

Rädslan för att fortsätta att vara dront

av Bengt-Åke Wennberg



Många har påpekat att det är oklart vad jag menar med ett interaktivt samspelssystem. Jag förstår det. Systemsynen har haft svårt att göra sig gällande då den utgår från andra förgivettaganden än de som mer etablerade resonemang och analyser bygger på. Till detta kommer att just de system som skapas av mänskliga interaktioner har en annan karaktär än vanliga och välkända naturliga, tekniska och administrativa system.

I början använde jag begreppet sociala system för system med denna annorlunda karaktär men jag förstod snart att detta begrepp misstolkades och kopplades till frågor som hade med socialförvaltningar att göra. Då jag menar att det interaktiva samspelssystemet omfattar oss alla och har betydelse för alla diskussioner om organisation, organisering och mänskligt välmående fanns det anledning att skapa ett nytt begrepp för det jag vill uppmärksamma. Att aspekten ”systemet” saknas i dagens analyser och resonemang begränsar resonemangen och därmed vad som kan lyftas i samtalen om kvalitet, arbetsmiljö och effektivitet i verksamheter och samhälle.

SAMARBETSDYNAMIK AB
Ölsdalen 134, 693 91 Degerfors, telefon 070 590 94 30
Email: bengt-ake.wennberg@samarbetsdynamik.se
<http://www.samarbetsdynamik.se>

Att det blivit viktigt att samtala om och uppmärksamma interaktiva samspelssystem har att göra med att samhället nu förefaller stå och väga mellan en återgång till ett centralstyrt, auktoritärt och paternalistiskt styrelseskick och ett nätverkssamhälle. Inom sociologin är det sedan femtio år tillbaka känt att vi nu allt mer möter det man kallar ”wicked” – det vill säga *lömska* – problem inom det sociala området. Med det menas problem som är svåra att lösa eftersom de är hopkopplade i ett system med andra problem. Varje försök att lösa dem kommer skapa nya problem som behöver ytterligare lösningar.

Om man försöker tillämpa konventionella lösningar på sådana problem kan man göra situationen värre. Om de berör större sociala skeenden i samhället kan de till och med leda in i totalitära styrelseformer. De i dag aktuella samhällsproblemen kräver därför hos alla parter en ökad förståelse för det interaktiva samspelssystemets förekomst och egenskaper.

Den stora förändringen av samhället – som jag valt att kalla övergången till nätverkssamhället – erbjuder individerna stor frihet att skapa de relationer och agera på ett sätt som de upplever tillfredsställande. Nätverkssamhället har emellertid också medfört en nödvändighet att på nya sätt gå samman och involvera varandra för att gemensamt kunna tackla de problem som dyker upp. Paradoxalt nog har därför friheten medfört ett ökat beroende av varandra. Skillnaden mellan de krav som ställs på individen i det gamla och det nya är dramatisk.

I det gamla samhället skapades gemenskaper runt olika hierarkier. Det goda livet garanterades av överheten – men det kunde också förstöras av denna. En egenskap hos den hierarkiska samspelsformen var uppfattningen att underställda ”ägdes” av överheten och hade att rätta sig efter dennes moral och bestämmelser. För att motverka destruktiva styrelseformer utvecklades ur denna tankefigur vår representativa demokrati och idén om delaktighet i beslutsfattandet.

Nätverkssamhället har på grund av en ökad förekomst av lömska problem när det gäller människors samspel gjort de demokratiska former vi vant oss vid tandlösa. Detta har i kombination med olika ekonomiska praktiker medfört att en ökad rikedom hos vissa har frigjort dem från sitt ansvar för samhällsutvecklingen. Till detta kommer att hierarkier har en tendens att ständigt vilja växa både på höjden och bredden eftersom deras huvudmän konkurrerar med varandra och söker sin styrka i storleken av de tillgångar – och människor – de äger och kontrollerar. Vi har därför fått en orimlig koncentration av makten till några få personer som nästan kan namngivas.

Det interaktiva samspelssystemet har anpassat sig till dessa förhållanden. Detta har i sin tur gjort det närmast omöjligt för enskilda individer att utifrån sin position bidra till att vi kan komma till rätta med allvarliga samhällsproblem. Det uppstår därför ett allt mer dysfunktionellt samspelsmönster. Vi hör exempelvis dagligen talas om ekonomiska klyftor, kriminalitet och korrupktion, bristande integration, resursslöseri etc. Problem som de av oss valda representanterna verkar stå helt maktlösa inför.

När vi dessutom ser tillbaka på 1900-talet finner vi att den byråkratiska och ägarfilosofiska tankefigur, som fram till nu, format våra verksamheter, också har haft en allvarlig påverkan på individers självuppfattning och självkänsla. Denna bristande självkänsla leder till rädsla, aggressivitet och misstroende mot varandra. Framväxten av denna kultur är i nätverkssamhället till nackdel för oss som nu lever och för kommande generationer.

Denna insikt, som är en konsekvens av ett tillbakablickande på livet som flytt, har Helena von Zweigbergk skrivit om en nyutkommen bok ”Mitt liv som dront”. Insikten som hon berättar om kräver att vi anpassar oss till det nya samhälle som nu växer fram. Hur slutar man då att vara dront?

Dronten är en utdöd fågel som hade för små vingar och därför inte kunde flyga. Den hade för små och korta ben och en för tung kropp så den kunde inte fly. Den var försvarslös mot eventuella fiender. När Zweigbergk såg tillbaka på sitt liv kunde hon likna sig själv vid en dront. Hon ansåg att hon inte kunnat försvara sig mot de som ville ta något från henne. Hon måste vika undan och acceptera sin underlägsenhet. Hon måste därför vara ”snäll” mot övermakten, kokettera och göra sig behaglig för att få vara med i gänget. Men hon måste ständigt vara på sin vakt. Rädslan följde henne som en mörk skugga. Självförtroendet var bräckligt. När hon nu såg tillbaka verkade detta fånigt och onödigt.

Jag tror Zweigbergk träffat rätt i sin beskrivning av tidsandan. Numera vill ingen hamna i att känna sig som en försvarslös dront som kan bli plockad på sina ägodelar eller ständigt behöva vara rädd att bli förödmjukad, jagad och hotad. Men man förstår inte hur den organisering skulle se ut som eliminerade dessa problem. Många önskar därför mer av det gamla. Man ropar efter den gamla och välkända makten hos den *goda* överheten men förstår inte hur den skall kunna återkomma. Men jag tror att nätverkssamhället har kommit för att stanna. Risken med att försöka återgå till det gamla är att det istället skapas totalitära samspelsformer som blir mycket värre än de gamla eftersom de blir allt mer okontrollerbara.

De problem vi har framför oss – typ pandemier, klimatförändringar, otjänligt dricksvatten – kan inte hanteras tillfredställande varken genom de etablerade styrsystemens regler och restriktioner eller genom ”knuffar i rätt riktning”. Alla i det interaktiva samspelssystemet behöver agera omdömesgillt och kunna ta ansvar för sitt eget agerande. Därför måste alla kunna se sitt agerande systemiskt och försöka formulera efter vilka principer vi gemensamt kan bygga vårt samhälle för att hushålla väl med tillgängliga resurser.

Det hjälper inte att anklaga myndigheterna för släpphänthet eller vissa personer för att vara naiva, omoraliska, oansvariga, korrumperade och psykopater. Det hjälper inte att hota med sanktioner eller ”hårda tag”. Allt fler inser att sådana anklagelser istället fungerar som en uppmaning till överheten och personer med makt att allt mer styra och ställa och tillrättavisa andra och varandra. Följden blir allt hårdare styrning och allt mindre effektiva regelverk.

Allt fler känner sig då som de drontar de inte vill vara och tycker sig bli än mer hotade. Allt fler blir arga på allt fler. Allt fler tycker sig ha rätt att dominera och bestämma över andra. Aggressiviteten når oanade höjder. Överseende med mänskliga misstag och tolerans för avvikare blir en bristvara. I Axess nummer 2, mars 2021, frågar man sig som jag: Vill vi verkligen ha ett sådant samhälle?

Vill vi undvika det, behöver vi hjälpas åt att analysera och samtala om det interaktiva samspelssystemet. Grunderna för detta skall jag försöka skissera i kommande bloggar.

Referenser

Broström H (2021): När ordningen rämnade. Stockholm: Axess nr 2, mars 2021.

<https://www.axess.se/artiklar/nar-ordningen-ramnade/>

Lindvall D (2020): Därför är pandemin ett lömskt problem. DN 11 mars 2021.

<https://www.dn.se/kultur/daniel-lindvall-darfor-ar-pandemin-ett-lomskt-problem/>

Törnberg A (2017): The wicked nature of social systems. Göteborg: Doktorsavhandling vid sociologiska institutionen på Göteborgs Universitet.

Von Zweigbergk H (2020): Mitt liv som dront. En självbiografisk inventering. Stockholm: Norstedts.

Denna blogg ingår i vårt arbete med att dokumentera våra samlade erfarenheter av arbetet med mänskliga interaktiva spelsystem 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>