

**METODERAPPORT TIL SKUP 2004 - RADIODOKUMENTAR**

Tittel	Tur-retur helvete, ein radiodokumentar om speleavhengigheit
Ansvarleg	Anne Lognvik
Konsulent	Kåre Johan Lund
Redigerar	Gudrun Gardsjord
Redaktør	Berit Hedemann
Sendt	18. og 19. 12 2004 NRK P2
Lengde	42:40

Merknad	Innhald	Medverkande	Kjelde
<b>Ide</b>	<p><u>Nyheitssak førde til aktualitetsdokumentar</u></p> <p>Utgangspunktet for ideen var ein nyheitsreportasje om at Statoilstasjonane i Grenland innførte spelerestriksjonar på sine pengespelautomatane som var utplasserte på dei dei nattopne bensinstasjonane Grunningjevinga var at folk stod time etter time, gjerne heile natta. I reportasjen var det også med fagfolk på behandling av speleavhengigheit som fortalte om korleis køen av folk som treng hjelp aukar. Gjennom reportasjen vart interessa for temaet vekt, og forslaget til ein dokumentar utforma.</p>	<p>Leiinga i Statoil lokalt</p> <p>Overlege Arnold Kvarme på Borgestad-klinikken</p>	<p>Hjelpetelefon for speleavh.</p> <p>Lotteritilsyn</p> <p>Personlege kontaktar i Norsk Lotteridrift</p>
<b>Mål</b>	<p><u>Målet med programmet var tredelt:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• syne kor store personlege konsekvensar speleavgigheit kan få og kor mange det gjeld</li> <li>• syne kor lukrativ og lettvtint pengespelbransjen er</li> <li>• spegle makroperspektivet nasjonalt og internasjonalt</li> </ul>		
<b>Dramaturgi</b>	<p><u>Forteljarståstad var spelaren og dei som betaler</u></p> <p>To personlege forteljingar skulle danne kjerna i historien. Og motpartane, dei som tener pengar på pengeautomatar, skulle illustrere interessekonflikta og gje kontrast og spenning til programmet. Dokumentaren skulle vere aktuell og forankrast i nyheitsbilete. I praksis treffe dokumentaren så godt i tid at det nesten blei eit problem i sluttfasa. Møte mellom spelaren og hans fiende, automateigaren, var planlagt som det dramaturgiske høgdepunktet. Dei nære og personlege forteljingane skulle vere den dramaturiske ryggmargen i programmet.</p>	<p>Klinikkssjef Ingjerd Meen Lorvik, Borgestadkl.</p>	<p>Overlege Arnold Kvarme, Borgestadklinikken</p>
<b>Framdrift</b>	<p>Kontakten til min hovudperson, spelaren, fekk eg gjennom kontaktar i helsevesnet under arbeidet med nyheitssaka. Han hadde då vore spelefri i nøyaktig tre månader og var langt frå klar til å stille opp for eit intervju. Det gjekk tre nye månader før han stola nok på seg sjølv og meg som journalist til at han under tvil sa ja til å vere med i programmet. Dette var føresetnaden for å gå vidare med dokumentaren</p>		<p>Støtteforeininga for pårørande av speleavh.</p>

Merknad	Innhald	Medverkande	Kjelde
Analyse og perspektiv	Deretter sette me saman eit persongalleri som kunne gjere det mogleg å nå målet med programmet. Personane måtte representere ulike interessekonflikter. Dei prioriterte var:	Thor Sørensen, Kragerø	Personleg kontakt i helsevesenet
	<b>Spelaren</b>		
	<b>Leiinga i Norges Røde Kors</b>		
	<b>Familie/pårørende til ein spelar</b>		Personleg sekretær
	<b>Behandlingsgruppe der pårørende er med</b>	President Thorvald Stoltenberg	Private kontaktar
	<b>Politisk toppleing i departementet</b>	Anonym tobarnsmor Lukkast ikkje	Sa ja, men trekte seg på opptaksdagen
	<b>Kommersielle aktørar som har gått til rettsak mot staten</b>	Statsråd Valgerd S Haugland	Kontakt gjennom statssekretær
	<b>Arbeidskollegaer til spelaren</b>	Adm. dir. Finn Jentoft i Norsk Lotteridrift	Nyheitsoppslag om rettsak + private kontaktar
	<b>Behandlingsapparatet for dei speleavhengige</b>	Karen Polden Bratlid, Gunn N. Gundersen Ingjerd Meen Lorvik, Borgestad	Gjennom Thor S
	<b>Analytikaren</b> som ser på pengespel ut frå eit samfunnsperspektiv, fagmenneskje som ser både eit mikro- og makroperspektiv. <b>Kaktusen</b> i programmet Person som tenner konflikten og set klare ord på motførestillingar. <b>Viktig faktaleverandør</b> på dei sosialpolitiske konsekvensane	Hans Olav Fekjær, overlege på Blå Kors og styreleiar i Norsk Forening for Pengespelproblematikk	Norsk Tipping, Lotteritilsynet Norsk Lotteridrift Dagens Næringsliv
<b>Radiodokumentarredaksjonen</b> legg lista høgt og veit kva dei vil ha. Svært mykje av metodegrunnlaget blir lagt i dei to fyrste møta med redaktør og konsulent. Det er sett av åtte veker pr. dokumentar. Fem av vekene skal brukast til research og opptak, dei tre	Kåre Johan Lund Berit	Hedemann, Lund og	

Merknad	Innhald	Medverkande	Kjelde
Metode- grunnlag	<p>seinste skal brukast til redigering og promotering.</p> <p><b>Redaktør og konsulent er klare på at dei vil:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>at opptak skal gjerast i stereo</li> <li>at det er viktig å skape bilete</li> <li>at ekspertane ikkje skal dominere</li> <li>at lydopptak skal gjerast også når ingenting blir sagt (contentum) slik at eit kvart rom kan gjenskapast</li> <li>at filmspråket skal vektleggjast</li> </ul> <p><b>Før produksjonen startar er:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>tidsramme og produksjonsplan klar</li> <li>rådgeving er alltid tilgjengeleg</li> <li>rapportering og samarbeid eit krav</li> </ul> <p>Dette sikrar svært god teknisk og journalistisk oppfølging. Den redaksjonelle leiinga stiller krav, men er samstundes svært lydhøre for innspel og oppmuntrande i sin veremåte.</p> <p>Fleire av intervjuene som blei gjort undervegs, blei kutta ut i redigeringsfasen fordi det blei for mange aktørar og dermed uklart fokus. Det var eit tap for programmet at ikkje gruppa som var under behandling på Borgestadklinikken hausten 2004 ville stille opp når det kom til stykket. Dei kunne ha bidrege med utfylling i høve til konsekvensane av spelegalskap. Intervjuet var tenkt som dialog mellom pårørande og spelarane som var til behandling. Det kunne vore spennande. Hadde også fleire interessante personar og vinklingar som det ikkje vart plass til i programmet, men som blei nyheitssaker før og etter programmet.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Dom i Oslo Tingrett-Dagsnytt og Dagsrevy</li> <li>Speleavhengigheit inn i AKAN i Hydro-regionsending radio/fjernsyn</li> <li>Spelarsak i fylkessendinga radio</li> <li>Fekjær angrip dommar- Dagsnytt</li> <li>Kyrkje og kulturministeren bed om nordisk støtte - Søndagsavisa</li> </ul> <p>Dei to siste sakene veit eg ikkje om blei bruka. Dette var same helga som Fredsprisen blei delt ut, så rikssendingane hadde mykje stoff. I tillegg til dette, har Dagsrevyen signalisert at dei er interesserte i ei Laurdagsrevysak med spelaren "min" når saka om norsk spelemonopol skal avgjerast til våren.</p> <p>Den mest vellukka og spennande endringa var bruken av skodespelar Geddy Anniksdal og hennes simultanintaling. Dette er ein måte å løyse anonymisering på som kan vera verdt å ta med vidare.</p>	Hedemann    - " -	Lars- Helge Myklebust.
Endring av planer			

Merknad	Innhald	Medverkande	Kjelde																																																																		
	<p>Det er mange foreiningar og enkeltpersonar som representerer både misbrukarar, offer, politikarar, helsevesen, entrepenørar og profitørar i og omkring pengespelbransjen. I og med at dette var eit brennheitt tema då arbeidet pågjekk, så var snarare problemet å avgrense og prioritere tilgangen på informasjon.</p> <p>Ramma for radiodokumentaren er åtte veker, og berre tre av dei er bundne. Anslagsvis bruka eg 2, 5 veker på research og 3 veker på opptak. Grunnen til det, er at det var mange intervjuobjekt og dei var spreidd geografisk. Det gjekk mykje tid med på reising.</p> <p>I tillegg gjekk det ein god del tid med i helgar og kveldar i opptaksperioden. Mange av dei som deltok jobba skift eller var bundne opp av møter/pasientar på dagtid. Reknar med at i alle fall tre dagar av fritida gjekk med. Det var det verdt.</p>																																																																				
Kjeldebruk			Kyrkje og kulturdep. Norsk Lotteridrift Norsk Tipping Norsk Lotteri- og automatbran sje forbund Lotteritilsynet Dom i Oslo Tingrett Kontakttelefo n for spilleavh. Støtteforenin g for pårørende m.fl.																																																																		
Tidsbruk	<table border="1"> <thead> <tr> <th>6 ark</th> <th>NAPER I KRAGERØ + LANT</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>0.28</td><td>SMELL I BILDØR, kråker</td></tr> <tr><td>1.03</td><td>Opp trapp</td></tr> <tr><td>1.45</td><td>dør, hei, er det naper</td></tr> <tr><td>1.55</td><td>hei, eg skulle snakke med karen</td></tr> <tr><td>2.10</td><td>hei, det er Karen</td></tr> <tr><td>2.20</td><td>steg – ned trapp, inn i produksjonslokalet</td></tr> <tr><td>2.42</td><td>oppe på trøkkeriet</td></tr> <tr><td>2.52</td><td>steg</td></tr> <tr><td>3.01</td><td>sånn</td></tr> <tr><td>3.10</td><td>her har vi org. og salg + skritt</td></tr> <tr><td>3.37</td><td>gj. dør + ned trapp</td></tr> <tr><td>3.55</td><td>og no kjæm vi på trøkkeriet</td></tr> <tr><td>4.14</td><td>her er ferdiggjøringsavd</td></tr> <tr><td>4.23</td><td>her er roboten – Tor sin arbeidsplass</td></tr> <tr><td>4.29</td><td>contentum fabrikk</td></tr> <tr><td>4.33</td><td>og her er sjølve trykkeriet</td></tr> <tr><td>4.48</td><td>og arbeidsplassane redde</td></tr> <tr><td>4.58</td><td>skal vi sjå-opp her ska vi sjå om vi finn Gunn</td></tr> <tr><td>5.11</td><td>gj. dør + skritt</td></tr> <tr><td>5.24</td><td>hallu, det er Gunn</td></tr> <tr><td>5.44</td><td>Tor ville gjerne være med</td></tr> <tr><td>5.51</td><td>skritt</td></tr> <tr><td>6.16</td><td>haru løst på en kopp kaffe</td></tr> <tr><td>6.24</td><td>takk for sist</td></tr> <tr><td>7.24</td><td>cont</td></tr> <tr><td>7.55</td><td>kossen vi oppdaga det</td></tr> <tr><td>7.57</td><td>sånn som eg oppdaga det</td></tr> <tr><td>8.34</td><td>den ene historien etter den andre</td></tr> <tr><td>8.57</td><td>og så til slutt</td></tr> <tr><td>9.25</td><td>eg sporte han rett ut</td></tr> <tr><td>9.39</td><td>ein av dei siste gongane han kom opp te meg</td></tr> <tr><td>9.52</td><td>eg vil vet kva som er årsaken</td></tr> </tbody> </table>	6 ark	NAPER I KRAGERØ + LANT	0.28	SMELL I BILDØR, kråker	1.03	Opp trapp	1.45	dør, hei, er det naper	1.55	hei, eg skulle snakke med karen	2.10	hei, det er Karen	2.20	steg – ned trapp, inn i produksjonslokalet	2.42	oppe på trøkkeriet	2.52	steg	3.01	sånn	3.10	her har vi org. og salg + skritt	3.37	gj. dør + ned trapp	3.55	og no kjæm vi på trøkkeriet	4.14	her er ferdiggjøringsavd	4.23	her er roboten – Tor sin arbeidsplass	4.29	contentum fabrikk	4.33	og her er sjølve trykkeriet	4.48	og arbeidsplassane redde	4.58	skal vi sjå-opp her ska vi sjå om vi finn Gunn	5.11	gj. dør + skritt	5.24	hallu, det er Gunn	5.44	Tor ville gjerne være med	5.51	skritt	6.16	haru løst på en kopp kaffe	6.24	takk for sist	7.24	cont	7.55	kossen vi oppdaga det	7.57	sånn som eg oppdaga det	8.34	den ene historien etter den andre	8.57	og så til slutt	9.25	eg sporte han rett ut	9.39	ein av dei siste gongane han kom opp te meg	9.52	eg vil vet kva som er årsaken		
6 ark	NAPER I KRAGERØ + LANT																																																																				
0.28	SMELL I BILDØR, kråker																																																																				
1.03	Opp trapp																																																																				
1.45	dør, hei, er det naper																																																																				
1.55	hei, eg skulle snakke med karen																																																																				
2.10	hei, det er Karen																																																																				
2.20	steg – ned trapp, inn i produksjonslokalet																																																																				
2.42	oppe på trøkkeriet																																																																				
2.52	steg																																																																				
3.01	sånn																																																																				
3.10	her har vi org. og salg + skritt																																																																				
3.37	gj. dør + ned trapp																																																																				
3.55	og no kjæm vi på trøkkeriet																																																																				
4.14	her er ferdiggjøringsavd																																																																				
4.23	her er roboten – Tor sin arbeidsplass																																																																				
4.29	contentum fabrikk																																																																				
4.33	og her er sjølve trykkeriet																																																																				
4.48	og arbeidsplassane redde																																																																				
4.58	skal vi sjå-opp her ska vi sjå om vi finn Gunn																																																																				
5.11	gj. dør + skritt																																																																				
5.24	hallu, det er Gunn																																																																				
5.44	Tor ville gjerne være med																																																																				
5.51	skritt																																																																				
6.16	haru løst på en kopp kaffe																																																																				
6.24	takk for sist																																																																				
7.24	cont																																																																				
7.55	kossen vi oppdaga det																																																																				
7.57	sånn som eg oppdaga det																																																																				
8.34	den ene historien etter den andre																																																																				
8.57	og så til slutt																																																																				
9.25	eg sporte han rett ut																																																																				
9.39	ein av dei siste gongane han kom opp te meg																																																																				
9.52	eg vil vet kva som er årsaken																																																																				
Eksempel på logging-																																																																					
Dette blir gjort med alt råstoffet før redigering																																																																					
Fargekodane indikerer prioritering i forhold til redigering																																																																					
Gult- cont																																																																					

Merknad	Innhald	Medverkande	Kjelde
Raudt-skal med	10.02	nå har jo jeg vært borti Tor	
	10.48	det som er vanskelig	
	11.02	det som er er at legane heller ikke -- tabletter	
Rosa - mogleg inngang til statement som skal med	11.35	når han da begynte andre ganga, det jeg merka det på da	
	11.53	og til lengre	
	12.04	viss jeg kom inn i røykerommet	
	12.21	etter hvert - den ene løgner kom etter den andre	
	12.41	ja ha + latter - samtaler - fekk kje lov å snakke med bedriftshelset	
	13.19	vi skjønte at vi måtte gjær nåkka - psykolog	
Ca. 20 timar råstoff	14.01	han var mykje oppe hos mæ	
	14.15	vi tok en total gjennomgang av økonomien - eg passa på at lånet	
	14.42	forhalde seg til	
	15.09	det her såg ut te å gå fint - eg passa på at lånet blei trekk	

Merknad	Innhald	Medverkande	Kjelde
Aktørane	<p>Dei vanskelegaste aktørane å få med var spelaren, tobarnsmora og presidenten i Noregs Røde Kors. Grunngevinga var ulik:</p> <p>Spelaren var redd for å falle utpå igjen, og syntest også det var flaut å stå fram med ei så lite aktverdig liding som speleavhengigheit. Men etter nokre månader, og mange, lange samtaler sa han ja. I ettertid har han takka for at han fekk vera med.</p> <p>Tobarnsmora var så langt nede fordi ho framleis står midt i eit økonomisk og kjenslemessig utføre, og ho ville ikkje at ungane skulle få ekstrabelastingar gjennom at det blei kjent at faren var spelar.</p> <p>Thorvald Stoltenberg var særdeles vanskeleg tilgjengeleg, han var mykje ute på farten. Han svara omsider gjennom sin sekretær at han ikkje hadde lyst til å stille opp og snakke om speleautomatar. Det førte til epostskrivning der eg gjennom ei mild form for hardt press, instendig bad om at han stilte opp. Stoltenberg var viktig fordi han har ei politisk fortid og står for viktige verdier i vårt samfunn. Røde Kors er ein av nær 4000 lag og foreiningar her i landet som har oppstillingsløyve for automatar. Det illustrerer godt at dobbeltmoralen har gode kår også i foreiningslivet og at det ikkje berre er kyniske spekulantar som har gjort seg avhengige av speleautomatar.</p> <p>Planen var også å ha med nokre av dei som tømmer automatar og blir truga på livet, skjelt ut etter noter, og deretter får dei tragiske historiane. Hadde kontakt med Norsk Lotteridrifts lokale representantar, og dei var positive. Men etter å ha sjekka med Norsk Lotteridrift sentralt, var tilbakemeldinga særdeles negativ. All kontakt med oss journalistar skulle gå gjennom administrerande direktør Finn Jentoft. Lokalt fekk eg likevel snakka med automatlømmarane og dei skaffa meg alle dei automatlydane eg ville ha og fortalde mykje om kva dei opplevde. Dei ville ikkje la seg intervju, men samtalene gav nyttig bakgrunnsinformasjon.</p>	<p>NB: Konfidensielt</p>	

Merknad	Innhald	Medverkande	Kjelde
<b>Journalistisk utfordring</b>	<p><b>Snubletrådar</b></p> <p>Gjennom pårørandeforeininga kom eg i kontakt med to kvinner var viljuge til å fortelje, men dei hadde baa opplevingane på avstand i tid. Det prega også historien dei fortalde. Eg valde derfor å bruke tobarnsmora som stod midt opp i det, sjølv om ho ikkje ville stå fram med eiga stemme.</p> <p>Etter samråding med min konsulent, valde eg å bruke skodespelar til å fortelje. Men det visa seg at det var veldig vanskeleg å formidle tobarnsmoras historie ved å skrive eit vanleg manus. Etter prøving og feiling valde eg å satse på simultantolkning. Skodespelar Geddy Anniksdal fekk høyre gjennom råstoffet ein gong, og så gjekk me i opptak. Ho fekk det opprinneleg intervjuet på øyret og talte inn samtidig. Det gjer at replikkane får ei heilt anna nerve enn viss me hadde satsa på eit skrive manus. Dette var ein sjanse å ta fordi det fort kunne bli overspelt og maniert. I følgje dokumentarredaksjonen, er det fyrste gong det blir gjort på denne måten, og det er eit spennande alternativ både til forvrenging og ordinært manus.</p> <p>Ei anna utfordring var alt eg måtte velje vekk både av opptak som var gjort, og personar som kunne tilført interessante moment.</p> <p>Eg valde å halde eit strengt fokus på hovudpersonane og dei moralske konfliktene.</p>		
<b>Språket som verkemiddel</b>	<p><b>Speleavhengigheit</b> er eit ungt sosialt problem i Noreg. Det er lite forskning på området, og behandlingseinstitusjonane har, i alle fall så langt eg har kunna undersøkje det, ikkje systematisk statistikk som fortel kven og kvifor folk spelar seg til armod på pengespelautomatar. Det fagfolka eg har vore i kontakt med seier, er at om lag tre firedelar av spelarane er menn, og eit fleirtal av spelarane har ikkje høgare utdanning. Inntrykket er at det er dei som eigentleg har dårlegast råd til å spele, som gjer det.</p>		Samtaler med behandlarar og spelarar
<b>Språk og makt</b>	<p>Korleis kan ein indikere det i ein dokumentar utan å stigmatisere på svært spinkelt grunnlag? I programmet vil den observante lyttar høyre at dei som tener på automatar eller lever av å behandle spelarar, har eit sobert språk. Spelaren og pårørande har eit folkeleg språk. Denne tanken låg også bak valet av skodespelar. Det ville vore heilt feil å bruke Kjersti Holmen eller Wenche Foss i simultanrolla som tobarnsmor. Dei aktuelle for meg var Anne Krigsvoll eller Geddy Anniksdal.</p> <p><b>Forfattar Gunnar Stålesen</b> skreiv i ein kronikk at pengespelautomatar er ein ny måte å loppe fattigfolk på.</p>		

Merknad	Innhald	Medverkande	Kjelde
Fattigfolk	Etter å ha sett inn i speleverda, må ein langt på veg gjø Stålesen rett.		
Det dokumentariske lyd-univers	<p><b>Radiodokumentarredaksjonen</b> i NRK er truleg den radioredaksjonen som legg mest vekt på og brukar mest pengar på lydarbeid.</p> <p>Dokumentarlyden har både ei fiktiv og ei reell lydside.</p> <p>I dokumentaren <b>Tur-retur helvete</b> har redigerar <b>Gudrun Gardsjord</b> designa lydbilete og rom som skal forsterke og understreke det verbale innhaldet.</p> <p>I tillegg til at lyden skaper rom, skal den også varsle om det som kjem. Her er kriminalsjangerens grep nytta for å skape spenning, forventning.</p> <p>Terninglyden er eit slikt varsel. Den blir lagt inn tidleg utan at lyttaren får forklaring. Den går igjen i ulike versjonar, frå den enkle, eine terningen, til lag på lag med terningar som det også er lagt klang på. Alt dette skjer i redigeringa.</p> <p>Slikt lydarbeid er berre mogleg fordi spisskompetansen framleis finst i NRK, og blir bruka.</p> <p>Dette er lydregi som skaper bilete i radio.</p> <p><b>Tall</b> i denne typen program er vanskeleg å ha med fordi dei ofte er vanskelege å oppfatte. Det handlar gjerne om store tall og dei blir berre presentert ein, toppen to gonger.</p>		<p>5 ulike contentum-strekk med automatlyd</p> <p>Terninglyd</p> <p>Reelt contentum frå ulike rom og plassar</p>
Omfanget	<p>Programmet fekk fram at totalomsetninga på speleautomatar her i landet nærmar seg 30 milliardar, og at Røde Kors aleine hadde ei nettoinntekt på automatar på 500 millionar kroner i 2003. Det kom også fram at kvar einaste borgar i gjennomsnitt puttar på 6000 kroner i året.</p>		<p>Medverkande</p> <p>Års-statistikkar frå Lotteri-tilsynet og andre offisielle statistikkar</p>
Ny kunnskap	<p>Gjennom programmet blei det også klart at Noreg ligg på topp i verda når det gjeld tap i samband med pengespel.</p> <p>Det viktigaste målet var likevel å få fram kor store kostnader pengespel har for enkeltpersonar både økonomisk og kjenslemessig. Om dette lukkast, avgjer lyttarane.</p> <p>Ansvarlege: Redaktør Berit Hedemann <a href="mailto:Berit.hedemann@nrk.no">Berit.hedemann@nrk.no</a> Mobil:41556087</p> <p>Konsulent Kåre Johan Lund <a href="mailto:Kåre.johan.lund@nrk.no">Kåre.johan.lund@nrk.no</a> Mobil: 91145542</p> <p>Redigering Gudrun Gardsjord <a href="mailto:Gudrun.gardsjord@nrk.no">Gudrun.gardsjord@nrk.no</a> Mobil: 41254615</p>		<p>Norske og int. rapportar</p> <p>Lotteri-tilsynet</p>

Merknad	Innhald	Medverkande	Kjelde
	Journalistisk ansvarleg Anne Lognvik <a href="mailto:Anne.lognvik@nrk.no">Anne.lognvik@nrk.no</a> Mobil:91183745		