

Den interaktiva handlingen

Bengt-Åke Wennberg

Det ömsesidiga skapandets mysterium

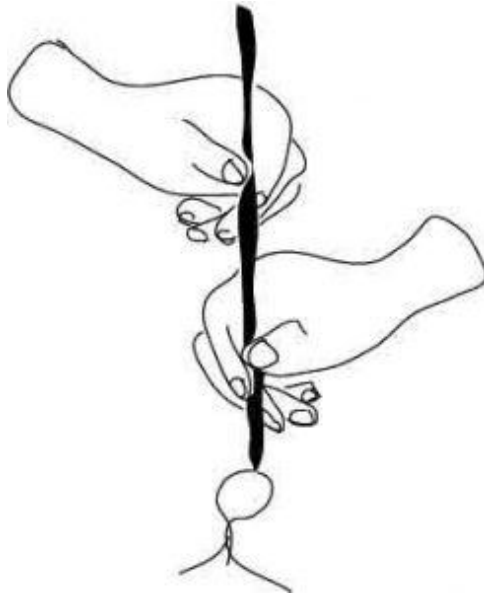


Låt mig presentera en fantasi och en liknelse. Träden i bild 1 är inte medvetna om varandra. De växer vart och ett på sitt håll. Plötsligt uppmärksammar de varandras växande och upptäcker att de kan skapa något meningsfullt tillsammans. Genom att koordinera sitt växande kan de, som visas i bild 2, skapa bilden av en kvinna. Bilden är något nytt. Den har inget med träd att göra. Den kan bara bli till genom dem bägge.

När träd på andra platser väl kommer på att de kan bruka samma princip, kan de tillsammans med varandra återskapa bilden på de ställen där just de växer. Men inte bara det. De kan också förstå hur de kan skapa andra och nya bilder. Dessa bilder tillhör varken det ena eller det andra trädet. De är något gemensamt som tillhör dem bägge.

Trädbeskrivningen ovan är min metafor för mänskliga interaktiva handlingar. Det intressanta är att Bild 2 ändrar vår förståelse av Bild 1. Vi ser något nytt i denna. Bild 1 kan nämligen, när vi förstår Bild 2, också uppfattas som en interaktiv handling. I denna interaktion är emellertid mellanrummet tomt och meningslöst. Därför uppmärksammar vi inte dess karaktär av

interaktion. Det tecken som vi nu använder för något som inte finns – "0:an" – betecknades också från början med ett mellanrum. Vad som gör den interaktiva 0-an så intressant just för oss, är att en mänsklig interaktiv handling som ger ett resultat som i Bild_1 är identitetshotande. Man blir då "till-ingen-gjord".



Vi gjorde förr en övning för att illustrera detta. Två deltagare fick samtidigt hålla i en penna och instruerades att inte tala med varandra och gemensamt rita en "gubbe". Det uppstod fyra olika fall.

I det första fallet så ritade den ena deltagaren och den andra bara följde med. I det andra så blev det bara obegripliga streck eftersom bägge ville rita på "sitt" sätt. I det tredje blev det två olika gubbar där var och en ritade sin gubbe. I det fjärde fallet slutligen, så försökte bägge sätta sig in i den andres intentioner och det skapades en unik gubbe som varken tillhörde den ena eller den andre.

Poängen med övningen är att resultatet, vilket fall som än uppkommer, är en konsekvens av ett interaktivt handlande som påverkar deltagarnas självkänsla och upplevelse av identitet. Det var uppenbart att det fjärde fallet upplevdes mest tillfredsställande.

Förutsättningen för att det fjärde fallet skall inträffa är emellertid att deltagarna förmår använda sig av något som den schweiziske psykoanalytikern Daniel Stern kallar intersubjektivitet. Intersubjektivitet är enligt honom en förutsättning för att vara människa. Han menar att intersubjektivitet är ett medfött, primärt motivationssystem som är grundläggande för artens överlevnad. Det intar samma viktiga plats som sexualitet och anknytning. Längtan efter intersubjektivitet finns enligt Stern hos alla människor. Människor vill bli förstådda och dela med sig av hur de känner och tänker. Intersubjektivitet är därför en kraftig drivkraft i alla mänskliga möten.

Intersubjektiviteten öppnar ett "mellan" – ett "mellan" mellan oss människor – genom att den luckrar upp gränserna kring jaget. Den gör jaget tillgängligt och genomträngligt för andra och för världen. Jaget inte bara ser och hör

den andre. Jaget "är" också den andre och den andre "blir" samtidigt jag. Mellanrummet är ett vänlighetens rum av indifferens, där ingen och ingenting härskar eller ens är förhärskande skriver Byung-Chul Han i boken "Trötthetssamhället".

Mellanrummet genererar en gemenskap. Man ser och blir sedd. Man berör och blir berörd. Intersubjektiviteten är därför inspirerande och kreativitetsskapande. Den låter den mänskliga anden hos bägge parter att återuppstå. Det är enligt Stern sannolikt detta fenomen som ligger till grund för framgångsrik psykoterapi. Intersubjektiviteten gör det möjligt för patienten att i mötet med terapeuten överge destruktiva tankemönster och föreställningar om sig själv och genom samtalandet skapa en ny självkänsla.

Det är mycket troligt att det också var detta fenomen som människor upplevde i de kurser – sensitivitetsträning – som jag deltog i och arrangerade på 1970-talet. Jag har därefter förstått att fenomenet varit ett stående inslag i de olika koncept som exempelvis T-grupper, KLLOK, UGL, dramapedagogik, suggestopedi, servicekurser, dialogseminarier och leankoncept som introducerats. Det senaste och allt mer populära konceptet, som också får framgång genom detta fenomen, tycks vara "fyra rum".

Kurserna, som jag ovan nämnt, kallas ofta personlighetsutvecklande. Deltagarna upplever att de under och efter kursen uppfattar sig själva på ett nytt sätt, att de utvecklats och att de fått ökat självförtroende. Framgången för dessa olika kurser och aktiviteter har lett till den felaktiga slutsatsen att personlighetsutveckling enbart, och därmed också kurserna, skulle kunna leda till mer effektiva och humanistiskt inriktade verksamheter. Denna förhoppning har inte infriats trots att kurserna i en del verksamheter – som exempelvis UGL i Försvarsmakten – varit obligatoriska inslag.,

Detta beror på att drivkraften till intersubjektivitet inte alltid leder till något positivt för verksamheten. Den kan exempelvis göra att individen söker sig till relationer som är destruktiva. Det kan handla om sexuell förförelse, överdriven auktoritetstro, "groupthink" etc. Intersubjektiviteten kan på samma sätt som alkohol och narkotika bli ett beroende. Vi fick på våra kurser då och då "kursnarkomaner" som kom på kursen enbart för att få del av denna typ av upplevelser. Intersubjektiva upplevelser verkar också kunna fånga in människor i sekter och i religiösa gemenskaper.

Många koncept som utlovar organisatorisk utveckling får därför enligt min mening kommersiell spridning genom att de genererar intersubjektiva upplevelser utan att vara särskilt verksamma när det gäller att förändra det

större organisatoriska beteendet. Skälet till detta är att dessa koncept begränsar sig till upplevelsedimensionen. Om så är fallet, uppstår bakslag när deltagarna upptäcker att vad de lärt sig på kursen inte går att tillämpa i den verksamhet de medverkar i, då "de andra", eller ledningen, inte är med på noterna. Därför anses det ofta att "alla" måste gå kursen. Detta obligatorium hjälper emellertid inte eftersom deltagarna, även när alla gått kursen, inte förstår hur man kan utnyttja intersubjektiviteten för att "begripliggöra" olika önskade eller oönskade organisatoriska skeenden.

Vår poäng med att engagera oss i aktiviteter som involverar intersubjektiv motivation är således inte att skapa personlig utveckling. Vår ambition är istället att visa att man med hjälp av denna förmåga – så gott det nu går – kan kartlägga det interaktiva handlandet. Vi utforskar då inte som man ofta gör summan av de enskilda görandena och dess konsekvenser utan använder oss av den intersubjektiva motivationen hos deltagarna för att tillsammans med dem utforska hur man uppfattar meningen med det utfall – den händelse – som skapas av alla aktörerna tillsammans, det vill säga den "gubbe" de ritar, och vad som medverkar till att denna "gubbe" uppstår.

Vi har genom åren genomfört ett antal sådana uppdrag. Dessa redovisas i våra rapporter. Vi har i dessa uppdrag konfronterats med tre svårigheter:

1. Det utforskande samtalet kan inte komma igång eftersom det kan finnas personer som tycker att den lösning de själva ser framför sig är självklar. De tycker att om bara andra, eller man själv, handlade "rätt" så skulle de önskade konsekvenserna uppträda och de oönskade försvinna. Bara man berättar för andra hur det skall vara så blir det så. Denna tanke leder fram till en omfattande produktion av målsättningar och policydokument.
2. Samtalandet syftar ofta bara till att man skall bli bekräftad. I en miljö där man i första hand söker bekräftelse, och aktar sig för att uttrycka sig "fel", finns det ofta en språklig, och sedan länge invand samtalsform, genom vilken deltagarna kan undvika att ta upp existerande svårigheter och problem mellan varandra. Det som då sägs innehåller en alltför begränsad och otillräcklig information för att någon skall kunna förstå hur det ena hänger ihop med det andra. Det intersubjektiva fenomenet blockerar istället för att hjälpa.
3. Även när man tycker sig vara överens om varför det blir, som det blir när man gör som man gör, så visar det sig ofta det man vet är alldeles för abstrakt, ofullständigt och oprecist för att göra det möjligt att formulera en intervention som kan leda till ett handlande

som ger ett önskat resultat. Man kan helt enkelt inte konstruera och påvisa den nya och mer produktiva bild som man borde skapa tillsammans.

Några konkreta exempel på hur dessa svårigheter kan yttra sig i ett samtal

1. I vissa samtal tar vissa personer upp tiden med vad socialpsykologen Johan Asplund kallade "asocial pratsamhet". Man berättar då sådant som är självklart, formulerar värderingar som "absolut ingen säger emot", och resonerar på ett sätt som de flesta redan känner till. Talet har karaktären av predikan. Man kan som deltagare fråga sig varför man i samtalet säger det man säger och varför man säger det just då.
2. Andra ser samtalet som ett sätt att få åhörarnas gillande och beundran eller som ett sätt att utveckla sin empati. Man undviker då att uttrycka ogillande och kritik. Man passar helt enkelt på att "lifva" med arrangemanget för att få uppleva den positiva intersubjektiva motivationen. Det som sägs är styrt av en förväntan om att generera en viss typ av interaktivitet med de andra snarare än att genom egna erfarenheter bidra till egen och andras förståelse av vad som gör att det sker som sker.
3. Även om samtalet präglas av saklig information om hur deltagarna utifrån sin erfarenhet anser sig förstå hur de konsekvenser man fokuserar på – exempelvis engagemanget, samhörigheten, tröttheten, otryggheten, desperationen, vanmakten – genereras, så räcker detta inte alltid. Det visar sig ofta att en sådan kunskap inte är tillräcklig för att gissa sig till vad enstaka personer var för sig tycker, känner och vill, och skulle kunna förväntas ställa upp på. För att bryta ett olämpligt interaktivt handlingsmönster måste då nya framtidsbilder skapas och prövas för att se om de leder till mer önskvärda konsekvenser.

Originaltext

<http://www.bengtharry.me/?p=2614>