

The gathering

Dataparty og fremtidsfestival

Birgit Hertzberg Kaare

«The Gathering» er en begivenhet som hver påske samler tusenvis av ungdommer til et gigantisk party hvor de møtes med sine PC-er og er sammen i fire døgn. Hva er det som motiverer dem til å komme? Hvorfor er de så entusiastiske? Artikkelen beskriver noen hovedtrekk ved arrangementet, og de verdier og normer de ulike deltakergruppene representerer. Artikkelen utfordrer mediens stereotype fremstilling av «nerdene» som ensomme, asosiale individer og fokuserer på hvilke tanker ungdommene har om den nye digitale teknologien og sin egen rolle i den nye subkulturen som utvikles i høyteknologiske miljøer.

I et av Norges største nasjonale symboler – Vikingskipet på Hamar – utspilles det hver påske et ritual som står i sterk kontrast til de norske tradisjoner med vintersport og familiesamvær. Da samler det seg i Vikingskipet om lag 4500 ungdommer med sine maskiner til et spektakulært dataparty. Her lenker ungdommene seg bokstavelig talt sammen i et gigantisk datanettverk, som i 1999 ble notert i Guinness rekordbok som verdens største temporære nettverk. De yngste er rundt 14 år, de eldste har passert 25. 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* (heretter kalt TG) – et påskeritual som har vokst frem fra mindre datasamlinger tidlig på nittitallet. Liknende datapartyer 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.

Hvilke tanker har ungdommen om høyteknologi og om sin egen rolle i en ny subkultur som utvikles i høyteknologiske miljøer? Er det fremtidens vinnere som sitter i salen? Eller er det hold i mediens fremstilling av unge

databrukere som sosiale tapere som bare spiller voldsspill? Hvorfor bruker de en så avansert teknologi til å møtes for å feste og ha det moro? Med utgangspunkt i en eksplorerende studie skal jeg i artikkelen drøfte disse problemstillingene ut fra tre innfallsvinkler. For det første, hva er det som motiverer så mange ungdommer til å bruke påskeferien sin på The Gathering? For det andre, hvordan er forholdet mellom ulike typer av deltakere? Finnes det utpregede elitegrupperinger, som setter tonen i kulturen? For det tredje, hvilken plass har jentene i dette guttedominerte miljøet?

I forskningen om teknologiens sosiale utforming legges det vekt på at *visse grupper* spiller en særlig rolle i utforming og spredning av ny teknologi (Kline og Pinch 1996:765). De ivrigste deltakerne og arrangørene av TG er lenge blitt ansett som toneangivende av datainteresserte ungdommer langt utover Norges grenser på grunn av sin høye teknologiske kompetanse (Nordli 1999, Balu 2000). Men dette handler ikke bare om en interesse for teknologi. Mange av disse unge skaper sine sosiale liv nettopp gjennom sin datakompetanse. De er ofte ressurssterke og har store teknologiske nisjekunnskaper.

Teknologiutvikling og ungdom som aktører

I dag er bruk av digital teknologi, slik som PC-er og mobiltelefoner, en viktig del av identitetskonstruksjonen og etableringen av sosiale relasjoner i enkelte ungdomsmiljøer. Egenskaper ved selve teknologien blir viktige, men også den symbolverdi de enkelte teknologiske gjenstander blir tillagt av ungdomsgruppen. Medieanvendelse, spesielt bruk av PC med Internett, og tilgang til en global kultur som tar utgangspunkt i denne teknologianvendelsen, utgjør i dag et helt vesentlig element først og fremst i ungdommers liv. Drotner peker på at ungdom bruker mediene blant annet til å skape sosiale nettverk: «At mediene mer generelt kan fungere som katalysatorer for at skape sosiale nettverk og ikke blot indgå i eksisterende nettverk, er en funksjon, som det i tidligere ungdomskulturer kun var musikken der havde.» (Drotner 1999:251)

Teknikk har enorm innflytelse på menneskenes sosiale relasjoner og kultur, fordi ny teknikk forvandler våre måter å leve på (Garnert 1993, 2001). For fem år siden etterlyste det svenske tidsskriftet *Kulturella Perspektiv* studier av den nye digitale teknologiens forankring i menneskers liv, blant annet «från dem som bejaktar den nya tekniken och som med hjälp av de nya kommunikationsmöjligheterna söker nya gemenskaper och sammanheng» (Löfgren og Wikdahl 1997:4). De toneangivende på datapartiet TG deler en sterk og entusiastisk interesse for ny teknologi. De reiser til Hamar for i fellesskap å teste ut informasjons- og kommunikasjonsteknologiens

muligheter og grenser. Mange av dem kan derfor ses som representanter for ungdom som aktivt og entusiastisk griper den nye teknologien for å bruke den til å skape seg et eget rom og en sosial tilhørighet som er deres egen.

I den amerikanske forskningsretningen «Social Construction of Technology» (SCOT) står aktørstandpunktet og tanken om at brukerne av teknologien i mange tilfelle kan ses som agenter for teknologisk endring, sentralt (Williams og Edge 1996, Pinch og Bijker 1984, Kline og Pinch 1996). «We agree that it is important to show not only how social groups shape technology, but also how the identity of social groups are reconstituted in the process,» sier teknologisosiologene Kline og Pinch (1996:767). Teknologien blir dermed et middel for brukerne, blant annet til identitetsskaping (se Stuedahl 1999) og danning av sosiale relasjoner. «Forholdet mellom ungdom og medier kan betraktes som en aktiv integrasjon, hvis betydning for de unge tolkes i forhold til deres sosialisering,» sier Drotner (1999:23).

Tradisjonell teknologipessimisme tar ikke høyde for den nye digitale teknologiens egenart, at den er interaktiv. Synet på mennesker som subjekter atskilt fra og i et motsetningsforhold til en verden av objekter, endres. «Informasjonsmaskiner trekker inn mennesket som aktivt medvirker, og slår dermed beina under kritikken av teknologi som dehumaniserende.» (Poster 1999:33) Denne nye interaktive teknologien har vidtrekkende konsekvenser, mange forskere antar at menneskene vil forandres når teknologien forandres. De ser «informasjonsmaskiner som en ny type objekt som også fører til en ny type menneskelig subjekt» (sst.).

Metode og datainnsamling

Ifølge medieforskeren Terje Rasmussen befinner vi oss i en tid da den digitale teknologien for alvor sprer seg fra forskning og produksjon til individets handlinger og erfaringer. Han peker på *medieteoriens* «sorte hull», at vi har mangelfull kunnskap om *brukerne* av teknologien (Rasmussen 1999:66). Er det mulig for en kulturforsker i det hele tatt å skape en empiri med utgangspunkt i et så komplekst fenomen som TG? Partyet samler om lag 4500 ungdommer med ulike 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 musikk 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. Det

er altså mange ulike ungdomsgrupper som samles under ett tak – noen grupper har store nisjekunnskaper innen ulike typer datateknologi, det er programmerere, forkjempere for det ikke-kommersielle operativsystemet Linux med tilhørende programvare, avanserte nettspecialister og enda flere med ulike typer spesialkompetanse. Det store flertallet er likevel vanlige ungdommer som liker data så godt at de ønsker å tilbringe påsken sammen med maskinen sin og flere tusen likesinnede, først og fremst for å spille spill og laste ned filer med musikk og programvare av ulike typer. TG representerer altså en kompleks og til dels avansert subkultur som en utenforstående bare kan få et begrenset innblikk i og overblikk over.

Antropologer har ofte benyttet seg av «portåpnerne» 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. Jeg har vært på TG tre ganger, første gang i 1999 ble jeg vist rundt som «VIP-guest», deretter fikk jeg legitimasjon som «presse-crew» og kunne gå hvor jeg ville. Jeg har aldri drevet et feltarbeid og en datainnsamling som har vært i den grad en erkjennelsesprosess som arbeidet med fenomenet TG. Miljøet og teknologien er hele tiden i bevegelse, de omfattende hjemmesidene blir stadig oppdatert. Samtaler, spørsmål, diskusjoner og endeløs surfing på nettet er alle like vesentlige kilder. I tillegg bruker jeg mer tradisjonelle innsamlingsmetoder. En av hovedkildene er en interaktiv spørreliste med 36 spørsmål: *Du og PC-en*. Webadressen har kun vært formidlet til TGs deltakere. Responsen har vært overveldende, jeg har fått inn over 700 svar. Ungdommene kunne skrive så langt de ville, og mange svarer utførlig på enkelte av spørsmålene.

En annen hovedkilde er lange, kvalitative intervjuer med nøkkelpersoner i miljøet. Jeg er særlig opptatt av å få i tale folk fra *The Crew*. The Gathering er meget godt organisert, en mengde folk (ca. 180) arbeider frivillig for å avvikle det. Spesielt crewet på TG hører til blant de toneangivende eller trendsetterne blant norsk dataungdom. De er ikke ungdom som kun spiller spill og chatter (snakker med andre over nettet), såkalte *gamere* (de som *bare* spiller dataspill) og *lamere* (de som er teknisk sett hjelpeløse). Som én av ungdommene presiserer:

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

Ungdommene jeg har intervjuet, er svært verbale, ofte analytiske og sterkt engasjerte. I mange tilfeller finner jeg det mer informativt å sitere dem enn å generalisere fra mitt eksterne ståsted. På denne måten kan et internt perspek-

tiv anlegges også på et mer overordnet, reflektert nivå. Men TG rommer tusenvis av ungdommer. Jeg har tross alt bare fått en liten del av dem i tale og formidler noen av disse stemmene videre. Så det finnes selvsagt utallige andre erfaringer, opplevelser og meninger om TG enn de jeg har fått tilgang til. Disse metodiske begrensningene har jeg forsøkt å balansere ved å legge vekt på å møte ungdommer fra ulike grupper for å få bredde i det kvalitative materialet.

Hva foregår på TG?

This is a presentation of an unique opportunity to be involved with one of the largest cyberfestivals of the future. Unlike other events, it's created from the roots of the computeryouth and already has a track record to show for it. Go for the real thing and accept no fakes. This is where the technoid youth is!

Denne invitasjonen er hentet fra nettsidene til The Gathering, hvor kjerneverdiene i subkulturen kommer eksplisitt frem. Presentasjonen vektlegger at TG er arrangert innenfra, av miljøet selv. Den er en kyberfestival for dem som «lever i fremtiden», for herskere i en elektronisk verden hvor teknologisk informasjon og kunnskap er den høyeste verdi. Intensjonen er å møte likesinnede for å leke, spille og utfordre teknologiens grenser.

The people and beings inhabiting this realm is the young and unafraid. Young at heart or age, where their desire to go beyond what has been done before is the proof of their courage. One of the places of heaven for the ones that live the future is computer festivals (demo parties), being the largest playground to meet, play with and even discuss serious matters at hand with your fellow travellers on the path to the future of bits and bytes. Here exists no skin colour, no nationalities, no political or religious bias. (www.gathering.org)

Engelsk er TGs offisielle språk, men for å berolige engstelige foreldre har arrangørene også laget et informasjonsskriv på norsk om TG. Her er et kort utdrag:

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 kommu-

nisere via digitale medier. TG ble første gang avholdt i 1992. 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 konkurrerte mot hverandre. Når Internett ble mer utbredt, tok TG en litt annerledes vending. Spill med støtte for nettverk, og prisreduksjon på nettverksutstyr gjorde også sitt for å gi TG et litt mer kommersielt preg, hvor det ble gitt mindre og mindre oppmerksomhet til konkurransene, og mer og mer oppmerksomhet mot kopiering og å møte de man har snakket med på nettet ansikt til ansikt.

Selv opplevde jeg TG for første gang i 1999, og da hadde jeg nok med å prøve og orientere meg. Førsteintrykket var overveldende, det var en enorm hall, støynivået var en utfordring, og plutselig skjønnte jeg at dette ikke dreide seg om en datamesse, men om et party – en gigantisk ungdomsfest. Dobbeltheten i arrangementet, spenningen mellom bruk av meget avansert teknologi på den ene siden og fest og lek på den andre, ble åpenbar. Følgende stemningsrapport ble notert i feltdagboka året etter:

- Salen summer. Alle hovedlys er slukket. 4000 PC-er gir den halvmørke hallen et blåhvitt lys, i tillegg til at noen har montert blinkende lys i rødt og oransje, eller laserlys. Mange plasser er pyntet med kosedyr, dukker fra South Park, tårn av colabokser, blinkende juletrær osv. Noen grupper sitter under bannere, jeg ser følgende: Eventyrland, Real Time, Underworld, Natural Born Hackers, Next Generation.*
- Mange går rundt i hallen, men det fleste sitter på plassene sine. De fleste lar PC-ene stå på når de går rundt i hallen, det gir salen det spesielle lyset og partystemningen. Alle har PC-er, alle har mobiltelefoner, noen har svære musikkanlegg oppå PC-ene, noen har videokameraer eller digitale fotoapparater. Stemningen øker på utover kvelden og natta. Men den finnes ikke aggressiv, det summer og vrimler av henrykte ungdommer som åpenbart har det veldig moro.*

TG er blitt en enorm suksess, billettene 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?

De fleste som svarer på spørrelista, har vært på TG før, mange av dem har vært der mange ganger og arbeider som crew. På spørsmål om hvorfor de kommer tilbake, svarer de fleste at det er fordi det er sosialt, at de møter

venner, og at de kan treffe folk de kjenner fra IRC (Internet Relay Chat). Dessuten er de selvfølgelig opptatt av teknologien, de får fatt i programvare og de får lære seg mye nytt. Som noen av jentene skriver:

- Jeg kan lære mer av andre og slik når det gjelder for html eller java. Kunne bruke 5 dager på ikke noe annet en pc uten at noen maser på at d ikke er bra for deg.*
- Det er det kuleste LANet som finnes i verden + at jeg får alle de nyeste spillene der + Mange filmer ...*
(LAN: Local Area Network)
- Jeg syns det er morsomt å se så mange på min alder sitte med en pc. Det er også ganske utrolig å tenke på hvor langt vi har kommet med teknologien. Det er gøy.*

Den kanskje viktigste motivasjonen for å komme til TG er deltakernes unike muligheter til å treffe likesinnede som de kan utveksle informasjon og kunnskaper med. TG er det ideelle stedet for læring av andre med samme interesser som en selv. Miljøet på TG representerer noe nær den perfekte læresituasjon. Muligheten til å lære av andre, som deltakerne gjerne fremhever som noe av det mest positive ved TG, foregår i en lystbetont situasjon. Læringen foregår på mange ulike nivåer, fra rent praktisk hjelp til å håndtere maskinen og programvaren, til utveksling av avansert spesialkompetanse.

- Jeg kommer på grunn av initiativet og 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.*

Det sosiale aspektet er den viktigste drivkraften bak deltakernes og arrangørenes begeistring. TG skaper «samhold i nerdeverdenen». Deltakerne drar for å treffe folk de kjenner, enten det er fra IRL (In Real Life) eller fra IRC, eller for å stifte nye bekjentskaper:

- Man kan møte «likesinnede» (faktisk være sosial UTEN at det er IRC inne i bildet:), man kan spille sammen med andre, utveksle kunnskaper osv ...*

- *Muligheten til å ha det sosialt og bruke pc samtidig, noe som ikke fungerer vanligvis.*
- *Det er mye mer morosamt å kunne stikke ut å ta en røyk med en venn på tg enn å snakke med dem på irc.*

På spørsmål om hvordan er det å treffe folk på TG eller mindre datasamlinger i forhold til å møtes på Internett, svarer de fleste at de synes det er fint å møte folk ansikt til ansikt. Men hvis de ikke har sett hverandre før, er det noen som blir sjenerte eller litt flau:

- *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.*
- *Den første forskjellen, var at de folka jeg traff var mye mer sjenerte i virkeligheten enn de var på nettet. De snakka mye lettere og sa mye mer på nettet enn her. At man på en måte føler seg litt friere til å si hva man vil på nettet da. Det kan lett bli litt sånn grunn prat, at man bare sitter og babler og at man egentlig driver med noe annet. Men det behøver ikke å være det, for sånn som nå, så har jeg blitt kjent med en person på nettet som jeg klikka liksom så med. Og vi har hatt så vanvittig mange lange prater, og vi snakker om liksom alt mellom himmel og jord. Og jeg kan lettere snakke med han om ting på nettet. Problemer gjerne, hvis det skulle være noen, enn i virkeligheten, så det blir sånn slags nettpsykolog på en måte.*
- *Det unike er at utseendet ikke er en faktor på Internett. Det gjør det lettere å vurdere mennesker etter hva de faktisk gjør enn hvordan de presenterer det. Det kan på den måte være folk man ikke ville ha snakket med i «real life» (fordi de f.eks. var kledd som en satanister eller noe annet rart) som man blir kjent med på Internett og det er veldig positivt.*

På spørsmål om de snakker med folk på TG omtrent som de gjør i andre sammenhenger, svarer en ung mann at «jeg har data i huet uansett hvem jeg prater med». Men de fleste mener at det er forskjell på hvordan man kan snakke med folk. Som én sier: «Det er som å snakke to forskjellige språk.» På TG kan de både snakke intenst om emnet data med likesinnede og de kan bruke ord og uttrykk andre mennesker ikke forstår:

- *Jeg står ikke og prater DATA til andre. Da blir jeg på måte en nerd som går rundt og bare prater DATA. Prøver og holde det litt skjult at jeg drar på PC partyer nå de andre er på fest*
- *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.*
- *Man bruker et «fagspråk» ... Man bruker ord som mhz, gb og ram istedenfor, som når man snakker med eldre, hastighet, lagringskapasitet, minne.*

Jeg har spurt hvilke positive og negative sider deltakerne 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:

- *Positive: Treffer kjente fra nettet og ukjente som man støter på der. En ekstrem-opplevelse når det kommer til søvn. (Digger det ekstreme og utfordrende), utveksling av erfaring og filer. Det er bare ufattelig kult:)*
- *Positive er stemningen, folka showet, feelingen. Negative er dustene som sitter å ødelegger for andre. Tyveri, dop barneporno og så videre ... ikke at det finns så mye av det, men et råttent eple ødelegger for mange ...*
- *Positivt at IT folk møter hverandre i «real life» og ikke bare via chat programmer etc. Også bra at bransjen snuser litt rundt der med agenter som ser etter glupe hoder. Lærerikt ... og mange andre positive ting. Det er sikkert ikke helt sunt å spise koffein tabletter og sitte oppe 5 dager i strekk men det tåler vel kroppen en gang i året? Så ingenting negativt med TG når jeg var der (har f.eks. ikke sett noe stoff eller overdreven alkohol drikking eller liknende på TG) Men jeg har aldri vært så trøtt før i hele mitt liv som etter TG.*
- *... kroppen og tennene har det ikke så godt under oppholdet.*

At så mye kostbart utstyr er samlet på ett sted, fører til tyverier, og det er hvert år noen få episoder med folk som prøver seg på stoff og ulovlig porno, noe som blir slått hardt ned på og politianmeldt av arrangørene. «Folk som prøver å ødelegge for andre, enten ved å drikke eller cracke» (ødelegge ved å bryte seg inn i en annens datamaskin eller server), er selvsagt heller ikke populære. Disse innvendingene er ikke så vektige, men sna-

rere hva en må vente seg av et så stort arrangement. Politiet karakteriserer arrangementet som «reine speiderleiren». Men en del av de eldre deltakerne synes det er for mange «fjortiser» (14-åringer) til stede. Denne innvendingen handler ikke om alder, men om de yngstes mangelfulle teknologiske kunnskaper og preferanser for spill.

Opplevelsen

TG er årets store begivenhet for deltakerne. Her er noen typiske svar på spørsmålet om hvorfor de kommer til TG:

- *Enhver datainteressert med respekt for seg selv drar dit!*
- *Fordi det er et helsikes fett opplegg!*
- *Fordi det er selve mekka for en datainteressert. Her møtes vi, snakker, diskuterer og utveksler erfaringer og liknende.*
- *Det er blitt en tradisjon. Stemningen er helt unik, kan ikke sammenliknes med noe som helst. Tusenvis av likesinnede, som ikke er ute etter å lage bråk på noe som helst vis (kanskje bortsett fra at de har VELDIG lyst til å sove under bordet) ... Jeg kommer ikke til å gå glipp av det så lenge jeg kan stå på to bein ... og kanskje ikke da heller.*
- *Atmosfæren er en av de beste grunnene:) det er morsomt, det er masse folk som ikke syns du er nerdete fordi du driver mye med data eller har med deg masse ekstra utstyr, (lamper ufoer diskolys rotorlamper o.l.) og det er morsomt å treffe andre personer man kjenner fra mIRC, åsså så mye musikk man kan hente ned ...*

En rekke av svarene fremhever at det er en helt spesiell opplevelse som gjør at deltakerne kommer tilbake til TG gang på gang. At TG er så stort, med tusenvis av deltakere, og at det hele avvikles i én enorm hall, gjør at de opplever TG annerledes enn de mindre datasamlingene mange av deltakerne vanligvis drar på. Romfølelsen på TG er noe de gjerne fremhever. Som en entusiastisk gutt skriver: «STOOOORT! =) big is beautiful baby!» Svarene vitner om en opplevelse som har gjort sterkt inntrykk på mange:

- *Det er en unik opplevelse, rett og slett fantastisk. hvis du har staatt om natten og sett utover tusener av lysene dataskjermer skjoenner du hva jeg mener.det er og en mulighet til aa moete venner, bytte informasjon, bli oppdatert.det er og deilig aa vaere nerd i en uke*

– *Vet ikke, klarer ikke forklare, men hadde jeg vært religiøs ville jeg sagt at jeg var i Paradis ... TG er UTOPIA (perfekt verden)*

Opplevelsen står altså helt sentralt i beskrivelsene av TG. Å oppleve betyr blant annet «å føle», «å være med på». På norsk står begrepet opplevelser for de begivenheter som skiller seg ut fra dagliglivets jevne strøm av hendelser (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.*
- *Det er noe helt unikt. Vanvittig å se en 13 åring som har lært seg selv avansert programmering, matrise regning etc. for å kunne lage en kulere demo software enn naboen eller kameraten. Veldig mye ekstreme mennesker men først og fremst en helt utrolig kreativitet. Kaotisk og morsomt. For noen ser det sikkert ut som helvete men for meg er det heller paradiset.*
- *Feelingen ... stemningen ... den visuelle verdenen du lever i er et kick ... nesten som å være konstant ruset på noe i 5 dager.*

«The practical introduction in the initial phase of a new communication technology is characterized by a tension between playfulness and sacralization,» sier Löfgren og Wikdahl (1999:50). På TG er heller det motsatte tilfellet, lek og sakralitet smelter sammen, noe som gir partyet en helt egenartet atmosfære. Alle gamerne, 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, gjennomtrengende technomusikk og flakkende laserlys kan gi en opplevelse av sakralitet. Som en av deltakerne skriver: «Det er liksom noe 'hellig' over de større samlingene (som TG).» I påsken 2000 ble dette ytterligere forsterket ved at to av TGs mest sentrale ledere giftet seg i hallen påskeaften. De ble viet på scenen til jubel fra ca. 4500 mennesker. Vielsen ble vist på NRK og lagt ut på nettet på TGs hjemmesider. Blandingen av sakralitet, fest og lek gir en opplevelse som er unik. Besøkende utenfra bruker ord som «vekkelsesstemning».

Deltakernes fortellinger om hvordan de opplever å være på TG, viser at denne subkulturen er sterkt preget av datakulturens spesielle forhold til *tid*: «... the feeling that we are living in the midst of an acceleration determined by technology» (Willim 1999:18). I det nye informasjonssamfunnet fører den raske utviklingen av teknologien til at den lineære *tidsopplevelsen*

akselereres. For dem 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». Ungdommene forteller meg om «Den gode gamle tiden», «I gamle dager» og liknende når de refererer til året 1996 eller der omkring, og deres opphavsmyster går tilbake til 1992, når det hele startet med datagruppera *Crusaders*. De er også nøye med å legge ut «History» på websidene.

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

Som nok en motvekt mot den lineære tidsopplevelsens rastløshet, skaper ritualiseringen av TG en syklisk tidsopplevelse. TG skal alltid holdes i påsken, det skal begynne onsdag og vare til søndag. Etterpå feirer crewet at TG er overstått, og de reiser på en danmarkstur senere på våren. Ritualiseringen gir stabilitet, gjentagelsens trygghet, vissheten om at selv om tiden «raser av gårde», står noe fast. En deltaker skriver at TG er «... det kuleste som skjer i året. Gleder meg helt fra jeg går ut derifra til jeg kommer tilbake neste år».

Kunnskap og omsorg

Organisasjonen KANDU (Kreativ Aktiv Norsk Dataungdom) 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». Ett av styremedlemmene forklarer: «Vi har ett mål, og det er å fremme PC-bruk. KANDU driver også med utleie av utstyr til masse småpartyer.»

Den kjente amerikanske forskeren Sherry Turkle hevder at hackere er redde for relasjoner med andre mennesker, og derfor har de relasjoner med maskiner i stedet (Turkle 1984, se Nordli 1999). Norske undersøkelser støtter ikke Turkle på dette punktet, hackere oppfatter ikke forholdet til sine maskiner som personlig og nært (Håpnæs 1996, Nordli 1999). Når

ungdom fra TG selv beskriver sin kultur, understreker de meget bevisst at det de verdsetter, er verdier som samarbeid, sosiale relasjoner og vennskap, helt motsatt av samfunnets generelle bilde av «nerden». I et intervju sier en av dem følgende:

– For meg, som har vært med der så lenge, og som er arrangør og sånn, så er det mest egentlig det sosiale. Jeg møter folk som jeg kanskje ikke møter så mange andre ganger i året, som har samme interesser og som kjenner hverandre godt. Som er en god gjeng ... 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.

Jeg spør: – Men bør du ha veldig kostbart teknisk utstyr for å være med i det miljøet?

Han svarer – Nei, nei. Selvfølgelig ikke. Ja, altså, det er kanskje på en måte litt statussymbol, men egentlig ikke det engang, altså. 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. Da han døde, kom deltakere fra alle datagruppene han var med i, i begravelsen. Dette er ikke bare tomme ord. Jeg har observert flere sterkt funksjonshemmede deltakere i hallen. De ble tatt godt vare på.

Som andre ungdommer er også disse sårbare og kan fortelle både om små sorger og om store tragedier. For et par år siden begikk en av deltakerne selvmord to uker før TG. Ingen skjønner hvorfor, han gledet seg veldig til å komme. De satte en PC med sørgebånd på plassen hans. Vennene hans la roser på den. De sørget offentlig, og sa at det var til hjelp at de markerte dødsfallet på denne måten.

Ledelsen har en ideologi om at alle er velkomne, uansett bakgrunn. Dette merker også deltakerne:

*– Positivt: Alder, etnisk bakgrunn, legning og hudfarge etc. uvesentlig.
– 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.*

Jentene på TG

«Det mest negative er at det er så få jenter som deltar,» svarer en av guttene på spørsmålet om hva som er negativt ved TG. Denne innvendingen er helt reell. I 1999 hadde de kanskje opp mot 20 % jenter, etter det har andelen jenter trolig ligget noe under dette. Etnologen Gunnel Andersdotter har pekt på at det som kjennetegner hackere, er at de er interessert i teknikken *i seg selv* og har et utforskende holdning. Med kvinner forholder det seg annerledes, sier hun: «För dem är datorn inte en 'självrefererande maskin' utan 'en infrastrukturell' ditto ...» (1997:46) En av de kvinnelige lederne på TG har fulgt utviklingen nøye og forteller følgende:

I -96 så var det to prosent jenter. PC har jo vært fryktelig lenge som fotball, det er en sånn gutteting. Men nå så utjevner det seg. Men jeg tror det at jentene er også blitt litt mindre redd for gutta. Altså de føler ikke lenger på samme måten at de trækker noen på tærne. Eller går inn på et domene som ikke er deres. Fordi det er ikke en gutteting lenger. Etter IRC så er det ikke lenger sånn. For jenter elsker å skravle, ikke sant. Og IRC er bare en forlengelse av telefonen. Du bare skriver i stedet for å snakke. Når TG starta opp i -92: «Oahhh – en jente!», ikke sant. Det var fire jenter i hele salen. Da jeg begynte med Internett, i -96, så fantes det jo ikke én side for jenter. Ikke én. Det har eksplodert fullstendig. Alle bedrifter har kommet til det at de må være med. Og det ufarliggjør det liksom. Når Hennes & Mauritz er på Internett, så må jo jenter dit. L'Oreal har, ikke sant, de har sminketips og hele den greia der.

Jentene er etterspurt og hjertelig velkomne, men på TG må de tre inn i en kultur med sterke maskuline trekk, fordi den er utviklet på guttenes premisser. Som deltakere i en kultur hvor konkurranser står i fokus, hvor de aller fleste spiller spill som i hovedsak er voldsspill, særlig såkalte *first-person-shooter*-spill, og hvor teknologikunnskaper er den fremste statusmarkør, har jentene trengt tid på å etablere seg og skape sine egne rom. Men selv om dette er en subkultur som har vokst frem på guttenes premisser, så føler jentene seg vel til mote og godt mottatt hvis de først nærmer seg den:

Jeg er en typisk lamer, sier en av jentene. Kjenner du jenter som ikke er lamere? spør jeg. Hun svarer: Nei, ikke egentlig, fordi at av jentevennene mine så er jeg den som kan mest, men i forhold til guttevennene mine, så kan jeg ingenting ... Ja, jeg føler meg jo ikke sånn;

HUN ER JENTE, HVA GJØR HUN HER?-greie. Det er ikke tilfeldig i det hele tatt. Jeg kan jo spørre hvem som helst, og de hjelper meg, og så sier de, vil du klare det sjøl eller vil du at jeg skal gjøre det mer? De er veldig behjelpelige og det var jeg litt positivt overraska over. Så jeg føler liksom ikke at jeg har satt et bein inn i en gutteverden.

Mange av jentene kom til TG første gang på grunn av bekjentskap med gutter som skulle dit. En av jentene har vært med helt fra starten. Hun var 18 år da det første TG-et ble arrangert i Skedsmohallen i 1992:

Broren min var med i dette datamiljøet, og da blei jeg også en naturlig del av det. De ba meg være med for å stå i kiosken og selge varer, men det endte også med at jeg gikk rundt og solgte disketter hjalp også til underveis. Løp og henta kabler. Satt i døra og passa på at alle hadde betalt og slike ting.

De første årene ble gjerne jentene med en bror, en kjæreste eller en venninne. Noen jenter likte seg veldig godt og ble etter hvert medlemmer av crewet:

Vi ser også det i crew på TG, at det er flere og flere jenter som kommer og blir med. Det er jo en veldig fin stemning i crewene, og du treffer så utrolig mye spennende mennesker der. Som oftest er det én jente som er blitt med kjæresten sin et år og så året etter så kommer hun da sammen med kjæresten og kanskje har med seg et par venninner og sånn vokser det og det kommer flere og flere inn i miljøet Det er ofte sånn at det kommer en jente utenfra som kjæreste, og så blir hun hekta ganske fort. Fordi data betyr så mye i hverdagen for alle sammen der, så man blir hekta.

De siste årene har det også kommet jentegrupper til TG på egen hånd. I likhet med mange av de yngre guttene er mange av jentene snarere brukere enn spesielt teknologikompetente, ofte er de spesielt dyktige på grafikk og musikk. Spillkonkurransene er de mindre interessert i, selv om det har hendt at jentelag har deltatt og gjort seg bemerket helt i teten. «Kodere er det veldig få av blant jenter, akkurat nå. Men jeg tror det kommer, » forteller en av lederne. Hun mener at man trenger kvinnelige kodere til å programmere for jenter. Også andre har observert at det nå kommer jenter med stor kompetanse til TG:

Når de er ferdige på videregående så begynner de da på Blindern på informatikk, stort sett, eller på Polyteknisk høyskole. De tar kurs for å lære seg programmering. Men gutta har oftest starta tidlig og sitti og programmert sammen. Lært seg litte grann. Sitti og lest noen enkle bøker, og noen er litt her og noen er litt der. Men jentene har vel ikke hatt så mye av den delen ennå.

De ulike miljøene på TG

De frivillige, *the crew*, som driver hele partyet, tilhører stort sett en gruppe unge mennesker som ofte karakteriseres, av seg selv eller andre, som *hacker* eller *nerder*. Men deres selvpresentasjon og utforming av gruppeidentitet står i sterk opposisjon til det bildet massemediene har skapt av unge teknologiinteresserte som sosialt mistilpassede. Sosiologen Hege Nordli peker for eksempel på at *hacker* er en betegnelse skapt av miljøet selv, «... as a name of honour given to a person that had done something admirable – for instance found a good solution on a programming problem» (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 intranettet (det lokale nettverket som binder alle sammen), og fra scenen annonseres konkurransen: «Vil du bli millionerd?»

Humor anvendes også aktivt i miljøets dialog med resten av samfunnet som et korrektiv til medienes stereotype fremstillinger av datainteressert ungdom som «nerder». *Norske Nerder* er en organisasjon som ble startet i 1997. Ett av medlemmene forteller at det er en organisasjon laget for moro skyld, de anskaffet for eksempel «norske nerder»-capsen med propell og påmonterte piperensere for å vise at de ikke mangler sosiale antenner, slik det gjerne påstås. 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 2000 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. Og det er ikke noen hemmelighet. 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 ingenting. 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 ingenting, 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, bitte små nisjer, og hver for seg så er de ganske maktesløse, men til sammen så kan denne mengden ta over verden med et museklikk.

Det er ikke én samlende ideologi som binder deltakerne på TG sammen, heller ikke en felles kompetanse eller felles forståelse av hva teknologien skal brukes til. Miljøet på TG rommer ulike deltakere, som dels tilhører ulike grupper med høyt utviklet datakompetanse på enkelte felt, og dels er ungdommer som har selve *begivenheten* som samlende interesse. Det er et trekk ved mange ungdomsaktiviteter i dag at selve *begivenheten* er det som samler, og at mange grupper og enkeltpersoner søker til et arrangement ut fra ulike motivasjoner (Klein 2001:548).

Felles entusiasme og glede over å delta i en stor *event* hindrer ikke at de ulike gruppene kommer i et visst konkurranseforhold. For selvsagt er heller ikke dette et ungdomsmiljø fritt for konflikter. Ingen miljøer er det. Det oppstår av og til konfrontasjoner underveis i arrangementet. Men 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 datateknologien, ofte også for programmering (Se Balu 2000, Green 1995). I dag kommer det en mengde ungdommer til TG som ikke er spesielt teknologikompetente, de er avanserte brukere og hovedsakelig interesserte i spill. Det finnes en mengde ulike former for dataspill og dermed en rekke ulike spillmiljøer. På mindre, lokale datapartyer samles ofte ungdommer som perfeksjonerer seg på ett enkelt spill. De dyktigste blant spillerne er ofte med i større «klaner» som spiller sammen i lag over Internett, gjerne med global deltagelse av tusenvis av spillere. Mange fra spillmiljøene kommer til TG først og fremst for å konkurrere. Men dette skaper splittelse. Noen fra de andre miljøene er ikke interessert i å kommunisere med folk som ikke er genuint interessert i data-teknologien, med *gamere* og *lamere*, mens andre mener at det er nødvendig å fornye seg og være imøtekommende, i hvert fall overfor spillerne, 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 som har vært på ca. 80 demopartyer (hvor de må kunne programmering for å lage noe) de siste tre årene, sier at demoscenere (de som lager demoer) er blitt færre og færre etter hvert. Utviklingen har ført til at det nå bare er noen få grupper igjen. Det er ikke rekruttering til miljøet fordi det er for lett å sitte og spille i forhold til å programmere:

Demo-miljøet er så å si helt lukka. Det har vært et undergrunnsmiljø hele den tida det har eksistert. 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 bra og som vi er godt fornøyd med. Vi ser det at hele gruppa har samarbeida veldig godt og kan stå på seierspallen og så dra hjem og si det at vi vant førstepremien.

Han peker på at gamerne mister vesentlige kunnskaper om å arbeide i team om et prosjekt, og at de mangler allroundkunnskap. Dette skyldes operativsystemet Windows:

Når du 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. Jeg tror det er usunt å bruke for mye Windows. Windows likner mer på min bestefar. Han var jo veldig redd for nye ting.

Norwegian Linux Community (NLC), som har ca. 5000 medlemmer og er Norges største interesseorganisasjon for det ikke-kommersielle operativsystemet Linux, er alltid til stede på TG. Linux-brukerne danner en uformell, global bevegelse. Den unge lederen i Norge forteller meg at de har samlet

forskjellige Linux-brukergrupper for å informere politikere og andre med makt i samfunnet om fordelene ved Linux og *open source*. Open source (åpen kildekode) forklarer han som tegningen av hvordan programvaren er bygd opp, det vil si beskrivelsen av hvordan programmet skal kjøres. Enhver kan gå inn på websiden og laste ned kildekoden til programmet, og man kan modifisere den hvis man ønsker det, eller lage et nytt program basert på det gamle. Årsaken til at de forsøker å få ungdommene som kommer til TG til å gå over til Linux, er at Linux oppfordrer brukerne til å utvikle seg mer, til å begynne med kreative ting og med programmering, og det er ikke mulig for ungdom som bruker Windows. Man må betale titusenvise av kroner i lisenser for å få tilgang til utviklingsverktøy i Windows. Ikke rart at datainteressert ungdom kjemper for Linux og nødvendig tilgang til informasjon:

Ja, det blir jo kalt (r) evolution, med r'en i parentes, lissom evolution. Så organisasjonen beveger seg der folk på gulvet har fått nok av å bli fanga. De har lyst til å ha mer frihet. De har lyst til å kunne utvikle seg mer, og det er jo flere her på TG som bytter fra Windows til Linux. Det er fordi det er ikke så veldig mye mer å gjøre i Windows. Det er bare å bruke det, spille. Det er lagt opp til å spille og å skrive dokument nesten. Derfor er det mange her som ønsker å lære seg et nytt system.

Linux-miljøet appellerer til ungdommenes nysgjerrighet. Det naturlige ønsket om å lære mer er det som skal drive dem fremover:

Vi går ikke ut og misjonerer. Vi bare sier at her har dere gratis CD'er, dere kan få lov til å prøve. Og hvis dere vil ha hjelp, så bare kom til oss. Men vi vil helst at dere prøver å finne fram sjøl. Det vi spiller på er at de heller utforsker litt selv. Fordi at når du utforsker sjøl så lærer du også veldig mange andre ting på veien til å finne. Men vi gjør ingenting for å misjonere egentlig. Det gjør ikke vi.

I likhet med andre grupper på TG arbeider også Linux-miljøet på en avslappet og uhøytidelig måte. De har T-skjorter med humoristiske tekster om teknologi på, og alle kjenner maskoten deres, pingvinen Tux. Autoritetstro og formaliteter er ikke de verdiene som styrer arbeidet:

Det er fordi at man bør ikke ta ting for seriøst. Det er gjerne sånn. Linux er en gruppe med privatpersoner. Det er folk som er lei av all formaliteten og sånn. De vil ha et åpent system. Og en måte er å ta det med humor, og ha det gøy. Man må ikke ta alt for seriøst.

En ny generasjon?

En kommunikasjonsrevolusjon vil alltid være med på å forme en generasjon og dens verden. Hver historisk periode karakteriseres av unike erfaringer med teknologi: «New technology changes patterns of life and worlds of ideas» (Lundin og Åkesson 1999:9). Den digitale teknologien skaper helt nye muligheter. Mange av deltakerne i The Gathering kan karakteriseres som kreative entreprenører. Spørsmålet er hva de unge som har kompetanse til å utnytte den aktivt, bruker den til. Representantene for The Gathering er selv ikke i tvil om at de sitter med nøkkelen til makten i fremtidens samfunn. Selv om deltakerne i denne subkulturen ikke har en sterk felles ideologi som binder dem sammen, har de mange felles verdier som de fleste i miljøet vil slutte seg til. Deres viktigste verdi er personlig kompetanse, og de baserer seg i høy grad på personlige nettverk, både når det gjelder privat bruk av PC-en, og ikke minst i jobbsammenheng (jf. Tapscott 1998:286). De er både innstilt på teamwork og på konkurranse, og de har liten respekt for autoriteter, hierarki og livslang lojalitet til én arbeidsplass. For å sitere en av lederne fra TG: «Det er *ingen* av vår generasjon som kommer til å få Kongens fortjenstmedalje i gull for lang og tro tjeneste i femti år på samme arbeidsplass. Aldri!»

Videre tror de på retten til fri informasjon, særlig teknisk informasjon. Iøynefallende er også en sterk fremtidsorientering og fremtidsoptimisme, på tross av svært turbulente tider i databransjen. Opplevelsen av å være i forkant av utviklingen, av *å være der ting skjer*, gjør det naturlig at man på TG kan samle seg under et banner med påskriften *Next Generation*. På spørsmål om hvordan han ser på fremtiden, svarer en av deltakerne: «Med et stort smil:)»

Kan det som foregår på TG, gi oss noen ledetråder til utviklingen av verdiene til dagens unge generasjoner? Mange av de trekk vi finner i den subkulturen som skapes på TG, kan gjenfinnes, men i mindre utpreget grad, i verdiene til ungdom som vokser opp i dag. Det gjelder ikke bare en akselerert tidsopplevelse og en sterk fremtidsorientering. Med sin teknologiske kompetanse og integrering av IKT-bruk i sitt daglige liv, som omfatter alt fra underholdning, lek og arbeid til en rekke former for kommunikasjon og etablering av sosiale relasjoner, kan disse ungdommene også tenkes å være fremtidspiloter for retningen vår kulturelle og sosiale utvikling tar, og i mange trekk representere et generasjonsskifte i verdier og livsstil. Dette skyldes at mange av ungdommene som møtes på TG, både er deltakere i en helt unik datasamling for spesielt interesserte, og samtidig er toneangivende for langt større grupper med norsk ungdom. The Gathering kan derfor anses som den viktigste katalysatoren for norsk ungdoms datakultur – her skapes en subkultur som er relatert til og basert på digital teknologi.

Litteratur

- Andersdotter, Gunnel (1997). Nördar och användare – Några tankar kring manlighet och kvinnelighet i datorernas värld. *Kulturella Perspektiv*, 1997:42–50.
- Balu, Rekha (2000). Write Code. Do Demos. Party On. *FC issue* 37:36. www.fastcompany.com/online/37/rftf.html
- Drotner, Kirsten (1999). *Unge, medier og modernitet – pejlinger i et foranderligt landsskab*. Gylling: Borgen/Medier.
- Garnert, Jan (1993). *Anden i lampan: Etnologiska perspektiv på ljus och mörker*. Stockholm: Carlsson.
- Garnert, Jan (2001). Kultur och ny teknik. *Kulturella Perspektiv*, 1, 2002:2–4.
- Green, Dave (1995). Demo or Die! You're a teen hacker, you want to impress, you demo code. *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, Merete og Knut Holtan Sørensen: *Making Technology Our Own?* Oslo: Universitetsforlaget:21–150.
- Johnsen, Birgit Hertzberg (1995). Opplevelse som forskningsfelt. *Norveg*, 2, 1995:3–12.
- Klein, Naomi (2001). *No Logo*. Oslo: Oktober.
- Kline, Ronald og Trevor Pinch (1996). Users as Agents of Technological Change: The Social Construction of the Automobile in the Rural United States. *Society for the History of Technology*, 1966:763–795.
- Lundin, Susanne og Lynn Åkesson (1999). *Amalgamations. Fusing Technology and Culture*. Lund: NordicAcademic Press.
- Löfgren, Orvar og Magnus Wikdahl (1997). Vari består det nya? Vilka kvaliteter rymmer «Det nya informationssamhället»? *Kulturella Perspektiv*, 1997:2–11.
- Löfgren, Orvar og Wikdahl, Magnus (1999). Domesticating Cyberdreams. Technology and Everyday Life. I: Lundin, Susanne og Lynn Åkesson: *Amalgamations. Fusing Technology and Culture*. Lund: NordicAcademic Press:40–62.
- Nordli, Hege (1999). A new generation of computer enthusiasts. Paper presentert ved *The Annual Meeting for the Society for Social Studies of Science*, San Diego, 29. oktober 1999.
- Pinch, Trevor and Wiebe Bijker (1984). The Social Construction of Facts and Artifacts. *Social Studies of Science*, 14:399–441.
- Poster, Mark (1999). Teknologiens vesen. I: Braa, Kristin, Per Hetland og Gunnar Liestøl: *Netts@mfunn*. Oslo: Tano Aschehoug:31–48.

- Rasmussen, Terje (1999). Hinsides budskapet – mediesentrert teori og telegrafisk kultur. I: Braa, Kristin, Per Hetland og Gunnar Liestøl: *Netts@mfunn*. Oslo: Tano Aschehoug:49–73.
- Stuedahl, Dagny (1999). I am a barbie girl – in a barbie world? Om identitet og kjønn i en kroppsløs verden. I: Braa, Kristin, Per Hetland og Gunnar Liestøl: *Netts@mfunn*. Oslo: Tano Aschehoug:205–218.
- Tapscott, 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*. London: Granada Publishing.
- Williams, Robin og Ddavid Edge (1996). The Social Shaping of Technology. *Research Policy* 25, 1996:865–899.
- Willim, Robert (1999). Semi-Detached. Computers and the Aesthetic of Ephemerality. I: Lundin, Susanne og Lynn Åkesson: *Amalgamations. Fusing Technology and Culture*. Lund: NordicAcademic Press:18–39.

Hjemmesider:

www.gathering.org
www.assembly.org
www.dreamhack.org
www.kont.org
www.crusaders.org
www.theparty.org
[www. KANDU.no](http://www.KANDU.no)
www.nerder.no

English summary

The Gathering. Computer party and festival of the future.

Every Easter about 4500 Norwegian youths bring their personal computers with them to a spectacular high technology party. For five days they play, compete, eat, sleep and socialise within the walls of a huge hall. They are participants in The Gathering – one of the largest computer parties in the world.

Many Norwegian youngsters devoted to the use of computers regard the most faithful participants and the persons in charge of the arrangement as those who set the tone. Among such actors and in such gatherings a new culture of communication is constructed and new cultural forms are crea-

ted. The Gathering may be seen as the most important catalyst of the computer culture of Norwegian youth.

This article aims at gaining insight into the lifestyle of young people devoted to digital technology and knowledge about how they construct a new youth culture that is related to and even based on digital technology.