ubesvarede spørgsmål. Har Das Beckwerk fat i noget essentielt, eller udviser han blot – som en kommentator på information.dk skrev – en avanceret form for spiseforstyrrelse? Kan man på egen hånd fralægge sig en identitet som i store træk bliver formet af andre og opstår og forandrer

sig i sociale sammenhænge?

To måneder senere informerer nettet mig om, at Das Beckwerk er blevet lukket, og at alle ansatte fritstilles med øjeblikkelig virkning. Hvad der så skal ske med personen, der nu ikke engang kan identificeres med sin virksomhed, må guderne vide. ■

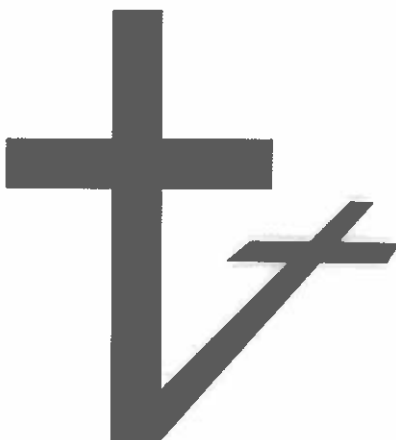
Bjørn A. Bojesen © 2011

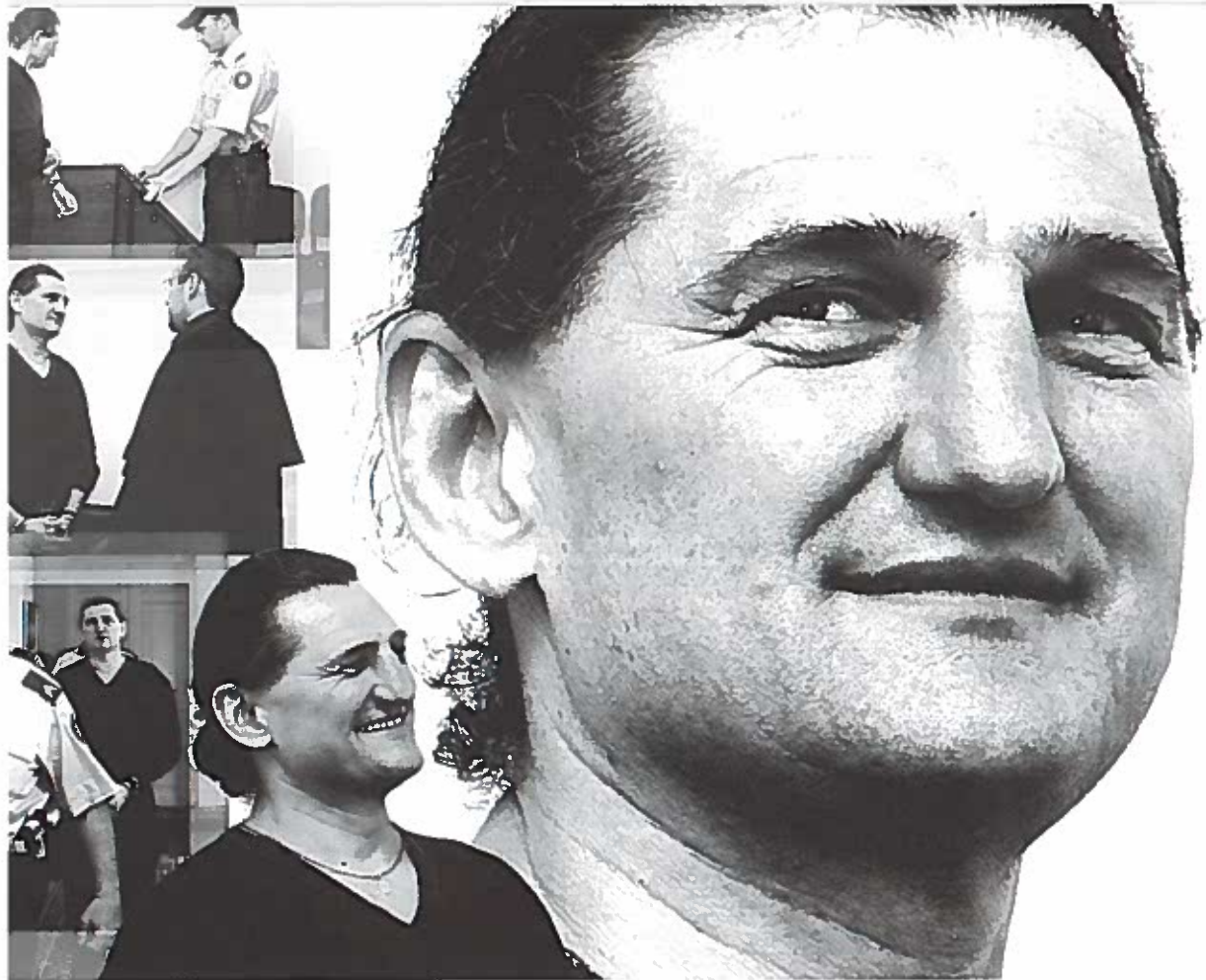
Forslag til videre læsning

Beck-Nielsen, C. 2002. *Selvudslettelser : (1997-2001)*. København, Samleren.

Benzon, G. 2007. *Spøgelser og Sagn fra danske Slotte og Herregårde. Bind 1 og 2. Rødovre, Askholms Forlag.*

Bjørn A. Bojesen er cand. mag. og allroundakademiker i grænselandet mellem sprog og kultur. Har skrevet speciale om rim og arbejde som videnskabelig assistent på De Etnografiske Samlinger, Moesgård Museum.





Henrikas Daktaras

Tomas' historie

Som det så ofte hænder for antropologer, fik jeg ved et rent tilfælde indblik i en væsentlig, men ikke altid synlig, dimension af den litauiske samfundsorden. Året var 2007, og jeg var på besøg hos en arbejdsmand, som vi her kan kalde Tomas. Tomas var ungarl, sidst i trediveerne, og ernærede sig gennem forskellige korttidsansættelser i byggesjak eller på fabrikker.

Under kaffen i Tomas' meget spartanske lejlighed fandt han anledning til at fortælle mig om en penibel situation, han var havnet i.

Han havde været i penge nød og lånt 1000 litas (cirka 2000 kroner) af en bekendt. Da Tomas kom for at betale dem, holdt hans bekendte, der i mellemtiden også var kommet i bekneb for penge, en pistol til hans hoved, og tvang ham til at betale endnu flere penge. Efter den dag blev Tomas nu jævnligt opsøgt af den bekendte og dennes venner, der opkrævede flere og flere penge.

På dette sted i fortællingen tænkte Tomas nervøst en cigaret og inhalerede adskillige gange for at få nerverne i ro. Jeg spurgte, lettere chokeret, om det ikke var en

idé at gå til politiet. Tomas rystede på hovedet: "Hvis de finder ud af, at jeg har været hos politiet, bliver alting kun værre. Politiet ville ikke gøre noget alligevel." Han holdt en kort pause og fortsatte: "Den eneste løsning er at ringe til Daktarai." "Hvabehva?" spurgte jeg med et fåret udtryk i ansigtet og associerede til helbredende mænd i hvide kitler. "Dak-ta-rai," gentog Tomas, nu med tryk på alle stavelserne. Jeg var nu helt perpleks. "Men, ehm, du er da ikke syg, er du?" sagde jeg endelig, lige så fåret som før. Tomas sukede dybt over min uvidenhed og skoddede sin cigaret.

DEN GODE SKURK?

MAFIA, MYNDIGHEDER OG MENIGMAND I LITAUEN

Mafiosoen Henrikas Daktaras er af de litauiske myndigheder udpeget som samfundets fjende nr. 1. Som leder af gruppen 'Daktarai' (Doktorerne) portrætteres han som forbrydelsens ansigt, der med sin inkassovirksomhed, kriminalitet og selvtægt undergraver principperne for det spirende litauiske demokrati. Men mange menige litauere ser ham som en ærlig skurk, der står i modsætning til korrupte og utroværdige myndigheder. Mafiaen er på en gang årsag til og løsning på kriminalitet.

af IDA HARBOE KNUDSEN

"Daktarai er en mafiagrube, Ida," sagde han opgivende. Hans oprindelige håb om at sende frydefulde gys gennem min krop ved klangen af det famøse navn var allerede gået fløjten.

Daktarai var kendte for deres illegale import af alkohol, for deres inkassovirksomhed og ikke mindst for vold og talrige henrettelser, lærte jeg siden. Deres nummer er ikke et, man lige slår op på i telefonbogen. Man skal have forbindelser, og det havde Tomas. Han havde været en del af gruppen i sine yngre dage og arbejdet som 'inkassator.' Tomas' job bestod primært

i at tæske penge ud af folk. Da Tomas blev lidt ældre, blev han ked af jobbet. De gode penge, de mange spiritusfester og de letlevende damer, der jævnligt blev tilbudt 'inkassatorene', var ikke længere nok til at kompensere for de ofte traumatiserende oplevelser, der fulgte med jobbet. Med nogle vanskeligheder lykkedes det ham at trække sig ud.

Bag om 'Daktarai'

At Tomas havde været en del af en mafiagrube, havde jeg aldrig haft fantasi til at forestille mig. Mafiaen kendte jeg kun fra TV som

habitklædte italienske mænd med automatgeværer, bestemt ikke som litauiske fabriksarbejdere i beskidte cowboybukser. At Tomas foretrak disse Daktarai frem for politiet, fandt jeg radikalt, men også værd at efterforske i et antropologisk øjemed. Nu startede min egen undersøgelse af Daktarai, dels gennem samtaler med Tomas, dels via internettet og dels gennem aviser og tidsskrifter. Dette så jeg i lyset af den generelle udvikling i samfundet i de sidste årtier.

Gruppens leder er Henrikas Daktaras. 'Daktarai' er en flertalsform af hans efternavn og betyder



Unge soldater i den sovjetiske hær, omkring 1960. Privatbillede.

desuden 'Lægerne' i klang med det danske 'Doktorerne.' Henrikas etablerede Daktarai i 1978, hvor Litauen hørte under Sovjetstyret. Med hjælp fra en korrupt milits beskæftigede de sig med illegal salg af minkpelse og beslaglæggelse af varer fra folk, der ligeledes drev illegale forretninger. Henrikas klarede sig godt og opførte i 80erne en mafiaborg i udkanten af byen Kaunas. Da han i 1987 alligevel blev anholdt, var det blot for at afsonse tre år på et hotel i Sibirien. Han blev løsladt under en generel amnesti ved Litauens uafhængighed i 1990.

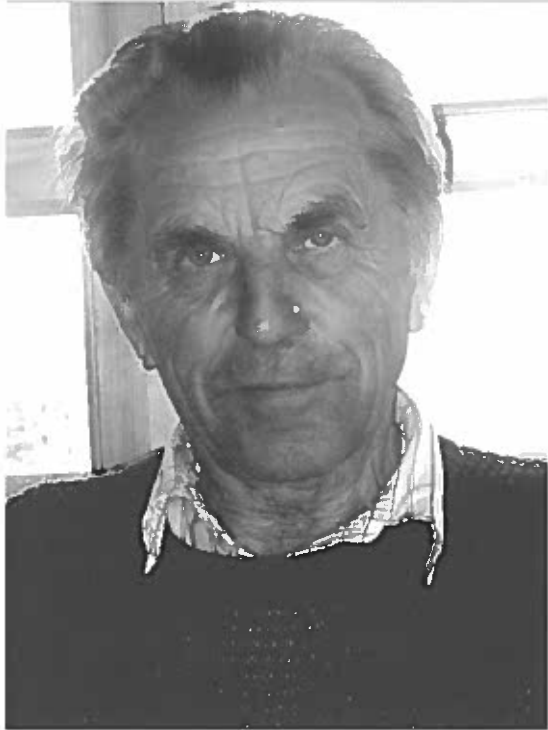
90erne var et diffust årti. Litauen havde officielt sagt farvel til Sovjetstyre og planøkonomi og skiftede til demokrati og kapitalisme nærmest fra den ene dag til den anden. Tidligere medlemmer af Kommunistpartiet agiterede nu for et uafhængigt Litauen og kapitalisme. Der blev indført en række af

love, der skulle sikre en hurtig privatisering af statsejendom. Lovene blev ændret gang på gang, når man stødte på nye uforudsete vanskeligheder i privatiseringsprocessen. Mange indbyggere kunne ikke følge med, mens folk med de gode kontakter, et solidt netværk og bedre adgang til ejendom og ressourcer forstod at benytte sig af den generelle forvirring. Resultatet var, ikke overraskende, at de, der havde levet godt og haft centrale poster under Sovjetstyret, kom gennem privatiseringen med langt mere ejendom og ressourcer end den menige litauer.

I 90erne kom der i Litauen også et boom af selvproklamerede forretningsmænd, der forsøgte at skabe formuer gennem mere eller mindre gennemtænkte forretningsmetoder. Antallet af mafiagrupper voksede ligeledes støt. Udover Daktarai var der Tulpiniai (Tulpanerne), Agurkiniai (Agurkerne),

Dekanižė (opkaldt efter lederens efternavn) og Vilniaus Brigada (Vilnius' Brigade) for at nævne de kendteste. Forretningsmændene blev en af de vigtigste kilder til penge for mafiagrupperne. Grupperne levede af at danne 'tag' (stogas), som det bliver udtrykt med litauisk slang. At have 'stogas' vil sige, at man har beskyttelse. Flere statsansatte, der jonglerede rundt med offentlige ressourcer og privatiserede til egen fordel, fik også brug for 'stogas.' For Daktarai betød disse forbindelser, at der blev set igennem fingre med flere ulovligheder. Henrikas blev fængslet flere gange gennem 90erne, men blev altid løsladt før tid, ligesom mange anklager blev syltede, og hobede sig op i politiets arkiver.

Antropologen Anton Blok har i sin analyse af mafiosoen på Sicilien fremhævet, at en forudbestemt idé om, at kriminalitet er af det onde, og korruption udelukkende er ne-



Landmand, Litauen. 2007.



Gårdarbejde (billede taget fra traktor), Litauen, 2007.

gativt, vil blokere vores forståelse af lande, hvor disse elementer er en integreret del af samfundsordenen. Dette er vigtigt at holde sig in mente, når man kigger på Litauens historie gennem de sidste årtier. I en tid hvor der ikke var klare retningslinjer for den nye businesskultur, og hvor politiet var korrupt (blandt andet fordi de prøvede at kompensere for lave lønninger og vanskelige arbejdsforhold), fungerede mafiaen som ordenshåndhævere i forretningslivet. De inddrog gæld og de beskyttede mod overfald fra andre grupper. De havde også en funktion som mæglere i stridsspørgsmål hvor man, med de rette forbindelser, kunne kontakte dem og bede om hjælp.

Hverdagens afmagt

Under resten af mit feltarbejde, som fandt sted blandt landmænd, landboere og arbejdere, spurgte jeg høj og lav ud om Daktarai for

at lære mere om folks syn på gruppen. Hvis jeg havde troet, at jeg nu ville få serveret rædselshistorier om Litauens mest eftersøgte kriminelle, måtte jeg tro om igen. Havde jeg troet, vi skulle snakke lov og orden som lighedstegn med politi, måtte jeg også tro om igen. Når jeg kom med sådanne naive forestillinger om retssamfundet, var jeg til ren morskab: "Dette er Litauen" kluklo folk, for at lade mig forstå, at her var der ganske andre regler i brug. Alle vidste, at Henrikas var kriminel, men mange fremførte i samme åndedrag, at han ikke var værre end de siddende myndigheder. Dette ledte til fortællinger om samfundets almene tilstand af kaos, manglende gennemskelighed og orden samt bitre historier om de korrupte myndigheder og ikke mindst det inkompetente politi.

En landmand ledte samtalen ind på Rolandas Paksas, Litauens tidligere præsident. Paksas blev afsat

på grund af en korruptionsskandale mindre end et år efter, at han var blevet valgt. "Men ser du," sagde landmanden, "Paksas har jo ikke gjort noget, som andre politikere ikke har gjort. Den eneste forskel på ham og de andre er, at han blev fanget. Henrikas er også en bandit. Men hvordan klarede han sig så godt? Politikerne har støttet ham. Hans søn blev valgt ind i kommunalbestyrelsen i Kaunas, vidste du det? En helt ung knægt. De ville jo stå sig godt med faderen."

Skepsis over for politiet var udbredt. En forretningsmand fra byen Marijampolė fortalte mig, at han havde en lokal mafia (ikke Daktarai) til at passe på sin natklub. Var der ballade, kom politiet sjældent. Og hvis de kom, så var det for sent. Siden han havde fået 'stogas' via mafiaen, var der ikke længere slåskampe og uro i klubben. En anden historie lød, at en mand havde fået stjålet sin bil af banditter, og



Gaardarbejder, Litauen, 2004.

de havde krævet, at han skulle betale penge for at få den tilbage. Han måtte ikke gå til politiet, sagde de. Han henvendte sig alligevel til politiet, og samme dag blev bilen brændt. En af politimændene havde altså været stikker og givet banditterne besked om henvendelsen. "Så hvem er politi, hvem er bandit?" lød spørgsmålet.

Historierne var mange: en ung mand var blevet overfaldet og slået, og da han mødte sonderbanket op på politistationen, informerede de blot om, at de ikke kunne hjælpe. En landmand havde haft tyveknægte på sin gård, men politiet kunne ikke finde dem. I stedet tog gårdmanden selv affære, fandt tyvene og gav dem en sådan afkapsning, at han selv røg i retten for vold. "Men er det retfærdighed?" spurgte han.

Kynismens fremmarch

Harde jeg først tænkt, at Tomas' løsning var radikal, fik jeg nu syn for, at mange andre jeg kendte, ligeledes gik udenom det officielle system, når de skulle løse konflikter.

De beskrev rigtignok Henrikas som kriminel, men hans måde at tackle konflikter og kriminalitet på (om end han lige så ofte var årsag som løsning) blev i den forstand acceptabel, idet han greb ind der, hvor politiet ikke kunne, eller ikke ville. Det er en kendt sag, fremførte flere over for mig, at Henrikas var yderst vellidt af sine naboer. Mens politiet ikke kunne holde styr på noget, var der aldrig problemer med kriminalitet eller indbrud i den region, hvor Henrikas boede.

Nancy Ries har, med reference til Rusland, foreslået, at kynisme er en måde at dekonstruere legitimationen af det etablerede system på. Det er også en måde at forholde sig til kompleks forandring på, når tingene ikke er gået som tidligere håbet og endda forventet. At det sovjetiske system var korrupt, vidste enhver, men at tidligere magtforhold blev så succesfuldt reproduceret ved uafhængigheden var et slag for mange.

Ved at markere mistillid til staten gennem kyniske historier og be-

mærkninger afskærmer folk sig fra, hvad der ses som blåøjet tiltro til demokrati og kapitalisme. De officielle magthavere ses som 'skyldige', mens forbrydere tjener som en ledesnor for, hvordan mange litauere træffer moralske beslutninger i deres dagligdag. Historierne, folk fortalte, var baserede på en hierarkisk indordning af samfundet, hvor de mest korrupte og de mest kriminelle sad i toppen, mens almindelige borgere som dem selv sad i bunden. Denne konstruktion af hierarkisk svindel og korruption retfærdiggjorde også folks egne omgørelser af regler og love i dagligdagen, såsom ikke at deklarere salg fra deres gårde, arbejde sort eller gøre brug af selvtægt.

Men var kynisme en måde at forholde sig til samfundet på, kan det heller ikke siges at være uden grund. For myndighederne var Daktarais tilblivelse under Sovjetstyret og deres succes i tiden efter Litauens uafhængighed i 1990 et ubehageligt spejlbillede på korruption og manipulation af ressourcer blandt politikere og statsansatte. Daktarai havde kunnet fungere under Sovjetstyret på grund af samarbejdet med den litauiske milits. I 90erne blev gruppen et centralt omdrejningspunkt for den nye bølge af business. Så når Henrikas officielt blev hængt ud som superskurken, stiller mange litauere sig skeptiske over for det meget sort-hvide billede af forholdene.

'En stærk mand'

I september 2009 bredte en nyhed sig med ilende fart på internettet: Henrikas Daktaras var blevet anholdt. Arrestationen fandt sted i Bulgarien, hvortil han var flygtet seks måneder forinden på grund af et stigende pres fra politi-

et og efterretningsvæsenet i Litauen. En særlig aktion fældede ligeledes 24 centrale medlemmer af Doktorai.

Set i lyset af mine samtaler med folk om politi, myndigheder og Henrikas Daktaras kom det ikke bag på mig, at mange litauere online udtrykte støtte til Henrikas. En skrev, at Henrikas var en heft, og at de bulgarske politifolk, der pågreb ham, var en flok gemene bøsser (piderai), som det ikke helt politisk korrekt blev udtrykt. En anden, at mens Henrikas måtte skilles fra sin familie, sad Litauens egentlige mafia trygt og godt inden for parlamentets mure. En tredje plæderede, at få kendisser i Litauen var så afholdte og respekterede som Henrikas, der var 'en stærk mand', 'en af os' og 'en sand leder'.

Jeg vil her ikke fremføre, at det, at en berygtet kriminel har en skare af sympatisører, er et unikt litauisk fænomen. Man kan bare tænke på parret Bonnie Elizabeth Parker og Clyde Chestnut Barrow, bedre kendte som Bonnie og Clyde, eller på den amerikanske seriemorder Charles Starkweather, hvis internationale omdømme blev hjulpet på vej af hans fysiske lighed med James Dean. Et hjemligt eksempel er Hells Angels rockeren Jørn Nielsen, alias 'Jønke', der blev landkendt efter i 1984 at have dræbt Henning Norbert Knudsen, alias 'Makrellen', fra den rivaliserende rockerbande Bullshit, og endog måtte skrive autografer til en mængde danske fans efter sin anholdelse nogle år senere.

Med sin robuste krop og et ansigt, der vidner om adskillige slåskampe, er Henrikas den diametrale modsætning til den vævre og smukke James Dean. Sammenligner man med fiktionens verden,

kan Henrikas heller ikke siges at være en karismatisk og velreflekteret Godfather a la Marlon Brando. Men folk 'kender' ham. Han har været en stabil figur i medieme siden slutningen af 70'erne. I forbindelse med hans aktuelle retssag er to lange dokumentarfilm om Henrikas blevet sendt i TV, hvor hans historie afdækkes lag for lag, mens musikken fra Godfather kører i baggrunden. Henrikas har også udgivet sin selvbiografi 'Išlikti žmogumi' (At forblive menneske), hvori han redegør for sin livshistorie, ikke mindst sin vanskelige barndom, samt sine politiske synspunkter. Han er blevet en sær form for national eje, der i folkemunde blot kaldes 'Henytė' (Lille Henrik). Mens mange litauere er dybt kritiske over for staten og politikere og vægrer sig ved at stemme, fremstår Henrikas Daktaras som en ærlig kriminel i modsætning til de korrupte myndigheder, da hans historie med al (u)ønsket tydelighed afspejler de skiftende tiders politiske dobbeltmoral, korruption og samfundets interne modsætninger. Som Nancy Ries har påpeget for Rusland, har mafiaen efter Sovjetunionens sammenbrud vist sig både som en destruktion af retfærdighedsbegrebet i de nye demokratier og en central kilde til at etablere selv samme retfærdighed.

I mellemtiden er flere nye bander begyndt at skabe utryghed i Litauens storbyer. De har intet navn, ingen synlig leder og intet fast tilholdssted. De slår til uden varsel med plyndringer og drab på uskyldige. Dette medvirker til at give 'den gamle mafiaboss' opbakning, da Henrikas til sammenligning har været synlig, stabil, og forstået at holde orden i nabolaget.

Og hvad skete der med Tomas?

Problemet blev løst, fortalte han mig siden. Doktorai opsøgte Tomas' pengeafpressere. Det blotte syn af Henrikas, da han steg ud af sin sorte bil, var nok til at få dem til at tisse i bukserne, klukkede Tomas. Doktorai 'skræmte dem bare lidt', undveg han mit spørgsmål om de yderligere hændelser. Siden den dag har Tomas levet i fred og ro. Skulle han få problemer igen, må han imidlertid se sig om andetsteds for hjælp. I skrivenne stund (2011) kører Henrikas' sag. Han er sigtet for over 30 mord, for illegal handel, overfald, vidnepåvirkning og for en række andre punkter. Står det til anklagerne, kommer Henrikas til at sidde i fængsel for livstid. ■

Forslag til videre læsning:

Blok, Anton 1974. *The Mafia of a Sicilian Village, 1860-1960: A Study of Violent Peasant Entrepreneurs*. Prospect Heights, Ill.: Waveland Press.

Ries, Nancy 2002. "Honest Bandits" and "Warped People": Russian Narratives about Money, Corruption and Moral Decay. I *Greenhouse*, Carol J., Mertz, Elizabeth, and Warren, Kay B. (red.): *Ethnography in Unstable Places. Everyday Lives in the Context of Dramatic Political Change*. Durham: Duke University Press, s. 276-316.

IDA HARBOE ER POSTDOCTORAL FELLOW PÅ AFDELINGEN FOR ANTROPOLOGI OG ETNOGRAFI, AARHUS UNIVERSITET, PÅ ET PROJEKT FINANSIERET AF FORSKNINGSRÅDET FOR KULTUR OG KOMMUNIKATION. HUN HAR UDFØRT TO LÆNGERE FELTARBEJDER I LITAUEN MED FOKUS PÅ POST-SOCIALISME, EU-UDVIDELSE, DEMOKRATI OG RETSPLURALISME.

fotos af forfatteren

DANSK ETNOGRAFISK FORENING 2.0

FORENINGENS HJEMMESIDE HAR FÅET NYT DESIGN OG INDHOLD

Gå ind på www.etnografiskforening.dk og følg med i foreningens aktiviteter og kommende begivenheder

På hjemmesiden sættes der gang i en blog-stafet, hvor aktuelle etnografiske tematikker kan diskuteres

Foreningen arrangerer en række paneldebatter og foredragsaftener, hvor alle er velkomne. Følg med på hjemmesiden for efterårets arrangementer, som blandt andet vil handle om mad, om de etnografiske museers fremtid

Hjemmesiden kan også bruges til at annoncere dit etnografiske arrangement – send en mail til kontakt@etnograf.net med dit opslag, så vil vi lægge det ud på siden

... og så er vi også på Facebook!

Kom med i gruppen Dansk Etnografisk Forening, hvor du kan få og dele nyheder og invitationer.



Dansk Etnografisk Forening



INTRODUKTION	3
VIRTUELLE VERDENER OG ANTROPOLOGIENS FREMTIDER AF TOM BOELSTORFF	5
LANDSBYEN FACEBOOK AF DANIEL MILJER	12
DET SOCIALE LIV I WORLD OF WARCRAFT Social identitet og fællesskab i den virtuelle verden AF MARK THORNBERG	18
'SOLEN ER DRAGET TIL DET SYDLIGE KONTINENT' Tibetanske musikvideoer på You Tube AF CAMERON D. WARNER	24
EFTER IDENTITETEN AF BJØRN A. BOJESEN	30
DEN GODE SKURK? Mafia, Myndigheder og Menigmand i Litauen AF IDA HARBOE KNUDSEN	36