

The Gathering – nerdenes Mekka

BIRGIT HERTZBERG JOHNSEN er professor i folkloristikk ved Institutt for kulturstudier, Universitetet i Oslo. Hun arbeider for tiden med prosjektet Internett-generasjonen, en undersøkelse av ungdom og datakultur. I de senere år har hun arbeidet mest med humorforskning, og har blant annet gitt ut boken *Hva ler vi av? Om nordmenns forhold til humor* (Pax 1997).

iett av Norges største nasjonale symboler – Viking-skipshallen som ble bygget for Vinterolympiaden i 1994 – utspilles det hvert år et rituale som står i sterk kontrast til de norske påsketradisjoner med vintersport og familiesamvær. I påsken samler det seg i Viking-skipet mer enn 4.000 ungdommer med sine maskiner til et spektakulært dataparty. Her lenker ungdommene seg bokstavelig talt sammen i et gigantisk datanettverk; i 1999 notert i Guinness rekordbok som verdens største temporære nettverk. I fem dager og fire netter spiller, leker, konkurrerer, bor, sover og spiser de i hallen, og feirer påsken til høyteknologiens pris. De er deltakere på *The Gathering* – et påskerituale som har vokst frem fra mindre datasamlinger tidlig på nittitallet. Liknende datapartier holdes over hele Norden, Sverige har sitt *DreamHack*, Finland *The Assembly* og Danmark *The Party*, men ingen er så store og velfungerende som det norske. Deltagerne på datapartiet *The Gathering* (TG) deler en sterk og entusiastisk interesse for ny teknologi. De reiser til Hamar for sammen å teste ut teknologiens muligheter og grenser.

KILDESKAPING I EN DIGITAL TIDSALDER

I følge medieforskeren Terje Rasmussen befinner vi oss i en tid hvor den digitale teknologien for alvor sprer seg fra forskning og produksjon til individets handlinger og erfaringer. Han peker på *medieteorienes "sorte hull"*, at vi har mangelfull kunnskap om *brukerne* av teknologien (Rasmussen 1999:66). Men er det mulig for en kulturforsker i det hele tatt å skape en empiri med utgangspunkt i et så komplekst fenomen som TG? Partiet samler nesten 4.500 ungdommer med ulik sosial bakgrunn og ulike beveggrunner for å komme. De fleste er norske, men det kommer så mange fra andre land at det offisielle språket er engelsk.

Her eksponeres technomusikk med et volum som gjør enhver samtale vanskelig, her eksperimenterer de med avansert teknologi som selv eksperter ikke behersker (Green 1995, Balu 2000), her møtes de dyktigste innen dataspill til Norgesmesterskap og andre konkurranser, og hit kommer en mengde ungdommer som bare vil spille spill og feste. TG representerer en avansert og kompleks kultur som en utenforstående bare kan få et begrenset innblikk i og overblikk over.

Antropologer har ofte benyttet seg av "portåpnere" for å studere eksotiske kulturer innenfra. Jeg ble introdusert i miljøet av min sønn som tok meg ved hånden og forklarte meg stort og smått om en verden som jeg ellers ikke hadde hatt muligheter for å begripe. Hittil har jeg vært på TG to ganger, første gang ble jeg vist rundt som "VIP-guest", andre gang fikk jeg legitimasjon som "presse-crew" og kunne gå hvor jeg ville. Kildeskapingen innebærer like mye en økende erkjennelse hos meg som forsker, som en økende mengde innsamlet materiale. Observasjoner, samtaler, spørsmål, diskusjoner og endeløs surfing på nettet er alle like vesentlige kilder. I tillegg bruker jeg tradisjonelle innsamlingsmetoder.

En av de viktigste kildene er en interaktiv spørreliste med 36 spørsmål: *Du og PC'en*. Utarbeidelsen av listen er gjort i samråd med unge databrukere og folkloristen Dagny Stuedahl. Hittil har jeg fått inn over 70 svar fra deltagere på TG, men bare ett fra en jente. En annen hovedkilde er lange intervjuer med nøkkelpersoner i miljøet. Jeg er derfor særlig opptatt av å få i tale folk fra *The Crew*. The Gathering er meget godt organisert, en mengde folk (ca. 180 i år 2000) arbeider frivillig som crew for å avvikle det. Mange av deltagerne og spesielt crewet på TG hører til

blant de toneangivende eller trendsetterne blant norsk dataungdom. De er ikke ungdom som kun spiller spill og chatter, *gamere* og *lamere*. Som én presiserer:

Først må du skille mellom datainteresserte og folk som bare spiller. De siste årene har det jo kommet veldig masse folk til som basicly bare spiller. De har no skills, de kan ingenting, de bare spiller.

Informantene jeg har intervjuet er svært verbale, ofte analytiske. De er sterkt engasjerte i emnene vi har diskutert. I mange tilfelle finner jeg det mere informativt å sitere dem, enn å generalisere fra mitt ståsted. På denne måten kan et aktørperspektiv anlegges også på et mer overordnet, reflektert nivå.

SELVPRESENTASJON

Omfattende informasjon om TG legges ut på nettet på engelsk. Men for å berolige engstelige foreldre, har de laget et informasjonsskriv på norsk om hva TG egentlig er. Her er et sammendrag:

TG er kort forklart en årlig event for å samle ungdom med datainteresser på ett og samme sted, slik at de kan utveksle erfaringer, meninger og være sosiale ansikt til ansikt, i motsetning til å kommunisere via digitale medier. TG ble første gang avholdt i 1992. På den tiden var Internett for privatpersoner lite utbredt. Det meste av kommunikasjonen mellom datainteressert ungdom foregikk i lokalmiljøet, eller via elektroniske oppslagstavler. Datagruppen Crusaders innså at det var et udekket behov i Norge for unge dataentusiaster å kommunisere, så de bestemte seg for å prøve å arrangere det første The Gathering. På de første TG'ene var det demoer som sto sentralt i fokus. En demo er kort forklart en demonstrasjon av hva en datagruppe klarer å prestere av programmering, grafisk design/effekter og musikk ved hjelp av en datamaskin. De forskjellige gruppene konkur-

rerte mot hverandre. Det var også en stor grad av verving til datagrupper, hvor folk ble vervet inn på bakgrunn av hva de klarte å vise frem. Når Internett ble mere utbredt, og også de som ikke var SÅ inne i datamiljøet fikk nyss om The Gathering, tok TG en litt anderledes vending. Spill med støtte for nettverk, og prisreduksjon på nettverksutstyr gjorde også sitt for å gi TG et litt mere kommersielt preg, hvor det ble gitt mindre og mindre oppmerksomhet til konkurransene, og mere og mere oppmerksomhet mot kopiering og å møte de man har snakket med på nettet ansikt til ansikt.

OPPLEVELSEN

TG er blitt en enorm suksess, bilettene er utsolgt lang tid i forveien. Hva er det som motiverer ungdom til å delta i en slik høyteknologisk påskefeiring – til å sove på betonggulv og holde seg inne i en hall i fire døgn?

TG er årets store begivenhet for deltagerne. På spørsmålet om hvorfor de kommer til TG svarer de at enhver datainteressert med respekt for seg selv drar dit. TG er selve mekka for datainteressert ungdom. Her møtes de, snakker, diskuterer og utveksler erfaringer. På mitt spørsmål: "Hva kan du si om stemningen i hallen, utover natta – hvordan er det?" svarer en fra crewet følgende:

Det er vanskelig å beskrive. Dra til TG en gang og hør på hva som skjer i det øyeblikket du skrur av lysene i hallen første gangen, den første natta. Det er rimelig festlig. Du hører fire tusen mennesker som trampeklapper bare fordi at stemningen er i gang. Det er utrolig god stemning på TG generelt sett . . .

Opplevelsen står helt sentralt i beskrivelsene av TG. Kirsten Drotner har pekt på "... hvorledes de opplevelser, vi har som unge, og de erfaringer, vi gjør dér, rummer en særlig intensitet, som farver senere op-

levelser og erfaringer" (1999:16). *Å oppleve* betyr blant annet "å føle", "å være med på" (Johnsen 1995:3). At dette er en opplevelse av en særlig intensitet, gir svarene klart uttrykk for:

- Det er noe HELT spesielt å være der. Det skaper en ubeskrivelig følelse.
- Feelingen . . . stemningen . . . den visuelle verdenen du lever i er et kick . . . nesten som å være konstant ruset på noe i 5 dager.

Splittelse mellom sakralitet og lekenhet kan prege introduksjonsfasen av en ny teknologi (Löfgren og Wikdahl 1999:50). Men på TG er heller det motsatte tilfellet, lek og sakralitet smelter sammen, noe som gir partyet en helt egenartet atmosfære. Alle gamerne (dataspillerne), humorshow fra scenen, utkledd og til dels dansende personer står for det lekne og til tider karnevalsaktige ved TG. Men romfølelsen i den enorme hallen, mørket med tusenvis av lysende pc'er, gjennomtrennende technomusikk og flakkende laserlys kan gi en opplevelse av sakralitet. I påsken 2000 ble dette ytterligere forsterket ved at to av TGs ledere giftet seg i hallen påske-aften. De ble viet på scenen til jubel fra ca 4.500 mennesker. Vielsen ble vist på norsk fjernsyn og lagt ut på nettet på TG:s hjemmesider. Blandingen av sakralitet, fest og lek gir en opplevelse som er unik. Besøkende utenfra bruker ord som "vekkelsesstemning".

MOTIVASJONER

De fleste som svarer på spørrelista har vært på TG før, mange arbeider som crew. De fremhever at *det sosiale aspektet* er den viktigste drivkraften for å komme. TG skaper "Samhold i nerdeverden". Deltagerne drar for å treffe folk de kjenner, enten det er fra

IRL [In Real Life] eller fra IRC [Internet Relay Chat], eller for å stifte nye bekjenskaper. De kan møte likesinnede og være sosiale også uten at det er IRC inne i bildet, spille spill sammen med andre og utveksle kunnskaper. På spørsmål om hvordan det er å treffe folk på TG eller mindre datasamlinger i forhold til bare å møtes på internett, svarer de:

- Hvis du mener face to face så er det veldig annerledes. Endelig møter man personene bak nicket . . . :)
- Det er jo de samme folka, men det er jo moro å ta noen kule bilder, klemme hverandre irl og ha litt øyenkontakt.

Det fleste synes det er fint å møte folk ansikt til ansikt. Men hvis de ikke har sett hverandre før, er det noen som blir sjenererte eller litt flaue:

- Hva tror du? Skremmende!!!! ;) Nei det går greit, men man er jo litt nervøs før man treffer dem første gangen IRL, det er klart . . .
- Noen ganger er det kjempeartig å møte folk, noen ganger synes du de bare er så totalt annerledes at du knapt vil snakke med dem etterpå.

De fleste svarer også at de snakker med folk på TG omtrent som de gjør i andre sammenhenger: "Jeg har data i hodet uansett hvem jeg prater med", som én treffende uttrykker det. Men noen mener at det er forskjell på hvordan man kan snakke med folk:

Folk som ikke er datainteresserte har en annen måte å snakke på, snakker man med en nerd er det blant annet ikke så farlig om man blander inn noen irc-fraser som /me og kick, man må passe seg litt mer når man snakker med folk som garantert kommer til å se rart på deg om du lirer av deg noe sånt uten å tenke noe mer over det.

Den kanskje viktigste motivasjonen for å komme, er de unike mulighetene til å

bytte informasjon og kunnskaper. Deltagerne kommer på grunn av muligheten til å komme i kontakt med andre som har samme interesse og samme faglige dyktighetsnivå:

- Mest positivt er at man har mulighet til å lære så utrolig mye. Det er så mange som kan så mye der at det blir som en uendelig stor informasjonsbank.
- Det positive ved TG og liknende arrangementer er at det samlet utgjør verdens største kompetanse på IT.

Jeg har spurt hvilke negative sider deltagerne ser ved et arrangement som TG. Svært få finner noe negativt å peke på overhodet. Men det er tydelig at støy og mangel på søvn kan være et problem. Å være på TG er et usunt liv: "... kroppen og tennene har det ikke så godt under oppholdet". At så mye kostbart utstyr er samlet på ett sted fører også til tyverier, og det er hvert år episoder med folk som prøver seg på stoff og ulovlig porno. "Folk som prøver å ødelegge for andre, enten ved å drikke eller cracke" [bryte seg inn i datasystemer for å ødelegge], er selvsagt heller ikke populære. Disse innvendingene er ikke så vektige, men snarere hva en må vente seg av et så stort arrangement. Politiet karakteriserer arrangementet som "rene speiderleieren" [scoutläger]. Men en del av de eldre deltagerne synes det er for mange "fjortiser" [14-åringer] tilstede. Denne innvendingen handler ikke om alder, men om de yngstes mangelfulle teknologiske kunnskaper og preferanser for spill.

I MORGEN ER VI HERSKERE . . .

De frivillige, *the crew*, som driver hele partiet tilhører stort sett en gruppe unge

Vikingskipshallen – nerdenes Mekka. 1999 noterat i Guinness rekordbok "som verdens største temporære netteverk".

mennesker som ofte karakteriseres som "hackere" eller "nerder" (se Turkle 1984). Men deres selvpresentasjon og utforming av gruppeidentitet står i sterk opposisjon til det bildet massemediene har skapt av unge teknologi-interesserte som sosialt mistilpassede (jfr Andersdotter 1997). Sosiologen Hege Nordli peker for eksempel på at *hacker* er en betegnelse skapt av miljøet selv, som en æresbetegnelse på en person som har gjort noe beundringsverdig,

for eksempel funnet en god løsning på et programmeringsproblem (Nordli 1999). Stereotype forestillinger om ensomme, asosiale individer foran dataskjermen imøtegås i miljøet blant annet ved å legge stor vekt på humor som kommunikasjonsform. På storskjermen kjøres det ofte improvisert humorprat fra det lokale nettet, og fra scenen annonseres konkurransen: "Vil du bli millionerd?"

Humor anvendes også aktivt i miljøets

dialog med resten av samfunnet som et korrektiv til mediens stereotype fremstillinger av datainteressert ungdom som "nerder". *Norske Nerder* er en organisasjon som ble startet i 1997:

- *Hallo, vi er nerder!!!* Vi ler av det og vi har det gøy, ikke sant. Hele greia med "Norske Nerder" er bare å ta oss selv litt useriøst, og vise andre folk at vi faktisk har det gøy og er sosiale og ikke bare sitter foran pc'en i hvert vårt hjem og knytter.
- Men hvordan kan dere vise at dere er "Norske nerder"?
- Gå rundt med propell på hodet og sosiale antenner og sånn. Det er derfor vi introduserte en ny modell av Norske Nerder-cappen nå, med to innebygde piperensere som da er sosiale antenner.

Gründerne av organisasjonen forteller:

Vi var redde i begynnelsen: "Nei, jeg er da ikke *nerd*. Jeg er programmerer eller noe sånt." Ikke sant. Og så tok det av. Og nå er det over 2.000 medlemmer... Slagordet som vi har skapt: *I morgen er vi herskere*, det har nok slått ganske hardt. Ja, det er jo morgendagens ledere som sitter her ute. Det er de gutta som sitter med den reelle makten om ti og tyve år. Du kan eie så mye du vil. Så lenge du ikke har teknologien på din side, så hjelper det ingen ting. En annen ting er at samfunnet må lære seg å bruke disse unge menneskenes kapasitet på en riktig og fornuftig måte. For det første så sitter det enorme mengder med teknologisk kunnskap inne hos disse menneskene, som ingen vet å nyttiggjøre seg. Den koster ingen ting, det eneste de krever tilbake er respekt og forståelse. Vi snakket med et stort amerikansk magasin i går, hvor de spør: "Hva er det som driver nerden?" ikke sant. Det er noen få grunnleggende ting: Det er båndbredde, det er cola, det er kraftig maskinvare.

En nerd for seg er egentlig ganske maktesløs, for de er så spesialisert på sitt felt, og det er *mange* felt innenfor dette. Altså, det er ikke et felt som heter "data". Men mange, bittesmå nisjer, og hver for seg så er de ganske maktesløse, men til sammen så kan denne mengden ta over verden med et museklikk.

KUNNSKAP OG OMSORG

Organisasjonen *KANDU* (Kreativ Aktiv Norsk Data Ungdom) står for organiseringen av TG. KANDUs målsetting er sosial: "... to get all the boys (and girls) out of their bedrooms and into a computer community, meet others, co-operation with schools and local community/society, bring them together" (jfr Nordli 1999). Et av medlemmene forklarer: "Vi har ett mål, og det er å fremme pc-bruk. KANDU driver også med utleie av utstyr til masse småpartier. KANDU håper vi etter hvert forandrer navn til Kreativ Aktiv Nordisk Dataungdom."

Sherry Turkle hevder at hackere er redde for relasjoner med andre mennesker og derfor har de relasjoner med maskiner i stedet (Turkle 1984, Nordli 1999). Norske undersøkelser støtter ikke Turkle på dette punktet, hackere oppfatter ikke forholdet til sine maskiner som personlig og nært (Håpnes 1996, Nordli 1999). Når personer fra TG selv beskriver sin kultur, understreker de meget bevisst at det de verdsetter er verdier som samarbeid, sosiale relasjoner og vennskap, helt motsatt samfunnets generelle bilde av "nerden". Om miljøet sies det bare positive ting:

- Nei, altså miljøet er kjempebra, veldig åpent, veldig fritt. Og det er liksom ikke noe sånt press for å kle seg eller oppføre seg på en eller annen måte eller sånt. Vi er oss selv og vi er såpass unike som vi er.
- Men bør du ha veldig kostbart teknisk utstyr for å være med i det miljøet?
- Nei, nei. Selvfølgelig ikke. Ja, altså, det er kanskje på en måte litt statussymbol, men egentlig ikke det engang. Det som er statussymbolet er *kunnskap*.

Miljøet har en sterk ideologi om at de skal ha omsorg for hverandre. En kvinnelig crewleder sier at alle kan være med på TG,

det er det som er viktig: "Folk kommer hit opp for å møte hverandre og lære. TG er den beste skolen. Her er livet vårt," sier hun. Og hun forteller om Six-pack, en sterkt funksjonshemmet datanerd som ble 26 år. Alle datagruppene han var med i kom i begravelsen og la ned kranser. Dette er ikke bare tomme ord. Jeg observerte flere sterkt funksjonshemmede deltagere i hallen. De ble tatt godt vare på.

Som andre ungdommer er de sårbare og kan fortelle både om små sorger og om store tragedier. En av deltagerne begikk selvmord to uker før siste TG. Ingen skjønner hvorfor, han gledet seg veldig til å komme. De har satt en pc med sørgebånd på plassen hans. Vennene hans legger roser på den. De sørger offentlig, og sier at det er til stor hjelp at de markerer dødsfallet på denne måten.

De har en ideologi om at alle er velkommen, uansett bakgrunn: "Positivt: Alder, etnisk bakgrunn, legning og hudfarge etc. uvesentlig," skriver én. "Helt utrolig lett å komme i kontakt med folk, så det var masse utlendinger der oppe... noe jeg synes er kjempefint, at vi kan forenes i ett stort nett, knyttes sammen på denne måten," skriver en annen.

DEMOSCENEN

Selvsagt er heller ikke dette et ungdomsmiljø fritt for konflikter. Ingen miljøer er det. Det oppstår konfrontasjoner underveis i arrangementet, og splittelsen mellom de eldre knyttet til demomiljøet og de yngre som er lite opptatt av selve teknologien, er velkjent. Det uløste problemet for miljøet i dag synes faktisk å være at deres kultur har endret seg i takt med den teknologiske utviklingen. Den eldre garde er vokst opp med genuin interesse for data-

teknologien *i seg*, ofte også for programmering (se Balu 2000, Green 1995). I dag kommer det en mengde ungdommer til TG som ikke er spesielt teknologi-engasjerte, de er brukere. Dette skaper splittelse i miljøet. Noen er ikke interessert i å kommunisere med folk som ikke er genuint interessert i teknologi, mens andre mener at det er nødvendig å fornye seg og være imøtekommende, slik at miljøet kan sikres nyrekruttering. En av arrangørene sier:

TG har aldri vært et reinspikka demo-party. Det har aldri vært planen. Vi inviterer fortsatt koderne, akkurat som vi gjør med gamerne. Og akkurat som vi gjør med lamerne, som vi kaller de, de som egentlig ikke kan noen ting. De som bare er der. Demoscenen er viktig for pc fordi den viser hva du faktisk er i stand til å prestere. Men de som spiller er like viktige, fordi de bruker. Pc'en er bare et verktøy.

En representant fra demoscenen har vært på ca. 80 demoparties de siste tre årene. Men demoscenere er det blitt stadig færre av de siste årene:

I 1996 så var det nesten bare demo-folk som var her. I år [2000] er det bare to-tre grupper eller no sånt som er her, som er på scenen, så det har vært en ganske stor forandring. Demo-miljøet er så og si helt lukka. Det har vært et undergrunnsmiljø hele den tida det har eksistert.

I og med at folk har fått kjappere maskiner og kjappere minne og alt sånt, så har spillindustrien laga bedre og kjappere spill. Mer fengende, og det er klart det er mye lettere å sitte og spille et spill enn å sitte og programmere. Programmering er jo egentlig ikke gøy engang i seg sjøl. Egentlig ingenting av det vi driver med er gøy når vi holder på med det. Men *det* er det når vi får et resultat som er så bra og som vi er så godt fornøyd med. Vi ser det at hele gruppa har samarbeida veldig godt og kan stå på seierspalen og så dra hjem og si: *Vi vant førstepremien.*

De [gamerne] mister noen veldig, veldig vesentlige kunnskaper. De mister kunnskapen om å samarbeide i team om et prosjekt. De lærer

seg ikke allroundkunnskap, kunnskap om flere programmer og å samarbeide og lære seg noe på kort tid. Og de lærer heller aldri å jobbe med tidsfrister. Og så er interessen for programmering veldig lav blant ungdom. Når du har brukt maskina som spillemaskin og har installert Windows, så er liksom håpet ute. Det er ikke noe *vanskelig* å ha en pc lenger. Og folk er faktisk redd for å gå ut i MS-DOS-modus. Det er ikke tull, det er faktisk sant. Jeg så det her i går. En som nesten begynte å grine. Han trodde maskinen hadde stoppa opp og måtte restarte den.

Folk er ikke *interessert* i ting med mindre de kan gå bak og se, og finne ut av ting selv. Fordi at mennesket er født med nysgjerrighet. Og jeg tror det, at den nysgjerrigheten forsvinner egentlig ganske mye med å bruke Windows. Jeg tror det er usunt å bruke for mye Windows. Windows ligner mer på min bestefar. Han var jo veldig redd for nye ting.

NEXT GENERATION

Informasjons- og kommunikasjonsteknologi (IKT) er en av vår tids sterkeste symboler på fremtidsoptimisme (jfr. Löfgren og Wikdahl 1999:44). Slik teknologien fremstår på TG, er den allerede i fremtiden (jfr. Willim 1999:29). Opplevelsen av å være i forkant av utviklingen, av *å være der ting skjer*, gjør det naturlig at på TG kan man samles under et banner som "Next Generation".

Miljøet på TG er sterkt preget av datakulturens spesielle forhold til tid. I det nye informasjonssamfunnet fører den raske utviklingen av IKT til at den lineære *tidsopplevelsen* endres. For de som lever i datamiljøet skjer gjennomgripende teknologiske endringer i rasende fart. De får et ekstremt akselerert tidsaspekt, den lynraske digitale utviklingen forsterker tidsopplevelsen ungdom vanligvis har av at et år er "lang tid". Informantene forteller meg om "Den gode gamle tiden", "I gamle

dager" og liknende når de referer til året 1996 eller deromkring, og deres opphavsmyter går tilbake til 1992, når det hele startet med *Crusaders*. De er også nøye med å legge ut "History" på websidene sine.

Opplevelsen av flyktighet og ubestandighet som følger av den akselererte tidsopplevelsen, balanseres ved tradisjonisering og ritualisering av TG. Tradisjoner gir en følelse av kontinuitet, de skaper trygghet og gjenkjennelighet. Tradisjon er en legitim begrunnelse for handlinger i dette miljøet. Flere skriver at de kommer tilbake for å jobbe på TG fordi det er tradisjon. Tradisjoner opprettholdes endog når de skaper problemer. Mange deltagere bringer store musikkanlegg med seg, dette fører ofte til strømbrydd. Men siden det nå en gang er blitt tradisjon, kvier arrangørene seg for å forby musikkanleggene.

Som en motvekt mot den lineære tidsopplevelsens rastløshet skaper ritualiseringen av TG en syklisk tidsopplevelse. TG *skal* holdes i påsken: "Easter-time is TG-time", det skal begynne på onsdag og vare til søndag. Etterpå feirer crewet at TG er overstått, og de reiser på en Danmarkstur senere på våren. Ritualiseringen gir stabilitet, gjentakelsens trygghet, vissheten om at selv om tiden "raser avgårde", står noe fast. En deltager skriver at TG er "... det kuleste som skjer i året. Gleder meg helt fra jeg går ut derifra til jeg kommer tilbake neste år".

En kommunikasjonsrevolusjon vil alltid forme en generasjon og dens verden. Fjernsynet inneholdt sterke budskap som formet forrige generasjoners verdensbilde. Internett er mer nøytralt på grunn av sin distribuerte, interaktive og mange-til-mange natur. Den nye informasjons- og kommunikasjonsteknologien trekker inn mennesket som aktiv medvirker og slår

dermed bena under kritikken av teknologi som 'dehumaniserende'" (Poster 1999:33). Forholdet mellom unge og medier blir en aktiv integrasjon, og mediebruk et potensielle snarere enn et problem (jfr. Drotner 1999:23).

I dagens mediesamfunn er det de *unge* som står sentralt i utformingen av nye kulturformer, mens de eldre risikerer å bli isolerte fra kulturens hovedstrømmer (jfr Dahlgren 1990:80). Den nye digitale teknologien fører til at nye sosiale nettverk skapes (jfr Drotner 1999:251). Teknologien blir dermed et middel for brukerne, blant annet til identitetsskaping (jfr Stuedahl 1999) og til å danne sosiale relasjoner. Det blir hevdet at den teknologiske utviklingen kommer til å endre våre faktiske livsvilkår og til og med vår mentale utvikling, blant annet at menneskene kommer til å bli mer grenseoverskridende (Tapscott 1998, Poster 1999:36). Den generasjonen som behersker den nye digitale teknologien bruker den til å forandre måten individer og samfunnet samhandler på. De tror sterkt på individets rettigheter, privatliv, rett til informasjon. Mange av dem kan karakteriseres som kreative entreprenører. I forskningen om teknologiens sosiale utforming legges det nettopp vekt på at *visse grupper* spiller en særlig rolle i utforming av ny teknologi (Kline and Pinch 1996: 765). De ivrigste deltagerne og arrangørene av TG er lenge blitt ansett som toneangivende av datainteresserte ungdommer på grunn av sin høye teknologiske kompetanse (Nordli 1999, Balu 2000). Det er blant slike aktører og i slike samlinger at en ny kommunikasjonskultur utformes og nye kulturformer dannes. TG kan anses som en katalysator for norsk datainteressert ungdoms kultur; her skapes en ny kultur som er relatert til og basert på IKT.

REFERANSER

Hjemmesider:

www.assembly.org
www.crusaders.org
www.dreamhack.org
www.gathering.org
www.KANDU.no
www.theparty.org
www.nerder.no

Trykte kilder:

- Andersdotter, Gunnel, 1997. "Nördar och användare – Några tankar kring manlighet och kvinnlighet i datorernas värld." I: *Kulturella Perspektiv* 2:1997, s. 42-50.
- Balu, Rekha, 2000. "Write Code. Do Demos. Party On." I: *FC issue 37*, page 36.
www.fastcompany.com/online/37/rftf.html
- Dahlgren, Peter, 1990. "TV och våra kulturella referensramar." I: Hannerz, Ulf (red.), *Medier och kulturer*. Stockholm: Carlssons, s. 59-83.
- Drotner, Kirsten, 1999. *Unge, medier og modernitet – pejlinger i et foranderligt landskab*. Gylling: Borgen/Medier.
- Green, Dave, 1995. "Demo or Die! You're a teen hacker, you want to impress, you demo code." I: *Wired* 3.07.1995. www.wired.com/archive/3.07/
- Håpnes, Tove, 1996. "Not in Their Machines. How Hackers Transform Computers into Subcultural Artefacts." I: Lie, M. & Sørensen, K. H., *Making Technology Our Own?* Oslo: U-forlaget, s. 121-150.
- Johnsen, Birgit Hertzberg, 1995. "Opplevelse som forskningsfelt." I: *Norveg* 2:1995, s. 3-12.
- Kline, R. & Pinch, T., 1996. "Users as Agents of Technological Change: The Social Construction of the Automobile in the Rural United States." I: *Technology and Culture* 1996, s. 763-795.
- Löfgren, Orvar & Wikdahl, Magnus, 1999. "Domesticating Cyberdreams. Technology and Everyday Life." I: Lundin, Susanne & Åkesson, Lynn, *Amalgamations. Fusing Technology and Culture*. Lund: Nordic Academic Press, s. 40-62.
- Nordli, Hege, 1999. "A new generation of computer enthusiasts." Paper presented at the *Annual Meeting for the Society for Social Studies of Science*. San Diego October 29th 1999.
- Poster, Mark, 1999. "Teknologiens vesen." I: Braa,

- Kristin; Hetland, Per & Liestøl, Gunnar (red.), *Nettsamfunn*. Oslo: Tano-Aschehoug, s. 31-48.
- Willim, Robert, 1999. "Semi-Detached. Computers and the Aesthetic of Ephemerality." I: Lundin & Åkesson, *Amalgamations. Fusing Technology and Culture*. Lund: Nordic Academic Press, s. 18-39.
- Rasmussen, Terje, 1999. "Hinsides budskapet – mediesentert teori og telegrafisk kultur." I: Braa; Hetland & Liestøl (red.), *Nettsamfunn*. Oslo: Tano-Aschehoug, s. 49-73.
- Stuedahl, Dagny, 1999. "I am a barbie girl – in a barbie world? Om identitet og kjønn i en kroppsløs verden." I: Braa; Hetland & Liestøl (red.), *Nettsamfunn*. Oslo: Tano-Aschehoug, s. 205-218.
- Tapscot, Don, 1998. *Growing Up Digital. The Rise of the Net Generation*. New York: McGraw-Hill.
- Turkle, Sherry, 1984. *The second self, computers and the human spirit*. Granada Publishing Limited.

SUMMARY

"The Gathering" – the Mecca of the Nerds

"The Gathering" is an established Easter ritual among the young devoted to high-technology in

Norway. For five days hordes of young computer freaks gather in the city of Hamar. Here they link together in a gigantic network, practically and socially, in 1999 in fact the biggest temporary computer network in the world. For five days the party goes on – more than 4,000 youths play, compete, eat, sleep and socialise within the walls of the huge hall. The party is very well organised, a lot of people work voluntarily for weeks and some for months to run it.

The volunteers who run the party belong mostly to a community of young people who might be characterised as "nerds". In creating a group identity, they oppose this picture of themselves as a social disabled nerd, – a picture created by the mass media.

Humour plays an important role in their dialogue with the rest of society, and in the outlining of their culture they consciously stress values like co-operation, social relations and friendship, quite contrary to the general picture of the nerds.

The investigation is based on their extensive self-representations on their web sites, observations, interviews with key-persons from the crew, and an inter-active questionnaire designed for the youths participating at the party.