

[Intromusikk]

Stemme

Du hører på NTNU Samfunnsforskningens podkast Forskerpodden, og vår serie om ungt utenforskap, Utafor. Programleder er Vegard Ystad Smevoll. Dette er episode fire av fem.

[Lyd av applaus]

Vegard (voiceover)

Nå har jeg tatt deg med tilbake til førvisningen av dokumentarfilmen "Ibelin" under Kosmorama i Trondheim i mars. Filmen handler om Mats Steen, som døde bare 25 år gammel. Mats ble født med Duchennes muskeldystrofi, som fører til stadig svekkelse av musklene i hele kroppen. Sykdommen gjorde at han satt store deler av livet i rullestol. Etter hans død fant foreldrene til Mats passordet til en for dem helt ukjent verden.

Robert

Before Mats passed away he left behind his password for us. I think this was deliberate. It was obviously something he had hoped we would find. Because behind that password was a world we knew absolutely nothing about.

[Lyder fra film]

[Lyd av Teams-møte som starter]

Vegar

Hallo, Robert!

Robert

Du hører meg, Vegard?

Vegard

Absolutt, klart og tydelig.

Vegard (VO)

Noen uker etter visningen snakker jeg med pappa Robert Steen på Teams. Filmen har nå rukket å ha ordinær kinopremiere, den har mottatt flere priser, og tidligere helsebyråd i Oslo, Robert Steen, har vært på Lindmo og fortalt sønnens historie.

Robert

Det eneste jeg lurte litt på, det var en kar som drev og vasket vinduene mine på utsida nå, så hvis vi skulle tatt opp noe så må vi kanskje være sikre på han har gitt seg. Det er luksusproblemer i en stor verden, Vegard.

Vegard

Ja, absolutt. Jeg hører ingenting av han nå, i alle fall.

Vegard (VO)

I slutten av august var Ibelin nominert til fem Amandapriser, Norges viktigste filmpris. Den fikk pris for beste klipp, og ikke minst for årets beste film. "Jeg vil dedisere den her prisen til Mats "Ibelin" Steen, som endret livet til så mange mennesker," sa Pappa Robert da han takket for prisen på vegne av filmcrewet. 25. oktober blir det også mulig å se "Ibelin" på Netflix. Vi blir ikke forstyrret av vindusvaskeren. Robert Steen, sønn av tidligere Arbeiderparti-topp Reiulf Steen kan fortelle historien om hvordan passordet til Mats' PC endret livet til Pappa Robert, Mamma Trude og søster Mia i fred.

Robert

Det som er litt spennende, er at litt avhengig av hvem du snakker med og hva slags utgangspunkt de har, så ser folk litt forskjellige ting i denne historien. Og det gjør det jo spennende, i alle fall i forhold til sånn tilbakemeldingsståsted. Jeg var og trente her, og så kommer det en eldre dame bort til meg, og så sier hun veldig sånn forsiktig at "Jeg vet at jeg ikke skal forstyrre når du driver og trener, men jeg ser jo hvem du er, så jeg vil gjerne fortelle deg at mannen min og jeg var og så filmen, og jeg vil bare takke deg for at du minner oss på at vi må passe på hverandre. At vi må hjelpe hverandre på alle mulige slags måter, og på forskjellige arenaer. Og det har vi glemt littegranne i det moderne samfunnet," sa hun i treningsstudioet borte på hjørnet, her borte. Så det er forskjellige innganger. Det var noen jenter som bare var 17, som sa at de hadde bare sett kjærlighetshistorien mellom Lisette fra Nederland og Mats fra Langhus i Ski kommune. Så de hadde bare sett kjærlighetshistorien [latter].

Vegard (VO)

Kjærlighetshistorien Robert snakker om her, er sønnens kjærlighetshistorie. Selv om Mats sitt sosiale liv var begrenset, utviklet han både nære vennskap og forhold inne i spillet World of Warcraft. Det var helt ukjent for foreldrene helt til etter hans død. I filmen blir det her levendegjort gjennom animasjon. Regissør Benjamin Ree tar for seg både Mats Steen, eller Ibelin, som han het i spillet, sine opplevelser, og hans spillvenners opplevelser.

Robert

Det viktigste han har lært meg etter at han døde, er nok at vi skal nok ikke alltid tro at verden er sånn som vi ser den. En gang iblant så er det slik at verden ofte er det motsatte av det vi ser. Vi så en gutt som de siste ti årene av livet sitt brukte veldig mye tid foran skjermen. Det var jo sånn vi omtalte det, han satt jo bare foran en skjerm. Det er et verdiløst liv, var definisjonen til oss som foreldre. Og jeg tror veldig mange i vår generasjon definerer det samme i forhold til sine barn og unge. Og så har vi da etter hvert fått lære hva det var som skjedde mens han satt foran denne skjermen. Vi har fått kjenne en del av de menneskene han traff gjennom disse nye arenaene og plattformene som teknologien gir oss, også har jeg måttet forandre mitt synspunkt på hva det var dette livet egentlig inneholdt nesten 180 grader. Han opplevde vennskap, han opplevde inkludering, han opplevde kjærlighet, han opplevde nære relasjoner, han opplevde å kunne være viktig for andre mennesker på tross av at han bare kunne bevege fingrene sine, gjennom denne plattformen som jeg ikke så, det er nok det viktigste jeg har lært etter at han døde.

Vegard

Mm. Kanskje et litt sårt spørsmål, men skulle du ønske at du visste mer mens han var her?

Robert

Jeg har fått spørsmålet i litt forskjellige, kall det innpakninger, tidligere. Det folk ofte spør meg om er om det er noe jeg angreer når jeg ser tilbake på den tiden hvor jeg hadde et ikke-eksisterende syn på verdiene av det han holdt på med. Jeg synes at det blir et litt for sterkt inntrykk. Det er nok ikke, jeg tror nok ikke at jeg kan få levet livet mitt om igjen, dessverre. Og jeg tror at jeg oppførte meg nok bare som alle andre voksne, som normalt var på det tidspunktet, og kanskje fortsatt er. Men hvis det er noe jeg kan gi som råd til andre, så er det nok at man i større utstrekning burde være med inn i denne digitale verden, på disse digitale arenaene hvor våre barn og unge tilbringer så mye tid, fordi det er viktig for dem. Fordi de finner store verdier av å være der, og det har vi veldig liten innsikt i. Og den eneste måten å bygge god innsikt på, det er å delta. Vi deltar på håndballarenaene, vi deltar i foreldremøtene, vi deltar i å bytte nisser på julaften. Vi deltar i våre barns liv på den fysiske arenaen, veldig aktivt og veldig bra. Men i de digitale arenaene, der er vi nesten fraværende. Så hvis jeg kan få gi et råd, i hvert fall, om ikke å få lov til å leve livet om igjen, så må det være at vi i større utstrekning inviterer oss med inn. Ikke for å invadere, men for å prøve å forstå hva det er som er så viktig. Og kanskje til og med hilse på noen av disse vennene som vi ikke får fysisk på døra og på ringeklokka vår.

[lyd av skritt innendørs]

Vegard

Halla, hei!

Vegard (VO)

Det Robert Steen sier, har også vært NTNU Samfunnsforsknings spill- og sosiale medier-forsker Beate Hygen sitt mantra de siste årene. Hun mener vi må vise like stor interesse for barnas gaming, som vi gjør når det gjelder fotball, ski eller håndball. Beate er en ofte brukt foredragsholder, mye fordi hun har klart å åpne øynene til det som gjerne er bekymrede foreldre.

Beate

Det er viktig at det er sånn at med all aktivitet som vi mennesker gjør, så er det gode ting med det, og det er dårlige ting med det. Og da er det viktig å ha den nyanseringen, og ofte, særlig da når det gjelder mitt felt, som jeg har vært særlig opptatt av, gaming, så har bildet vært ganske mørkt lenge, at det er bare det vi ser på. Men hvis vi hadde tatt en hvilken som helst annen aktivitet barn og unge driver med, så ville vi funnet negative aspekter ved det og. Sånn at det er viktig - det betyr ikke at det ikke kan være ting her også som vi skal være på vakt for og følge med på, som ikke er bra. Det er veldig viktig for meg å si. Men vi må jo også få frem alle disse flotte tingene som det er. Dette er jo den aktiviteten som det virker som at aller flest barn og unge i Norge er på! Og dette er en arena hvor mange opplever å danne nye vennskap. Man opplever å konkurrere, man har det gøy. Altså, det er jo en grunn til at så mange mennesker driver med dette her! Nå ringte telefonen, så jeg måtte bare slå den av. [latter]. Så jeg tenker at det er viktig med en nyansering, og det er viktig at vi kan se alle de fine tingene sammen med de mindre positive tingene. Men det er viktig at vi på en måte klarer å se nyansene i dette her, da.

[musikk]

Vegard

Den her podkasten, Robert, handler om utenforskap. Hva vet du om Mats følte mest på inkludering i livet sitt, eller utenforskap?

Robert

Jeg trodde jo inntil han døde at han følte på utenforskap. Og det er jo det som kanskje er litt spesielt med denne historien vår, og historien til Mats, og som kanskje også overrasker en del mennesker som får høre eller se denne historien. Det er at vi trodde at han levde i ensomhet. Vi trodde at han levde i isolasjon, vi trodde at han levde et veldig begrenset, og kanskje fattigslig liv. Men det vi så hos Mats var i veldig stor utstrekning nysgjerrighet. Det var glede, det var humor, det var en del av disse, kall det følelsene og måtene å opptre på som veldig ofte er forbundet med mennesker som lever innholdsrike og verdifulle liv, noe vi ikke trodde Mats gjorde. Også gjorde han det likevel. Han var ikke ensom, han var ikke isolert. Det var bare at han opptrådte på andre arenaer enn det vi så, og opplevde styrken i det å være inkludert. Men det var på andre arenaer enn de vi i praksis forholder oss til. Det betyr at han hadde ingen fysiske venner. Jeg kan ikke huske at han hadde venner på videregående skole, og jeg kan ikke huske at det var noen som kom og ringte på døra hos han eller oss de siste ti årene av livet hans. Det er smertefullt, det er vondt, det er opplevelsen av den isolasjonen, ensomheten og utenforskapen som ikke noen

av oss foreldre ønsker at våre barn skal ta del i, men som en gang i blant dessverre skjer. Men så klarte han å kompensere for dette da, på disse nye plattformene, som vi ikke så. Så jeg tror at vi så ensomhet, men det han opplevde, det var inkludering.

Vegard (VO)

Beate Hygen har lenge visst at gaming er en arena hvor forskjellene mellom folk viskes ut.

Beate

Gaming er kanskje den arenaen, en av få arenaer, hvor mennesker - alle mennesker - på en måte kan delta på lik linje, så lenge de har utstyr. Så den filmen her har jo på en måte synliggjort dette enda mer da, for det er jo det som er litt spesielt med gaming, som man kanskje ikke får i andre typer aktiviteter man driver med. Her går man inn og så ser vi jo ikke hverandre. Så jeg ser jo ikke om du sitter i rullestol eller har andre utfordringer, og det betyr at da entrer vi et spill på like premisser, der vi alle ... Det er ingen som på en måte, ja vi starter på likt, da.

Vegard

Hva sier forskning da, om hva slags liv gaminga kan tilby dem som søker etter noe annet enn ... Hva skal jeg si? Det vanlige livet i den vanlige verden?

Beate

Nei, altså det er jo et vanskelig spørsmål, men det ... Noe forskning viser jo at for noen, og da er det ikke bare gaming, men også online kommunikasjon, for det er en stor del, og det er veldig viktig at vi snakker om at når folk spiller så er det jo ikke alle som spiller sosialt. Noen spiller sånne solospill. Så når vi snakker nå, så snakker vi om når man faktisk møter andre mennesker. Men hvis vi tar online kommunikasjon da, som er en del av gaminga, og som også er en del av andre måter å kommunisere på nett på, så er det jo noe forskning som viser at det for noen kan være enklere å kommunisere. Folk som av ulike grunner syns- kan være sjenerte, kan ha sosial angst, og sånne ting - at det å møtes online, kan være litt lettere, for her kan man jo for det første være anonym - jeg ser ikke deg, og du ser ikke meg. Vi blir vurdert på andre premisser enn når vi møtes ansikt til ansikt. Så når vi møtes ansikt til ansikt så gjør vi umiddelbart sånne vurderinger av hverandre, og vi kan nærmest bissette hverandre. Men i online så gjør vi jo ikke det på samme måte, for da er det andre premisser som spiller inn. Så noen kan syns at det kan være enklere å forholde seg til da, og ikke bli på en måte dømt eller utsatt for stereotyper, for eksempel. Det er jo noe som refereres til som online disinhibition theory, og det går jo ut på at når vi er på nett, så kanskje vi føler vi oss friere. [Lattermild] Det betyr på godt og vondt, det da. Men kanskje man tør å dele litt mer. Og jeg mener å huske, men jeg tør ikke å si det 100 prosent, men jeg mener å huske at jeg leste om en studie der man så at for eksempel for gutter, så kunne det være littegranne lettere å åpne seg opp når de var online, enn når de var i det virkelige livet. Og vi ser jo for eksempel på våre egne undersøkelser, som vi holder på med nå, og som vi har gjort på et lite utvalg tidligere, at veldig mange barn og unge sier at de syns det er lettere å snakke om vanskelige ting online, enn de syns det er ansikt til ansikt. Og det er jo litt sånn, egentlig ikke så

rant. Det er jo litt sånn som de som har jobbet med miljøterapi og sånn vet, at de viktigste samtalene kommer ofte i bilen, når vi ikke ser på hverandre ansikt til ansikt. Vi voksne kan jo like den her, vi sitter over et kaffebord og prater med øynene i hverandre [latter]. Mens det kanskje ikke er sånn for alle, da.

Vegard (VO)

Noe av det som har gjort pappa Robert Steen aller mest stolt etter sønnens død, er at han også hadde drag på damene.

Robert

Min Mats, som halvt sitter, halvt ligger i en rullestol, han er så syk som noe menneske kan bli. Han kan ikke puste uten en respirator, han kan ikke spise uten å få føde gjennom en slange inn i magen, han kan bare bevege på fingrene sine. Han omtales som en kvinneforfører. Og årsaken til det er jo at gjennom avatarverdenen, som veldig mye av den digitale spillverdenen består av, så ser man ikke handicap. Man ser ikke alder, man ser ikke sminke, man ser ikke klær, man ser ikke utdanning og lønn, man ser ikke fantastiske biler og motorsykler, man ser ikke hudfarge. Man ser ikke alt dette som forstyrrer oss en del en gang iblant, i forhold til hvem vi står overfor. Det eneste man sitter igjen med, etter lang, lang tid, gjennom en avatar, det er personligheten. Det er verdiene du er bærer av, og det er det mennesket som du virkelig ønsker å være, i forhold til andre. Og da har jeg tenkt at kanskje ikke det er så hakkandes gæærnt å ha hatt en sønn, som har vært attraktiv for jenter og kvinner på grunn av sin personlighet, og ikke på grunn av sitt utseende. Der tror jeg vi alle har noe lærdom å hente, både fra Mats og fra tilsvarende historier som oppleves på arenaer der det kanskje ikke er vårt ytre som er det viktigste, men vårt indre.

Vegard

Mm. Det var spesielt én scene som gjorde inntrykk på meg. Det var vel et blogginnlegg som Mats skrev, som ble formidlet i filmen, der han forteller at nå må dere slutte å prate til meg som om jeg er fem år og tilbakestående. "Slutt å prat til meg som om jeg ikke forstår." Hva er ditt tips som far, for å få oss til å snu om på det der?

Vegard (VO)

Før vi får høre hva Robert Steen svarer på spørsmålet, vil jeg gjerne at du skal høre hva Ørjan Brevik sier om det her. Vi møtte Ørjan i forrige episode av UTAFOR-serien. Ørjan har CP og sitter i rullestol. Ørjans assistent Espen hjelper oss litt.

Vegard

Kan du hjelpe meg litt, Espen?

Espen

Det du egentlig sier da, er at du vil bli møtt med at du blir snakket med som en vanlig person, at dem skal starte med å prate dem, i stedet for å, som dem vanligvis ville gjort, og startet å prate til deg som en unge.

Ørjan

Ja.

Espen

Og hvis dem da merker at du har, eller generelt har problemer med tale eller språk, heller jobb seg til det nivået du som person er på.

Ørjan

Ikke begynn.

Espen

Ikke begynn lavt, men start vanlig.

Ørjan

Ja.

Vegard (VO)

Og nå, tilbake til Robert Steen, og scenen i Ibelin-filmen.

Robert

Ja, dette klippet er jo egentlig fra et besøk som Mats var på, i forbindelse med at han var på en sommerleir på noe som heter Frambu, her utenfor Oslo. De var på Tusenfryd, og som han sier, "det hatet jeg mer enn noe annet, for der ble vi paradert forbi køen i våre rullestoler, ble glodd på av alt og alle inni parken, og når folk kommer bort til meg og prater til meg, så tror de både at jeg hører dårlig og at jeg ikke forstår så mye. Så de snakker i store, enkle ord." Og da svarte han vel på en av disse forespørslene [snakker veldig tydelig] "hei, hvordan har du det, liker du parken?" Så svarte han ganske [utydelig] at "Ja, tusen takk, jeg hører hverken dårlig eller er mentalt tilbakestående." Og det sier jo noe om de stereotypene som vi ofte har, og som er knyttet til hva vi ser, og hva vi tror vi ser, og hvordan det vi ser kobles til en eller annen oppfatning om mennesker, som veldig ofte, dessverre, viser seg å være helt gal. Og det er vel litt av den refleksjonen og budskapet som Mats prøver å gi oss gjennom både blogginnlegget sitt, og denne scenen i filmen, og som vi voksne og foreldre, tror jeg, skal ta et ansvar for å dele med andre som

vi har kommunikasjon med. Verden er veldig ofte mye mer kompleks og mye mer innholdsrik, og vi skal ikke automatisk ta det for gitt at det at du sitter i rullestol gjør at du hører dårlig. Og da smiler og ler folk litt, for de tar seg i at jøss, det der har jo jeg gjort også. Og det gjelder ikke bare i forhold til handicap, det gjelder alle former for annerledeshet. Når vi kommer i kontakt med noe som vi opplever som ikke helt normalt, sånn som vi har det hjemme, så tar vi det ofte for gitt at dette også kommer med andre begrensninger, noe det jo veldig sjeldent gjør. Det helt vanlige når vi var ute, Mats og jeg, var at de som kom og skulle snakke med Mats, snakket jo over hodet på han. Så de snakket til meg, i stedet for å snakke til han direkte. Hvilket jo også oppleves som veldig nedverdiggende, selvfølgelig, for den som sitter i en rullestol. Også tror jeg at det er en helt riktig refleksjon at, om man skal snakke høyt eller lavt, jeg tror man skal starte på et helt normalt nivå. Altså, de menneskene du møter er helt normale mennesker som alle andre. Det er ikke noen grunn til at du skal snakke annerledes til en person som har CP, sitter i en rullestol, eller for den saks skyld, kjører en grønn bil. Mennesker er mennesker. Behandle menneskene som mennesker, uavhengig av hvordan det visuelle inntrykket er, og så får man tilpasse seg etter hvert som man lærer menneskene å kjenne. For det er menneskene som er det viktige, ikke hva man opplever visuelt i et første møte. Og da er det som også var litt opplevelsen til Mats, at i denne digitale gamingverdenen, der man lever sitt liv gjennom avatarer, så er alt dette forstyrrende lagt bort. En av de som kom til bisettelsen av Mats, da han døde da han var 25, het Ann. Hun var fra [utydelig] utenfor London, og på det tidspunktet hvor Mats dør, så er hun 62 år gammel. Hun er altså 37 år eldre enn Mats, som definerer han som en av sine beste venner. Men som hun sier, "hvis jeg hadde hatt med han hjem i den fysiske verden, som 25-åring, hva ville naboene ha snakket om da?". Så det er noe med dette her med oppfatning, stereotypi, hvordan vi setter folk i bokser basert på en egenskap som overhodet ikke stemmer for hele mennesket. Dette må vi lære av, og dette må vi utvikle oss på.

[musikk]

Vegard (VO)

Som tidligere toppolitiker i Oslo, Robert Steen var hovedstadens helseminister, som byråd for eldre, helse og arbeid under hele pandemien. Sønn av Arbeiderpartihøvding Reiulf Steen, og pappa til Mats, har Robert også noen klare tanker om hvordan vi skal inkludere personer med funksjonsnedsettelse enda bedre.

Robert

FN-konvensjonen sier det veldig greit. Det er ikke mennesker som har en eller annen form for funksjonsavvik eller funksjonsnedsettelse, som skal få verden tilpasset for seg. Det er jo verden som må legges til rette for at alle mennesker, uavhengig av hva slags utfordringer og muligheter vi har i våre liv skal være tilpasset på en god måte. Så det er ikke de funksjonshemmede som skal måtte kjempe for sine rettigheter, samfunnet skal i utgangspunktet tilrettelegges for at alle skal kunne inkluderes. Vi er i ferd med å gå i den retningen fordi bevisstheten bygget litt år for år, men kampen, den er nok ikke over på noen som helst slags måte.



Vegard (VO)

Robert Steen er dessuten tydelig på at NTNU Samfunnsforskning, og andre institusjoners forskning på feltet, er helt avgjørende.

Robert

Ja, jeg er jo et rasjonelt menneske i utgangspunktet, så jeg tror på kunnskap. Jeg tror på kunnskap som verktøy for å bygge både bedre løsninger og å løse problemer. Så jeg tror jo at alt som forskningen kan hjelpe oss med i forhold til å forstå utenforskap, som denne podkasten handler om, men i forhold til å forstå alle de utfordringer og problemer som vi i samfunnet står overfor. Det vil hjelpe oss til å komme til gode konklusjoner. Når vi ikke har kunnskap, og vi ikke har forskning, så har ofte debattene våre, holdningene våre og også meningene våre en tendens til å bli veldig polariserte. Man er enten veldig for noe eller veldig mot noe, og alle har ett eller annet anekdotisk bevis eller en erfaring, som sier at "min niese, sånn og sånn, derfor er verden sånn og sånn." Det er det som skjer når vi ikke har forskning og ikke har kunnskap. Og jeg er jo tilhenger av at det er forskningen og kunnskapen som bør ligge til grunn, ikke hvilken erfaring vi hadde i forrige uke, og fordi jeg er veldig sterk i min stemme og har tilgang til den radiokanalen eller den podkasten, så er det dette som blir sannheten i samfunnet. Det tror jeg er en farlig vei å gå ut på. Så der har jo forskningen alltid sin sterke side, og vi som bruker den forskningen, enten vi er innbyggere eller politikere, vi må ha den respekten som det kreves, i forhold til å forstå og bruke den på en god måte.

Vegard (VO)

Selv om Beate Hygens og hennes kollegers forskning er viktig, tror Beate at også Mats og hans historie bidrar til å åpne enda flere øyne.

Beate

Men også har han også gjort utrolig mye for gamere, vil jeg si. For han har åpnet øynene, og han har åpnet forståelsen for hva gaming kan bety for mennesker, for veldig, veldig mange. Og jeg tror at på grunn av Mats, så har det blitt mye enklere å drive med gaming.

Vegard (VO)

Beate mener at gaming og skjermtid, bidrar både til utenforskap, og til inkludering. Og det kan aldri gjentas for ofte, ifølge Beate Hygen. Vi voksne må følge med.

Beate

Det er, hvis vi tar sosiale medier, så ser vi jo at dette er en arena der de avtaler, der de holder kontakt, der de lett når ut til venner, der de får nye venner. Samtidig så ser vi at det er veldig mange litt subtile former for utenforskap som skjer der. For eksempel, hvis vi tar Snapchat da, det at man kan sitte hjemme, se at alle er samlet et sted via snapmap, og du er den som sitter

alene. Det er en ganske fæl form for utenforskap. For tradisjonelt, la oss bare spole litt tilbake, før sosiale medier. Hvis du var utenfor i skolegården, så var du det. Og så kunne du dra hjem. Og det var fælt å være det, misforstå meg rett, men du kunne i hvert fall dra hjem og få litt fri. Hvis du er utenfor nå, og du kommer hjem, så kan du ta opp telefonen din, og du får på mange måter kanskje forsterket den følelsen av utenforskap, fordi du ser at alle andre, enten via snapstories eller via snapmap, er ute og har det gøy. Og der er ikke du. Og det tror jeg, for veldig mange, kan være veldig, veldig vondt å kjenne på. For da får du på en måte ikke fri. Og det er også veldig mange andre måter du kan utestenge noen på, som vi voksne bare er nødt til - vi er nødt til - å melde oss på den arenaen. For vi må skjønne at det å opprette hemmelige grupper, det å holde noen utenfor, kanskje bare en eller to, mens resten avtaler, det er mange sånne former. Og hvis du ser på spill, så er det samme der. Hvem er det, hvis vi snakker om barn da, hvem er det som får være med i trioen eller squaden på Fortnite? Er det de samme som alltid blir kikka ut av lobbyen, som vi sier, som blir sparka ut. Hvem får spille de ulike rollene i spill? Får du alltid den kjipe rollen? Snakker de til deg når du spiller, eller ignorerer de deg og snakker med hverandre? Ikke sant, vi må lære mye mer om de formene. Vi kan mye om ... Alle ser den som ikke blir valgt på fotballaget, men den som ikke blir valgt i Fortnite, det vet vi ikke, som regel. For der er ikke vi voksne i like stor grad. Så, både - hva var spørsmålet ditt, Vegard? Både inkludering og - ja, så har du inkludering i spill. Det kan være både at man her kan finne noen som er lik deg selv, fordi dere bonder over samme spillet. Det kan være at man finner ulike communities. I spillverden er det jo utrolig mange flotte grupperinger. Så det er stor sjans for at du kan finne nettopp noen som passer deg. Så både gaming og sosiale medier har jo en utrolig sosial funksjon, men den kan også ha en veldig antisosial funksjon. Så det er nettopp derfor dette er mitt mantra, at her må vi innpå og hjelpe ungdommene og barna våre, til at de også skjønner at stenger du noen ute på nett, så er det det samme som om du stenger de ute ved å si at "du får ikke være med" i skolegården. Det er det samme, det oppleves like vondt for de som rammes, om det er på nett eller om det er i det virkelige livet.

Vegard

Mm. Også lover du oss, Beate, å følge med videre på dette feltet, tenker jeg?

Beate

Absolutt! Det er jo my passion in life! [latter]

Vegard (VO)

I dag vet Robert Steen, hans kone og Mats sin søster hva spillingen betød for Mats. Det snakket pappa Robert mye om i begravelsen. Avkoblinga og leken er en ting, båndene han knyttet, var mye viktigere.

Robert

Ja, jeg har jo allerede sagt at diagnosen som vi fikk på Mats da han var fire, i 1993, tilsa at han skulle leve til han ble 20. Det var snittalderen den gangen. Hadde han blitt født ti år tidligere, så

var snittalderen 15. Nå lever Mats til han er 25, det betyr at han ble eldre enn det som de med denne sykdommen, og som ble født samtidig med han, gjorde. Jeg tror at litt av årsaken til at han levde lenger enn det som var forventet, var ikke minst de opplevelsene han hadde på de digitale plattformene, og de hjelpemidlene som kan fikk i forhold til å kunne være med på disse digitale plattformene på lik linje med andre. Vi vet veldig ofte fra medisinen, både fysisk og mentalt, at mennesker som gir opp livene sine av ulike grunner, de dør også tidligere. Mens mennesker som har noe å leve for, hvor gnisten i oss brenner lengre - vi lever også lengre. Jeg tror at gnisten hos Mats, den satt veldig sterkt og veldig lenge, både på grunn av denne spillverdenen han fant selv, og de tekniske hjelpemidlene som noen ingeniører i NAV klarte å lage for ham. Som gjorde at han var likeverdige på de plattformene hvor han traff sine venner i så mange år.

[musikk]

Stemme

Du har hørt episode fire av fem i NTNU Samfunnsforskningens podkastserie Utafor. I neste episode, som også er siste episode, skal vi vende blikket fremover.

Joakim

Og når jeg er positiv, så er det fordi vi har opparbeidet oss så mye kunnskap om risikofaktorer, om utenforskap, om hva som skal til gjennom det, for å også komme på innsida igjen.

Stemme

Trenger du noen å snakke med etter å ha hørt denne episoden, kan du ringe Mental Helses hjelpetelefon på telefonnummer 116 123, eller se kontaktinfo til ulike hjelperessurser i episodebeskrivelsen.