



UiT Norges arktiske universitet

Institutt for samfunnsvitenskap

Når Sted blir Digitalt og Dialog går i Tegn

Siri Agnethe Eliassen

Masteroppgave i Sosialantropologi, SOA-3900, våren 2022



Forord

Jeg planla å gjennomføre et feltarbeid på The Gathering, et event som holder sted i Vikingskipet i påsken, men på grunn av pandemien ble eventet flyttet til et digitalt event som streamer på Twitch over tre dager. Dette skjedde for første gang i 2020, men det skjedde også i 2021. Planen min var å følge de frivillige og hva som motiverte dem til å komme tilbake til et event som tar en uke å forberede seg til og koster flere av de frivillige økonomisk da de trenger et sted å sove og de trenger penger for å komme seg til eventet. Blant de frivillige er det folk fra så langt unna som Australia, og noen av de frivillige har også vært frivillige i over 25 år og jeg lurer på hvorfor de kommer tilbake år etter år? Hva er det som fører til at de gir opp så mye tid for et event?

Da covid-19 kom til Norge og regjeringen stengte ned i mars 2020 ble The Gathering kansellert fordi det var et event med 5000 mennesker og 350 frivillige og over 100 sponsorer. De hadde fire uker på å tilrettelegge for å streame eventet i stedet. Og da det ikke var forsvarlig å holde The Gathering i 2021 heller, ble det mye mer planlegging og det var flere ting som skjedde i tre forskjellige kanaler på Twitch. Jeg endte opp med å forandre alle planene jeg hadde for masteren, for hvor ofte kan man studere et kulturelt event som blir flyttet til en digital plattform?

Derfor er dette blitt litt annerledes enn det jeg hadde planer om og spørsmålet mitt forandret seg, for nå kan jeg se nærmere på digital kultur, spesielt siden dette er et område som bare blir større. Så spørsmålene mine er hva skjer med et fysisk event som blir flyttet til en digital plattform og hva er det som blir flyttet over til et digitalt uttrykk?

Takk for Hjelpen

Jeg vil takke de frivillige på TG, jeg hadde aldri klart å gjennomføre denne masteren uten all den hjelpen jeg fikk fra dere. Dere svarte på rare spørsmål selv om det kunne ha blitt veldig offentlig kjent og dere lot meg intervju enkeltindivider uten å bli fornærmet om jeg stilte det samme spørsmålet på forskjellige måter. En stor takk går til betaleseren min også, de leste gjennom en tekst full av skrivefeil når alle stavekontrollene gav opp på meg.

Innholdsfortegnelse

Innledning	1
1 Ankomsten til Skipet.....	5
1.1 Mandag:	5
1.2 Tirsdag:	5
1.3 Onsdag:	6
1.4 Torsdag:	6
1.5 Fredag:	7
1.6 Lørdag:	7
1.7 Søndag:	8
1.8 Programmet for TG:Online 2021:.....	9
1.8.1 Onsdag:.....	9
1.8.2 Torsdag:	9
1.8.3 Fredag:.....	9
1.8.4 Lørdag:.....	10
1.9 Planlegging og gjennomføring av et online event	10
2 En liten introduksjon til de plattformene mine informanter bruker	15
2.1 Facebook:	15
2.2 Slack:.....	17
2.3 Discord:.....	18
2.4 Zoom:	19
2.5 Twitch:	20
2.6 Twitter:.....	22
2.7 Instagram:	23
2.8 TikTok:	24
2.9 Snapchat:.....	25
2.10 Oppsummering:.....	25

2.11	Hva er et Meme:.....	25
2.12	Emoji:.....	28
2.13	Hva betyr det så langt?.....	29
3	Metode	31
3.1	Intervju.....	34
3.2	Taus kunnskap	35
3.3	Venner blant informanter.....	37
3.4	Oppsummering.....	37
3.5	Etikk.....	38
4	Tegn blir dialog og dialog er i tegn.....	43
4.1	Verktøyene som utgjør en forskjell i dialogen.....	44
4.2	Jobben som moderator	46
4.3	Forskjellige plattformers verktøy som utformer dialog.....	48
4.4	Tegn i dialog	50
4.5	Meatspace vs. Cyberspace	51
4.6	Språk	53
4.7	Oppsummering.....	55
5	Når sted blir digitalt	57
5.1	Bakgrunnshistorie	57
5.2	Koronapandemien.....	58
5.3	Å skape et sted	59
5.4	Stedstilknytning	61
5.5	Kan man kalle en plattform for et sted?.....	64
5.6	Oppsummering.....	65
5.7	Refleksjon på pandemi, online tilstedeværelse og sted	65
5.8	Sammenligning av et fysisk event og et online event.....	68

6	Risikovurdering.....	71
7	Litteraturkritikk.....	73
8	Konklusjon.....	77
	Litteraturliste.....	83
	Vedlegg 1 Ordliste:.....	87

Innledning

The Gathering er et event som har foregått hver påske siden 1996 i Vikingskipet Hamar olympiske anlegg, og det har eksistert siden 1992 da det var mest kjent som et demo-party. I dag er det et av verdens største dataparty. Eventet gjør mer enn å huse 5000 mennesker som spiller dataspill gjennom fem dager; det er konkurranser, konserter, workshops, foredrag og cosplay. I de senere årene har kulturministeren åpnet eventet og holdt åpningstalen og tatt en runde i Vikingskipet for å se på sponsorene og hva deltakerene gjør de første timene de har tilgang til innsiden av Skipet. En av hovedkonkurransene som alle er like begeistret for hvert år er hylle-konkurransen, der den beste hyllen blir anerkjent og mottar en premie. Dette er en av de første konkurransene og den hyllen som vinner, blir noe de aller fleste sjekker ut. Gjennom denne teksten vil jeg referere til Vikingskipet som Skipet, siden det er det informantene mine kaller Vikingskipet oftest, selv om hytta også forekommer ganske ofte.

Hvert år er det omtrent 350 frivillige og over 100 sponsorer, det er 5000 deltakere med faste plasser og det er 100 plasser for dagspass, og det kan selges flere besøkspass. I 2018 var det solgt over 9000 billetter til og gjennom eventet, der 5000 av disse var faste plasser, alle de midlertidige plassene ble solgt hver dag og de solgte mange besøkspass for at folk skulle kunne komme og se på alle konkurransene eller bare for å se på sponsorene som er kommet til Skipet.

Hamar kommune gir The Gathering finansiell støtte, og det gjør også kulturdepartementet som en del av deres bidrag til ungdomskultur. Likevel har den største delen av inntekten for å betale for leien av Skipet, strømmen, premier og lønning av utøvere som har opptrådt på scenen eller vært aktive som utøvere noe annet sted i Skipet, kommet inn fra billettsalget og inntektene fra sponsorene.

De frivillige har alle muligheten til å være med i fellesorganisasjonen KANDU gratis. KANDU oppsto i 1996 og sto for Kreativ Aktiv Norsk dataUngdom. Deres arbeidsområde er å fremme ungdomskultur og da spesielt datakultur, og de snakker for norsk ungdoms datakultur med media og med regjeringen. De er en stor del av mange av landets LAN, de leier ut utstyr, legger frem planer for de frivillige og hjelper med leie av lokaler siden noen steder i landet har problemer med å forstå hvordan det kan være økonomisk å leie ut et

lokale til ungdommer som skal sitte og spille spill i et par dager. Organisasjonen har nå flere tiår med erfaring og mye utstyr de kan sende hvor som helst i landet.

Planleggingen av The Gathering 2022 startet i oktober 2021. Søknadsskjemaene for de frivillige til eventet åpnet midt i oktober og vanlig opptak startet i november, mens den delen av crew som er ansvarlig for nettverket i Skipet startet arbeidet allerede i begynnelsen av oktober. Deres jobb er å finne nettverksleverandør og starte kodingen, og det er også dette crewet som kommer til Skipet først slik at de kan legge opp nettverket i Skipet. Opptaket av Chiefs (team-ledere) var allerede i august og det er deres ansvar å godkjenne søknadene fra de frivillige. Det er mange av de faste frivillige som bytter rundt på hvor de søker, men det er alltid noen som forblir i det crewet som de begynte med. Det er noen spesifikke yrker som er spesielt ønsket som frivillige og det er kokk, psykolog, lege, film- og tv-produksjon og IT; disse gruppene har spesifikke steder de er ønsket siden deres utdanning gir dem en fordel i det crewet som de er ønsket av.

Min erfaring er fra Crewcare, som for det meste holder til på Vikingskipet Vandrerhjem, der jeg har vært frivillig i fem år, og der er det alltid et behov for kokker og deres kunnskap siden det er Crewcare som har ansvaret for å ha mat til over 400 mennesker; Crewcare har ansvar for middag til alle de frivillige og til sponsorer. Crewcare må ta hensyn til alles matallergier, restriksjoner og dietter. Det har oppstått noen problemer når det kommer til kosthold og matlaging, siden det har vært kritikk mot noen av diettene og noen som får lyst til å prøve en diett mens de er på The Gathering.

Det som er spesielt med Crewcare er at dette crewet for det meste av tiden er utenfor Skipet. De holder til på vandrerhjemmet som ligger over veien fra Skipet, og er dermed det crewet som er skjult for deltakerne, men er blant de crewene som trengs for å holde eventet i gang for de andre frivillige. De er et crew som de aller fleste har et godt forhold til, siden varm drikke til og med kan bli fraktet til crew som er faste på et sted der de ikke kan gå fra området av sikkerhetsgrunner eller fordi det de holder på med er for viktig til å gå fra. Har Crewcare fått beskjed i forveien kan måltider også fraktes til et annet sted enn vandrerhjemmet.

Det er ingen mening i å gi en full crew-oversikt i denne teksten, siden dette ikke er viktig for denne oppgaven. Om en crew-oversikt er ønsket kan den finnes på wannabe-nettsiden med oversikt over crew for The Gathering.

Jeg har laget en liten innføring i hva en typisk eventuke vil se ut for de fleste frivillige på The Gathering. Det er ikke en reel erfaring eller fortelling fra informantene mine, dette er en generell fortelling.

1 Ankomsten til Skipet

1.1 Mandag:

Klokken er seks på kvelden, jeg har kommet frem til Vikingskipet Vandrerrhjem og spør i resepsjonen hvor jeg kan legge bagasjen min. Jeg skal dele rom med fem andre mennesker jeg aldri har møtt før. Personen i resepsjonen spør om jeg kan huske noen av navnene på de jeg skal dele med. Jeg drar frem mobilen og ser gjennom meldingene jeg har på Slack, og gir to av navnene og ser at romnummeret akkurat har blitt lagt ut. Jeg sier hvilket nummer det er og spør hvor det er. Resepsjonisten tar en nøkkel fra nøkkeltavlen og sier rommet er gjennom dette bygget og på enden av gangstien rett utenfor. Personen informerer meg om at brødbuffeten åpner igjen klokken åtte, og fellesmøtet starter klokken syv og de kan være med meg ned i Skipet om en liten stund. Turen går ned til Skipet sammen med de som jobber i vandrerrhjemmet, og som også er frivillige, noe jeg burde ha sett siden de går i crewklær. En av dem vil være med meg så jeg får hentet mine crewklær. De som jobber på vandrerhjemmet har servert middag til de frivillige som har kommet tidligere for å gjøre klart for oss.

Skipet er kaldt og det lukter betong og støv, det er mange mennesker som står sammen i klynger og personen som hjalp meg med rommet mitt forteller meg hva det er som foregår. Jeg ser noen jeg kjenner og blir med dem gjennom oppmøtet.

Møtet blir holdt og vi får alle se “attentiongrabberen” for første gang og det er mye lyd fra scenen og alle chiefene presenterer seg. Vi tar også et fellesbilde, jeg står i kø for å få klærne mine, og jeg får møte de andre jeg deler rom med også. De finner meg mens jeg venter på klærne mine. To av de jeg deler rom med har vært frivillige i flere år og de vil vise meg rundt i Skipet. De kjenner mange av de andre frivillige og jeg blir presentert som romkamerat og får vite hvem jeg skal gå til om det er noe som skjer. Jeg er med opp til vandrerrhjemmet, som alle kaller Stua, og jeg får vite at jeg kan spise når som helst og de vil fylle på påleggsbuffeten uansett når på døgnet det er.

1.2 Tirsdag:

Min første vakt er sammen med mange nye mennesker og vi har fått vite hva det er vi skal gjøre gjennom en vakt, og vi jobber for å gjøre Skipet klart til å ta imot deltakerne. Deltakerne er allerede utenfor og det er satt opp bålpanner for varme og noen har tatt frem en projektor og et lerret for å vise Harry Potter. Der vil de sitte frem til de slipper inn i Skipet i morgen

tidlig. Det er laks til middag i Stua. Sammen med de andre i crewet mitt har jeg også oppdaget Swagwagon, som kjører rundt med kaffe og te; en fra crewet mitt forteller meg at i morgen kommer den forbi med fiskesuppe under innslipp. Vi henger rundt med andre crew og jeg begynner å bli kjent med nye mennesker. Vi har så mye til felles.

1.3 Onsdag:

Det er innslipp og energien blant crewet er elektrisk. De som ikke er på vakt har samlet seg inne foran inngangen der deltakerne kommer inn og sponsorene har satt opp sine boder. Alle er klare og virker oppspilte. Det tar et par timer før alle deltakerene har kommet seg inn i Skipet og det er litt kaldt nå. Deltakerne har satt opp hyller og vandret rundt i flere timer, PR har kåret den beste hyllen allerede, vi har jobbet hardt med å svare på alle spørsmål og å vise nye folk til plassene sine og passe på at alle holder seg innenfor sine plasser. Swagwagon har servert fiskesuppe, pølser i brød og kaffe og kakao flere ganger gjennom dagen. Til middag får vi servert fersk suppe, det er så utrolig godt med varm mat etter kulden i Skipet. Alle sier at det kommer til å bli varmere. Jeg skal være med opp i taket i kveld, men er trøtt og sover en time på rommet før noen kommer og vekker meg så jeg kan være med på taktur. Opplevelsen er helt annerledes enn det jeg trodde; fra taket kan man se hele Skipet og alle monitorene og lysene som er på lyser mot meg mens jeg er usikret 50 meter over bakken på en liten metallbro nesten midt i Skipet. Temperaturen har økt siden sist jeg var her inne og crew virker veldig lettet og glad for en vel gjennomført dag. Jeg er sliten, men det er vel verdt det da jeg har blitt venner med så mange nye mennesker. Åpningskonserten er magisk gaming-musikk spilt av et orkester og er helt utrolig; det er morsomt å se hvordan klassiske instrumenter brukes til å gjengi noe de aller fleste av oss bare har hørt i en digital setting.

1.4 Torsdag:

Frokost sammen med de på rommet er veldig hyggelig og det er flere påleggvalg å velge mellom. Jeg skal på skift sammen med venner denne gangen og det er to konkurranser jeg har lyst til å se på, da spesielt League of Legends-kvartfinalen og Hearthstone. Og cosplayere har begynt å bevege seg mellom radene, noe som betyr at vi må passe på at de kan bevege seg rundt i Skipet uten at de blir tatt på av vilt fremmede. Jeg har fått en bunke med plakater jeg skal henge opp over alt. Det skal være vafler i Stua i kveld, men jeg er også invitert til Garderobekaffe. Jeg er usikker på hva jeg skal være med på, og ser hva vennene mine gjør. Det er bakt torsk til middag, og jeg kommer til å spille litt Minecraft etter middag i Crewburet sammen med de andre. Garderobekaffen var veldig morsom, veteranen var kjempe hyggelig

og fortalte så mange historier om de tidligere eventene, og jeg fikk vaffel når vi tok en pause og gikk opp til Stua for å få kaffe. Det har vært så mye å gjøre i dag og Skipet er mye varmere enn i går; jeg hørte noen si at de har satt i gang kjøleanlegget.

1.5 Fredag:

Jeg er fremdeles litt sliten fra i går, det ble litt sent med Garderobekaffen, og jeg har rydderunde i dag, og aner ikke hva det er så det kan bli interessant. Cosplay-konkurransen holdes i dag og de er alle kledd i kostymene sine. Det er også to workshops for å lage kostymer jeg får være med på siden de trenger noen til vise hvordan varmepistolen virker. Søppelrunde er når vi går gjennom radene for å ta søppel og tomflasker fra deltakerne; det rydder i rekkene og det får vekk masse av boksene som ligger i gangene. Det tar ikke så veldig lang tid siden vi bare får fem rader hver, og vi er to per område, så en plukker flasker og en tar søppel. Etter middag skal jeg være med på et foredrag fra militæret om digitalt forsvar, det virker veldig interessant. Jeg er allerede med i hackekonkurransen de lanserte uka før eventet, så jeg håper at jeg får noen tips på hva det er de leter etter i konkurransen. De skal ha en Q and A etter foredraget. Det er en konsert med Mew i kveld og det er mange som samler seg foran scenen for å se på, men det er noen som ikke beveger seg fra plassene sine i det hele tatt. Det er en bra konsert og Mew kommer ned og snakker med deltakerne etterpå.

1.6 Lørdag:

Alle virker litt slitene, men det er en god sliten, den følelsen du har etter en god treningsøkt. Deltakerne virker også slitene, det lukter av svette kropper og varm elektronikk, det er varmt i Skipet nå. Alle konkurransene avsluttes i dag og det er premieutdeling. Mange har begynt å rydde ned stasjonene sine, og vi skal tømme crewburet for alt utenom soveting. Akkurat nå er jeg glad for at jeg la ut litt for å ha en seng på vandrerhjemmet, det har vært veldig greit å ha en seng som jeg ikke må dele med noen andre. Jeg er komfortabel med crewet mitt nå og jeg gleder meg til festen i morgen, og vi har vært og handlet inn litt snop og drikke. Alle har fortalt meg at vi kommer til å få en overraskelse til festmiddagen; det er nesten ingen som vet hva vi skal ha til middag på søndag, men all maten har vært veldig god, og jeg har spist mat med masse mennesker og vi har delt opplevelser, det er viktigere enn jeg kan huske. En av kokkene sier vi skal ha lundefugl til middag på søndag. Er det lov? Uansett, i dag skal det være grillfest, med pølser og hamburgere, og de griller for alle. Det er koselig å sitte ute på benkene og spise. Avslutningskonserten er før premieutdelingen på kvelden og det er en spesiell følelse; deltakerne virker litt mindre energiske enn det de har vært frem til nå, det er

sent og mange har vært oppe lenge, sovet lite og det er siste dagen de har sammen fysisk. Noen har møtt nye mennesker, og de henger på hverandre for å få den siste fysiske kontakten de kommer til å ha før neste gang.

1.7 Søndag:

Vi skal rydde vekk alt som tilhører eventet i dag og vi skal jobbe i fellesskap, så det er bare noen få som får fortsette med det de har gjort hele tiden. Jeg hjelper deltakerne med å ta ned noen hyller. Vi har hatt en “ulykke” med en av foreldrene som kom for å hente et barn, politiet tar seg av saken, jeg var bare øyevitne og har forklart meg. Klokken er 12 og nesten alle deltakerne er ute av Skipet og de som er igjen får hjelp til å pakke sammen slik at vi kan begynne med kablene; det er noen mil med kabel som må pakkes ned. Scenen og info-desk skal også pakkes ned og det tar litt tid å gjøre, så når klokken er rundt fire kommer det mat ned til Skipet. De som har jobbet på vandrerhjemmet er for det meste her nede nå og de hjelper med nedrigg. Det blir sent og klokken er nærmere ni, men jeg er ren og har rent tøy på meg. Jeg er sliten, men det er vi alle og det er middag om en halv time så de som er igjen av oss har begynt å bevege oss ned til Skipet med drikke og godteri. De som har jobbet på vandrerhjemmet har tatt med det som er igjen av de 200 kiloene av godteri, kokkene har laget dessert og middagen var ikke lundefugl, men oksesteik og sjysaus sammen med fløtegratinerte poteter. Det er taler under middagen og vi koser oss virkelig, jeg er sammen med venner, vi spiser god mat og vi har alkohol eller annen drikke. Og når middagen er ferdig deler styret ut 10 og 15 års gensere og en 20 års pokal. Det er enda en tale, men den er kort, og vi får noen grunnleggende regler for kvelden. Det er høy musikk, dansing, de fleste sitter i sofaene som er blitt satt opp langs tribunen og har det hyggelig med venner. Jeg går og legger meg tidlig på mandags morgen, siden jeg skal ta toget til Gardermoen. Jeg gleder meg allerede til neste år, for å se hva som skjer da.

Som jeg har sagt tidligere i denne teksten er jeg vant med å være på vandrerhjemmet sammen med crewcare, det er der mine arbeidsoppgaver vanligvis er, og jeg pleier å møte opp på fredagen før eventet starter siden vi trenger å få inn kjølewarene til matlagingen vi får inn på fredag og lørdag. Men jeg tviler på at det jeg gjør hver dag på kjøkkenet og i Stua er noe som ville være interessant siden det ikke var noe vi gjentok i online-eventet, med unntak av SuperTed som laget frokost og begynte morgen-streamen. Så jeg fikk hjelp av informantene mine med å lage en generell introduksjon til et normalt event-år. Jeg er personlig innom

Skipet minst en gang om dagen og jeg går med Swagwagon fra lørdag til mandag før eventet begynner.

Som vi skal se er et digitalt event anderledes. I januar 2022 ble det avklart at The Gathering ikke skulle være fysisk dette året heller og planleggingen begynte for fullt for å holde det online enda et år.

1.8 Programmet for TG:Online 2021:

1.8.1 Onsdag:

12:00-13:00	Før-stream prøve-stream
18:00-22:00	Åpningsshow
22:00-01:00	Hardstyle med Naireks

1.8.2 Torsdag:

08:00-11:00	Frokost-TG
11:00-12:00	Panel med Kandu/Hyperion + LevelUP
13:00-14:00	Bibliogames foredrag
14:00-18:00	Norsehammer Warhammer
18:00-21:00	Galaxyelf
21:00-00:00	Tinasaurus spiller Warzone
00:00-03:00	Garderobekaffe

1.8.3 Fredag:

08:00-11:00	Frokost-TG
11:00-15:00	Eventyrtilmen
15:00-16:00	Cosplaypanel
16:00-17:00	Bibliogames foredrag
17:00-18:00	Besøk i Skipet
18:00-20:30	Scott Tumility's Bastard Friday
20:30-21:30	Tassen og Thon baker i blinde

21:30-22:30	Besøk i Skipet
22:30-23:30	TG's got talent
00:00-03:00	Minecraft med Splendidtank

1.8.4 Lørdag:

08:00-11:00	Frokost-TG
14:00-15:30	Blindekokk med Stine
15:30-16:30	HiA Esport Master
16:30-18:00	RadCrew nerdeprat
18:00-19:00	SuperTeD prøver cosplay
19:00-20:00	DJ-set
20:00-21:00	Cosplay showcase og dømming
21:00-00:00	Premieshow

1.9 Planlegging og gjennomføring av et online event

Det var mange møter og mye som skulle koordineres for å lage et digitalt event, men informantene mine dro på kunnskapen de hadde fra 2020 og det første online eventet de holdt. Møtene var for å informere og samle både ideer og for å kartlegge hva det var vi kunne gjøre digitalt. Det første online eventet lærte dem at de kunne ha matlaging som en del av eventet, de lærte at kreative ting var viktig og burde holdes på en annen kanal sammen med den nøye gjennomgangen av hacking og programmering, mens gameplay og hilsninger fra tidligere Hoster, crew og deltakere. Sammen ble de også enige om hvilken foredragsholder de skulle invitere og hvilke game-streamere de skulle invitere. De som planla innhold for tre dager hadde også innholdet for tre kanaler på Twitch å planlegge for. Mye av planleggingen var bare å sende interessegrupper en invitasjon til å delta på eventet og se hvem som svarte, der de som svarte også kunne velge hva det var de ville ha som tema å snakke om.

Informantene mine fortalte at møtene med gjesteforeleser var interessante, og de fikk mange ideer om hva de kunne gjøre i streamen. Gjesteforeleserene hadde sine egne ideer og ønsker om hvordan deres tid skulle brukes på streamen og håp om hva deltakerne skulle bli sittende igjen med. Siden det var faglige foredrag som passet til eventet og som var interessante for de fleste av deltakerne var det informativt og ofte morsomt.

Det er alltid konserter på et fysisk event og de samler mange deltakere og frivillige. Spesielt åpningskonserten er en konsert de aller fleste ønsker å være med på, og det blir gjort arrangementer for de som er på sitt første event slik at de kan være med på åpningskonserten. Det første online eventet i 2020 var mindre planlagt og hadde derfor ikke arrangert en større konsert. Det hadde ikke blitt normalt enda på det tidspunktet å ha online konserter, sånn som det har blitt i løpet av de to siste årene. Det var to konserter og tre musikere som spilte under online eventet i 2021. Det var to DJ-konserter som åpningskonsert og en alternativ folk-konsert på fredag.

På grunn av populariteten til Critical Role bestemte ledelsen seg allerede i 2020 for at de ønsket å ha en one-shot i Dungeons and Dragons, og de var heldige siden en av medlemmene av Eventyrstimen også var en frivillig fra eventet tidligere, og som på det tidspunktet (2020) hadde en podcast som de akkurat hadde startet. Så når de fikk tilbudet så laget de en egen historie som de kunne spille ut på direkten, og når 2021 kom laget de enda en historie som de gjennomførte på direktesending over Twitch.

2021 var også det første året TG:Online sendte en Warhammer 40k-gameplay der de spilte 3 runder og forklarte regler og hvordan spillet fungerte i sin helhet. Det var mange som ikke hadde spilt dette spillet før og de fikk se det på streamen.

Det var også andre streamere som spilte andre elektroniske spill; det var tre forskjellige streamere som spilte spill som ble påvirket av deltakerne i chatt. De tre streamerne som spilte spill spilte forskjellige spill og bare en av dem spilte et spill alene mens de to andre spilte sammen med en eller to venner.

De programmene som var mest populære begge årene det var et online event var besøket i Skipet og Garderobekaffe. Disse programmene engasjerte alle tidligere frivillige og ga et innblikk til deltakerne som ville se mer av Skipet eller hvordan eventet ble holdt og av hvem.

Besøket i Skipet var begge årene ledet av den samme personen, og Garderobekaffe var også ledet av de samme menneskene som snakket om minner, historier og myter som mange hadde hørt om.

Under det første besøket i Skipet som et online event i 2020 var det for å vise et stille Skip uten mennesker og uten sponsorbodene. Programlederen satt opp et bord alene med en gaming-pc, viste frem lageret, viste garderoben som vanligvis holder Garderobekaffe og han gikk på besøk til vandrerhjemmet for å vise frem Stua til de frivillige som så på streamen. Året etter var det avsatt mer tid til dette programmet siden det hadde vært så populært og det inneholdt flere ting. Det var flere konkurranser og turen i Skipet viste seg igjen å være blant de mer populære programmene. En annen ting som gjorde dette programmet spesielt var at Hamar kommune brukte Vikingskipet som vaksinesenter, noe som førte til en aktivitet i chatten om håp og ønsker om at til neste år skulle vi alle være der i stedet for å være isolert i hjemmene våre.

Garderobekaffen var før online eventet noe bare noen få deltakere hadde hørt om, så når det var tre timer der tre av de faste crewmedlemmene, som satt i sine egne hjem men som satt i samme vindu på hundrevis av skjermer rundt i landet, presenterte fenomenet var det godt med seere. Det var flere deltakere som fikk vite mer om eventet enn det de hadde visst tidligere, og mange snakket om minner og hendelser som var mer enn 15 år gamle, og alle ble inkludert. Da Garderobekaffe kom tilbake i 2021, hadde de bedre kameraer og samkjøring mellom de tre streamerne var mye bedre når de satt og fortalte om de tidligere eventene og snakket med chatt for å svare på spørsmål eller om de husket den gangen da dette hendte.

Blant konkurransene som bare har vært holdt som online konkurranser var talentkonkurransen veldig populær, fordi det tillot at alle som ville delta med noe, fikk være med på det og dele sine talenter. Det kom inn ulike talenter i hvert av de to årene konkurransen ble avholdt og det var en avstemning om hvem som burde vinne på slutten av hvert års event.

Det var ikke veldig mange ting som lett kunne gjøres om til et digitalt format, og noen av forslagene som kom inn for begge årene var rett og slett ikke mulig å gjennomføre uansett hvor mange som ønsket det og det var som regel de samme grunnene til at det ikke var mulig å gjennomføre.

Programmene var ment å gjøre det beste ut av den situasjonen vi var i, som alle informantene mine informerte meg, og det de savnet aller mest var de andre frivillige. De savnet fellesskapet og de savnet det harde arbeidet som måtte til for at alle skulle ha det så bra som de kunne få det. Via samtaler med informantene mine etter online eventet, lærte jeg at det

hadde bare vært noen mindre problemer i 2021 i forhold til de problemene som oppsto den første gangen. Og de tekniske problemene var mye mindre enn de var den første gangen. De spekulerte litt over hvorfor dette var tilfellet, men de konkluderte med at etter et år med digitalt arbeid var de aller fleste vant til denne typen arbeid og visste selv hva som kom til å bli et problem og kunne unngå disse problemene.

Den 27. januar klokken 21.49 ble de frivillige informert om at The Gathering 2022 også kom til å være et digitalt event, siden sikkerheten til de frivillige også er veldig viktig for sikkerhetskomiteen, som også er ansvarlig for smittevern. Denne gruppen har vært større de siste årene enn det som har vært tidligere år; smitteverngruppen har eksistert i flere år for å senke smitte av influensa og andre sykdommer, men fikk en økning i størrelse grunnet korona.

2 En liten introduksjon til de plattformene mine informanter bruker

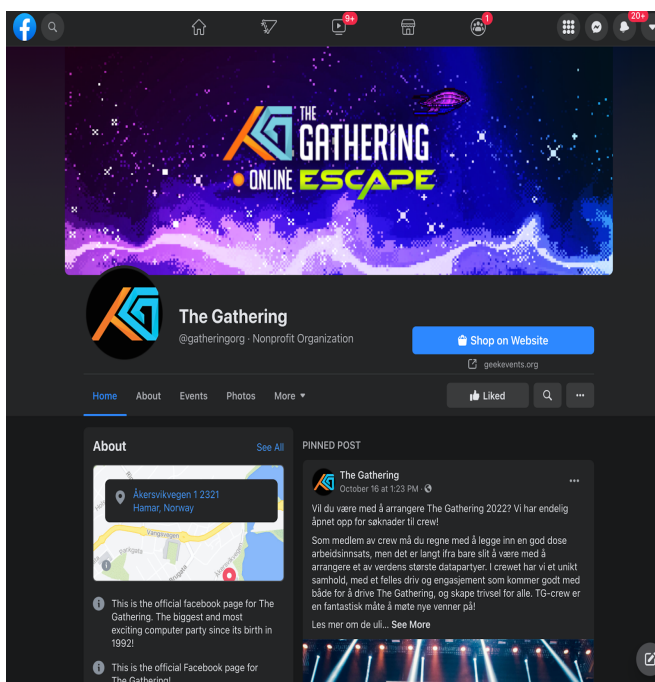
Jeg vet det er mange ord og begreper som er ukjente for mange når det snakkes om ny digital teknologi.

Den teknologiske verden har mange ord og begreper som ikke alltid er lett å forstå for utenforstående. I denne delen skal jeg prøve å gi et innblikk i digitale sosiale media, og hvordan jeg bruker dette for å holde kontakt med venner og finne informasjon om arrangementet jeg ønsker å være en del av. Jeg kommer til å se på sosiale medier i sammenheng med engasjement på The Gathering som helhet.

Plattformene er fremdeles bare et verktøy og min opplevelse på disse plattformene vil være forskjellig fra andres opplevelser av de samme plattformene fordi vi har ulike interesser, venner og familie og vi opplever digitale sosiale medier på ulike måter på grunn av erfaringene våre.

Alle bilder er fra mine egne kontoer på de forskjellige plattformene.

2.1 Facebook:



Det vil være lettest å begynne med Facebook. Facebook startet opp i 2004 og regnes som en gammel plattform, det er ikke den plattformen jeg har brukt mye tid på og vil derfor ikke være veldig viktig. Dette er den plattformen som har flest brukere i verden og er derfor den de fleste har vært borte i. I dag er dette en plattform for den eldre garden i følge informantene mine; blant de yngste informantene mine er det et fåtall som har en Facebook og de som har en konto, har kontoen der for å holde foreldre eller

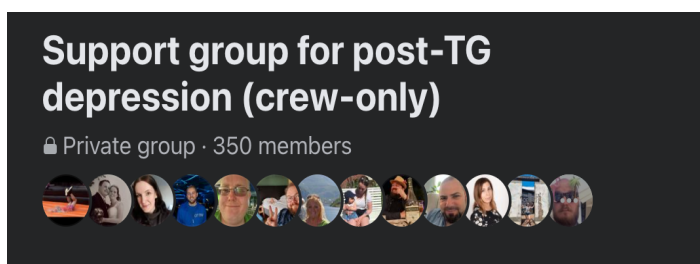
besteforeldre informert om hvordan de har det. Den eldre gruppen av informanter har en

Facebook-konto og mimrer om hvor aktive de gruppene de var med i var, og det er fremdeles nye grupper på Facebook hvert år for de frivillige, men hovedinformasjonen kommer nå over andre plattformer.

Brukere på facebook kan fort bli overveldet av informasjonen fra andre, om det er fra familie, venner, bekjente eller fra offentlige personer/merkevarer som brukeren har vist interesse for eller “Likt” tidligere, da alt dette dukker opp på “oppslagstavlen”. Facebook har laget hjelpesider der man kan lese seg til løsninger eller spørre om hjelp fra noen som har hatt samme problem.

Facebook er en sosial nettverksplattform, der man deler personlig informasjon, blir minnet på bursdager og sosiale sammenkomster og man kan delta i grupper. Plattformen ble enda mer populært når Messenger lot folk lage gruppechatter som inneholder hele gruppen, men også mellom enkeltindivider. Messenger var en tilleggs-app til Facebook og orginalt trengte man en konto på Messenger. Informantene mine fortalte meg en historie om hvordan det var å være med på disse chattene, og at det var viktig å huske å sette chatten på lydløs.

Som Daniel Miller og Jolynna Sinanan skriver i *Visualising Facebook* (2017) kan Facebook oppleves som to vidt forskjellige steder i forhold til hvor man bor og hvilke interesser man har. Manges første møte med Facebook er veldig visuelt, det er bilder av kjente og kjære, bilder av venner og kjente som man ikke har sett på lenge og klassebilder fra grunnskolen og ungdomsskolen og turer til venner eller familie. Den nye brukeren kan sende venneforepørsler til familie og venner, vise interessene sine til algoritmer og finne grupper som passer til disse interessene og se gjennom spillene som Facebook foreslår brukeren prøver seg på som også venner spiller.



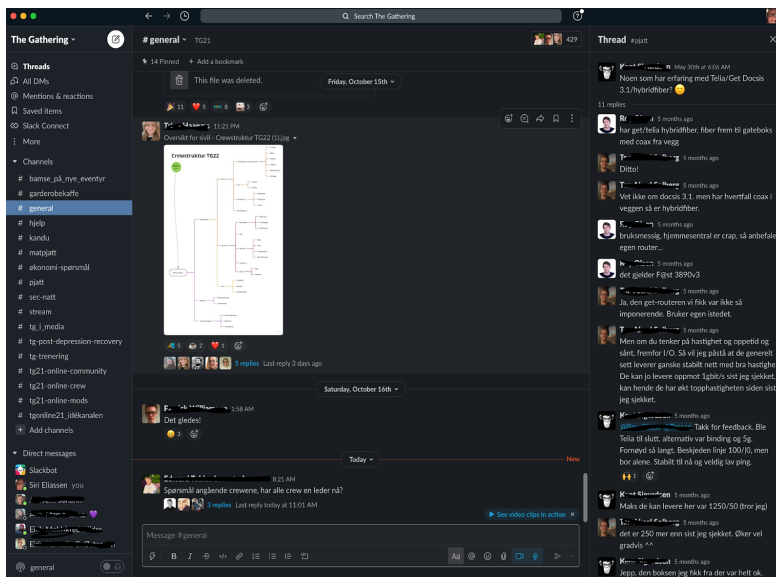
Personlig hadde jeg tilgang til flere av de lukkede gruppene som var skapt for de frivillige for tidligere år på Facebook og det som var mest postet var hilsninger om morgenen

og bursdager, morsomme bilder, memer, spørsmål om dagligdagse ting og informasjon til eventet.

Det er vanlig å bruke hele personlige navn på Facebook som identifikasjon.

2.2 Slack:

Denne plattformen startet opp i 2013 og alle informantene mine er på denne plattformen, og det vil være en del referanser til denne plattformen. De frivillige på The Gathering gikk over fra Facebook til en app som heter Slack på oppfordring fra styret; dette er en bedriftsdrivet chattestyrte app der en gruppe kan ha flere hanker eller #hashtags innen en gruppenchat. Her trenger man ikke flere kanalchatter eller å holde styr på hvem som er med i hvilke grupper for å finne en spesifikk person, det er bare en gruppe, men mange chatter om det er lettere å forstå. Det er også lettere å være med på flere kanalchatter og holde seg oppdatert og inkludere seg selv i flere etter hvert som man føler seg sikrere i gruppen og sikrere på seg selv. Crew har blitt automatisk satt inn i #Generell og blir invitert til den #hashtagen som hører til det spesifikke crewet de er med i av en av lederne for gruppen. De får beskjed om å holde samtaler til #Pjatt, der man snakker sammen, sender hilsner, bilder, morsomme linker, memer og spørsmål.



Man trenger en invitasjon for å lage en konto på Slack siden denne appen er en app laget for bedrifter og deres behov for å ha flere kanaler for gruppen sin. Det er også en sikker chattefunksjon som ikke andre har tilgang til, med mindre noe kriminelt har hendt og politiet har fått en ransakelsesordre som gir dem tilgang, noe som

mine informanter så på som veldig viktig. Ikke fordi de frivillige på The Gathering gjør ulovlige ting, men fordi de liker at informasjonen de har og innholdet de lager ikke tilhører andre enn de som har laget den. Dette er viktig for informantene mine som er skeptiske når de skal dele arbeidet sitt over en sosial medieside som tar eierskap i det som blir delt over den sosiale medieplattformen.

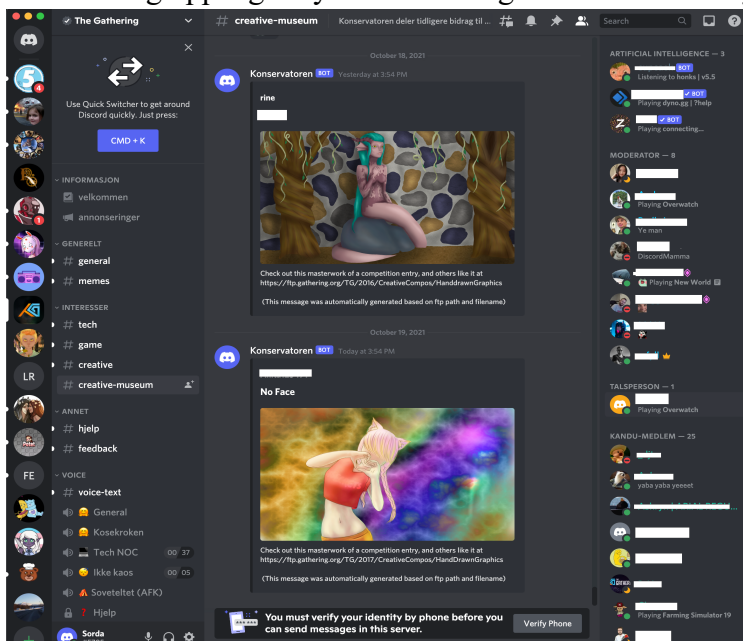
Det er mange andre kanaler i gruppen som er mer interesseorientert, og der vil det være masse informasjon om interessen, og det vil også være mulig å lage nye kanaler for interesser. De vanligste #hashtagene er for gaming, men det er noen for trening og reising også. Det kan virke som om #Pjatt og de andre kanalene har moderatører, men det er ingen moderatør, det man skriver representerer personen og det de skriver kan bli det de er huket for. Derfor sensurerer brukerne seg selv for å representere seg selv, passe inn eller for å vise seg frem på en moderat måte. Man kan se at hver av brukerne er et individ.

Det er en blanding av personlige og kallenavn som brukes på denne plattformen.

2.3 Discord:

Discord er en plattform som ble lansert i 2015. Dette er ikke en plattform jeg brukte mye tid på og vil heller ikke være spesielt viktig i denne teksten. Nå er Slack et bra sted for å snakke, men det begrenser mengden man kunne gjøre. Under TG:Online var det ikke mulig å ha gruppesamtaler i Slack, og Discord gjorde det lettere å lage en dedikert kanal til moderatorene slik at de kunne snakke sammen og samarbeide om bestemmelser.

Discord ble først laget for at gamere skulle kunne koordinere samspillet i et spill i samtaler, men det vokste seg til å bli en egen plattform med store grupper som holder kontakten med hverandre og oppdager nye interesser og bli innlemmet i nye interesser. Også Discord lar folk



ha flere temaer eller samtaler innen en gruppe, det er tekstbasert chatting og det er rom for talekommunikasjon mellom de som er i rommet. Det er ingen begrensning på hvor mange rom det er i en gruppe og det er heller ikke en begrensning på hvor mange individuelle kontoer man kan ha i en gruppe. The Gathering har to forskjellige grupper på Discord, en for bare

frivillige og en for deltakere og frivillige, man trenger ikke å ha vært med som deltaker for å være med i den offentlige The Gathering Discord gruppen, men man må være aktiv frivillig

for å være med i den frivillige gruppen. Disse to gruppene virker på litt forskjellige måter: gruppen for de frivillige har ikke moderatører og det er ca 200 medlemmer, og under TG:Online brukte vi både skriftlig kommunikasjon mellom Twitch-moderatorene og talekommunikasjon for å koordinere fjerning av kommentarer og for å skape klarhet i hva det var som ble kommentert; den offentlige The Gathering Discord kontoen har mer enn 5000 medlemmer, og det er derfor viktig at denne gruppen er moderert. Det er frivillige som gjør dette gjennom hele året og man kan se hvem det er som er moderatør på siden av Discord-vinduet. Det er også mulig å ta direkte kontakt med enkeltbrukere ved å sende PM eller personlige meldinger til enkeltbrukeren. En del av brukerne leser bare kommentarene for å holde seg oppdatert med det venner og kjente driver på med.

Bruken av Discord har økt i de senere årene for å stille spørsmål til de frivillige om hva slags regler deltakerne må forholde seg til, hva temaet for eventet er og hva er rammene for konkurransen. Det er spørsmål om IT, nettverk og andre LAN, og det er også stedet der man foreslår nye ting for hverandre. Informantene mine ville sende meg linker til nye ting jeg ikke hadde hørt om før men var interessert i og ting jeg allerede hadde sett, og de sendte meg lenker til nyhetssaker som omhandler The Gathering eller andre lignende LAN-event.

Det er ikke vanlig å bruke personlig navn på Discord og de aller fleste bruker det samme brukernavnet eller kallenavnet på flere plattformer.

2.4 Zoom:

Denne plattformen kom online i 2011. Plattformen ble viktig for informantene mine, men vil ikke være spesielt viktig i denne teksten. Zoom ble redningen for mange bedrifter i 2020 under covid-19-pandemien. Dette var fordi det ikke var mange videokonferanseapplikasjoner som ikke krevde mye forståelse av de som installerte programmet, ikke begrenset antall brukere per samtalt, og ikke kostet mye for bedriften, siden planen originalt var å stenge ned samfunnet i en måned, kanskje to. Zoom er ikke en sosial medieplattform, men The Gathering brukte dette verktøyet for at alle skulle ha muligheten til å delta i møtene for å planlegge TG:Online og sosialiseringen etter selve eventet.

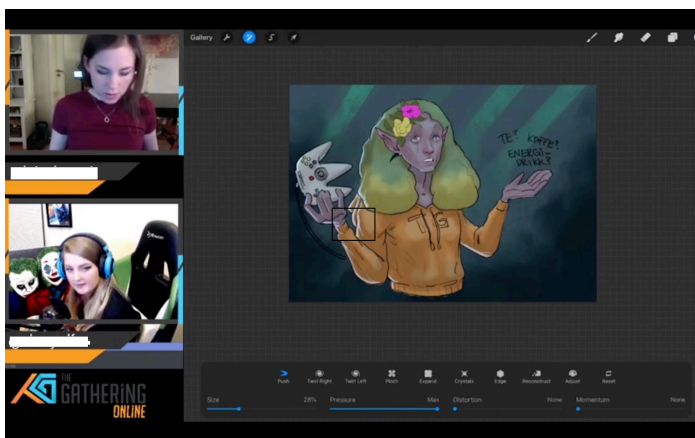
Som deltaker på alle disse møtene over Zoom, opplevde jeg ingen problemer med ordføring eller noen som avbrøt andre for å si sin mening. Vi var ca 60 mennesker på møtene og det var mellom 20-25 mennesker som slo på webkameraene sine, og man skrev i chatten for å stille

spørsmål eller kommentere på utsagn i det som ble snakket om. Etter møtet var ferdig ble de aller fleste igjen for å snakke sammen og bare være sammen, og de aller fleste av informantene mine snakket om dette som en spesielt bra del av møtet, da de fikk være sammen og snakke sammen, de kunne se hverandre og høre hverandre og dele arbeidsområdet sitt med hverandre. Klager over året og hvor lite de hadde sett av andre var normalt og de aller fleste uttrykket savn av venner og hobbytid, og alle savnet påskehytta.

Det var en salig blandning av vanlige navn og kallenavn på brukerne.

2.5 Twitch:

Dette er en plattform som ble lansert i 2011, og mesteparten av observasjonen min er fra denne plattformen og de fleste kommunikasjonseksemplene mine kommer fra denne plattformen. Twitch er den plattformen mesteparten av feltarbeidet og observasjonene mine foregikk på. Twitch er en direkte videodelingsside. Om dette er den første gangen du hører om Twitch er det mest sannsynlig fordi Twitch er hovedsakelig brukt av gamere for å vise direkte gameplay. Det er mange som ser på turneringer, og blant de mest kjente turneringene som har vært på Twitch er turneringen i Fortnite der en ung gutt fra Norge vant sammen



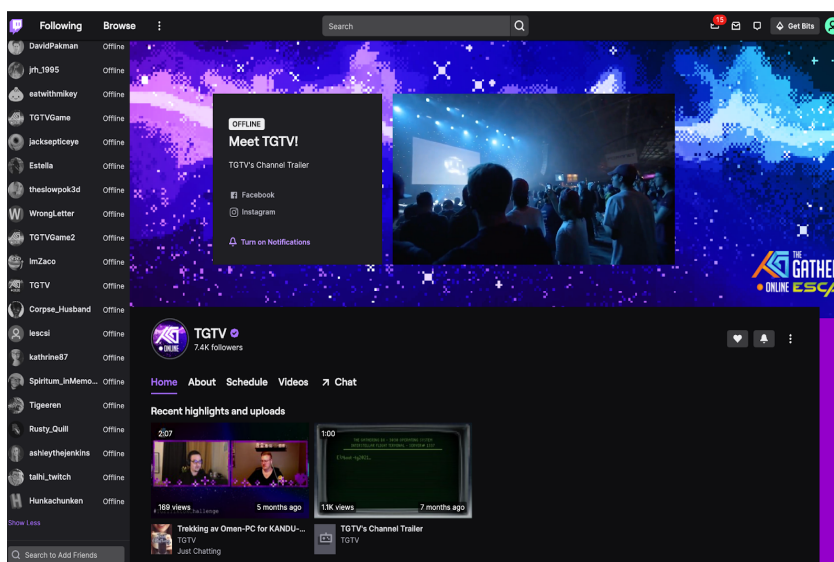
med en vilt fremmed i verdensmesterskapet i juni 2019 (VG, 2019). Det er mange forskjellige ting som blir streamet over Twitch og det er ikke bare gaming. Med pandemien i 2020 var det mange som startet å ha konsertene sine over Twitch fordi det var et alternativ de

hadde.

Når man lager en konto på Twitch blir man spurt om man har en Amazon Prime-konto slik at all informasjon som må settes inn i informasjons- kapslene kan flyttes fra Amazon-kontoen til Twitch, eller man kan gjøre det fra bunnen av og det vil ta litt lenger tid. Algoritmene vil spørre om interessene dine og spørre om du har noen Twitch-streamer du vil følge slik at siden kan sende deg en mail når den Twitch-streameren går live, eller starter å streame. Nå har du begynt å se på en en stream og det er folk som skriver i chatten. Det er tekst til de som lager streamen eller tekst til hverandre om hva det er som skjer i streamen eller forklare

hensikt i hva det er som skjer. Av og til kan det være at det er forskjellige emojis i teksten, og mange av disse kan du hente selv ut fra emojiene du har i bildet av ansiktet der du skriver tekst. Det er også en trekant i denne boksen som lar deg donere noe som heter Bits. Bits er Twitch sitt svar på penger, der man kjøper Bits for kreditt og gir til eller tipser streamerene. Det er en ting til man kan gjøre for å støtte streameren finansielt og det er å subscribe eller, som det norske ordet er, abonnere på den spesifikke streameren. Etter hvert som man ser på og engasjerer seg i chatten eller over tid tjener man kanalpoeng man kan bytte inn mot interaksjon fra streameren eller fra chatten.

På TG:Online var det flere ting man kunne bytte (redeem) kanalpoeng inn i, men de vanligste var Arne og søppelrunde. Arne er et navn som er blitt en meme i Skipet, og som har minst tre opprinnelsehistorier, men alle historiene inneholder mange av deltakerne som roper etter Arne. Dette har vært en ting i flere år nå, og Arne er nå inkludert i cosplayet, temaet og han er en del av Dungeons & Dragons-fortellingen til EventyrStunden. Søppelrundene er noe alle i crew må gjøre, og de henter søppelet fra deltakerne som ikke har fått kastet tingene sine selv. Søppelrundene samler inn søppel og pant, og mens søppelet blir knust i en kontainer blir panten samlet inn og pengene går til HOA – Hamar Olympiske Anlegg.



Jeg var frivillig gjennom eventet og jobbet som mod, eller moderator. Moderatoren er en som har ansvar for å passe på hva det er som står i chatten, og hvis man skriver på norsk er det viktig at moderatoren godkjenner norske ord som er blitt flagget fordi de er brukt på

engelsk som skjellsord. Moderatoren kan blokke en av brukerne fra å si noe på begrenset tid og dette fjerner kommentarene til brukeren; de kan sette chatten på Unique-mode, som er en innstilling som fører til at de som skriver ikke kan bruke de samme tegnene som den forrige som skrev en melding. Dette er for å hindre brukerne fra å bare bruke emoji'er i samtalen. Det er også mulig for moderatoren å senke farten på chatten, noe som er spesielt aktuelt på

hektiske streams med mange mennesker og der det er vanskelig for moderatorene å sikre at chatten holder seg rolig. Moderatoren er den brukeren som har et sverd foran brukernavnet sitt; det er forskjellige symboler foran mange av brukerne, og noen av dem har en betydning, mens mesteparten av dem ikke har en betydning.

Det er forskjellige typer streamere på Twitch og mange av streamerne har flere alternative sosiale mediesider som de bruker for å promotere seg selv. Dette er ikke en nødvendighet, men det er nokså normalt, og da spesielt at de større streamerene er på flere plattformer, og jo større de er, dess flere plattformer er de på.

Twitch er en av de mer populære direkte videostreamingsidene som er gratis og lar brukerne sette opp doneringer eller abonnemeter, eller som The Gathering har gjort å fjerne enhver mulighet til å gi penger til kanalen. Men The Gathering delte linken til KANDU sin medlemskapsside flere ganger.

Det er mest normalt å bruke et kallenavn på Twitch, men det finnes alltid unntak.

2.6 Twitter:

Denne plattformen ble åpnet for brukerne i 2006 og det kommer ikke til å være noe om twitter i denne oppgaven, men det var viktig å nevne den som en PR-plattform for The Gathering. Twitter er en mikrobloggeringside som de aller fleste vet om, og mange har en konto de lagde for mange herrens år siden også. Twitter er mest kjent for å være det stedet som gir deg 240 tegn på å fortelle det du trenger å fortelle, og det er mange offentlige personer som bruker Twitter for å kontakte fans, velgere eller “vanlige” mennesker. Norsk politi har av og til fått tilbakemelding fra folk om at den som skriver Tweetene deres enten trenger en forfremmelse eller må slutte å være så poetiske. Twitter er en av de sosiale medieplattformene som var blant de første som trengte en dedikert skriver; det har vært en PR-person innen den offentlige sektor i mange år, men betydningen av Twitter skapte en stilling som konsentrerte seg om sosiale media og hvordan allmennheten oppfatter selve kontoen.

Informantene mine som bruker Twitter mer enn det jeg gjør, forteller at plattformen er veldig avhengig av hvem det er du følger, hva slags interesser du har inkludert og hvordan de du følger opptrer på plattformen.

“Du kan organisere Twitter-siden din, du må bare være dedikert.”

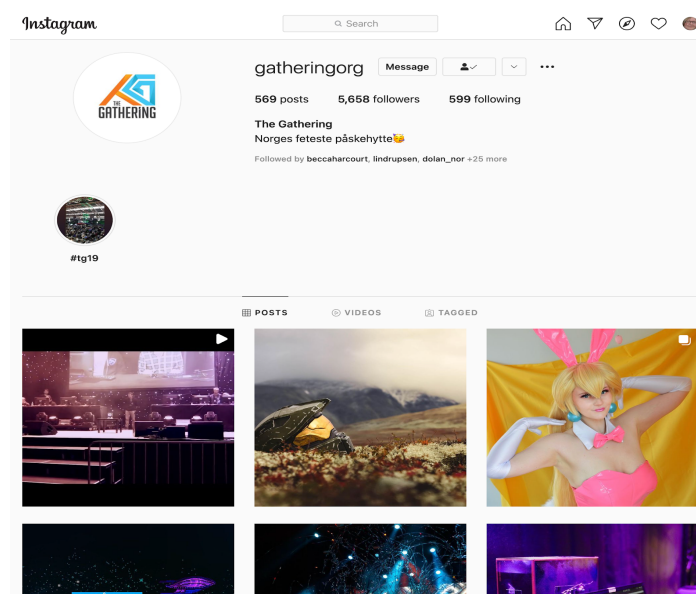
–Informant.

Det er en dedikert frivillig som organiserer de sosiale mediene på Twitter og på mange av de andre sosiale medieplattformer.

Twitter har flere sider og privatpersoner har ofte et kallenavn, men offentlige mennesker har ofte sine private navn som sin tag.

2.7 Instagram:

Denne bildeplattformen ble lansert i 2010. Dette er heller ikke en plattform jeg kommer til å referere til mye i denne teksten. Instagram er en bildedelingsplattform som er tilknyttet Facebook, og det er mange som deler bilder på samme måte som de deler livene sine på Facebook. Alderen til de som er på Instagram er en del yngre enn de som er på Facebook, og bildene gjenspeiler dette.



Igjen er det viktig å bruke #hashtags for at andre skal kunne finne bildene og forklare hva det er som foregår. #hashtagene lar folk finne nye interesser, finne nye venner og forklare hva det er som foregår i bildet. Om man har Facebook og har koblet Instagram og Facebook opp mot hverandre kan man lettere finne venner og familiemedlemmer. Man blir også foreslått bilder og kontoer

fra algoritmene som finner ut av hvor GPS-koordinaten dine er, hva slags #hashtagger du bruker og hva du søker etter.

The Gathering har sin egen #hashtag og konto som blir brukt av Presse for å vise frem konsertene, foredrag, konkurranser og mange av de andre tingene som skjer gjennom eventet. “Presse” er ansvarlig for å holde de sosiale medieplattformskontoene oppdatert under eventet og oppdatere sidene med den offentlige informasjonen slik at alle får med seg denne informasjonen. På Instagram kan man også dele direkte video og opptak, men det er ikke

mange som legger ut lange klipp siden kvaliteten ikke er spesielt god, det pleier å være små korte klipp.

Det er vanlig å finne cosplay-vinnerne fra The Gathering sammen med hyllevinneren og kunstverkene som er blitt laget gjennom eventet på Instagram-kontoen til The Gathering. Denne plattformen er for det meste brukt for å vise frem bilder og å vise frem morsomme memer.

De unge bruker kallenavn på denne plattformen, mens eldre pleier å bruke navnene sine.

2.8 TikTok:

Denne kinesiske plattformen åpnet i 2016 og dette er en plattform som ikke kommer til å bli nevnt mer enn for å stadfeste hvor konkurransedeltakernes bidrag blir hentet fra. TikTok er den yngste av plattformene jeg brukte som et verktøy til denne oppgaven. TikTok inneholder bare videoer, og det er veldig viktig å huske #hashtags når man laster opp filmer på TikTok, for det er lite sannsynlig at andre finner videoen om den ikke er #tagget.

Denne plattformen gjør det lettere å vise frem ting når man ikke kan være sammen fysisk, og det gjør det lettere å dele ting med folk fra hele verden, og igjen ser man at algoritmen er ansvarlig for hva man ser på siden sin. Videoene er på mellom et par sekunder og opp til tre minutter lange, og det er mye man kan si og vise på tre minutter. Det er også mulig å streame live, men det er ikke mulig å moderere teksten eller flytte streamen fra en streamer til en annen streamer, og det er også vanskelig å vite når man mister kontakten med kontoen.

The Gathering brukte TikTok for å få inn deltakernes bidrag til cosplay-konkurransen og for "TG Got Talent", og om det var hilsninger til streamen ble de også hentet fra TikTok fordi det var lettere enn å laste opp en video når formateringer ikke vil samarbeide.

TikTok har millioner av brukere og nesten alle bruker et kallenavn, men det er selvfølgelig unntak.

2.9 Snapchat:

Plattformen ble lansert i 2011 og det er ikke mye denne plattformen vil opptre i denne teksten. Snapchat er enda en bildedelingsplattform, men her forsvinner bildene etter du har sett dem; informantene mine forklarer at “appen lar oss dele et øyeblikk”. Det er forskjellige ting man gjør på denne appen, og informantene mine bruker appen for det meste for å ta bilder og filmklipp av seg selv og hva de gjør, men det er hovedsakelig for å snakke med hverandre, sende et bilde av seg selv eller hva det er man gjør akkurat nå.

Man legger til venner og kan se de bildene de legger til i historien sin; det er en måte å holde seg oppdatert på venner og familie, og det er en relativt sikker måte å sikre seg at bildene man sender til venner ikke dukker opp på steder de ikke har noe å gjøre. Chattefunksjonen lar også brukerne snakke sammen og sende hverandre klistremerker brukeren delvis kan designe selv.

Kallenavn er det vanligste, men eldre brukere har en tendens til å bruke navnene sine.

2.10 Oppsummering:

Dette er en lettere innføring i de plattformene de aller fleste på The Gathering bruker. Dette er også en lettere innføring i digitale sosiale medieplattformer. De fleste har litt kjennskap til en eller to av plattformene som det er snakk om i denne oppgaven. Dette betyr ikke at det vil være noe om hvordan man kan kontrollere sin egen opplevelse av plattformen, eller kode egne programmer for å forandre plattformens utforming. Det jeg prøver å få frem her er at selv om det er mange plattformer som ser forskjellige ut, er de aller fleste plattformene veldig like og de brukes på veldig like måter. Folk kommuniserer med de samme tegnene på plattformene på lignende måter, og det er for det meste et universelt språk for de forskjellige gruppene. Plattformene har lignende regler, forskrifter, brukere og “content creators” og det gjør at innholdet er lignende. Likevel bruker de aller fleste en eller to av disse plattformene som de bruker for å holde kontakt med sin familiesirkel eller vennesirkelene sine. Det krever litt tid å lage en tilstedeværelse på plattformene, men mange bruker denne tiden sammen med venner.

2.11 Hva er et Meme:

Dette er et av de grunnleggende begrepene over de aller fleste sosiale medieplattformene som blir brukt av mine informanter og har en vesentlig betydning for teksten og er en kommunikasjonsmetode blant informantene mine. Det vil være flere eksempler på memer

gjennom teksten. Meme er et begrep som har blitt mye mer enn det det var tenkt da Richard Dawkins forklare det en gang i 1976, i boken *The Selfish Gene*. En internett-meme er ikke helt det samme som en kulturell meme som Dawkins snakket om, men den overførte betydningen er veldig lik. Dagens internett-meme er en informasjonskapsel som representerer historie, uttrykk eller følelser som kommer frem om man har informasjonen som trengs for å dekode informasjonskapselen, på samme måte som Dawkins' kulturelle meme. Dawkins kulturelle meme er tillært kunnskap, språk og det vi antropologer ser på som kultur.

Richard Dawkins sin mening med begrepet meme første gangen han beskrev fenomenet var: kulturell innsikt for å forstå informasjon som ble gjentatt fordi det var kodet informasjon som var bedre enn den forrige kodede informasjonen. Om man har fulgt Dawkins sin karriere kan man se at han er enig i og adapterer forståelsen og betydningen av memer til å inkludere også internett-memer. Han sammenligner i dag mye av den kulturelle teori med fremveksten av sosiale medieplattformer.

Mens ordet meme i dag har fått flere betydninger, vil de fleste forstå ordet som en referanse til et internett-meme. Et internett-meme er et media som blir repetert flere steder og i flere tilfeller, det spres over flere plattformer og får flere meninger. Miller (2016a; 2016b; 2017) har ikke definert meme i sitt arbeid og jeg er forsåvidt enig med ham at det er et begrep som er vanskelig å definere siden det er så bredt. Memer kan utspille seg over flere typer medier som bilder, gifs og lydfiler. Memen har en betydning for de som deler den, og de som opplever memen kan forstå meningen bak den, eller de kan missforstå den og ikke ha forståelsen eller den kulturelle koden for å forstå kommunikasjonen som ligger i memen.

Jeg har allerede fortalt om memen Arne, som er et fysisk rop i Skipet, et rop som flere og flere individer plukker opp. Ropingen kan vare i flere minutter. Arne er et meme som kan regnes som et "Call and Response"-meme som oppstod ganske tidlig i The Gathering sin historie. Selve fortellingen bak navnet Arne har gått tapt i årenes løp, men i bunn ligger fortellingen om en gutt med navnet Arne som ikke svarte på opprop, og for å finne Arne begynte vennene hans å rope navnet hans. Det blir ikke fortalt om han ble funnet eller hvor han var, men resultatet var at nesten alle i Skipet ropte navnet hans. Ekkoet i Skipet gjør at navnet gjaller godt og det får energien opp blant deltakerne. "Arne" har levd lenge som et meme i Skipet, og det ble tatt opp igjen som noe deltakerne i Twitch-chatten kunne utnytte ved å "innfri" (eller bytte inn mot kanalpoeng) Arne, som førte til at chatten skrev inn Arne på

forskjellige måter. Streameren kunne også anerkjenne Arne ved å rope “Arne” ut i rommet streameren var i eller bare si “Arne” med en høy klar stemme. I 2022 under streamingen fra Skipet var det mulig for streamerne å rope ut “Arne” og ekkoet fikk mange i chatten til å mimre og love at de skulle til The Gathering neste år, om bare for å rope “Arne” i Skipet. Informantene mine har fortalt meg at Arne brukes som et morgenrop rundt klokken 9 på morgenen, som et rop før noe stort skal skje på scenen, men også helt tilfeldig for å skape stemning blant deltakerne. Ved å gjøre noe så primalt som å rope sammen i fellesskap styrker det opplevelsen av fellesskap, men denne delen er ikke jeg selv helt sikker på siden jeg ikke har hatt muligheten til å snakke med deltakerne som er med på ropingen.

Når The Gathering er i Skipet og foregår som normalt er det tre rydderunder av crew blant deltakerne. Disse rundene er satt opp for å hjelpe deltakerne med å holde det ryddig rundt seg, senke brannfaren rundt deltakerne og lette arbeidet under “nedrigg”. Alle crew er nødt til å være med på rydderunde og det er to forskjellige ting som blir plukket opp: pant og søppel. Panten blir gitt til HOA og søppelet blir tatt til en søppelkompaktor. Gjennom hele eventet fra oppbyggingen til det er ryddet vekk produseres det ca 67 tonn med søppel. Det at Søppelrunden ble en av de tingene man kunne bytte inn mot kanalpoeng i Twitch er bare tradisjon og et behov for nostalgi og for å minne deltakerne i chatten at de også må rydde rundt seg selv under online-eventet. Det var ingen grunn til at søppelrundene skulle bli en meme siden det ikke skulle være nedrigg av det online eventet.

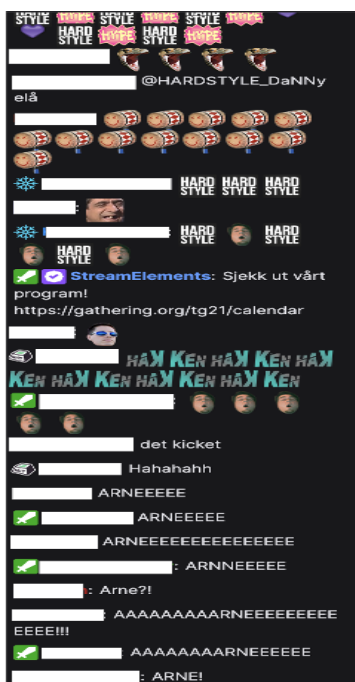
Enda et eksempel som de aller fleste har vært borti, men muligens ikke blitt utsatt for er Rick Astley. Om du ikke kjenner igjen navnet så ikke vær redd, navnet er bare en liten del av memen, om sangen han spilte inn starter vet nesten alle hvem det er, og om jeg spør deg om du er blitt “Rickrolled” forstår de aller fleste hva det er jeg spør om. Rick Astley spilte inn en sang som heter “Never Gonna Give You Up”, og denne sangen er blitt startet på YouTube over en milliard ganger til nå. Sangen ble sluppet i 1987, og igjen sluppet på YouTube i 2009. Man kan finne uskyldige lenker som utgir seg for å være noe annet, men som leder til sangen på YouTube, og tekster der sangen er skrevet inn. Sangteksten er et viktig poeng, men musikkvideoen er vel så viktig. Teksten selv er lesbar og kan til og med være akademisk. Siden denne memen er så kjent som den er har den et navn og jeg gjentar det igjen her: “Rickroll”. Dette betyr ikke at alle memer har et navn. Rickroll er en video-meme som inneholder lyrikk og er auditorisk mer enn den er basert på tekst eller bilde. Det er sagt at

denne memen var en bedre grunn til at folk ble flinkere til å ikke trykke på vilkårlige lenker i mailer enn alt IT-personell som formanet forsiktighet fra alle.

Tilbake til mitt feltarbeid og hvordan Arne er en meme som ikke bare hører til The Gathering, det er blitt en ting deltakerne har tatt med seg til andre dataparty og LAN, og å overføre Arne til et digitalt format viste seg å ikke være det vanskeligste å gjøre. Chatten forsto memen, det var ikke mange kanalpoeng for å få chatten til å skrive Arne i chatten. Og når Arne ble løst inn for kanalpoeng var det flere som bare skrev Arne i chatten som en kompensasjon for å rope det i Skipet. Moderatorene måtte også “innfri” Arne i en liten boks i moderatorvinduet.

2.12 Emoji:

En emoji er ikke det samme som en smiley; en smiley er det man får når man bruker tastaturet til å lage noe som mennesker ser som et ansikt eller et uttrykk, f.eks. =) eller :D Disse er begge smileys, mens en emoji er et bilde, som 😊 😄. Man kan lage en hel setning i bare emojis.



Som jeg forklarte under Twitch, så kan man bli abonnement til en streamer. Mange av streamerene har designet sine egne emojis som man kan bruke i alle Twitch-chatter. Disse emojiene kan også dukke opp i Discord, men ikke så mange andre steder. Man kan vise sin støtte, irritasjon, forvirring, forundring og kjærlighet til det som skjer i streamen med emojis.

Man må huske at emojis har symbolsk makt i chatter; de kan viderefremidle humør, sinnsstemning og intensjon. 😍 denne emojien har den enkle betydningen som en positiv emoji, 🤖🤖🤖 disse kan brukes sammen eller hver for seg, og de representerer det gamle ordtaket “see no evil, hear no evil and speak no evil.”

🍆🍆 Om man får disse emojiene tilsendt og man ikke forstår dem som noe annet enn en fersken eller aubergine er man ikke alene. De har også en mer voksen betydning.

2.13 Hva betyr det så langt?

Som det er gjort klart til nå i denne teksten er kommunikasjon vesentlig i et feltarbeid som blir digitalt. Dette er fordi hoveddelen av kommunikasjonen er skriftlig, der jeg ikke kunne observere kroppsspråk eller tone i kommunikasjonen. Kommunikasjon er i stor del skjult, men på grunn av stedet og den digitale formen var det umulig å få tilgang til den skjulte kommunikasjonen, selv om jeg hadde tilgang til streamerene og kunne snakke med dem etter sending, og jeg har fremdeles tilgang til informantene mine.

Det var også vanskelig å sikre seg at deltakerne fikk med seg at de ble observert av en forsker, selv med repetert chatting at de ble observert for forskning var det ikke sikkert at deltakerne i chatten fikk dette med seg. Jeg lærte at mange av deltakerene i chatten var tidligere frivillige og har tatt kontakt med noen av dem for å fortelle dem om oppgaven, og de aller fleste har gitt meg tillatelse til å bruke dem som informanter.

Som det sikkert har gått opp for de som leser dette, virker jeg veldig sikker på hvordan de forskjellige plattformene som jeg brukte som verktøy for denne teksten fungerer. Gjennom innføringen i plattformene så kommer det frem hvordan de ulike plattformene blir brukt av brukerne, og hvor forskjellig plattformene er. I den neste delen vil jeg derfor legge vekt på kommunikasjon og dialektikk, et tema som det er noe informasjon om innen det antropologiske feltet, men som hovedsakelig stammer fra filosofi, og som studenter har om i exphil det første året de går på universitetet.

3 Metode

Hovedmetoden min på Twitch var **deltakende observasjon**. Under eventet var det ca. 600 individuelle kontoer innom streamen og så på, og det var mellom 10-30 forskjellige brukere som kommuniserte i chatten. Man lærer fort hva slags språk og tone det er i chatten om man er vant til denne metoden å kommunisere på og tekst istedenfor tale, og det er ofte vanskelig å forandre tonen i en chatt etter den er blitt etablert av brukerne for det de ser på. Moderatorene har ansvar for å roe ned brukerne eller fjerne uroelementer; dette var den oppgaven jeg hadde gjennom eventet for å ha tilgang til de frivillige på den beste og letteste måten.

Jeg vil diskutere etikken i slutten av dette kapitlet, og jeg er klar over at jeg må redegjøre for de etiske valgene jeg tok og forklare tankeprosessen. Som observatør av store grupper som beveger seg inn og ut av samtaler og sted uten å motta informasjon fra tidligere i samtalen, var det umulig å oppnå samtykke fra alle som ble observert under eventet. Det er for mange individer og det er for mye som foregår for at jeg skal kunne forsikre meg om alles samarbeid og godkjennelse av informasjonsinnsanking.

En del av ansvaret jeg hadde fra eventet sin side hindret observasjonen av en del av samtalene som naturlig oppsto i chatten, med to deltakere av chatten som ble fiendtlig innstilt til et program de fant kjedelig og i stedet for å finne noe annet å se på eller kommunisere med ble de fiendtlige mot streameren. De var ufine og kom med hatefulle ytringer mot de andre leserne og mot streameren. Dette krevde at jeg som moderator måtte gripe inn og blokkere en av de to deltakerne fra chatten i 30 minutter.

Som observatør så jeg at det var flere av de frivillige som var deltakere i chatten som ba de to som var urolige om å slutte med harseleringen av streameren og slutte å være vemmelige med andre i chatten. De hadde fått flere advarsler før de ble fjernet fra chatten med en tidsbegrenset blokkering. Dette var noe de andre i chatten satt pris på, og det var også med denne metoden jeg oppdaget at de aller fleste brukte forskjellige emojis de hadde tilgang til for å understreke meninger i teksten sin. Brukerne brukte også emotes, som er en del av chatt-funksjonen til Twitch. Disse emotene kan bli brukt for å få frem meninger eller vise streamerne eller andre i chatten at de er fan av hva det er som skjer eller samtalen som foregår.

Raymond Madden skriver i boken *Being Ethnographic: A Guide to the Theory and Practice of Ethnography* (2010) at deltakende observasjon kan bli knyttet til Malinowski og hans berømte feltarbeid på Trobriand-øyene, der man kan få en klarere forståelse for befolkningen enn noen gang tidligere med etnografi. Deltakende observasjon er derfor blant de viktigste metodene for å forstå kulturell oppførsel, da det lar etnografen være med på handlinger og føle på arbeidet og kulturuttrykket som blir utført. Med deltagende observasjon kan man skrive om hendelser som skjedde under feltarbeidet på en klarere og mer helhetlig måte enn om man bare leser om hendelsene, og ved å delta i handlinger har man også flere muligheter til å stille spørsmål til deltakerne av handlingen (Madden, 2010).

Med muligheten til å delta i handlinger kan man beskrive hvordan handlingen påvirker kropp og sinn. Med dette kan antropologen skrive bedre om kulturen til grupper de har forsket på. Det er også mulig å vise frem deltakende observasjon på ulike måter; han legger frem visuelle metoder og skrevne metoder. Deltakende observasjon er en metode som er svært tilpassningsdyktig, noe som Madden trekker frem ved å stille spørsmål om hva etnografen ser på, hvordan etnografen leter etter informasjon eller data og hvor systematisk etnografen er i søken etter denne informasjonen; dette er perspektivet til etnografen (Madden, 2010).

Liz Przybylskis *Hybrid Ethnography* (2020) og Robert V. Kozinets' *Netography* (2020) er begge bøker om etnografi på en digital plattform. Begge forfatterne foretrekker deltakende observasjon, siden denne metoden er lettest tilgjengelig og det gir de flere fordeler enn ulemper. Bøkene peker på hvor mye informasjon man får ved å bruke deltakende observasjon. Robert V. Kozinets er forfatteren bak *Netography* og ønsker at all etnografi som foregår over digitale sosiale medienettverk skal kalles Netography, siden denne typen etnografi er annerledes enn tradisjonell etnografi og krever en annen form for deltakelse, men det kommer ikke til å skje i denne teksten. Det er mulig å være den usette observatøren i Netography, man kan lage fokusgrupper, intervju nøkkelpersoner og drive deltakende observasjon på et og samme sted med stor spredning innen individer man kan dekke over med å drive etnografi på net.

Kozinets mener det er mange muligheter med denne typen etnografi i fremtiden. Han setter opp kulturhendelser på nett som et stort nytt felt i 2008. Han skriver om MySpace og Second Life, som begge var veldig store plattformer når denne boken ble skrevet, men som i dag har et fåtall brukere. Likevel er metodene han utviklet de metodene som er blant de aller beste for

å gjøre etnografi på flere digitale sosiale mediesider. Kozinets anbefaler at alle som gjør etnografi online innfører seg med de etiske spørsmålene og etiske utfordringene som oppstår under feltarbeidet, og jeg vil dekke etikk senere i teksten så det er her bare en videre henvisning (Kozinets, 2020). I dag er det flere kulturelle tilbud online som kun er online, og det er mange subkulturer som bare eksisterer over digitale sosiale medieplattformer.

Det er spesielt to arbeid fra den digitale verden mange har sett eller fått med seg som er helt spesielle; de er pandemi-rapporten fra World of Warcraft (2007) og The Value of Hats (2011). Begge disse rapportene kommer fra områder som ikke vanligvis bruker online “communities” som kilder.

Hybrid Ethnography er en nyere bok som konsentrerer seg om hvordan vi bruker online resurser nesten hele tiden. Hvor mye av din hverdag bruker du på en datamaskin? Hvor mye er du online? Hvor mye tid bruker du på telefonen din? Det var de første spørsmålene som kom på de første sidene, men de får ingen svar i teksten. Så jeg tok min egen tid og oppdaget at på en dag bruker jeg minst 12 timer på datamaskinen, nesten all denne tiden med online tilkobling. Jeg er nesten aldri uten mobilen og sjekker jevnlig de digitale sosiale medieplattformene jeg har et nærvær på, mest fordi jeg har slått av notifikasjonene på de fleste av dem (Przybylski, 2020).

Liz Przybylski har tilbrakt mye mer tid online og definerer seg selv som en som kjenner og bruker internett for å opprettholde kontakten med familie, venner og kollegaer og er derfor mer drevet på etnografi online. Hun er sikker på at det er mange subkulturer man kan finne online og det er mange unike kulturforhold som vil være interessante. Hun fortsetter med å fortelle hvor viktig det er å kartlegge plattformbruk og hvem man møter på plattformene. Dette kan gi et bredere bilde av samfunnet på plattformen, og kan gi et veldig bra utgangspunkt for forståelse for hvordan enkeltindividene kommuniserer med hverandre (Przybylski, 2020).

I følge Przybylski er det mye kartlegging med å gjøre etnografi online. Hun mener også at det er viktig å holde online fra offline situasjoner. Przybylski mener at ved å holde online aktivitet fra offline aktivitet har man klarere data fra erfaringen online. Dette virker personlig unødvendig siden jeg ikke hadde noe offline kontakt med feltet mitt, men har erfaring fra

tidligere event, som er blitt tatt med i spesifikke områder og skrevet ned som erfaringer fra tidligere eventeter (Przybylski, 2020).

Jeg har prøvd å kartlegge egen bruk av online, og jeg har spurt de andre frivillige om de vil fortelle meg om deres online bruk. Deres tall har vært veldig lik mine om de er studenter eller har stillesittende arbeid, men de som har mer fysiske arbeidsoppgaver er mindre online på en datamaskin, men de streamer fra mobilen mer enn de som sitter foran en datamaskin som deres arbeidsverktøy. Men da dette ikke er viktig eller relevant for selve oppgaven vil det ikke være noe som dukker opp i denne teksten, det var bare interessant å se hvor mye tid alle brukte på datamaskiner.

3.1 Intervju

Jeg har hatt tilgang til direkte personlige meldinger til alle de frivillige. Det er ikke alle de jeg har prøvd å få kontakt med som har svart på forespørselen min, men jeg har fått respons fra nesten alle. Intervjuer som er gjennomført kun skriftlig mangler alltid litt dybde, siden man ikke får ansiktsuttrykk, pauser eller steder objektet nøler i samtalen. Men det er likevel en effektiv metode å intervju noen på dersom man ikke kan møte hverandre, og under forholdene som var under skrivingen av denne oppgaven har jeg vært heldig med intervjuene mine og hadde en felles digital sosial medieplattform der jeg også hadde direkte personlige meldingsmuligheter.

Utgangspunktet jeg brukte i mine intervjuer var direkte spørsmål i en åpen samtale, der jeg strukturerte spørsmålene etter de jeg intervjuet, siden ikke alle spørsmålene ville være like informative om jeg stilte dem til alle de jeg intervjuet. De åpne samtalene ga meg informasjon jeg ikke var ute etter men jeg fikk vite mye om deres syn og ønsker om hvordan eventet kan forbedres, men hovedsakelig var alle jeg intervjuet interessert i å komme tilbake til et fysisk event der alle nye og gamle venner var samlet.

Randi Kaarhus har skrevet i artikkelen “Intervju i samfunnsvitenskapene” (1999) hvordan intervjuet er et normalt fenomen i media og arbeid. Det gjør det vanskeligere å skrive spesifikt om intervju, da det kan inneholde så veldig mye. Hun påpeker at intervju i det vestlige samfunnet er basert på språk og språkforståelse i samarbeid med forståelse for situasjonen eller samhandlingen som intervjuet handler om. Det er flere detaljer om hvordan intervjuet kan brukes som en del av en meningsmålingsundersøkelse, der svarene fra intervjuobjektet vil

være forsåvidt like og forutsigbare, i forhold til åpne samtaler som kan gi mer informasjon men kan være vanskeligere å strukturere (Kaarhus, 1999).

Et intervju burde holdes på det språket som intervjuobjektet snakker, og det burde være i omgivelser som er rolig og der det ikke er for mye støy. Intervjustedet burde også være et trygt sted for intervjuobjektet slik at svar og informasjon som kommer av intervjuet er reell og kan brukes som informasjon og intervjuobjektet kan bli en nøkkelinformant (Kaarhus, 1999).

Blant de mange poengene hun trekker frem i teksten er planleggingen og språkbruken i samtaler, og hun kommer også flere ganger tilbake til hvor viktig det er å planlegge spørsmålene, stedet og språkbruken for å få mest mulig ut av et intervju. Det er også viktig å kunne følge et svar dersom det kan gi mer klarhet eller ny kunnskap. Det er mye informasjon og oppklaring et intervju kan gi til et etnografisk arbeid (Kaarhus, 1999).

3.2 Taus kunnskap

Jeg har vært frivillig på The Gathering siden 2016, så jeg har en del erfaring fra dette eventet og andre eventer som varer mer enn en dag. Dette har gitt meg mange erfaringer og tilgang til en del informanter som har blitt kontaktet for å svare på spørsmål jeg har hatt i forhold til denne oppgaven. Denne tilgangen til informanter var også noe jeg vurderte når jeg meldte meg opp som moderator for det digitale eventet, siden det å være frivillig gav meg tilgang til alle møtene før eventet og det ga meg tilgang til de forskjellige digitale sosiale mediene. Denne tilgangen har jeg vært delvis aktiv på, som er vanlig for meg, men jeg har observert mange av samtalene som har oppstått over alle de digitale sosiale medieplattformene som blir brukt av de frivillige som jeg har tilgang til.

Jeg har stilt spørsmål over Slack for å få klarhet i spørsmål jeg har fått under skrivingen av denne oppgaven, og de frivillige har vært til stor hjelp når jeg har hatt spørsmål som de kunne svare på; de aller fleste har blitt informanter som har hjulpet meg mye i oppgaven. Det har også vært veldig sosialt å ha mennesker jeg kan snakke med under denne pandemien der jeg for det meste av tiden har vært hjemme i min egen leilighet for å være en del av “Den Store Norske Dugnaden” der de fleste i Norge har vært hjemme eller unngått å være sammen med mange av vennene sine.

Deltagelsen har vært sosial og det er blitt sendt en del bilder frem og tilbake mellom deltakerne på de forskjellige plattformene. De som har streamet før pandemien har også streamet under pandemien så det har vært mulig for meg å holde kontakten med informantene mine på denne måten. Jeg har vært inkludert i stedet selv om jeg ikke har vært der fysisk ved at de frivillige har delt sitt sted med andre, ved at det har blitt tatt mange bilder og videoer fra mange steder rundt i Norge og også spesielt av Vikingskipet har mange følt at de har vært til stede eller vært sammen med vennene sine. Det er normalt over de digitale sosiale mediene jeg hadde tilgang til at deltakerne deler sitt sted med andre via bilder og video. Disse måtene å dele sted med andre på er vanskelig å vurdere betydningen av, men det er tydelig vis viktig for mine informanter å dele sitt sted med andre.

Hanne Müller har skrevet om hvordan tause kunnskap er kunnskap som “sitter i kroppen”. Hun sier at uttrykket “sitter i kroppen” er et uttrykk som handler om hvordan en yrkesansatt har kunnskap som er vanskelig å sette ord på, og at kunnskapen overføres under praktisk opplæring og er derfor en av de viktigste grunnene til at en antropolog burde være med på deltakende observasjon. Hun viser spesielt til egen erfaring når hun forklarer hvor verdifullt det var for henne å få kunnskapen som hun snakket om via direkte interaksjon istedenfor via intervju, der kunnskapen ikke hadde vært like betydelig og på en måte som gav mening til Müller. Ved å være med på aktiviteten lærer man hvordan noe skal være eller hvordan andre forventer at det skal gjøres, der den tause kunnskapen skaper en ordløs forståelse med andre som gjør det samme. Müller peker på hvor viktig den tause kunnskapen er for språket og dialektikken som oppstår når man snakker om ting som blir utført av flere, og at om de mangler fagspråket til å forklare prosessen kan de likevel snakke om handlingen. Den tause kunnskapen skaper fellesskap med subjektene som blir observert av forskeren (Müller, 1996).

Müller bruker i sin tekst sin egen erfaring med å lære seg å sveise, og hvordan hun bruker erfaring fra andre felt for å få en forståelse og se hva det var han skulle se etter når hun begynte sveisingen. Hun oppdaget at måten hun forsto sammenhengen mellom sveisingen og opplæringen hun hadde fått ikke var den samme, men resultatet var det ønskede utfallet.

I mitt feltarbeid hadde jeg lite til ingen kunnskap om moderering før jeg ble moderator for eventet, og det var mange små ting som jeg måtte holde styr på mens tekst beveget seg raskt over skjermen. Jeg fikk hjelp og mange forklarte meg hvordan jeg skulle bruke hjelpemidlene for å holde orden i chatten, og det hjalp når jeg oppdaget at alle de viktige tingene hadde

“mouseover”-tekst, og jeg kunne sammenligne med andre ting som jeg hadde mer kjennskap til, slik at jeg ikke følte meg like fremmedgjort i mitt arbeid som moderator.

3.3 Venner blant informanter

Jeg har venner blant de frivillige på The Gathering siden den første gangen jeg var frivillig i 2016, og jeg har kontaktet mange av dem når jeg trengte en utdyping av noe jeg ikke forsto. Vennene mine viste meg også andre jeg burde snakke med, hva slags spørsmål jeg burde spørre, og alternative synspunkt jeg ikke hadde tenkt på. Det har vært til stor hjelp for meg under min skriving. Jeg har vært nødt til å tenke på min rolle som forsker og som venn, men de har hatt forståelse for at jeg har hentet informasjon fra vennene mine og de har oppfordret til nye spørsmål. Et lite forbehold jeg har er at flere av mine venner og informanter har høyere utdanning og flere av dem går fremdeles på universiteter i forskjellige deler av Norge.

Joy Hendry har skrevet om paradokset med venner i feltarbeid. Hun trekker frem at ordet venn har mange betydninger. Personlig historie tvang henne til å vurdere rollen mellom forsker og venn og oppdaget at det var et dilemma mellom rollen som venn og rollen som informant. Rollen til forskeren er ikke den samme som rollen hun hadde som venn, noe som kan føre til at rollen til selvet må forholde seg til rollen til den andre. Hun innså at hun måtte akseptere at noen av vennene hennes ikke ønsket rollen som både venn og som informant, og at det er deres valg hvilken rolle de skal ha (Hendry, 1992).

3.4 Oppsummering

Som metode valgte jeg å bruke deltakende metode som hovedmetoden min, siden jeg var moderator og var aktiv i streamen flere timer i strekk. Det lot meg sammenligne samtalene på Twitch og Slack, jeg fikk sammenligne stemningen på det digitale eventet med et normalt event. Med å delta som moderator hadde jeg også tilgang til de frivillige og kunne få informasjon fra dem uten å måtte maile enkeltpersonene.

Jeg hadde tidligere erfaring fra eventet og et godt forhold til informantene som jeg intervjuet og snakket med med jevne mellomrom. Med tilgangen til de frivillige før og etter eventet kunne jeg også få med meg hvordan det digitale eventet var forskjellig fra et normalt event.

Deltakende observasjon var den eneste måten jeg kunne gjennomføre mitt feltarbeid på en måte som gav mening for meg.

3.5 Etikk

Det er viktig å si at denne oppgaven er blitt skrevet fra observasjoner fra en offentlig tilgjengelig stream der alle var klar over at den var offentlig og åpen for alle og “VoD’en” ville bli liggende ute i 6 måneder, men det er likevel viktig å passe på at alle jeg har observert blir ivaretatt og ikke føler at de er blitt utnyttet. Dette har vært litt vanskelig siden ikke alle følger med på hva andre skriver i chatten og jeg kan ikke vite om de jeg observerer og tar bilder av forstår eller godkjenner at jeg tar bilder av teksten. Programlederne ble offentlige siden streamen var offentlig og det gjorde at jeg kunne observere og bruke det de sa og gjorde som en del av observasjonen. De var offentlige og var klar over at de var offentlige. Den norske stat har bestemt at dersom noe er offentlig kan det brukes i forskning dersom forskningen foregår på en ansvarlig måte. Denne oppgaven er skrevet med observasjoner fra en gruppe jeg ønsker å vise frem på den beste måten, selv når eventet er blitt digitalt.

En positiv ting med at eventet er blitt digitalt er at de aller fleste deltakerne jeg observerte hadde kallenavn som på en måte anonymiserer individene; problemet oppstår når man husker at kallenavn er unike på alle digitale medieplattformer, og de aller fleste ønsker å bruke samme kallenavn på flere steder slik at man kan bli identifisert som venn av andre som kjenner kallenavnet. Derfor har jeg fjernet kallenavnene på de skjermbildene jeg har valgt å bruke, slik at alles identitet har blitt anonymisert eller i det minste ivaretatt deres identitet som deltaker. Det er en av hovedgrunnene til at jeg ikke har flere bilder fra eventet. Jeg hadde også tilgang til den private siden av eventet med å være frivillig og derfor hadde jeg tilgang til de digitale sosiale medieplattformene og hadde mulighet til å hente inn informasjon fra den private sfæren til eventet, der all informasjonen som ble hentet fra deltakende observasjon var akseptert av alle partene. Derfor hadde jeg muligheten til å analysere forskjellen på de forskjellige måtene man kommuniserte med hverandre på på de ulike digitale sosiale medieplattformene.

Jeg har fjernet alle kallenavnene på de bildene jeg har tatt og det er ikke referert til noen som ikke var klar over at jeg lagde en etnografisk oppgave med det de har sagt eller gjort. Dette er gjort for å holde informantene mine anonyme, da kallenavn på digitale sosiale medieplattformer er noe mange beholder og bruker på andre plattformer for å tiltrekke seg kjente.

Alle bøkene som handler om etnografi på en digital plattform snakket om hvor vanskelig det er å vite med sikkerhet at de man samhandler med har fått med seg at det er et

forskningsforhold som har oppstått. Det er ikke alltid sikkert at den informasjonen man får fra informantene er reell informasjon, men forfalsket informasjon tatt ut av kontekst fordi noen ønsker å være vanskelig eller “trolle”, noe som kan føre til at resultatene av forskningen blir feil eller manglende. En av måtene *Netography* hadde for å unngå dette var at det måtte være mer enn to tilfeller av noe før det kunne regnes som verifisert informasjon, og helst fra forskjellige kilder (Kozinets, 2020).

Et problem med å gjøre etnografi på nett er at man ikke alltid blir kjent med informantene, som kan føre til at man får informanter som ikke ønsker å dele verdifull informasjon, krever økonomisk kompensasjon for falsk informasjon eller sprer falsk informasjon om forskningsprosjektet for å ødelegge forholdet forskeren har til de andre informantene. Alle disse tingene er vanskeligere å gjøre om man har en fysisk tilstedeværelse sammen med informantene. Det gir en sikkerhet til informantene og mange sier det er vanskelig å være falsk til en man snakker fysisk til.

Przybylski snakker om behovet for å tilpasse seg forandringer i feltet til enhver tid, alltid være klar over at feltet forandrer seg mens du holder på, og at feltnotatene må være gode slik at man kan gå frem og tilbake mellom notatene og teksten. Det største ansvaret for etiske valg er og vil alltid være forskeren sitt ansvar. Forståelsen for etiske retningslinjer er forskerens ansvar og det er en god ide å ha et team når man jobber med deltagende observasjon; et team kan samarbeide om de etiske retningslinjene og da er det flere forskere som kan hjelpe hverandre med de etiske spørsmålene. Om man ikke kan samarbeide med kollegaer er det likevel mulig å gå gjennom feltnotater og skrivingen sammen med kollegaer, samt med det etiske rådet i det landet du driver forskning, da de er ansvarlig for å godkjenne forskningspremissene. Det er også etikkråd for spesielle grupper som urfolk og sårbare menneskegrupper som krever at du skriver hva det er du skal forske på og hva slags spørsmål man har tenkt å stille (Przybylski, 2020).

Det er mange regler som forandrer seg i forhold til hva slags kilder og plattformer som blir brukt og det er viktig å holde seg oppdatert i forhold til dette via nettsidene som man henter inn informasjon via. Dette kan gjøres på flere måter, men det vanligste er å lese gjennom “terms of service” eller kontakte plattformene. En annen og enda viktigere metode er å fortelle gruppen man er sammen med at man driver datainnsamling, slik at folk kan velge om de vil delta i forskningen om de ønsker det eller ikke; om dette ikke blir gjort er det umulig å

hente inn samtykke fra de man forsker på og da vil forskningsresultatene være ugyldige siden dette er en vesentlig del av selve datainnsamlingen.

Det er også viktig å vurdere andres forståelse for etnografi når man holder på med etnografi, spesielt siden historien til etnografi har mange problemer. Kozinets mener det er veldig viktig å huske hvor mye skade etnografi har gjort gjennom historien, og det er viktig for ham å hindre at historien repeterer seg selv. Og det er hovedansvaret til etnografen å forhindre sin egen posisjon og fordommer fra å farge over på forskningsresultatet. Kozinets mener også at det er etnografens oppgave å informere informantene om historien til etnografi dersom det vil hjelpe med et variert syn på det man forsker på (Kozinets, 2020).

Han mener det er vanskelig å forsikre seg at informantene har en forståelse for forskningsprosjektet, og det er viktig at forskeren snakker med informantene og forsikrer seg om at informantene har all informasjon de trenger, og om man henter inn offentlig informasjon er det viktig å vise frem informantene på den mest positive måten, siden vi som forskere ikke kan vite hva det var som foregikk med personen som samhandlet med andre over det digitale sosiale nettverket som forskeren konsentrere seg om. Som forsker i disse tilfellene har man ikke lenger direkte kontakt med informanten og kan ikke alltid få direkte reaksjoner på samhandling eller svar på spørsmål man har til samhandlingen (Kozinets, 2020).

Som moderator på eventet var det viktig at jeg leste og antok at det som ble skrevet var ment på den mest positive måten vi kunne tolke teksten på. Dette var mantraet til alle moderatorene som hadde blitt gitt dem fra styret. Moderatoren var ikke der for å hindre kritikk, men for å hindre mobbing og rasisme, og det er også moderatorens oppgave å godta ord som Twitch har begrenset tilgangen til.

Det som ikke kommer frem i noen av bøkene jeg har lest for denne oppgaven er hvordan vi som forskere lagrer informasjonen vår. Det er lite til ingenting som vurderer mengden med bilder, tekst eller video vi lagrer. Ingen av bøkene forteller hvor mye plass det tar å ha all den informasjonen man får fra deltakende observasjon på et lengre feltarbeid. Når man har samlet spesielt sensitivt materiale, som kan komme når man gjør deltakende observasjon på en plattform som er mer privat som en lukket gruppe, er det forskeren sitt ansvar å sørge for at denne informasjonen ikke blir spredt eller delt på en måte som risikerer informantenes

anonymitet, sikkerhet eller rykte, og det må også skrives om når man legger frem denne type informasjon med samme tankegang. Selv ikke Miller forteller om hvordan han behandler dataen han samler inn, som foretar seg ganske mange deltakende observasjoner over plattformer som er mer lukket enn de offentlige plattformene jeg har drevet mesteparten av mitt feltarbeid på. De professorene jeg har snakket med har mer håndgripelige materialer etter feltarbeidet og mente at så lenge det de hadde var skrevet i notatbøker og på fysiske bilder de lagrer i sikre skap eller for eksempel i en safe i huset så er alt trygt, men når all informasjonen er digital er det ikke så mange andre steder å lagre det enn på en harddisk eller på en sky. Det sikreste er å lagre informasjonen på en passordbeskyttet ekstern harddisk.

Den største delen av min observasjon kommer fra en offentlig plattform som beholdt streamen i 6 måneder, den informasjonen jeg har fra andre kilder har jeg hentet inn ved å starte spørsmålene med “Dette er for masteroppgaven min”. Med dette forsikret jeg meg om at informantene mine visste hva det var de svarte på og hva det var jeg arbeidet med. De kunne komme med spørsmål om hva det var jeg holdt på med og det hjalp meg med å utforme spørsmål og konsentrere meg om spesifikke ting som var mer interessante eller som trengte mer utdyping. Da det ikke eksisterte noen form for informasjon om hva som er forventet av lagringen av digital data har jeg valgt å lagre alt jeg samlet inn av data på en ekstern harddisk med passordbeskyttelse.

4 Tegn blir dialog og dialog er i tegn

Mitt første forsøk på dette kapittelet var å bruke dialektikk som base for å vise hvordan plattformene dikterer hvordan informantene og deltakerene snakker med hverandre, men da jeg ble frarådet dette siden jeg ville få problemer med å finne kildene på engelsk eller norsk har jeg sett meg nødt til å bruke litt andre kilder for å vise dialog og hvordan en plattform dikterer måten vi som brukere deler informasjon på.

Det første jeg må gjøre for å komme noen vei med dette utgangspunktet som en overskrift for et av kapitlene i denne oppgaven er å stadfeste at chatten i Twitch eller samtaler som oppstår på de andre sosiale digitale plattformene er en dialog. Det første som skjedde når man kom inn i en stream på Twitch under eventet var at det var en samtale mellom deltakerne i chatten, og veldig ofte også med streameren, som foregikk i chattvinduet. Dette var en samtale mellom flere deltakere i chatten som ikke nødvendigvis var rettet til streameren. Twitch lar deltakerne svare på spørsmål eller kommentere på andre deltakere ved å adressere deltakeren direkte, og det er også mulig å sende direktemeldinger til spesifikke deltakere i Twitch, noe som kalles en whisper på den digitale sosiale plattformen. All overføring av informasjon, om det er muntlig eller skriftlig, er kommunikasjon, men i denne oppgaven skal jeg bare se på dialog og monolog, siden hoveddelen av feltarbeidet mitt og observasjonene jeg gjorde var dialogbasert kommunikasjon. Det er derfor viktig at jeg definerer dialog for denne oppgaven slik at det ikke oppstår misforståelser; en dialog er kommunikasjon mellom to eller flere individer som deler informasjon i et forsøk på samhandling. I min oppgave er nesten all dialog digital og skriftlig, som betyr at jeg har konsentrert meg om dialogen mellom et individ som snakker og flere individer som skriver i en dialog. Det var noen av streamerne som hadde en monolog i form av foredrag, men i de programmene var det flere dialoger pågående i chatten. Dialogen mellom deltaker og streamer var hovedsakelig om det som hendte aktivt i streamen, og dialog om det som skjer i samtiden er det mest normale gjennom hele eventet. Det ga alle som så på en mulighet til å være med på dialogen selv om de ikke kjente noen i chatten eller var kjent med eventet fra tidligere år.

Det å stadfeste at det er en dialog mellom deltakerne av chatten og streameren kan virke litt merkelig for mange, men det som man må huske er at TG:Online var et event som så stor forskjell i programmet sitt, fra podcasterne LevelUp til Besøk i Skipet, og noen av streamerne er mer vant til å snakke med chatten og holde den dialogen som oppstår i chatten gående,

mens andre ikke er rutinerte streamere og har ikke lagt opp systemet sitt for å se hva chatten skriver; de har ikke muligheten til å se hva chatten skriver til dem og de beveger seg ofte vekk fra kamera og skjermer, noe som gjør dialog mye vanskeligere selv om de prøver å ha en form for åpen dialog som er veiledet av en som leser chatten og stiller spørsmålene til streameren. Men det var programmer der chatten ble mer eller mindre ignorert med hensyn til hva det var programmet var, da spesielt Eventyrtimen, som er en Dungeons and Dragons One Shot laget spesielt til TG:Online-eventet, der chatten kan ødelegge flyten i historien som blir fremført for spillere i programmet og deltakerene i chatten.

Og dette har bare vært eksempler fra Twitch, men jeg har observert flere plattformer og det er en forskjell på de forskjellige plattformene i forhold til hvordan plattformen er lagt opp.

4.1 Verktøyene som utgjør en forskjell i dialogen

Jeg har valgt å ikke fortelle om alle verktøyene på de forskjellige plattformene, da dette er mer programmering enn antropologi, og det er noe som ville ha tynget ned oppgaven mer enn nødvendig. Jeg har derfor tatt for meg de verktøyene jeg har sett som påvirker dialogen mest på de plattformene jeg har gjort hoveddelen av min observasjon på.

Under feltarbeidet var det en av streamerne som brukte et av de mer unike verktøyene til Twitch; et verktøy som lar deltakerne i chatten gjette på utfallet av det streameren holder på med. Muligheten til å gjette på hva det er som skjer i spillet virket engasjerende på chatten, slik at den var mye mer aktiv og det var mange flere som kommenterte på spillet streameren spilte når de kunne vise frem hvor gode de var på å gjette hva det var som kom til å skje etter de hadde forstått spillet. Dialogen mellom chatt og streamer var full av emotes fra streameren sin kanal og mange brukte de gratis emotene fra Twitch.

Begge disse verktøyene engasjerer brukere og belønner dem for å være engasjert i chatten med mer engasjement fra andre eller en “premie” i form av flere emotes eller kanalpoeng (beskrevet tidligere i teksten). Ved å lage disse verktøyene og gjøre de tilgjengelig for streamerne engasjerer de flere brukere og kan få flere seere til deres egen plattform. Nye verktøy som brukerbasen liker tiltrekker flere brukere, og er en metode eierne av plattformene tjener økonomisk på, og de verktøyene som viser seg å være best på å tiltrekke brukere blir utviklet for flere plattformer. Det er veldig få plattformer som kan hindre andre plattformer

fra å lage lignende verktøy som drar brukere. Chatt og bruk av emojis er blitt universelt på de fleste digitale sosiale plattformer, muligheten til å sende linker og bilder er blitt normalt og de verktøyene er blitt mer eller mindre universelle.

Twitch har nicknavn eller kallenavn på brukerne sine og disse navnene tilhører kontoen til brukerne. Da TG:Online 2022 kom på banen og gikk live var det et mindre publikum til stede, de fleste av deltakerene var tidligere frivillige fra det fysiske eventet, og det var viktig for streamerne å sette ansikt på nicknavnene. Gleden som kom over ansiktet til streamerne når de ble fortalt hvem som var bak nickene som snakket med dem var oppfriskende og genuin, det ga streamerne mer forståelse for hvem det var de snakket med og de trengte ikke å vurdere hvordan de skulle svare på spørsmål eller hva det var chatten snakket om når det oppsto dialog mellom deltakerne i chatten.

Slack, som er hovedplattformen til The Gathering sine frivillige, er en plattform som bedrifter bruker for å holde kontakt med ansatte og la ansatte snakke med hverandre. The Gathering har brukt denne plattformen i noen år og det har vært hovedplattformen til de frivillige siden 2016. Fordelen med Slack er at det er flere knagger inne på plattformen uten at man trenger å lage flere kanaler; det er en hovedkanal som har adgang til flere “knagger” som lar alle snakke med hverandre om spesifikke ting. Siden det er ca 450 individer på Slack på kanalen til The Gathering, og de er delt inn i crew som gjør forskjellige ting er det en knagg for nesten alle crew og noen crew har mer enn en knagg. Alle knaggene er ikke åpen for alle for å holde samtalen organisert slik at alle kan prøve å holde seg oppdatert på chatten uten å måtte logge inn hver dag. De som er ansvarlig for kanalen har delt inn de offentlige knaggene i forskjellige temaer og interesser, siden viktig informasjon som alle burde ha tilgang til må være lett å finne, og det er ikke lett å finne noe i en chatt som er aktivt i bruk av flere hundre individer for å ønske hverandre gratulerer med dagen, linke til memer eller sende bilder av ting som er morsomme eller av steder de er på. Disse knaggene øker mulighetene de har for å kommunisere og det skaper ofte en dialog mellom deltakerne. Dette verktøyet er et veldig allsidig verktøy som gjør organisering lettere, men også muliggjør spontane dialoger mellom individene i kanalen.

Discord har noe som ligner på kanalene på Slack, men det er en annen grunn til at Discord blir brukt av så mange under The Gathering; det er på grunn av hovedverktøyet til Discord, som gir muligheten til å snakke med hverandre med ordinær tale så lenge man har en

mikrofon. Muligheten til å snakke fysisk med noen kan gå mye raskere enn å skifte plattform for å stille spørsmål eller diskutere noe som skjer i chatten på en annen plattform eller i et spill. Mine informanter brukte denne plattformen når de var to til fem som måtte samhandle og det ville ta lengre tid å skrive tingene enn det ville ta å snakke om det. Det er også lettere og raskere å få klarhet i ting dersom man snakker om det over voice chat.

Zoom er nok et verktøy som blir brukt. Etter pandemien er det få som ikke vet hva Zoom er og hvordan det virker. De frivillige på The Gathering ble samlet for årsmøte og for å holde møter før eventet slik at de kunne lage et program som skulle være interessant; det som skjedde under hvert møte over Zoom var en time med planlegging og to til tre timer der de satt og snakket sammen om livet, mimret om tidligere eventer og hva slags planer de hadde for de neste dagene eller ukene. Samværet med de andre frivillige var mye viktigere for dem enn selve møtet var, møtene var bare en unnskyldning for mange av dem for å snakke sammen og se hverandre. Betydningen av å se hverandre, selv om det bare var på en skjerm, var svært viktig for informantene mine, siden de aller fleste ikke hadde sett hverandre på over to år, og muligheten til å se og høre hverandre var veldig viktig for dem.

4.2 Jobben som moderator

Dialogen mellom streamerne og deltakerne i chatten kan gå alt for raskt til å lese og som moderator må man stikkordlese for å se etter elementer som ikke skal være med på et familievennlig event. Det er en engelsk ordbok som inneholder ord som det ikke er lov til å skrive inn dersom de ikke er blitt godkjent av en moderator eller streameren, noe som er gjort fra Twitch sin side for å være aktuell for mange streamere som ønsker å være familievennlige. Problemet oppstår når ordene som blir sensurert er norske ord som er helt normale som titte eller titt tei, da må moderatoren godkjenne uttalelsen fra deltakeren før den vises i chatten.

Under TG:Online var det alltid to eller flere moderatorer for chatten i tilfelle det skulle oppstå problemer i steamen, og det er også tryggere å ta avgjørelser når man er to eller flere som tar felles avgjørelser, og det er her bruken av en ekstra plattform kommer inn, for å ha den samtalen på et annet sted slik at det ikke blir kaotisk med en moderator som sier en ting og en annen moderator som sier en annen ting. Dette gjør samarbeidet mye mer flytende og det er lettere å samarbeide om man ikke jobber mot hverandre. Samtalen ved siden av som ikke har noe med moderering å gjøre var mer om hvordan de hadde det og hva det var de holdt på

med. Informantene mine fortalte meg at det var som å sitte sammen og bare snakke om ting de ikke hadde muligheten til å snakke med andre om, det var trygt å snakke om savn av venner og eventer, og muligheter som forsvant for dem med pandemien. Det var også samtaler om hvordan hjemmekontor påvirket dem og hva de hadde funnet som hjelp mot isolasjonen.

Twitch har også veldig strenge regler når det kommer til emotene som de vil tillate på sin plattform, og det kan ta flere måneder før en emote blir godkjent og kan brukes. Det er streameren som søker om denne tillatelsen, og om et forslag er blitt avvist vil det ta litt lenger tid før de kan akseptere den neste emoten. Twitch har spesielle event som gir brukerne gratis emotes knyttet til eventene, og disse emotene er alltid tilgjengelig for brukerne. Mange av de som er nye brukere av Twitch og bare bruker Twitch under TG:Online kan bruke emotes som er gratis fra Twitch og som ligger under smilefjeset i chattevinduet, og disse emotene er de som dukker opp oftest i chatten. Det er slik for at nye brukere ikke trenger å abonnere på en kanal om de ikke kommer til å besøke siden igjen, og det gjør at alle har noen emotes tilgjengelig som passer inn i mange av dialogene som oppstår. Derfor er det også de emotene som blir brukt av flest deltakere.

Som moderator er det noen ting man må holde klart og det er at man alltid skal ta det andre skriver på en så positiv måte som er mulig. Dette er fordi ikke alle er like flinke på å uttrykke seg på en skriftlig måte, der man ikke har tone eller kroppsspråk å gå etter for å utdype dialogen, men det betyr ikke at de mener noe negativt med kommentarene sine. Det er ikke alle som bruker emotes når de skriver i chatt av ulike årsaker. Med kjennskap til hvem det er som står bak nicknavn gjør det det mulig for moderatoren å forstå hva det er teksten egentlig betyr i forhold til personligheten til skriveren. Denne kunnskapen hjelper for moderator, spesielt når det kommer til dialekt og språk, noe jeg også vil se på senere i dette kapittelet under språk.

Erving Goffman (1956) skriver om rolle, og roller som et individ tar på seg, i boken *Representation of Self in Everyday Life*. Boken går også inn på hvordan et individ ikke trekker mange andre inn i det Goffman kaller backstage for å unngå å gjøre rollen til noe mer komplisert enn den er fra før. Som moderator er rollen å holde roen i chatten, ikke skape forskjeller mellom individene i chatten og svare på spørsmål rettet til eventet eller tidspunkter. Presentasjonen av denne rollen er forskjellig fra individ til individ, men det er normalt å

snakke med og spøke om ting med de andre i chatten, spesielt der individene er kjent med hverandre. Denne kunnskapen gir en bredere tilgang til backstage enn om individet var helt ukjent (Goffman, 1956).

Goffman ser på rollene som skiftende og noe som er en tilpassende del av individet, og har man kjennskap til det individet man snakker med er det lettere å tilpasse dialogen til det individet og det gjør det mulig å fremføre rollen som moderator. Siden man vet hvem det er man snakker med har man også mer mulighet til å være litt friere i bruken av rollen som moderator og da er det heller ikke så farlig når flere roller blir blandet sammen av individene.

4.3 Forskjellige plattformers verktøy som utformer dialog

Når man bruker flere sosiale medieplattformer legger man merke til hva slags verktøy som plattformskaperen har gjort tilgjengelig for brukerne, og disse verktøyene dikterer hvordan brukerne snakker sammen og hva de bruker for å kommunisere. Siden mitt feltarbeid beveget seg mellom flere sosiale medieplattformer har jeg sett den store forskjellen mellom plattformene og hvordan vi bruker tekst, symbol og bilde på ulike måter for å få frem mening og ha samhandling mellom brukerne.

De verktøyene som eksisterer på alle de sosiale plattformene er en tekstbasert chattefunksjon som er relativt lik på alle plattformene. Dette er ikke det eneste verktøyet, det er også muligheter til å bruke tegn og emojis for å få frem mening og følelser. Blant de mange verktøyene på de plattformene jeg har samlet inn data fra, er muligheten til linke til andre sider for å dele memer eller dele informasjon som tar for mye tid å skrive inn i chatten. Dette blir hovedmetoden vi som brukere kommuniserer på. Så kommer de verktøyene som er eksklusive for Twitch, som var den sosiale medieplattformen jeg gjorde hoveddelen av mine observasjoner på. Twitch har subscription/abonnements- muligheter til forskjellige kanaler/streamere, der mange av disse streamerene/kanalene har “Sub only emotes” (oversatt til abonnentsemotes). Disse emotene er eksklusive til en streamer, men man kan bruke emotene på forskjellige andre chatter.

Et eksempel fra feltarbeidet der man kan se bruken av emotes på en positiv måte var under streamen til Eventyrtilmen, der flere av seerne også hadde en subscription til Critical Role (den største DnD-streamen på Twitch) sin stream og deres emotes, så når det skjedde

morsomme, spennende eller interessante ting i rollespillet til Eventyrstimen var det flere som brukte emotene til Critical Role for å vise at de likte det som skjedde. Spillerne var veldig glad for interaksjonen og den positive samtalen som oppsto i chatten, og de satt pris på emotene fra Critical Role siden de emotene passer så godt inn i hva det var de holdt på med i streamen. Emotene fra streamerne er basert på steamens innhold eller ting som regelmessig dukker opp i streamen, mange av emotene er bit-kunst som er lett å kjenne igjen som streamerens kjennetegn.

Dette betyr at samfunnet som oppstår på en stream kan påvirke andre streamingprogram når emotes fra en annen stream dukker opp i chatten. Disse emotene kan sees på som kjente tegn eller en måte å gjenkjenne andre som kommer fra samme samfunn. Disse tegnene knytter individer sammen og lar individer finne hverandre utenfor den ene streamen, og tegnene, om de er kjent nok, kan virke positivt på streameren siden de også følger med og mange ganger beundrer streameren som tegnene kommer fra. Tegnene kan brukes som oppmuntring, som en del av en samtale, istedenfor tekst, som kjennemerke for andre, men også når noen ikke liker det de ser eller hører kan disse tegnene også indikere dette på en måte som ikke blir fjernet av moderatoren.

Kapittel 4 i Daniel Millers (2016) *Social Media in an English Village* har som første setning “Before Facebook we all knew what a friend was. Really?” Dette er et tema som mange har tatt opp med meg under skrivingen av denne oppgaven, om hvordan man kan kalle online bekjentskap venner, du kjenner dem jo ikke. Det jeg har prøvd å forklare i dette tilfellet er at jeg kjenner de aller fleste fra år med frivillig arbeid på eventet, men også fordi vi har snakket mye sammen over forskjellige sosiale medieplattformer og jeg kjenner dem om mulig bedre enn jeg kjenner noen av mine felles studenter.

Miller forteller om en landsby i England som viser at de forskjellige individene i landsbyen bruker forskjellige sosiale medieplattformer avhengig av alder, men også på hvilket nivå av vennskap de er med andre individer. Gjennom mitt feltarbeid så jeg bare på de frivillige, og de aller fleste av de frivillige var returnerende frivillige så de var kjent med hverandre fra tidligere eventer eller tidligere samhandling over forskjellige digitale sosiale medieplattformer, det var ikke oppbyggingen av nye vennskap i mitt arbeid. Likevel oppstår det vennskap mellom de frivillige, og Facebook, som er Miller sin hovedplattform for forskningen i artikkelen, er en viktig del av vennskapet mellom de frivillige. Det er likevel

ikke en fast digital sosial medieplattform som blir bruk av de frivillige, vennskapet baserer seg på at individene kan finne en plattform de har til felles eller kan bruke sammen eller overbevise hverandre til å begynne å bruke en ny plattform. Miller sier at engelskmenn har en “Goldilock Strategy” (Miller 2016), som betyr at engelskmennene gjør alt de kan for å finne den gyldne middelvei når det kommer til digitale sosiale medier, og for å anskaffe seg vennskap på digitale sosiale medieplattformer. Men det er ikke tilfellet med de frivillige på The Gathering, siden nordmenn ikke er helt like og det er en stor overvekt av nordmenn crew. De frivillige har heller ikke alltid tid til å finne og laste ned en ny plattform på telefonene sine og legge til nye venner, men man kan sende en PM til individet på Slack og begynne å bygge opp et vennskap på en annen digital sosial medieplattform om man ønsker det (Miller, 2016).

4.4 Tegn i dialog

Feltarbeidet mitt hadde mange ulike tegn i chatten på Twitch, men også på Discord og Slack har informantene mine tilgang til ulike tegn for å vise hvordan de følte seg, hva de mente med ordene de hadde valgt og hva slags stemning i leseren de ønsker å få frem. Da det ikke er mulig å se de fysiske tegnene som naturlig kommer når man er fysisk sammen må andre tegn brukes for å få frem mening. Det er viktig at deltakerne har mulighet til å delta i det som skjer i streamen og måten Twitch har lagt opp til deltakernes underholdning er å gi abonnentene mulighet til å dele emotes fra de streamerne som de abonnerer på for å få frem tilhørighet, mening, memer eller bare personlige meninger som kommer frem med bruk av emotes. Dette kan føre til mer kommunikasjon og forståelse blant deltakerne i chatten, men det kan også skape mer fremmedgjøring i chatten, for eksempel om det er et tilfelle der bare de med disse emotene snakker sammen og overdøver eller går til direkte angrep på de som ikke har de samme emotene og derfor ikke kan vise til tilhørighet av gruppen.

I boken *Tegn, Tekst og Samfunn* av Odd Are Berkaak og Ivar Frønes (2010), er tegn flere forskjellige ting; det er kroppsspråk, tone, bilder, uttrykk som skal forstås som mer enn bare uttrykket (i mitt tilfelle er uttrykket TGTid oversatt til: enten så er det gjort og du har ikke fått det med deg; det blir gjort når vi finner de som kan gjøre det; eller det kommer kanskje til å bli gjort neste år) og ansiktsuttrykk. Disse tegnene er vesentlige for å finne gruppen man hører til.

“Og tegn som er av betydning for den ene, kan fremstå som meningsløse for den andre. For en tredjeperson kan de samme oppfatningene og symbolene virke truende, mens

den fjerde kanskje ikke en gang er klar over at slike diskurser forekommer” (Berkaak & Frønes, 2010, s. 19).

I følge Berkaak og Frønes er kommunikasjon mellom individer en del av det som skaper et samfunn, og det er en av hovedmisjonene til The Gathering. De ønsker å skape et samfunn for unge gamere der de kan treffe andre likesinnede individer for å skape et samfunn som kan støtte, oppmuntre og samle disse unge menneskene. Dialog mellom individer må skje på en slik måte at individene blir sett, forstått og anerkjent. En dialog kan kun regnes som en dialog dersom den oppfyller disse kravene; dersom de ikke innfrir disse kravene er det en monolog, og deltakere av en stream er mye mindre mottakelige for monologer enn de er ovenfor en åpen dialog mellom dem og streameren (Berkaak & Frønes, 2010).

Dersom det hadde vært et fysisk event hadde det vært applaus, latter og andre lyder hver gang publikum så noe de likte, men når pandemien stoppet store event som The Gathering fra å holdes på et fysisk sted var alternativet å holde eventet online, og der er det ikke mulig for publikum å være vokal, men det gjør publikum om til deltakere som deltok i dialogene som oppsto i streamen. Streamerne engasjerte deltakerne i dialog for å svare på spørsmål og for å være en del av gruppen som har oppstått i chatten, noe som ikke alltid er det letteste å gjøre i et fysisk event siden det er mange som ikke liker å vise seg frem eller stille spørsmål i redsel for å virke dum, mens i streamen var det mer anonymt og samtalen i chatten fløt selv om streameren snakket. Det ga deltakerne muligheter til å stille spørsmål mens streameren snakket om subjektet, og ingen måtte huske spørsmålene til slutten av monologen til foreleseren.

4.5 Meatspace vs. Cyberspace

Som poengtert flere steder til nå var ikke planen min originalt å skrive om et digitalt event, men når situasjonen ble som den ble så var det det jeg endt opp med og endringen gikk ganske greit, i motsetning til andre jeg har hørt om. Grunnen til at jeg valgte denne overskriften var fordi det er så mange steder man møter ordet cyberspace, og det er veldig sjelden man møter motsetningen, som er meatspace. Jeg har valgt gjennom teksten å bruke det digitale rommet og det fysiske rommet, der cyberspace er det digitale rommet og meatspace er det fysiske rommet.

Pandemien ga meg muligheten til å se på hvordan cyberspace absorberte feltarbeidet mitt, hvordan cyberspace ga oss som frivillige muligheter som ikke var tillatt i en periode på grunn av en epidemi som var global og hvordan eventer tilpasset seg en cyberspace-tilværelse. Det ga meg også muligheten til å se på hvor viktig det var for oss som frivillige å være sammen i meatspace, og hvordan mennesker takler tapet av meatspace.

Denne oppgaven er litt spesiell når det kommer til cyberspace vs. meatspace, da ingen frivillig ga opp meatspace, men flyttet til cyberspace fordi de ønsket å holde kontakten med noen som bor langt unna med lignende interesser eller gamer samme spill eller bare for å holde kontakten med familiemedlemmer som har flyttet vekk. De frivillige var allerede godt vant med å bruke digitale sosiale medieplattformer for å holde kontakten med hverandre utenom eventet, som gjorde det enklere at hele eventet også ble flyttet over til cyberspace. Det var ingen muligheter til å treffes i store grupper, under deler av pandemien var det til og med ulovlig å samles mer enn 5 ikke-familiemedlemmer under et tak. Dette gjorde det aktuelt for styret til The Gathering å ta eventet totalt online for å fortsette eventet som et kulturelt tilbud til ungdom og et tilbud for de frivillige, selv om man ikke kunne være sammen og gjøre ting på samme sted.

Tapet av meatspace eller fysisk sted var ikke frivillig eller ønsket av noen, det fysiske stedet ble borte i et forsøk på å senke spredningen av et virus, mens det digitale rommet ble et alternativ som ble åpnet som et forsøk. Det ble større når de hadde tid til å planlegge og tilrettelegge for det digitale rommet. Miller trekker fram i artikkelen *Online and Offline Relationships* fra boken *How the World Changed Social Media* (2016) hvordan individer behandler meatspace-forhold forskjellig fra cyberspace-forhold. Jeg har ingen planer om å skrive om de romantiske forholdene som oppstår på The Gathering som deltaker eller som frivillig, men jeg vil bruke artikkelen for å vise hvordan individene bruker forskjellige sosiale medier for å holde kontakten med hverandre. Etter å ha spurt informantene mine om hva slags digitale sosiale medieplattformer de brukte for å holde kontakten med hverandre svarte de fleste at de brukte Discord, Slack, Instagram og Snapchat for å holde kontakten med hverandre. Informantene mine har forskjellige foretrukne plattformer i forhold til hvor mye de selv ønsker å bruke på plattformen og hvor vant de er til en plattform. Valget av plattform for å holde kontakten med noen er helt opp til hvor mye tid de har til å skape et bånd og hvor komfortable individene er på de forskjellige plattformene de har muligheter til å bruke. Miller (2016) snakker også om hva slags forhold individer kan få dersom de bare har truffet

hverandre over online-plattformer, men i mitt tilfelle er det relativt få som ikke får truffet hverandre fysisk. Unntaket er de siste tre årene, der noen frivillige ikke visste om eventet før men har vært frivillige til online eventet, og de gleder seg stort til å være med på et fysisk event for å bli ordentlig kjent med de andre frivillige, det er i det minste det informantene mine har uttalt.

4.6 Språk

Noe som leserne av denne teksten sikkert har lagt merke til er at de frivillige på The Gathering er delt inn i crew. Plattformene er utbygget på engelsk eller amerikansk, det er et program som er engelsk på online-eventet og mange av uttrykkene som er hentet fra plattformene er engelske, så det jeg sikter til i overskriften på denne delen er at mange av deltakerne og de frivillige på The Gathering, både det fysiske eventet og onlineeventet, er vant til å bruke engelske ord i språket sitt, og de er også vant til å bytte språk når det viser seg at noen ikke snakker eller leser norsk. Engelsk er det vanligste språket som informantene mine rapporterte at de byttet til, men det er også noen som bytter til tysk når de snakker med de tyske frivillige. Språk kommer også opp når man streamer et helt event på tre kanaler over tre dager på norsk. Det normale er å tilpasse seg et internasjonalt publikum, men TG:Online bestemte seg tidlig for at de ikke skulle gjøre det, både for streamerne og for de yngre deltakerene av programmet. Det er ikke bare språk jeg ønsker å trekke frem her, jeg ønsker også å trekke dialekt inn i bildet, sammen med bruken av fagspråk blandet med dagligtale.

Siden The Gathering er et internasjonalt event som tar inn frivillige fra hele verden og de frivillige er flinke til å inkludere alle som kommer, er språk blitt en vesentlig ting som også dukket opp på online-eventet, via en av de tidligere vertene som kommer fra Skottland og som ønsket å være med som streamer. Han kan ikke snakke eller lese norsk og nesten alle begynner å skrive engelsk slik at han skal forstå dialogen og bli en del av den, og det er også en som oversetter for de som ikke kan eller vil skrive på engelsk. Det er ingen som oversetter det streameren sier siden de aller fleste forstår engelsk eller kan velge et annet program å se på. Det er ingen muligheter til å direkteoversette en hel stream, og derfor er ikke denne sendingen lenger enn to timer på online-eventet. Språket blir en viktig del av hvordan individene kan vise frem hvor de kommer fra både når det kommer til bruk av dialekt og hva slags ord individene bruker for å beskrive hendelser.

Mange bruker sin egen dialekt når de skriver i chatten, men dialekt i tale er lettere å forstå enn når individer selv kan velge hvordan de staver dialektord. Dette kan føre til litt større problemer for leserne av teksten, og har ført til at noen har spurt om forklaring på ord. Det er også i chatt man blir klar over hvor mange engelske ord og uttrykk man bruker for å kommunisere informasjon i en dialog. Under TG:Online var det flere underholdende streamer som også viste deltakerne av streamen at mesteparten av underholdningen vi deltar på er på andre språk, og vi trenger ofte å bruke fremmedord for å kommunisere med andre. Spill og academia er de emnene man lettest kan se forandringen i språket til unge i dag. Informantene mine som har en Twitch-stream som de bruker regelmessig vil ha deler av streamen på engelsk siden det er et internasjonalt språk som de aller fleste har en forståelse for. For dem er konkurranse om seere en stor del av streamen, og deltakerne til streamerne er også ansvarlig når det kommer til hva slags språk streamen ender opp på.

Feltarbeidet mitt var hovedsakelig på norsk, men en viktig observasjon jeg gjorde under feltarbeidet var deltakernes bruk av emojis, emotes og memer som en del av kommunikasjonen og språket. Det var en måte å kommunisere dypere mening på enn det bokstavene satt sammen klarer å formidle; dialog mellom «venner» om interesser trenger mer enn tekst for å vise hvor engasjert eller morsom man finner en samtale når man ikke kan være i nærheten av hverandre for å ta inn kroppsspråk som en del av språket og en del av kommunikasjonen. De metodene deltakerne bruker, som emotes, emojis og memer, blir et språk i seg selv, og deltakerne bruker tegnene på veldig like måter og velger ofte de samme tegnene for å kommunisere de samme tingene. Memene er mer noe som dukker opp av et ord som er blitt sagt og andre hiver seg på for å lage et øyeblikk av fellesskap i dialogen.

Scott M. Lacy holder et av kursene til The Great Courses, en del av det amerikanske The Teaching Company (som finner de beste foreleserne på sitt felt og tar opp forelesningene til foreleseren for så å distribuere dem. Man kan finne forelesningene på wondrium.com eller på audible.com), som heter *Anthropology and the Study of Humanity* (2017). Her snakker Lacy om utviklingen av språk som et kulturelt fenomen. I den 11. forelesningen av dette kurset trekker han frem hvor mye kultur forandrer språket og utvikler det, hvordan noen ord forsvinner eller går ut av bruk, mens nye ord skapes og får mening. Man kan se dette under The Gathering sine Online events også, og hvordan de frivillige snakker med hverandre om eventet og hvordan gruppen har tilpasset seg nye roller, bruk av nye plattformer og de nye behovene til The Gathering. Språket er også blitt forandret av behovet for å videreformidle

mer enn bare tekst, og deltakerne i dialogene jeg observerte brukte ofte emotes eller emojis for å viderefremme de delene av kommunikasjonen som ikke er til stede i tekst, der emblemer og gestikulering blir borte fordi man ikke kan observere disse delene av kommunikasjonen. Eksklusiv tekstkommunikasjon forandrer kommunikasjonen og gjør den ufullstendig, og for å kompensere for den tapte delen av kommunikasjonen brukes emotes eller emojis for å dekke de emblemene eller gestene som har blitt borte (Lacy, 2017).

4.7 Oppsummering

I dette kapitlet har jeg gått gjennom hvordan deltakerne i Twitch-chatten bruker verktøyene som er en del av plattformen for å dekke den delen av kommunikasjonene som ikke kommer frem når all kommunikasjon går over tekst. Jeg har sett på verktøyene som er tilbudt av forskjellige digitale sosiale medieplattformer, og hvordan disse verktøyene blir brukt av brukerne med forskjellig nivå av kjennskap. Kjennskapen til verktøyet påvirker integreringen av verktøyene som en del av kommunikasjonsrutinen. Det er viktig at verktøyene blir brukt på en forsvarlig måte der dialogen som foregår skal leses av ukjente som ikke har samme forståelse som skriveren, og for å sikre at det Online eventet skulle være en barnevennlig stream er det noen som er ansvarlig for å holde streamen barnevennlig og roe ned gemyttene dersom noen går over streken. Man kan bruke verktøyene som er bygd inn i plattformene for dette eller ha dedikerte individer som passer på chatten og kan svare på spørsmål som oppstår under streamen eller spørsmål som dialogen handler om. Det er viktig for alle å huske at det er en forskjell på det digitale rommet og det fysiske rommet siden disse to rommene har en stor forskjell på hva slags sekundærinformasjon deltakerne har å bygge sine inntrykk på. Det digitale rommet i mitt feltarbeid var for det meste mellom bekjente som hadde tidligere kjennskap til personligheter, roller og memene som oppsto og samtalene som kom fra dette. Inkluderingen i dialogen for de som ikke forsto sammenhengen eller trengte et svar på noe de lurte på i forhold til eventet eller i forhold til streamen var bra og trengte ikke alltid en moderator. Dialogen mellom deltakerne i alle chattene som ble observert under dette arbeidet var fulle av forskjellige symboler som ikke i dag kan regnes som kjente emblemer, selv om symbolene blir regnet som emblemer av andre.

5 Når sted blir digitalt

Vikingskipet er et ikonisk sportsanlegg som ligger i Hamar kommune, ca to timer med toget nord for Oslo. Det ble bygget til de olympiske leker i 1994, som ble holdt i Norge. Anlegget er i dag drevet av HOA (Hamar Olympiske Anlegg), som leier ut hallen til forskjellige idrettsarrangement og andre arrangement som holdes i kommunen, og hallen brukes også som isanlegg gjennom vinteren.

Hamar kommune hadde 31369 innbyggere i 2020, og Hamar by ligger ved bredden av Mjøsa, Norges største innsjø. En togstasjon er knyttet til byen og ruinene av en gammel domkirke er blant byens kulturelle høydepunkt, sammen med Vikingskipet.

5.1 Bakgrunnshistorie

Fra tidligere år som frivillig har jeg hatt samtaler med butikkeiere, restauranteiere og eierne av de som driver vandrerhjemmet, og de har alle sagt at påsken er den uken de tjener mest penger på. Antall mennesker i Hamar øker med ca 5000 mennesker i fire dager. Det settes opp fire nye matvogner utenfor Skipet som selger mat fra tidlig morgen til sent på kveld. Onsdag og lørdag ser store mengder som valfarter til butikkene som har påskeåpent, og restaurantene i området holder åpent gjennom påsken for å gi deltakerne på The Gathering et menyalternativ. Alle hoteller og moteller er fulle gjennom arrangementet og Vikingskipet Vandrerhjem leier ut hele vandrerhjemmet til de frivillige, som vil si at det bare er frivillige på vandrerhjemmet og de frivillige driver vandrerhjemmet fra søndag til søndag. Dette gjør at alle måltidene til de frivillige kan inntas gratis på vandrerhjemmet, og om noen vil ha noe annet å spise enn det som blir servert på vandrerhjemmet blir dette ikke dekket, men det er mange alternativer som de kan velge. Et populært alternativ er å reise til Stange, som er et lite tettsted rett utenfor Hamar der de lager kebab; dette er det mange som gjør på tirsdag når det tradisjonelt er torsk til middag.

Det er mange ting som gjør at The Gathering er relativt populært blant funksjonærene i Hamar, men lokalbefolkningen mener at arrangementet er bråkete, uryddig og at de må finne et annet sted å holde arrangementet på. Lokalbefolkningen har klaget på lydnivået, bilene som sperrer veien den dagen innslipp er, og den siste dagen med utslipp, mengden søppel som blir igjen etter arrangementet, mengden mennesker det er i Hamar, og en av de mindre kreative klagene er når cosplayere vandrer rundt på utsiden av Skipet i fullt kostyme og de klager over

at barna kan finne det skummelt eller forvirrende. Ledelsen har sett på flere av klagenes og kan se at det er noen av dem som er reelle klager, som støynivået og behovet for flere søppelkasser i uteområdet rundt Skipet. Det er andre utfordringer som ikke kan gjøres mye med siden noen av klagenes er mer situasjonelle.

Deltakerne har også flere samfunn og grupper de kan delta i; det er for eksempel flere av deltakerne som deltar i egne grupperom, de deler opplysninger under eventet om hvor det er soveplass, hvem som er på scenen, og hva slags foredrag og workshops som foregår på eventet. De samles også i disse rommene utenom The Gathering for å se om de skal på andre events som holder til på andre steder, de planlegger møter og sammenkomsten til The Gathering for å få seter sammen eller rader sammen. Blant deltakerne som har vært der lenge kan man oppleve kameratskap mellom deltakere og frivillige siden de kjenner hverandre på dette tidspunktet, de har sett hverandre flere år og de har vært med på de samme tingene.

De aller fleste av deltakerne og de frivillige er ikke fra den lokale befolkningen, og de som kommer fra lokalmiljøet blir ansett at mister en del av selve opplevelsen siden de reiser hjem for å sove, og noen av dem spiser også hjemme i stedet for å spise sammen med de andre frivillige eller sove to til tre i en seng (noe som skjer ganske ofte). Det samme gjelder deltakerne, de mister samværet som mange opplever når de må koordinere sovetid og våkner ved siden av noen de ikke kjenner. Sånn sett kan det sees på som en fordel å ikke være en del av lokalbefolkningen, da de får med seg alt av samvær og atmosfære.

5.2 Koronapandemien

Når pandemien stengte alt hadde ledelsen under en måned på å finne på et alternativt event. De jobbet for å finne på noe som kunne knytte deltakere og frivillige sammen nå som de ikke kunne møtes fysisk. De endte opp med et streamet event på Twitch som varte i tre dager. Det første programmet var for det meste impulsivt og hadde bare noen få spesifikke planer. Det var tre ting som ble tatt med til det andre online eventet, og det var matlaging med SuperTed, besøk i Skipet og Garderobekaffe. Disse programmene ble også tatt opp igjen for online-eventene for 2021 og 2022 sammen med flere nye programmer. Med mer planlegging og erfaring rundt produksjonen og utføringen av et online event, ble det et bedre event med mye mer "content" enn det som var i det første eventet, men likevel vil jeg forsvare det første online-eventet siden det var det første store datapartyet som ble streamet, og det gikk live etter bare noen uker med planlegging.

Som et online event var det ikke bare streaming som var eventet, det var konkurranser, spill og Minecraft. Minecraft er et “gigantisk” sandbox spill som ble laget i Sverige i 2011 og som ligner veldig på Lego da alt i spillet er laget av klosser av samme størrelse. Den gruppen som satt opp Minecraft-serveren brukte ca 400 timer på å lage Vikingskipet i normal skala i forhold til karakteren. Skipet i Minecraft var en tro kopi av hvordan Skipet ser ut både på innsiden og på utsiden. Det kan sammenlignes med Karl Johans gate, som ble laget for 17. mai-feiringene i 2020 og 2021, der flere tusen mennesker som ikke kunne gå i 17. mai-toget, til og med Kronprinsen og hans familie, deltok i feiringen i Minecraft. VG skrev flere artikler om dette eventet rundt 17. mai og jeg har inkludert to av disse artiklene til VG (Falk, 2021; ukjent forfatter, 2021) og artikkelen til TV2 om invitasjonen til dette folketøget (Finsås, 2020).

Byggingen av Skipet i Minecraft var bare en del av Minecraft-opplevelsen; på scenen var det tre portaler til tre forskjellige verdener, en for PvP, en for PvE og en i creative mode. Det var over 600 mennesker innom de forskjellige verdenene og de laget forskjellige ting i creative mode og det ble holdt egen konkurranse i PvE-verdenen der de koordinerte på Discord. Dette var ikke et område jeg var innom mange ganger og har dermed lite informasjon fra det, fordi jeg personlig forstår ikke spillet og finner det ikke morsomt eller fascinerende, jeg liker ikke grafikken og blir forvirret av hvordan fysikken virker i spillet.

5.3 Å skape et sted

Hvordan vi skapte sted:

Som en bruker av digitale sosiale medieplattformer som et verktøy for å holde kontakten med vennene og interessene jeg har, virker plattformene for meg ganske kjente og jeg har god forståelse for de. Plattformene i samarbeid blir et nabolag for brukerne, brukere kan selv bestemme hvor de plasserer seg og hvor de investerer tid. En grunn til at jeg valgte å bruke Arjun Appadurai sin artikkel om produksjon av sted innen antropologi var fordi stedet mitt forsvant, jeg satt hjemme i sofaen min og hadde alt feltarbeidet mitt for denne oppgaven hjemme i min egen stue. Stedet ble overført til de forskjellige digitale sosiale medieplattformene jeg brukte for å holde meg oppdatert på hva som skjedde, der jeg lærte hva det var jeg skulle gjøre som moderator. Nabolaget mitt for denne teksten ble digitalt og jeg beveget meg mellom plattformene og emneknaggene på samme måte som jeg ville ha beveget meg mellom nabolag på et mer fysisk sted.

Med utgangspunkt i Appadurai og artikkelen “The production of locality” kan man se at antropologi nesten alltid har et sted eller lokasjon, som Appadurai også omtaler som et nabolag. Det er litt vanskelig å forestille seg digitale sosiale medieplattformer som nabolag, men er det ikke det de er? Min Facebook er påvirket av hvor jeg bor og har bodd, mine interesser og min familie. Det samme kan jeg ikke alltid si er tilfellet med alle de andre digitale sosiale medieplattformene. Twitch er avhengig av interesser og hva slags informasjon du deler med plattformen for å foreslå innhold til deg som bruker. Kontoinformasjonen som man gir til den digitale sosiale medieplattformen brukes for å skreddersy det første møtet med plattformen. Det er nabolag i Twitch, det er bare vanskeligere å komme inn i nabolaget og det er som regel verten av streamen som bestemmer hvem du ender opp hos.

Det er derfor litt vanskelig å si med sikkerhet at digitale sosiale medieplattformer har nabolag på den samme måten som Appadurai skriver om når han skriver om produksjonen av sted, og for denne oppgaven der stedet mitt ble digitalt på grunn av utenforliggende årsaker har jeg valgt å se de digitale plattformene som ulike nabolag. Oppgaven min har blitt forandret siden pandemien forandret mange, om ikke alle planlagte feltarbeid. Planen for oppgaven jeg hadde var å skrive om de frivillige og hvorfor de fortsatte å komme tilbake til det frivillige eventet som koster dem økonomisk og fysisk. Pandemien påvirket også hvordan jeg hadde tenkt å skrive oppgaven. Jeg planla å vise hvordan stedet hadde mindre å si enn det å være sammen som en gruppe, men på grunn av pandemien fikk jeg se at stedet eventet blir holdt på er mye viktigere for de frivillige enn det jeg forutså når jeg startet planleggingen av denne oppgaven.

Med utgangspunkt i Appadurai sin artikkel om skaping av sted eller nabolag, kan vi i en tid der fysisk sted ble vanskelig eller ulovlig og tvang grupper og eventer inn i en mer digital verden se at folk flest holdt seg innen sine egne familiegrupper, arbeidsgrupper, vennegrupper og interessegrupper. De aller fleste endte opp med å bruke mer tid på digitale sosiale medieplattformer for å holde kontakten med disse gruppene, og noen ble introdusert inn i nye grupper. Et tradisjonelt nabolag er begrenset av sted i seg selv eller den gruppen som blir studert. Disse grensene kan være fysiske, tegnet ned på et kart eller med identitet til en gruppe, og disse begrensningene kan man også finne i det digitale (Appadurai, 1995). Digitale sosiale medieplattformer begrenser seg mer siden plattformene har begrensede rom; om det er veggen på Facebook eller emneknaggen i Slack, dette begrenser nabolaget som Appadurai snakker om.

Nabolaget til The Gathering har bredt seg ut over flere plattformer, selv om det har konsentrert seg på Slack og Discord. De aller fleste har også kontakt med hverandre over andre plattformer som Snapchat og Facebook og om de har egne Twitch-sendinger deles den linken med andre på Slack og Discord for å støtte og for at de som er interessert kan støtte streameren økonomisk.

Appadurai spør om autentisiteten til landskapet eller nabolaget og hvordan landskap eller nabolag blir brukt i antropologisk tekst, spesielt i forhold til tekster om grupper som er stedstilknyttet. Gruppene Appadurai (1995) snakker om i sin tekst er befolkningen som er bosatt på et fast sted eller nomader som flytter på seg og tar med seg nabolaget sitt når de reiser. Det er ikke tilfelle med The Gathering siden dette er en midlertidig samling av de faste mennesker, men også mange vilkårlige mennesker på et fast sted.

5.4 Stedstilknytning

Simen (som skapte Vikingskipet i Minecraft) brukte over 300 timer på å gjenskape Vikingskipet i full skala, på en Minecraft-server som var tilgjengelig for alle som ønsket å se eller være i Vikingskipet under arrangementet. Serveren er åpen for alle som har en Minecraft-konto, med alt som ble laget under eventet og selve Vikingskipet med alle radene, innsjekking, garderoben som Garderobekaffe holdes i og alle de andre rommene som blir brukt av de frivillige gjennom eventet. Han som laget Vikingskipet i Minecraft lagde rader med hyller og rader med datautstyr i et spill som mange spiller for å koble av og leke. Det var over 600 mennesker i spillet til nesten enhver tid, som gjorde at Minecraft-serveren var en av de eventene som trakk flest mennesker, sammen med programmene som ble streamet fra Skipet. Minecraft ble en representasjon av det fysiske stedet for deltakerene, der de midlertidig kunne erstatte behovet for det fysiske stedet. Minecraft-bygningen ble veldig viktig for deltakerene og er fremdeles aktiv; selv ett år senere blir serveren fremdeles brukt, men ikke like ofte som i påsken 2021. Jeg vet at Simen og de som hjalp ham med byggingen av Skipet fremdeles holder på med å finpusse på bygningen.

Under streamingen fra Vikingskipet var det ca 1000 deltakere i streamen hele tiden og det var mange flere som skrev og deltok i chatten. Og alt begynte med bilder av Vikingskipet, og ordene fra Martin: “Og ja, Skipet står fremdeles, Hytta vår er her fremdeles og venter på oss neste år.”

Martin gikk rundt i Vikingskipet for at alle skulle få litt påskefølelse. Alle savnet fellesskapet som de frivillige lager mens de er der og arbeider rundt hverandre. Det var viktig for Martin å vise deltakerne og crew de forskjellige stedene i Skipet som har fått spesielle navn av de frivillige eller blitt navngitt av deltakerne over de 20 årene eventet har vært i Vikingskipet.

Det er spesielt de eldste av de frivillige som refererer til spesifikke steder med navn på hendelser og ikke romnummer eller hvem det er som hører til i det rommet nå. Det beste eksempelet er medic-bula; det er rommene som medic bruker for å opprettholde sikkerheten som må til for å holde The Gathering gående med den suksessen det har under vanlige forhold; likevel blir rommene også referert til som crewcare-bula, siden det en gang i tiden ble laget middager her på tidligere event. Dette er en historie som blir gjenfortalt hvert år for å illustrere hvor mye bedre ting er blitt, hvor godt vi har det nå og for å vise tilhørighet til eventets langvarighet.

Mye av teksten i chatten under sendingene fra Skipet var mimring, nostalgisk savn av Skipet, maten og fellesskapet. Man kan virkelig se hvordan familiaritet kan sees i betydningen de frivillige setter i måltidene og samarbeidet i arbeids- og avslapningstiden vi har sammen under eventet. Det var noen som sa at familie er noen man spiser med, jobber med og sover med. Jeg kan ikke huske hvem som sa dette, men det virker riktig når man snakker med de frivillige og deres insistering på at de andre frivillige er familiemedlemmer, ikke nær familie, men en valgt familie. Dette er ikke et tema jeg kommer til å se nærmere på, men det hadde vært morsomt å se på dersom man jobber mye med de samme frivillige i intime situasjoner.

På grunn av pandemien som herjet i verden fra 2020 og videre under skrivingen av denne oppgaven var det fysiske stedet Hamar og Vikingskipet ikke tilgjengelig for de aller fleste av de frivillige eller deltakerne siden de ikke var fra nærmiljøet. Likevel hadde gruppene flere steder de møtte hverandre og snakket med hverandre takket være internett og mange digitale sosiale medieplattformer som allerede hadde mange grupper som også treffer hverandre på The Gathering.

De frivillige har en dedikert digital sosial medieplattform i Slack der bare de frivillige er tillatt, og de opprettholder en annen plattform på Discord for å svare på spørsmål og komme med tilbakemeldinger til deltakerne. Begge disse plattformene kan sees på som ulike nabolag

siden plattformene begrenser seg naturlig, og brukerne beveger seg også lett over til en ny plattform eller et nytt nabolag. Stedstilknytning er noe Bjørn Bjerkli skrev mer om i artikkelen “Identitet og stedstilknytning – om kulturarrangementer som identitetsmessig uttrykk” (1995), der han beskriver hvordan identitet blir påvirket av stedet og hvor knyttet individer er til sted, noe som kommer spesielt godt frem når det er et kulturarrangement på stedet. Bjerkli sitt eksempel er fra et statlig prosjekt som het “Kulturdager i Nordland”; dette er ikke langt unna The Gathering, som er et kulturtilbud for unge som også får støtte av staten.

Bjerkli (1995) skriver om mennesker som ikke lenger bor i lokalmiljøet, men er med på kulturelle arrangementer i lokalmiljøet de har hatt tilknytning til tidligere eller har en spesiell interesse i. Det eksempelet som blir brukt i artikkelen er Hamsundagene på Hamarøy. Dette er et populært kulturarrangement i et lokalsamfunn som mange er med på, både som frivillige og som deltakere. Arrangementet har mange forskjellige aktiviteter, som konserter og mat som er spesielt for området. Det kreves god kommunikasjon mellom de frivillige og de som er utøvere på aktivitetene som blir holdt på de forskjellige tidspunktene for å holde styr på folkemengdene og unngå kaos (Bjerkli, 1995). Dette kan ses som en parallell med The Gathering som over tid har blitt synonymt med Hamar og Vikingskipet, og med pandemien har bilder og filmer fra Vikingskipet vært det som de fleste har postet og fortalt om. The Gathering bruker Slack, samband (walkie talkie) og apostlenes hester for kommunikasjon og for å samarbeide om oppgaver som oppstår eller problemer som ikke var forutsett.

Arrangement som Hamsundagene gir mye publisitet for små lokalsamfunn og trekker mange som kan ha tilhørighet til området, for eksempel folk som har bodd på stedet eller i nærheten men av ulike årsaker har flyttet bort, men det er også mange som ikke har tilhørighet til stedet men kan få en tilhørighet til arrangementet (Bjerkli, 1995). Det finnes forskjellige kulturelle lokale arrangement i Norge for forskjellige ting, alt fra tohjulsstraktorer til “høy”-kulturelle festivaler, og det er også sportsarrangement som går over flere dager. NorwayCup er verdensberømt og tar imot fotballag fra hele verden; det er et arrangement som sjelden blir ansett som et kulturarrangement, det er ansett av de aller fleste som et sportsarrangement, men det er flere kulturelle ting som skjer gjennom hele arrangementet (Lorentzen & Dugstad, 2011).

5.5 Kan man kalle en plattform for et sted?

Jeg har valgt å se plattformen som et sted og et nabolag siden plattformen er utviklet for å la brukerne bevege seg mellom knagger eller kanaler som om det var et sted. Selv om man ikke fysisk beveger seg, beveger man seg digitalt mellom samtaler og temaer mellom mennesker som har tilgang til alle eller nesten alle gruppene. Også samtaler i PM eller personlige meldinger blir mulig å gjennomføre samtidig som man snakker med grupper for å klargjøre noe man sa eller spørre om utdypninger. Noen av kanalene er lukket for de som ikke hører til i kanalen eller under knaggen. Frivillige som bor på forskjellige steder i landet og i enkelte tilfeller som bor forskjellige steder i verden trenger et sted vi kan snakke med hverandre, både for å koordinere før eventet og snakke med hverandre etter eventet, som er åpent og lar brukerne av plattformen dele inn samtalene som oppstår i forskjellige kanaler eller knagger.

Når kanalene og knaggene blir respektert av brukerne og opprettholdt av moderatorer slik at samtalene holdes i forhold til debatten blir samtalene flytende. Mange digitale sosiale medieplattformer bruker *stjerne* eller (parantes) for å beskrive følelser, mens fra mine eksempler på Slack og Discord er det vanlig å bruke emojis for å indikere ironi, sarkasme, følelser og hvor alvorlig noe i en samtale er. Det er forskjellige metoder å få frem betydning og følelser i tekst, som lingvister som Gretchen McCulloch refererer til, der det er teksttyper og hva slags skrifttype som er valgt brukes for å få frem mening som er vanskelig å få frem i bare tekst; om det er **fet tekst**, *kursiv* eller understreket kan indikere mening i tekst uten å skifte skrifttypen, men om man skifter skrifttypen i teksten kan det indikere enda mer.

Personlig er jeg mer vant til at emojis og giffer blir brukt for å understreke følelser og meninger. Det er også blitt fortalt meg flere ganger mens jeg er moderator på Twitch at man alltid skal forvente at andres meninger skal tolkes på den mest positive måten, man kan alltid spørre om klargjøring.

Alt dette fører til spørsmålet om natur og landskap; trenger vi ikke å være fysisk sammen lenger? Gretchen McCulloch avkrefter dette i boken *Because Internet* (2019), da mennesker foretrekker å være sammen fysisk, men når det fysiske rommet er blitt tatt fra menneskene finner de hverandre på alternative steder. Brev og kort tar for lang tid når det er et alternativ som kan gi respons i samtid. Dette var blant tilbakemeldingene styret fikk etter det digitale eventet. Nesten alle tilbakemeldingene var om hvor mye deltakerne gledet seg til å være sammen neste år.

5.6 Oppsummering

Sted er et viktig aspekt i de fleste etnografiske felt. I denne oppgaven har sted blitt definert av digitale medieplattformer og videoopptak fra Vikingskipet. Når sted blir tatt fra gruppen var det viktig å lage et nytt sted, et sted som ble digitalt og muligheten til fellesskap ble mer om tilstedeværelse. Om den ikke ble på det samme, gamle fysiske stedet, ble det digitale sosiale mediestedet en brukbar erstatning. For eventet The Gathering er sted veldig viktig; eventet har vært på det samme stedet de siste 19 årene, og det å ikke ha lov til å være sammen fysisk var tungt for mange, men at eventet ble digitalt og skapte sted og fellesskap på flere digitale medieplattformer var fremdeles et plaster på såret. Det er klart at de frivillige savner fysisk sted, men når sted er tatt fra dem må de finne et alternativt sted frem til det fysiske stedet er deres igjen.

5.7 Refleksjon på pandemi, online tilstedeværelse og sted

Da jeg startet planleggingen for mastergradsstudiet var ikke en pandemi noe jeg kunne forutse. Jeg hadde en ting jeg hadde lyst til å se nærmere på i forbindelse med mitt frivillige arbeid på The Gathering, og planen som jeg hadde var å finne ut av hvordan The Gathering klarer å holde på sine frivillige så lenge. Men når 2020 kom ble verden rammet av en verdensomspennende pandemi, og eventet jeg skulle være med på som vanlig ble kansellert for første gang bare en måned før det skulle være, og de hadde lite tid til å sette i stand et digitalt event. Likevel ble det gjennomført et event på Twitch, og det var morsomt å se streamerne samarbeide for å lage et innhold som var så bra som det kunne være med den tiden de hadde på å tilpasse og lage det digitale eventet.

Gjennom 2020 ble ikke pandemien veldig mye bedre og det viste seg at pandemien ikke ville gi seg med det første, så i desember fikk de frivillige vite at 2021 også ble et digitalt event, med hensyn til statens retningslinjer. Det var dette året jeg skulle gjennomføre feltarbeidet mitt, men jeg hadde allerede forstått at pandemien ville forandre planene mine, og at jeg ble nødt til å tilpasse meg verdenssituasjonen, den kunne ikke tilpasses meg og mitt arbeid. Når pandemien stoppet det første eventet så jeg en mulighet som ikke kommer alt for ofte; Hva skjer med et event når det blir tvunget til å gå digitalt? Dette spørsmålet kunne jeg stille bare

fordi pandemien flyttet et event jeg var vant med og kjente veldig godt fra før over til en digital plattform.

Det at eventet ble flyttet over til en digital plattform var ikke veldig uventet siden eventet jeg ville gjøre et feltarbeid på er et dataparty som holdes hver påske i Vikingskipet med ca. 5000 deltakere og 450 frivillige. Det er allerede mange ledd av eventet som er digitale så å lage et program som er helt digitalt var ikke umulig. Eventet ble gjennomført, men hvordan var det med deltakerene og de frivillige? Hvor ble det av dem? Med tilgangen jeg hadde til de frivillige fra tidligere event og muligheten til å snakke med dem over flere forskjellige plattformer har gitt meg en unik mulighet til å få klarhet i spørsmålet mitt og jeg kan stille spørsmålet til flere slik at jeg hadde en bredere forståelse for feltet.

Siden jeg hadde tilgang til de digitale sosiale medieplattformene som frivillig fra eventet har jeg hatt muligheten til å sette opp fokusgruppe der jeg har nøkkelpersoner som svarer på spørsmål om kommunikasjon, bruk av emojis, memer og gifs for å gi de andre de kommunisere med en innsikt i deres formål med teksten. Når jeg fant spørsmål som jeg ble usikker på eller trengte en forklaring på kunne jeg stille spørsmålet mitt i Slack-chatten, og da var det flere som svarte eller kom med egne kommentarer som hjalp meg med forståelse og å utdype teorien for denne teksten. Informantene mine har hatt muligheter til å nå meg på mange forskjellige måter, noe som har vist seg å være praktisk for oss alle.

Jeg var heldig med feltarbeidet mitt med tanken på at den subkulturen jeg ville se nærmere på var en subkultur som allerede hadde mye tilstedeværelse over flere digitale sosiale medieplattformer. Styret til The Gathering hadde kunnskapen og muligheten til å gjøre eventet digitalt, og de konsulterte med mange av de frivillige som allerede streamet sporadisk for mer informasjon om streaming og om disse ønsket å være med som streamere i det første eventet. Dette ga styret et utgangspunkt for det første online eventet, og muligheter til å planlegge for det neste eventet.

Da søknadsskjemaet for frivillige åpnet og spurte etter streamere, moderatorer og programmerere for online-eventet 2021, skrev jeg en lengre søknad med en oversikt over hva det var jeg skulle gjøre og hvordan jeg planla å gjennomføre dette. Som en del av gulroten for å satse på meg som en moderator lovet jeg at styret skulle få tilgang til resultatet av arbeidet. Jeg fikk tillatelse av de frivillige til å samle inn data fra Zoom og Slack, og jeg kunne stille

spørsmål som jeg ville så lenge jeg lot de frivillige svare og ikke maste på de frivillige. De frivillige har svart på alle spørsmålene mine og de har hatt mye innsikt de kunne dele med meg. Det var mye samarbeid mellom de frivillige i de forskjellige gruppene og det var flere gruppemøter over forskjellige digitale sosiale medieplattformer.

I januar 2022 ble The Gathering igjen avlyst som et fysisk event, da det var for mye usikkerhet for de frivillige når det kom til den nye varianten av covid, omikron. Staten hadde satt opp restriksjoner i begynnelsen av januar der det ikke var lov til å samles mer enn 200 individer på et innendørs arrangement med faste plasser. Risikogruppen som også var ansvarlig for smittevern gikk sammen med styret og bestemte at det var for mye risiko for de frivillige med pandemien som fremdeles var aktiv; selv med nedgangen av innlagte pasienter på sykehusene var det en fare gruppene mente var unødvendig. Samtidig ble det satt opp søknadsskjemaer for de som ville være med på det digitale eventet, som lar styret planlegge et digitalt event og finne innslag og streamere som kan lage et godt program for alle som vil se på.

Det som har vært det rareste med dette feltarbeidet var å være hjemme. Personlig mener jeg at feltarbeid må skje der kultur blir utført, men på grunn av pandemien ble det utført kultur på flere digitale sosiale medieplattformer og ikke i en fysisk setting. Jeg valgte å følge mitt originale event når det ble digitalt, ikke bare fordi jeg ikke ville lete etter et nytt feltarbeid, men også fordi jeg ble genuint interessert i mulighetene til å se forskjellene mellom de to eventene og se hva som skjer med et fysisk stedsbestemt event som The Gathering når det blir tvunget over på en digital plattform.

Mengden deltakere på TG:Online og et vanlig The Gathering kan ikke sammenlignes, da det til vanlig er over 5000 deltakere i Vikingskipet og over 350 frivillige. På online-eventet var det litt over 70 frivillige og noe over 600 deltakere. De mest populære streamene var åpningen av eventet og konsertene samt sendingene fra Vikingskipet; da var det over 1000 deltakere. Man kan ikke sammenligne stemningen i sin egen stue med den stemningen som oppstår med 5000 andre mennesker rundt seg i en stor hall. Hjemme alene har man en bedre seng, muligheten til å spise hva man enn vil og man kan styre volumet selv, men når man er sammen med mange andre mennesker smitter stemningen mye lettere over fra andre og deres stemning smitter over til meg og gruppens stemning blir min egen stemning. Det er anderledes å se attentiongrabberen sammen med bare frivillige og sammen med deltakerne

ved åpningsseremonien, det er mye mer energi når det er over 5000 mennesker som ser på enn når det er 350 mennesker som ser den. Stemning er noe som er vanskelig å forklare, men de aller fleste som har vært på konsert, på kino eller på en forestilling av noe slag der folk er interessert i det de får oppleve, har opplevd noe lignende.

5.8 Sammenligning av et fysisk event og et online event

Jeg kommer ikke til å lage en stor utbredning av forskjellene mellom det fysiske eventet som det nå er tre år siden sist og online-eventet. Det er en selvfølge at disse to eventene ender opp med å bli forskjellige fra hverandre, da et fysisk event gir alle muligheten til å gjøre det de selv ønsker til enhver tid og gir dem ganske mange muligheter til å delta på det som er interessant for individet, mens på et online event er det tre kanaler og en Minecraft-server som er tilgjengelig. Den ene kanalen var dedikert til spillkonkurranser og det var de som spilte spillene som ble vist frem, mens en av kanalene var dedikert til den mer kreative siden av eventet. Dette førte til at TG:TV hadde alle foredragene og andre ting som også skjer på det fysiske eventet, men det var fremdeles en del som ikke likte programmene som ble vist, siden det ikke passet for dem eller de ikke fikk den responsen fra streamerene de ønsket. Streamen fortsatte og de ble kastet ut av rommet av moderatorene, mens resten av deltakerne fikk stille sine spørsmål og streameren svarte så godt han kunne. På et fysisk event hadde foredraget blitt holdt på auditoriet og de som ødelegger forelesningen hadde blitt fjernet av security. Likevel kan ikke stemningen virkelig sammenlignes og vi hadde en delt opplevelse. Vi snakket om den samme underholdningen og opplevelsen, samtalen mellom deltakerne var ikke ansikt til ansikt og manglet nærheten som et fysisk event har, men likevel var det en nærhet mellom deltakerne fordi dette var det nærmeste de kunne komme vennene sine på grunn av pandemien.

Under Garderobekaffen var det mye bedre stemning i chatten og den var mye mer lik den stemningen som oppstår under Garderobekaffen under et fysisk event. Det som var lettest å se var at de fleste av oss som var frivillige savnet hverandre, det var mye snakk om Vikingskipet, enkeltindivider og spesielle begivenheter, og det ble fortalt noen vandrehistorier som pleier å bli delt av de eldre frivillige som nykommere blir fascinert av. Nå har også deltakere som ikke har vært frivillige fått være med på Garderobekaffe og fått høre vandrehistoriene, om hvordan de frivillige fant OL-ringene fra '94, hvordan Arne oppsto og hvorfor Garderobekaffe er en tradisjon som ikke engang en pandemi kan stoppe.

Vi som frivillige savnet lukten av Skipet, savnet hverandre og klemmer, savnet å spise sammen i stua sammen med mange andre, og å jobbe sammen for å lage noe som er større enn oss selv og for at andre skal ha det så gøy som de kan. Dette var noe som flere av de frivillige snakket om under crew-samlingene før og etter eventet, men det er bedre at vi har noe sammen enn at vi ikke hadde gjort noe sammen. Det var ikke vår feil at vi ikke kunne møtes, vi gjorde som regjeringen mente var det aller beste for folket, og vi gjorde det i tre år. Vi savner hverandre, vi har mistet noen medlemmer, men vi har fått nye medlemmer som vi gleder oss til å møte ansikt til ansikt. Dette er generelt det jeg har fått høre fra andre når vi snakker om de siste årene, det er ingen som legger skjul på at de savner det fysiske eventet, at de savner hverandre og det å være fysisk sammen, men når det er tatt fra dem fordi verden opplever en pandemi så er det et alternativ å møte hverandre og samarbeide for å lage en møteplass over flere plattformer og lage et alternativt online event der de er sammen, selv om det bare er digitalt. Mennesker foretrekker alltid å tilbringe tid sammen i en fysisk form om det er mulig, og vennskap blir best opprettholdt ved å ha tradisjonelt samvær med hverandre. Når fysisk sted blir tatt vekk må andre alternativer finnes, og i dagens samfunn er det digitale rommet veldig fristende og kan være et godt midlertidig alternativ.

Online-eventet gjorde at mange flere kunne delta siden det var gratis og åpent for alle som hadde internetttilgang og de kunne delta fra sikkerheten i sine egne hjem. Det var ingen som trengte ekstra kapital for å være med på eventet, verken som frivillig eller som deltaker. Det var mulig å være med på streamen selv om man var på hyttetur med familien, og dette gjorde at mange som ikke hadde vært med på det fysiske eventet på et par år fikk være med og snakke med de andre deltakerne.

Når jeg snakket med en av de deltakerne som ikke hadde vært med på det fysiske event på flere år, fortalte de at muligheten til å være med som deltaker på online-eventet ga dem en mulighet til å dele eventet med familien og kanskje ta med seg familien på besøk eller som deltakere ved neste fysiske event. De kunne snakke med gamle kjente og være med på mimringer fra tidligere eventer. Muligheten til å vise frem eventet til familie var viktig for de som ikke vet hvordan de skal forklare eventet og fellesskapet som oppstår på eventet. Dette skjedde over chatten under streamen og alle jeg snakket med fra de tidligere frivillige var interessert i å snakke om deres tidligere erfaringer.

Det var ikke bare Twitch som ble benyttet av de frivillige for å planlegge og være sosiale med hverandre, de brukte også Zoom for å gjennomføre møter og samle alle for å gi informasjon, og Slack for å holde alle løpende informert, der det er flere kanaler der man kan spørre om hjelp, snakke om ting eller bare “fjase” med hverandre, der deles bilder og linker til ting mange tenker andre også vil sette pris på. Discord har vært i bruk for de frivillige og deltakere i flere år og er godt etablert som et sted der man finner svar på spørsmål som ikke er lett å finne andre steder, og det er denne plattformen som memer er mest normale på. Alle de andre plattformene som tilhører eventet blir brukt av ulike grunner, men disse plattformene er ikke fremmet som offentlige plattformer, disse plattformene blir brukt som en chatteplattform, for å dele interesser og dele memer. Gruppen som helhet har valgt plattformer som passer til kommunikasjon på ulike måter som også lar gruppen dele informasjon som ikke er tekstbasert kommunikasjon, de leter etter plattformer som lar dem bruke forskjellige typer kommunikasjon og vil emigrere hele gruppen over til en ny plattform om den nye plattformen har bedre støtte for kommunikasjon enn en annen plattform.

I mars 2022 var det et felles møte for ledelsen for å samarbeide for årets 2022 Online event. De møtte i Hamar for å fortsette planleggingen av online-eventet, da muligheten til å snakke sammen ansikt til ansikt gir dem mer muligheter til å være kreative, de får stemningen de har savnet de siste to årene og det gjør at de kan være mer kreative og jobbe for å spre følelsen av felleskap. De frivillige er under stadig kommunikasjon på plattformene, der mye av kommunikasjonen går ut på å meddele at de aller fleste savner det fysiske eventet. De savner klemmer, samværet, opplevelsene og mennesker de har mer til felles med enn andre, og de jeg har snakket med savner også alle de nye tingene de kan lære på et event.

Selve eventet var godt gjennomført og de streamet fra Skipet og viste seg frem på den beste måten de kunne med den størrelsen av crew de hadde, og samtalene gikk fort over til å snakke om de som var i Skipet og var veldig glad for å se hverandre og være i fysisk kontakt med hverandre.

6 Risikovurdering

Jeg har ikke hatt mye behov for å vurdere min egen sikkerhet når det kommer til denne oppgaven. Siden den ble et digitalt event, var jeg hjemme og gjorde alt fra sofaen. Jeg liker ikke at det var det som skjedde, men det var noe ingen kunne gjøre noe med så jeg bedrev lenestolsantropologi fordi det var det eneste jeg kunne gjøre. Personlig mener jeg at antropologi burde være aktiv i å beskrive aktiv kultur, og det gjør antropologer best når de har muligheten til å være på stedet som blir beskrevet. Det er mange risikoer med å være antropolog; en antropolog stiller mange spørsmål og kan bli oppfattet som gravende eller truende mot et kriminelt miljø eller lignende. Dette spesifikke feltarbeidet hadde ikke pådratt seg veldig mange risikoer om det hadde blitt gjennomført i en fysisk form. Den største faren med et feltarbeid på The Gathering er at jeg tar på meg for mye ansvar og blir utslitt, det er lite sannsynlig at jeg blir truet eller skader meg alvorlig i Hamar.

Likevel har dette feltarbeidet gitt meg mer forståelse for risikovurdering. Jeg hadde muligheten til å intervju en som samarbeidet med covid-smitteverngruppen, et crew som ble satt opp i 2020 når de ble klar over at noe var på vei. De har tatt noen vanskelige avgjørelser for å sikre helsen til de frivillige og til deltakerne, men det var selvfølgelig viktigere enn å gjennomføre eventet fysisk. Gjennom samtalen med dette medlemmet av smitteverngruppen fikk jeg vite at de hadde brukt mye tid på samtaler mellom medlemmene av gruppen, mellom ledelsen og mellom gruppen og utvalgte frivillige for å høre om deres bekymringer. De fulgte med på nyhetene og leste alt FHI (Folkehelseinstituttet) skrev for å holde seg oppdatert, de hadde flere forsøk på å få kontakt med FHI, men det ble vanskeligere å få svar fra dem over tid på grunn av hvor mye de fikk å gjøre over den tiden som denne pandemien har tatt.

Informanten min påpekte hvor stort ansvar det var å være delansvarlig for å stoppe et så stort event som The Gathering. Det har vært stor støtte for denne gruppen og de har hørt mer positivt om ansvaret og avgjørelsene deres enn negative tilbakemeldinger. Hun hadde ikke fått veldig mange spørsmål fra andre, det hadde for det meste vært positiv tilbakemelding.

Mitt eneste bekymring under hele dette feltarbeidet var om dataen min var forsvarlig sikret; de bildene jeg hadde ble lagret på en ekstern harddisk med et unikt passord og all annen informasjon har jeg funnet tilbake ved å vite hvor det jeg leter etter er og funnet det på PM'ene mine når noe interessant har skjedd.

7 Litteraturkritikk

Det er ikke vanskelig å finne Daniel Miller når man leter etter teori innen digital antropologi, da han har skrevet veldig mye om dette temaet. Det eksisterer også noen andre antropologer som har skrevet noe om digital antropologi, men da det for det meste er håndbøker om feltarbeidet eller om spesifikke grupper de har sett på på en plattform, er det mindre verdt å lese dem for denne oppgaven enn Miller sine artikler og bøker som dekker temaet jeg følger litt nøyere. I det eksempelet jeg har brukt tidligere i teksten er all forskningen på enkeltplattformer, de har konsentrert seg om plattformen og ikke om gruppene eller individene som beveger seg over flere plattformer for å holde seg informert og oppdatert med det de holder på med både sammen og på plattformen. Og ut i fra erfaring med noen av de plattformene som er blitt skrevet om vet jeg at de krever at man også har to andre plattformer man er i kontakt med for å være med i samfunnet som er på hovedplattformen. Dette er det veldig få av forskerne som har sett på, noe som jeg mener er litt trist og kan skade forskningen når de ikke ser på helheten av samfunnet de ser på. Det er flere grupper som beveger seg over flere digitale sosiale medieplattformer for å snakke sammen eller bare for å henge sammen mens de gjør noe.

Jeg tar for meg *Visualising Facebook* (2017), om to forskjellige miljøer som bruker Facebook for å holde seg informert om nabolaget og være sosiale med naboer. Miller brukte bare en plattform for å dekke disse nabolagene, et nabolag i nord-London og et nabolag i Trinidad. Boken går nøye gjennom hvordan Facebook-brukerne kommuniserer med hverandre og hva det er de skriver, men ikke hvordan de kommuniserer. Han ser på naboskapet mellom alder, kjønn og utdannelsesnivå, han viser til at det er en forskjell mellom London og Trinidad og hvem som er i aktive i samfunnet. Det er mange bilder i boken som illustrerer det han viser til og hvordan gruppene samhandler innad i gruppen. Jeg personlig mener det er litt mange bilder og jeg savner møtet med individene, siden personlig erfaring er at de mest aktive naboene på Facebook ikke nødvendigvis er de beste naboene, de er flinke til å presentere seg, men ikke nødvendigvis gode mennesker. Det blir mer en performativ rolle de har tatt på seg for å virke mer naboslige enn det som er tilfellet, men det er noe man ikke får vite siden all denne informasjonen ikke er gitt og det vil være umulig å finne den i dag.

Miller har tatt for seg hvordan mennesker forandrer sosiale medier, og skriver for tiden en serie som han planlegger at skal dekke alle grunnene til at vi poster ting på internett. *How the*

World Changed Social Media (2016) er en bok som er skrevet av flere antropologer, men de to artiklene jeg brukte er begge skrevet av Miller, og handler om forholdet mennesker har til hverandre online og offline og hvordan sosiale medier påvirker en engelsk landsby. Dette er det nærmeste Miller kommer til å skrive om samfunnsbevegelse over flere plattformer samtidig for å være sammen med familie og venner. Hva mine informanter sammenligner hoppingen fra plattform til plattform med, er at hvor man poster ting avhenger av hvor mye man har lyst til å snakke om en ting, hvor mange har tilgang til dine uttalelser og hvor fort vil det forsvinne i mylderet av tekst. Dette er ikke et tema jeg har funnet igjen hos Miller og savner litt i hans tekst.

Jeg har også lest tre feltarbeidshåndbøker til denne oppgaven. De er ulike i fremgangsmåten de legger frem, men de har de samme bekymringene og gir derfor samme eller lignende forslag til å løse vanlige problemer som kan oppstå. Ingen av disse bøkene snakker om hva man skal gjøre med lagring av dataen eller hvordan man skal holde seg trygg på nett, de bytter heller ikke mellom plattformer og forventer at all informasjon fra individene eller gruppen kan finnes på en plattform, og i det ene tilfellet de inkluderer en ekstra plattform sier de ingenting om hvordan man skal skille mellom plattformer i teksten. Jeg savner at noen tar dette opp og ser bevegelsen mellom plattformer som når mennesker beveger seg mellom steder for å bryte opp samtaler og for å ha samhandling på forskjellige steder som passer bedre til det de skal samhandle om.

I dialog, og spesielt der dialog for det meste er tekst, er det veldig lett å bevege seg over i en rent lingvistisk analyse. En av de som skriver om forandringen av språk i samtiden er Gretchen McCulloch (2020), som bruker Tumblr som sitt utgangspunkt for en digital sosial medieplattform og forteller om hennes møter med språk og forandringen av lingvistikk. Hennes bok var morsom å lese, den inneholder mye tankevekkende informasjon som er veldig provoserende, men også hjalp meg med skrivingen av denne oppgaven og å forstå hvordan språket forandrer seg i forhold til sosiale medier.

Rollen som moderator og forsker står ikke i stor konflikt til hverandre, men det var klart at streamerne som fikk vite hvem det var de snakket med forandret på rollen de utførte for å inkludere den nye rollen som er kommet inn i dialogen. Goffman er og blir blant de som skriver best om dette temaet og han er lett å forstå.

Jeg vil si at jeg har vært heldig med den litteraturen jeg har funnet, og selv om mye av den er nyere litteratur, har mye av det som litteraturen bygger på vært solid og interessant. Mye av den nyere litteraturen poengterer også at den har mangler, den er vestlig og den har ikke nok synspunkter.

8 Konklusjon

Gjennom skrivingen av denne oppgaven, har jeg lært at en pandemi kan ta et fysisk sted fra en gruppe, men hvis denne gruppen har tilgang og evnen til å tilpasse seg vil det digitale rommet være en bra erstatning i en periode.

For meg er de digitale sosiale medieplattformene et verktøy; jeg bruker flere av plattformene med jevne mellomrom, det er min metode for å holde kontakt med de jeg har vært frivillig sammen med i flere år og har derfor jobbet meg opp et vennskap med. Siden jeg har vært frivillig på eventet jeg har skrevet om i denne oppgaven flere ganger, kjenner jeg eventet og er kjent med de aller fleste av informantene jeg har snakket med. De digitale sosiale medieplattformene som blir brukt av de frivillige er verktøy for oss slik at vi kan holde kontakten med hverandre, for å koordinere møter og program som både må lages og samkjøres. Ved å presentere plattformen som verktøy har jeg forsøkt å gjøre plattformene mindre ukjent og mer tilgjengelig.

Erfaringen min med eventet er det som har gjort denne prosjektet gjort den slik den oppstår mulig, da det ikke er sikkert jeg hadde fått muligheten til å gjennomføre feltarbeidet uten å ha hatt erfaringen eller kjennskapen til organisatorene. Ved å være frivillig for eventet hadde jeg tilgang til den sosiale medieplattformen som de frivillige bruker som sin hovedplattform for å snakke sammen og holde kontakten med hverandre og for å koordinere transport, søvn, program og hjelp til daglige ting som er lettere når man kan spørre noen med erfaring på området. Jeg har brukt deltakende observasjon for å hente inn informasjon til denne teksten. Mye av informasjonen min er hentet fra et offentlig event som var offentlig tilgjengelig i 6 måneder og alt av logger var regnet som offentlige, og informasjonen jeg har fått fra informantene mine har jeg forsikret meg om at har fulgt etiske retningslinjer.

Det at jeg er venner eller bekjente med informantene mine og har erfaring som frivillig fra tidligere event, har påvirket min evne til å holde kontakten med dem utover selve feltarbeidet, og har gitt meg muligheten til å stille spørsmål gjennom hele tiden denne teksten er skrevet, og har kunne stille nye spørsmål jeg ikke hadde forutsett på forhånd eller kunne få klarhet i ting jeg var usikker på. Tilgangen til informantene ga meg også relevant og aktuell informasjon, spesielt i forhold til planleggingsmøtet som var i mars 2022, da jeg kunne stille direkte spørsmål til de som deltok på dette møtet og spørre hvorfor de måtte være på Hamar

for å holde møtet, og hvordan det var å være der når de visste at de ikke kom til å være der sammen med de 350 andre frivillige dette året.

Når man skriver om sosiale samlinger, om det er store eller små grupper, ser man på kommunikasjon mellom individer. På en digital plattform er all kommunikasjon tekstbasert, og det gjør det lettere for meg som er en novise på å sammenligne hvordan kommunikasjonen forandrer seg i forhold til sted. Det er mye tydeligere når alt er tekstbasert kommunikasjon enn når det er talebasert kommunikasjon. Med muligheten til å se så tydelig forskjellen på hvordan den digitale plattformen forandret kommunikasjonen mellom individer mente jeg at det var viktig å vise dette frem, spesielt når jeg beveget meg mellom plattformer for å være med som observatør.

Språk og bruk av språk er vesentlig for et online event av den enkle grunnen at alle deltakerne som er med på å skape eventet må bruke det skriftlige språket for å være med i dialogen. Dette språket blir påvirket av mangelen på emblemer og tone, noe som deltakerne prøver å erstatte med bruken av tegn eller symboler. Bruken av disse symbolene er ikke universell, men de er kulturelle, de representerer de emblemene som ikke blir overført til skriftlig vennlig dialog mellom deltakere i en chatt. Kommunikasjonen mellom deltakere og streamere under online-eventet i 2021 var avhengig av chatten og muligheten streameren hadde til å lese teksten i chatten. De deltok i samtalen og de svarte på spørsmål og de hadde ingen problemer med å forstå tonen fra chatten siden de fleste brukte emotes eller emojis for å sette tone på det de skrev. Dette førte til at det var mindre missforsåelser enn det det hadde vært under online-eventet i 2020. Under online-eventet i 2021 var det flere som var blitt vant til digitale sosiale medieplattformer som gjorde det lettere for deltakerne av chatten å bruke de verktøyene som var tilgjengelige på plattformen. Språket ble ikke påvirket av de nye tegnene så mye som mellomrommet der emblemer vanligvis er, selv om dette ikke kommer naturlig i begynnelsen. Dette kom tydeligst frem dersom man fulgte TG:Online i 2020, og sammenligner med 2021 og 2022, der forskjellen er tydelig og man kan se utviklingen av bruken av symbolene for å erstatte kroppsspråk og tone.

Med pandemien kom forskriftene som sa at samlinger var ulovlig, i et forsøk på å holde smittetallene nede. Dette førte til at sted ble tatt fra eventer som var planlagt for 2020 og de aller fleste av dem måtte kanselleres. Med mer enn 5000 deltakere på The Gathering kunne ikke eventet skje på Hamar, det gikk online og uten planleggingstid fremførte The Gathering

Online en tre dager stream med underholdning til de som måtte savne eventet. I 2021 var det planlagt et online event og programmet var mye bedre på grunn av bedre planlegging. Med planleggingen og kunnskapen de opparbeidet seg den første gangen skapte ledelsen en større stedstilhørighet ved å ha mer filming fra Vikingskipet og bruke flere plattformer for å skape en tilhørighet slik at alle som ønsket å være med kunne delta med så lav terskel som overhode mulig, som blant annet ga tilgang til mange flere konkurransemuligheter. Sendingen fra Vikingskipet var den mest populære streamen gjennom hele eventet, og det var mange som kommenterte i chatten under denne delen av sendingen også, som førte til mer samvær i streamen. Det var også mange som deltok eksklusivt på Minecraft-serveren som hadde blitt satt opp for spilling og for å lage nye konstruksjoner i spillet.

Bruken av sted var viktig for stemningen i streamen, som er hovedkilden til dataen min, men det påvirker også de frivillige på de digitale medieplattformene, der bilder av Vikingskipet ser mer trafikk og respons enn mye annet som blir postet av de forskjellige frivillige. Det er viktig for de frivillige å ha muligheter til å snakke om stedet de er knyttet til og mimre om det, det gir dem en fellesskapsfølelse og knytter sterkere bånd mellom de frivillige.

Appadurai forteller i sin artikkel om sted hvor viktig det er for antropologen å skildre sted som noe som skal skildres som et nabolag, der man forstår grensene til nabolaget som noe vilkårlig, men som informantene forstår som ganske fastsatte. Informantene mine hadde ingen problemer med å se grensene på plattformene og brukte de forskjellige rommene og plattformene på forskjellige måter for samhandling, samtale, eller se på en film eller serie sammen, som alle er ting de frivillige gjør sammen.

Bjerkli utreder også om sted og hvordan selve stedet påvirker kultur i sin artikkel. The Gathering er et event som har vært hold i Vikingskipet siden 1996, og gjennom årene har det utviklet seg mye kulturell betydning i bygget, i sted og i miljøet som er blitt skapt av de frivillige og deltakerne. Dette er spesielt synlig når streamen fra Skipet var, som var den streamen med aller flest seere og mest deltakelse i chatten.

Scott Lacy snakker om språk som kulturelt fenomen, der bruken av språket må utvikles for å dekke behovet til befolkningen og handlingene som blir beskrevet, eller for å forklare handling. Lacy mener språk utvikler seg i forhold til behovene og på en digital plattform der all kommunikasjon foregår i tekst er det et behov for å vise tone og emblemer på en annen

måte, og det er viktig å sette inn igjen disse i kommunikasjonen. Under eventet var disse emblemene emotes, emojis eller memer.

Det digitale kan sees på som et slags “sted by proxy” for det fysiske sted for et arrangement, en erstatning som ikke er en fullverdig erstatning når man ser på deltakernes løfter og intensitet når de forteller om planene for neste event, da de kan være sammen igjen i det fysiske rommet. Dette er spesielt synlig under streamen fra Skipet, som var det mest populære programmet under hele eventet, og bruken av Minecraft-serveren der mange bare vandret rundt i eller på utsiden av Skipet.

Det er vanskelig å sammenligne et stort fysisk event med mange tusen mennesker med et online event som er drevet av rund 70 frivillige med rundt tusen deltakere. Disse to eventene vil være forskjellig uansett hvem som står bak eventet; et online event mangler stemningen som kommer med lukt, smak og lyd som ikke blir det samme over et digitalt verktøy. Likevel anser ledelsen og de frivillige online-eventet som det beste de kunne gjøre med det de hadde tilgjengelig. Jeg valgte å forandre oppgaven min for å se hva det var som skjedde med et fysisk event som ble tvunget over på en digital plattform. Pandemien, som har påvirket så mange andre aspekter med min hverdag, ga meg også muligheten til å se på et fenomen som ikke oppstår så veldig ofte. The Gathering var i en unik posisjon som kunne legge mye av sin underholdning digital, det var flere som hadde erfaring med streaming som var interessant for eventet, og programmet ble videreutviklet for eventet i 2021 og 2022. Det er mange som savner muligheten til å være sammen fysisk på dette tidspunktet og det er flere av de frivillige som planlegger møter med hverandre om de bor nærmere hverandre for å se på online-eventet sammen.

Et fysisk event har mange forskjellige målgrupper. The Gathering er for datainteresserte ungdom og er et stort event i påsken i Vikingskipet olympiske anlegg på Hamar. Dette kulturelle tilbudet som The Gathering er for ungdom blir regnet som stort nok til at det får statsstøtte, og det er et kulturelt arrangement som under pandemien klarte å være aktuelt som et online event selv om det ikke har vært med like mange besøkende. De frivillige har vært med på en stor del av planleggingen rundt eventet, med planlegging, samtaler og å samle inn informasjon om hva deltakerne ønsker å se. De frivillige var også den største delen av deltakerne, fra frivillige som ikke hadde vært frivillige på flere år og frivillige som følte de ikke hadde noe å bidra med på et online event.

Litteraturliste

Adams, Tyrone L., Smith, Stephen A. (Red.). (2008) *Electronic Tribes: The Virtual Worlds of Geeks, Gamers, Shamans, and Scammers*. University of Texas Press, Austin.

Appadurai, Arjun (1995). The Production of Locality. I R. Fardon (Red.), *Conterworks. Managing the Diversity of Knowledge* (s. 204-25). Routledge, London.

Berkaak, Odd Are, Frønes, Ivar (2010). *Tegn, Tekst og Samfunn* (4. utg.). Abstrakt Forlag, Oslo.

Bjerkli, Bjørn (1995). Identitet og stedstilknytning - om kulturarrangementer som identitetsmessig uttrykk. I G. Arnstad (Red.), *Kultur- og regionalutvikling* (s. 65-82). Tano, Oslo.

Dawkins, Richard (1989). *The Selfish Gene* (2. utg.). Oxford University Press.

Falk, Jonathan (2021, 18. mai). 37.000 DELTOK PÅ DIGITAL FEIRING. VG. Hentet 24. april 2022 fra <https://www.vg.no/rampelys/spill/i/JJjWX8/37000-deltok-paa-digital-feiring>

Finsås, Ola L. (2020, 16. mai). Inviterer hele Norge til første virtuelle 17. mai-tog. TV2. Hentet 24. april 2022 fra <https://www.tv2.no/a/11452704/>

Goffman, Erving (1959). *The Presentation of Self in Everyday Life*. Doubleday, New York City.

Hau'ofa, Epeli (1982). Anthropology at Home: A South Pacific Island Experience. I H. Fahim (Red.), *Indigenous Anthropology in Non-Western Countries* (s. 213-222). Carolina Academic Press, Durham.

Hendry, Joy (1992). The paradox of Friendship in the Field: Analysis of a Long-Term Anglo-Japanese Relationship. I J. Okely & H. Callaway (Red.), *Anthropology and Autobiography* (s. 163-174). Routledge, London & New York.

- Horst, Heather A., Miller, Daniel (Red.) (2012). *Digital Anthropology*. Bloomsbury Publishing, London.
- Kaarhus, Randi (1999). Intervjuer i samfunnsvitenskapen. Bidrag til en videre metodologisk ressurs. *Tidsskrift for samfunnsforskning*, 40(1), 33-61.
- Kozinets, Robert V. (2020). *Netography: The Essential Guide to Qualitative Social Media Research* (3. utg.) SAGE Publication Ltd, London.
- Lacy, Scott M. (2017). *Anthropology and the Study of Humanity*. The Great Courses, Chantilly, Virginia. (Lydbokversjon utgitt av Audible)
https://www.wondrium.com/catalogsearch/result/?search_param=all&catid=&q=Anthropology+and+the+Study+of+Humanity
- Lofgren, Eric T., Fefferman, Nina H. (2007). The untapped potential of virtual game worlds to shed light on real world epidemics. *The Lancet* 7(3), 625-629.
[https://doi.org/10.1016/S1473-3099\(07\)70212-8](https://doi.org/10.1016/S1473-3099(07)70212-8)
- Lorentzen, Håkon, Dugstad, Line (2011). *Den Norske Dugnaden*, kapittel 7, Festivaler og “events” (s. 133-159). Res Publica, Oslo.
- Madden, Raymond (2010). *Being Ethnographic: A Guide to the Theory and Practice of Ethnography*. Sage Publications Ltd, London.
- Mandiberg, Michael (2012). *The Social Media Reader*. NYU Press, New York.
- McCulloch, Gretchen (2019). *Because Internet: Understanding the New Rules of Language*. Riverhead Books. (Lydbokversjon utgitt av Audible)
- Miller, Daniel (2016). *Social Media in an English Village*. UCL Press, London.
- Miller, Daniel, Sinanan, Jolynna, (2017). *Visualising Facebook: A Comparative Perspective*. UCL Press, London.

Miller, Daniel, Costa, E., Haynes, N., McDonald, T., Nicolescu, R., Sinanan, J., Spyer, J., Venkatraman, S., Wang, X., (2016). *How the World Changed Social Media*. UCL Press, London.

Moore, Christopher (2011). Hats of Affect: A Study of Affect, Achievements and Hats in Team Fortress 2. *Game Studies*, 11(1). Hentet 09. mai 2022 fra <http://gamestudies.org/1101/articles/moore>

Müller, Hanne (1996). Veier inn til den 'Tause Kunnskapen'. *Norsk Antropologisk Tidsskrift*, 7(3), 225-232.

Przybylski, Liz (2020). *Hybrid Ethnography: Online, Offline, and In Between*. University of California, Riverside, USA.

Akademisk e-sport, Bachelor Grunnstudium. Universitetet i Agder. Hentet 24. april fra <https://www.uia.no/studier/akademisk-e-sport>

Kronprinsfamilien stiller i 17. mai-tog på Minecraft (2021, 3. mai). VG. Hentet 24. april 2022 fra <https://www.vg.no/nyheter/i/7Kk0xo/kronprinsfamilien-stiller-i-17-mai-tog-paa-minecraft>

Wannabe. Hentet 01. mai 2022 fra <https://wannabe.gathering.org/crew>

Vedlegg 1

Ordliste:

#hashtag: Dette er en metode å søke etter spesifikt innhold på flere plattformer. Det forkortes ofte til tag, som gjør det lettere å skrive for de som er kjent med språket som brukes i det digitale rommet. Kan oversettes til emneknagg eller knagg på norsk.

Algoritme: Dette er programmeringen til plattformen. Algoritmer er det som gjør at plattformen kan gi brukeren interessante lenker, målrettet reklame og foreslår interessebaserte grupper.

App: App er bare forkortelsen for applikasjon, dette kan være på smarttelefoner eller noe man laster ned for datamaskinen, appen åpner og kjører bare dette programmet som appen tilhører.

“Attentiongrabberen”: Attentiongrabberen er en liten filmsnutt på et par minutter. Igjen er det mange av ordene som blir brukt av informantene mine som er engelske og dette er også et av mange av dem, men oversatt er attentiongrabberen bare oppmerksomhetsfangeren, og det er nettopp det som er meningen med denne lille filmsnutten.

Creative mode: I sandbox-spill er det mulig å aktivere en innstilling som gjør det slik at spilleren kan lage hva som helst som er i spillet.

Chatt: Chatt er det engelske ordet for samtaler. En chatt er en aktiv samtale mellom to eller flere mennesker over en plattform. Gjennom år med bruken av digitale verktøy for å holde kontakten med venner er det mange som refererer til chatt som samtalen og de skiller ikke på en fysisk samtale i meatspace og en chatt i det digitale rommet.

Chief: Dette er det engelske ordet for sjef, det er de som leder et av crewene til The Gathering, disse menneskene er ansett som hovedledere.

Content: Kan oversettes til innhold. Dette innholdet kan være hva som helst, fra kunst, tekst og video til (indie eller independent) produserte spill.

Content creator: Et individ eller flere individer som lager innhold for en side, de kan selv tro at de lager innholdet for seg selv og sine fans, men de legger innholdet ut på en plattform som vanligvis ikke betaler dem for innholdet, men som får inntekter fra innholdet som er lagret på deres plattform.

Communities: Det engelske ordet for Samfunn. I teksten er dette ordet valgt fordi de aller fleste akademiske tekster bruker det engelske ordet, siden det har litt mer betydning enn samfunn, det inneholder også samhandlingen mellom medlemmer av grupper og gruppetilhørighet.

Cosplay: Dette er ordet de som lager og kler seg opp i kostymer inspirert av manga/anime, spill, tv-serier eller fra bøker bruker for å beskrive seg selv. Cosplay kan oversettes til kostyme-lek, og noen steder og personer påtar seg personlighetstrekk fra den karakteren de etterligner.

Crew: The Gathering bruker det engelske begrepet crew, men oversettelsen er mannskap. Alle crewene har engelske navn.

DataParty: The Gathering klassifiserer seg selv som et dataparty fordi det er veldig mye mer som skjer utenom tid til å sitte foran datamaskinen. Det er konserter, demonstrasjoner, foredrag, konkurranser, selgere og annen underholdning.

DemoParty: Dette er et annet ord for LAN-party, men det er også en eldre versjon av det som i dag er LAN- eller dataparty. En demo er en demonstrasjon av et spill eller et program som folk delte med hverandre fra floppydisker, disketter og cd-er. Folk satt sammen og ventet på at maskinen skulle laste ned den nye demoen så den kan prøves ut.

Emote: Tilhører Twitch og kan også kalles klistremerker i dette feltarbeidet. Men det betyr også å gi tegn på følelser.

Emoji: Dette er et japansk ord som refererer til små bilder som dukker opp i elektronisk tekst disse bildene kan brukes til å få frem følelser, tone og dypere mening.

Event: I denne oppgaven er et event mer enn en hendelse, et event er et planlagt stort arrangement som har mange mindre hendelser eller event planlagt i selve eventet. The Gathering er et event som er et Dataparty, men det er konkurranser, konserter, foredrag og store demonstrasjoner som en del av eventet.

E-sport: Alle elektroniske spill kan være en del av E-sport. E-sport er blitt en veldig stor del av sportsscenen de seneste årene og det utgjør en større del av nyoppdagede sportskonkurranser. Det er flere steder å gjennomføre enn mange normale sportsarrangement og har flere alternative konkurranser. E-Sport er den sportsgrenen som vokser raskest i dag og mange av konkurrentene er unge koreanske menn.

FPS: First Person Shooter eller førstepersonsskytespill. Dette er en type spill der den som styrer karakteren ser det som skjer i førsteperspektiv til karakteren. Poenget i nesten alle FPS er å skyte motstanderen med det utstyret man får gjennom spillet.

Gamer: Jeg kommer til å bruke ordet gamer om **alle** som spiller et elektronisk spill, om det er Candy Crush Saga eller om man er blant de beste innen SC, Hearthstone eller noe annet elektronisk spill. En gamer er noen som liker å spille elektroniske spill i en uant og umålt lengde på tross av hva noen gatekeepere mener.

Gatekeeper: En eller flere som uten å ha autoriteten til det, forsøker å stenge ute eller hindre tilgang til deltakelse i en aktivitet eller opplevelse.

Nedrigg: Nedrigging, eller demontering/nedpakking. Dette skjer på søndag, der alle de store tingene som har holde eventet sammen blir tatt ned og ryddet vekk til neste gang noen trenger utstyret.

Nickname/Kallenavn: Mange plattformer er bygd opp slik at alle må ha unikt navngitte kontoer, som fører til at mange må finne på alternative navn. Det var også mer normalt å ha anonymiserte kontoer før, men det er også viktig at andre kan finne denne kontoen sammen med andre kontoer som brukeren ønsker at andre skal finne i sammenheng. Det var mer normalt før å ha anonymiserte kontoer enn det det er i dag, siden flere av plattformene prøver å tjene penger på målrettet reklame og det er lettere med tilgang til alle plattformene.

LAN-party: Et LAN er et Local Area Network. Dette nettverket kan man sette opp mellom en eller flere datamaskiner som kan kobles sammen fysisk med ledninger. Dette var de originale sammenkomstene mellom mennesker som ønsket å sitte sammen og gjøre ting enten sammen på datamaskiner eller sitte sammen og gjøre ulike ting i samme rom. Det er mange programmer som er blitt utviklet på denne måten. Det er fremdeles folk som koder på denne måten, om man har intranett på jobb er dette en versjon av et LAN-nett.

Meme: Det er et ord som går igjen i denne oppgaven og er forklart i teksten, men en meme er en informasjonskapsel man trenger en kode for å forstå og koden vil bli gitt i det området som memen opptrer på.

Moderator: En moderator er en som har muligheten til å fjerne tekstkommentarer slik at ikke andre ser den, og har muligheten til å suspendere en bruker både midlertidig og permanent.

PvE: Forkortelse for Player versus Environment, der utgangspunktet i spillet er å konkurrere mot miljøet i spillet.

PvP: Forkortelse for Player versus Player, der utgangspunktet i spillet er å konkurrere mot motspillere.

Sandbox: Sandbox er et konsept innen spill der du kan bygge opp alt fra bunnen av og lage noe annet, og man kan også rive ned verdenen man får utlevert i begynnelsen av spillet.

Trolle: Dette er et ord som er oppstått for å beskrive de individene som er ute etter å skape en negativ reaksjon hos andre, uansett om det de skriver er sant eller overdrevet for å få en sterk reaksjon tilbake på deres utsagn.

VoD'en: En VoD er forkortelsen av Video on Demand. Dette betyr at et opptak er tilgjengelig på en stream over lengre tid, der tekst og film ligger tilgjengelig for alle.

