

Det interaktiva samspelandets funktion och betydelse

av Bengt-Åke Wennberg



Martin Hägglund påpekar att de insikter man brukar referera till som "sanningar" om mänskligt liv och samspel inte är lagbundna på samma sätt som naturens skeenden. Livet och samspelet formas av deltagarna själva.

De sanningar och samband som kommuniceras är alltid skapade av människan själv – de är sekulära – även om de presenteras som om de vore lagbundna och fastställda av en "högre" makt.

Referenser till en abstrakt högre makt eller vetenskapliga "fakta" när det gäller mänskligt samspel innebär att man abdikerar – eller tvingas abdikera – från att i överläggningar med andra själv ta ställning till vad som händer när vi i samspelet gör som vi gör.

I många överläggningar underskattas eller förnekas existensen av det *mänskliga interaktiva samspelssystem* som vi alla deltar i och som gör att våra handlingar leder till att det blir som det blir.

I min förra blogg ville jag uppmärksamma att de flesta samtal om samarbetets dynamik var fast i en olämplig tankestruktur (HPR) hämtad från industrisamhällets förutsättningar. Denna blogg handlar om möjligheten för envar av oss att genom ett alternativt perspektiv på det interaktiva samspelet få en ökad förståelse för det och därmed också större möjligheter att kunna påverka det.

I ett *interaktivt samspelssystem* medverkar varje aktör – vare sig denne är passiv eller aktiv – till att det blir som det blir. Varje aktör är fri och kan självständigt välja vad denne gör utifrån så som denne förstår det system man agerar i och vilka möjligheter som man då har att som individ påverka det. Begreppet "system" är motiverat av att individerna har relationer till varandra och att dessa relationer påverkar deras agerande. Relationerna är inte bara mellan individ till individ utan påverkas också av andra individers relationer till andra i en oändlig kedja både bakåt i tiden och i nutid.

SAMARBETSDYNAMIK AB

Ölsdalen 134, 693 91 Degerfors, telefon 070 590 94 30

Email: bengt-ake.wennberg@samarbetsdynamik.se

<http://www.samarbetsdynamik.se>

Trots att dessa relationer har betydelse för individens agerande så är man i varje ögonblick mentalt fri och kan ta ställning till hur man ska handla. Man är fri att tro på auktoriteter. Man är fri att låta sig vara beroende av någons välvilja. Man är fri att följa de regelsystem som etablerats. Att vara mentalt fri att välja sitt handlande i systemet betyder att man som enskild aktör är fri att INTE behöva följa auktoriteter, acceptera ett beroende eller ansluta sig till olika regler.

Eftersom varje individ i princip är fri att handla utifrån sin bedömning av situationen så går det inte att se ett visst samspelsbeteende hos deltagarna i en social kontext som en naturnödvändighet. Det tillhör sådant som skulle kunna vara annorlunda än det är. Detta återför ansvaret för att man väljer att göra som man gör – och därmed medverkar till ett visst utfall – till individen själv.

Att på djupet acceptera förekomsten av ett mänskligt interaktivt samspelssystem och förstå hur man själv bidrar till det, och hur det påverkar en själv och ens handlingsutrymme, innebär en intellektuell svårighet. Kan man bemästra denna svårighet frigör man sig också *från orealistiska begränsningar* som systemet som sådant kan ställa på en.

Den intellektuella svårigheten att förstå och överskåda systemet kan göra att man avstår från att notera dess existens. Då blir man emellertid offer för krafter man inte förstår och inte kan påverka. Genom att se sin bundenhet i termer av de förhållanden som skapats av det interaktiva systemet som sådant – inte av någon enskild person eller grupp – blir det möjligt att se på systemet med nyfikna ögon snarare än att blir störd och irriterad på det.

Poängen med denna blogg är att visa att man genom en sådan nyfikenhet på vad som händer, när det händer, kan gå ett steg längre. Genom att med varandra samtala om hur man tror samspelssystemet som sådant fungerar, hur det uppstår och vad det riskerar att leda till, ges de som deltar i det möjlighet att ändra sitt agerande så att utfallet blir mer önskvärt.

Jag påstår att det finns alternativ till den syn på det interaktiva samspelssystem som i dag finns och att därmed vår demokratisyn är föråldrad. Tanken på folkets makt att genom demokratiska val och demokratiska rättsprocesser påverka skeendet har i dagens värld visat sig vara orealistisk. I TV-programmet Utrikesbyrån den 2 februari i år ställdes frågan om de stora folkliga protester som startat efter Aleksej Navanyjs fängslande i Ryssland skulle störta Putin. Carl Bilds svar, och mitt, är att sannolikheten är liten.

Putin, liksom exempelvis andra envåldshärskare, Ram Nath Kovind i Indien, Erdogan i Turkiet, Xi Ping i Kina, militären i Myanmar m.fl., har medvetet gjort många personer och institutioner beroende av deras stöd och kunnat se till att varje försök att med folkligt stöd störta dem kan stoppas. Demokratin blir då en kuliss bakom vilken olika maktsystem kan frodas i lugn och ro. Carl Bild konstaterade att det enda realistiska hotet mot Putin var att

den bristande öppenheten och oförmågan att samtala om det interaktiva samspelssystem man skapat kunde medföra att systemet föll samman inifrån.

I programmet demonstrerades detta genom att en FSB-medarbetare lät sig intervjuas av Navalnyj. I tron att Navalnyj – som presenterade sig som någon annan – ringde på uppdrag av en högt uppsatt FSB-chef berättade medarbetaren hur hela mordförsöket gått till och varför det hade misslyckats. Den absoluta lydnad, som makten krävde, spelade alltså hemlighållandet ett spratt.

Bristerna handlar således enligt min mening varken om att man inte lyssnar på varandra eller att några egocentriska människor olagligt roffat åt sig makten. Det handlar om att vissa personer och grupper genom att hävda och få gehör *för sin syn på samspelssystemet* kunnat svika de som är beroende av det. Först om kunskaperna om existensen av ett faktiskt interaktivt samspelssystem kan lyftas upp till diskussion går det att ifrågasätta vissa destruktiva och förutfattade föreställningar om det. Först då blir det möjligt för "folket" att frigöra sig från maktens manipulationer.

Det handlar därvid om att uppfatta det mänskliga interaktiva systemet *i andra termer* än de som i dag är gängse och som förekommer i olika varianter av HPR. Det vill säga hierarki (H), paternalism och auktoritetstroende (P) och regelstyrning (R). Skälet för behovet att se samspelssystemet på ett alternativt sätt är att HPR-beskrivningarna har det gemensamt att de *omyndigförklarar alla andra typer av samspel* än de som etablerats av det etablissemang som på ett eller annat sätt kontrollerar faktorerna i HPR. Därmed blir vi alla vanmäktiga inför manipulationen. Först om och när vi ser alternativ till HPR och ogiltigförklarar olämpliga sådana beskrivningar är det möjligt för oss att frigöra oss från den.

Grunden för skapandet av ett HPR-etablissemang har från början varit att HPR – och dess demokratisyn vid övergången mellan jordbrukssamhället och industrisamhället – till synes varit en garant för välfärd och ett gott liv. Problemet är emellertid att bundenheten vid HPR med tiden medfört en allt större kollektiv inkompetens att hantera de nya utmaningar som numera växt fram i vårt samhälle. Inkompetensen uppkommer genom att man i de samtal som förs om de svårigheter som nu måste hanteras inte i sina analyser inkluderar de aktörer som i praktiken gemensamt skapar skeendet. De utesluts både från inflytandet på skeendet och från själva problemformuleringen

Missnöjet med HPR-systemets ineffektivitet blir därför numera allt större men bristen på en allmän insikt om behovet av att förstå och belysa alternativa interaktiva samspelssystem gör att möjligheterna att förändra samspelet till det bättre blir allt mindre. Genom de beslut och begränsningar som fattas inom ramen för HPR så blir individerna i systemet istället ständigt allt mindre förmögna att medverka till att vi alla uppnår det som utlovats. Detta har skapat en vanmakt som paradoxalt nog medfört att HPR-systemet ökat sin makt.

I GP 1 februari påpekar Henrik Eriksson, professor i kvalitets- och verksamhetsutveckling på CTH att de resonemang som förs och de åtgärder som man inom den offentliga sektorn tror skall åtgärda problemen är fast i en förlegad HPR. Eriksson refererar därvid till kvalitetsrörelsen där man sedan länge förstått betydelsen av det mänskliga interaktiva samspelssystemet. Jag har nedan bearbetat och förkortat Erikssons punkter:

1. Det första felsteget som Eriksson nämner är det "blame game" som pågår.
2. Det andra felsteget är det meningslösa utredandet som alltid följer existerande HPR-tankestruktur och slutar med att någon annan form – men fortfarande inom ramen för HPR skall gälla – vilket inte ökar de berördas kompetens att *gemensamt* tackla problemen.
3. Det tredje felsteget är tilltron till en ännu mer komplicerad lagstiftning eftersom existerande regelsystem inte "biter" tillräckligt. Sådana lösningar förstärker bara felkällorna och *omyndigförklarar* de som skulle kunna hantera frågorna.
4. Det fjärde felsteget är att lösa problem med omorganisationer. Dessa ställer till oreda för de inarbetade grupper som redan har en fruktbar idé om hur frågorna bäst kan skötas.
5. Det femte felsteget är att för varje samhällsproblem upprätta en ny skattefinansierad myndighet som får uppgift att lösa problemet. En sådan åtgärd är meningslös ifall det skeende som skall hanteras uppstår som en följd av samspelet i systemet.

Jag har tidigare nämnt Martin Hägglund. Hägglund har kommit fram till att dagens filosofiska resonemang nu fått en riktning som gör att människan allt mer gjort sig fri från tidigare invanda föreställningar om att en metafysisk överhet och magiska varelser skulle ingripa i det mänskliga livet och ge det en ordning och lagbundenhet. Alltmer betonas istället numera individens eget ansvar för hur samhället skapas. Samhället skapas genom de interaktiva processer som pågår.

Accepterar vi förekomsten av att alla mänskliga individer ingår i ett interaktivt samspelssystem – även vi själva – måste vi också acceptera att varje enskild individ har sin unika föreställning om detta system. Insikten om denna stora variation av föreställningar mellan individer kullkastar möjligheten för makthavare, forskare, enskilda personer, kommersiella verksamheter och andra att hävda *just deras speciella sanningsanspråk* på hur alla vi andra bör tänka, resonera för att bidra till ett konstruktivt samspel.

På detta område kan därför inte någon enhetlig och bestämd sanning gälla för alla. Den variation som finns mellan individers olika föreställningar om systemet skapar en oändlig mängd alternativa förklaringar till att aktörer gör som de gör. Systemet visar sig som ett gigantiskt nätverk av relationer som inte finns fysiskt utan där relationerna endast finns i individernas huvuden. För att kunna orientera sig, och i ett sådant samspelssystem ta ställning till vad som är bäst att göra, behöver därför varje aktör veta hur de andra resonerar om systemet och sin medverkan i det.

Först när man kan ana vilken bild som träder fram kan man gemensamt genom överläggningar komma fram till hur ett förändrat agerande hos sig och andra skulle kunna forma ett annat och mer konstruktivt samspelssystem. Att delta i en process som klargör systemet kan då för många bli en mental frigörelse från den bundenhet av HPR som man tidigare taget för given.

Frågan som då måste hanteras är hur vi gemensamt skall kunna skapa ett språkbruk och en kommunikation som hos oss alla befrämjar framväxten av en bättre insikt om de faktiska samspelssystem vi deltar i. Först om ett sådant språkbruk och en sådan kommunikativ form kan etableras kan vi förstå hur samspelssystemen påverkar oss. Först då kan vi genom samtal med varandra få de insikter vi behöver. Först då kan vi alla – var för sig där vi går och står – medverka till ett mer konstruktivt utfall av det liv vi lever tillsammans.

Referenser

Eriksson H (2021): Sluta med era blame games och meningslösa utredande. GP 1 februari 2021.

<https://www.e-pages.dk/goteborgsposten/3425/?gatoken=dXNlcl9pZD01MGYzZDdkNDlmNmFIZmlwNGQwMmMzNTAmdXNlcl9pZF90eXBIPWN1c3RvbQ%3D%3D>

Hägglund M (2020): Vårt enda liv. Sekulär tro och andlig frihet. Livonia: Volante.

Utrikesbyrån (2021): Sveriges Television 2 februari 2021.

Wennberg B-Å (2020): Om framing. Degerfors: Samarbetsdynamik AB.

<https://www.menvart.se/2021/01/13/om-framing/>

Denna blogg ingår i vårt arbete med att dokumentera våra samlade erfarenheter av arbetet med mänskliga interaktiva samspelssystem och hur bilden av dessa system har relevans för samarbete och samverkan mellan människor såväl i små sammanhang som i stora sociala kontexter i vilka det formas organisationer och regelsystem. Du finner vårt arkiv på <https://www.menvart.se>