

Om interaktiva samspelssystem

Av Bengt-Åke Wennberg

Diskurser skapar hos var och en aktör en föreställning om hur andra aktörer kommer att agera. Denna föreställning påverkar aktörens egna agerande. Sammantaget så bildar alla aktörers agerande ett interaktivt samspelsmönster som i sin helhet är obekant för var och en aktör men som man tillsammans diskursivt kan utforska och därmed också gemensamt påverka.



Vill vi som medborgare återfå kontrollen över samhällsproblemen kan detta inte åstadkommas genom att "någon" enskild formulerar den ordning som måste gälla. Vi står istället gemensamt inför den gigantiska uppgiften att tvingas reformera och vidareutveckla den demokratiska idétraditionen.

Så tolkade jag Alvin Toffler och Heidi Toffler redan 1997. Boken förutsåg att konvergerande och accelererande framsteg inom vetenskapen, att industriella investeringar och möjligheten till masskommunikation gjorde att ett helt nytt globalt samhälle växte fram.

Makarna Tofflers beskrivning visar mig att sociala skeenden i vår tid behöver ses som en **konsekvens av vad många människor samtidigt väljer att göra** utifrån sina **egna** personliga föreställningar, överväganden, motiv och engagemang.

Man kan inte **bara** se människors agerande

- som en konsekvens av det administrativa och byråkratiska system som etablerats,
- som en konsekvens av lydnad mot en överhet eller
- som en konsekvens av en av överheten auktoriserad gemensam moral.

Individens "frigörelse" har medfört att den samverkan vi skapar i högre grad än tidigare präglas av våra relationer till varandra. Det vill säga hur vi – var och en av oss – föreställer oss att de andra kommer att agera i vårt samspel med dem. Inte bara att de kommer att följa regler och riktlinjer eller "moralens" bud.

Tidigare kunde vi tillåta oss att se andra människor som stereotyper som agerade i vissa roller efter spelregler som var kända och accepterade. Nu behöver vi se de "andra" som de unika personer de är. Vi måste acceptera att deras agerande är en följd av deras kunnande, erfarenheter och föreställningar om sig och andra i de unika situationer i vilka de befinner sig. Därmed får sociala skeenden en helt annan karaktär än de vi tidigare vant oss vid att samtala om när vi såg samspelet som mer mekaniskt och auktoritetsbundet. Samtal om vår samverkan kräver då andra begrepp och andra resonemang om den skall bli förstådd och kunna påverkas av de som deltar i och skapar den.

Två sådana användbara begrepp är "interaktioner" och "relationer". Samverkan styrs inte av roller och typifieringar – så som vi tidigare kunnat anta – utan av vad vi tror om varandra som de unika personer vi är. Denna bild av varandra får vi genom de interaktioner – samspel – som skapas mellan oss. Vad vi då lär oss om varandra bygger upp relationer som i sin tur etablerar sociala system. Dessa system är av en helt annan karaktär än andra system vi känner till i naturen och tekniken. Jag har kallat dem interaktiva samspelssystem.

En svårighet för oss som aktörer i sådana system är att vi inte kan se och analysera det skeende vi deltar i *utifrån*. Det finns ingen yttre punkt från vilken vi kan observera det skeende som vi själva medverkar i. Genom att andra har relationer till oss så kommer vi alltid, bara genom vår närvaro, att påverka det som händer i den kontext vi medverkar i. Vi tvingas numera att alltid förstå och agera i systemet "inifrån".

Förekomsten av massmedia och internet medför att vi i princip också interagerar

- med personer långt utanför vår fysiska räckvidd,
- med personer som har funnits tidigare och
- med personer som ännu är inte födda och som vi kan föreställa oss finnas i en framtid.

För att förstå andra individers och sin egen medverkan i systemet behöver man i sin egen föreställningsvärld därför inkludera den mentala föreställningsvärld av systemet som kan finnas hos många andra. Det är en svår och nästan omöjlig uppgift.

Detta gör det omöjligt att göra *allmängiltiga* påståenden grundade på observerade yttre sociala fenomen och händelser. Varje situation är ett unikt fall och exakt samma situation skulle inte ha uppkommit om andra personer med andra föreställningar om varandra deltagit i skeendet. Samspelet är ett dynamiskt system där varje förändring beror av och leder till andra förändringar som inte kan förstås om man inte förstår systemet i sin helhet.

En särskild svårighet i analysen är att de interaktiva samspelssystem vi deltar i dessutom är *komplexa*. Komplexa system kännetecknas enligt David Snowden av att:

- De består av ett stort antal självständiga och interagerande element.
- De formas av interaktioner, det vill säga ett samspel mellan dessa element är icke lineärt. Små variationer i ingångsvärden och i elementens relationer till varandra kan skapa oproportionerligt stora konsekvenser i de förlopp som observeras.
- De karakteriseras av ett dynamiskt samspel som gör att helheten är betydligt mer än summan av delarna. Stabilitet och utfall uppstår inifrån systemet självt. Systemet kan simuleras men inte bestämmas. Det stabila skeendet beskrivs ofta som emergent – det vill säga "det visar sig efter hand".
- De har en historia. Konsekvenserna av tidigare förlopp är integrerade med det aktuella tillståndet. Elementen och deras relationer utvecklas ständigt genom samspelet med varandra och med omvärlden. Den utveckling som sker i systemet är därmed också irreversibel.
- De är obestämbara. Det vill säga, dess framtida rörelse kan inte beräknas exakt, eftersom samspelet med omvärlden, och systemets egen inre funktion, ständigt förändras av det resultat som processerna leder till.
- De kan bli stabila endast genom att agenterna och omständigheterna aktivt begränsar varandra.
- Systemet befinner sig, när det är stabilt, i ett tillstånd långt från jämvikt. Det kan därför spontant uppstå kaotiska skeenden som en följd av att nya omständigheter leder till att det tillfälligtvis inte finns några begränsningar alls för vissa element i systemet.
- Skeendet kan "skena" genom att feed-back förstärker vissa utfall. Det vanliga är att sådana skeenden till slut utarmar den kraft som driver systemet. Det kaotiska förloppet då kan hejdas och åter stabiliseras.

Komplexa system finns både i naturen och i mänsklig samvaro. De kan inte belysas med traditionella beräknings- och tankeverktyg. I vissa fall kan emellertid komplexiteten, genom olika utforskande aktiviteter, *reduceras*, så att kända verktyg trots allt kan användas. Man

talas då enligt nestorn på system, den tyske forskaren Niklas Luhmann, om *komplexitetsreduktioner*.

Tillbaka till det mänskliga samspelet. En tidig modellering av sociala samspelsfenomen – som fortfarande mentalt förekommer – byggde på så kallade "svärmteorier", det vill säga att man antog att de komplexa fenomenen som uppstår skulle kunna simuleras genom att bygga strukturer som utgår från att varje agent handlar enligt vissa enkla hos denne inbyggda regler från vilka dennes handlande i sin tur kan simuleras. Agenterna i sådana system blir då stereotyper och inte faktiska människor.

Man har motiverat detta med att bisamhällen och termiter exempelvis har visat sig ha förmåga att gemensamt lösa komplexa problem genom att de olika individerna har olika *stereotypa roller och egenskaper*. Genom att tilldela människor olika roller och egenskaper skulle man enligt denna modell mentalt kunna simulera olika samspel och olika utfall.

Nu har man emellertid allt mer börjat överge denna förklaring eftersom människor genom sitt intellekt är distinkt annorlunda än andra djur. Mänskliga individer har var och en sin egen identitet och sina egna föreställningar om världen vilka inte är fasta utan beror av situationen och tidigare erfarenheter.

Snowden beskriver skillnaden så här. Mänskliga individer kan:

- Skaffa sig multipla identiteter. De kan snabbt växla mellan dem. De kan handla som en omtänksam far i en stund men vara en fasansfull krigare i en annan.
- De kan fatta beslut enskilt och kollektivt baserat på tidigare erfarenheter av framgång och misstag, snarare än att bara förlita sig på aktuella fakta och logiska regelsystem.
- De kan i speciella omständigheter gemensamt och medvetet förändra det system de fungerar i så att det skapas stabila tillstånd som ger förutsägbara utfall.

Genom att varje individ alltid agerar självständigt uppstår ett "samgörande" som blir en "helhet". Detta samgörande omfattar således *allas* respektive agerande. Samspelet blir emellertid i allmänhet trots detta inte kaotiskt. Det visar sig ha en implicit "ordning" dels på grund av den självuppfattning deltagarna har, de relationer de tycker sig ha till varandra och till det förgångna såväl som till en tänkbar framtid.

Dessa föreställningar hos var och en enskild individ formar ett "osynligt" interaktivt samspelssystem som "ligger under" det mångfasetterade agerande som är möjligt att observera utifrån. Detta underliggande mönster formas genom den kommunikation deltagarna har med varandra och som förstärker eller formar deras föreställningar om varandra och världen. Denna kommunikation består av kroppsliga signaler men främst av språk och språkbruk.

Därför blir språkbruket – den pågående aktuella diskursen – viktig att observera för var och en som vill ta ställning till hur man om individ kan medverka i det interaktiva skeendet och förstå varför det blir som det blir när man gör som man gör.

De komplexitetsreduktioner som Luhmann refererar till gör det möjligt att ytligt samtala om den samverkan som pågår. De vanligaste komplexitetsreduktionerna är emellertid sådana som behandlar de aktuella skeendena som om de vore en konsekvens av enkla eller komplicerade lineära samband. Ofta innebär dessa komplexitetsreduktioner att de deltagande individerna ses som stereotyper vilket av individerna själva upplevs förnedrande.

Genom att sådana ytliga ansatser inte är förenliga med det faktiska skeendet leder sådana resonemang till orealistiska analyser. Vill man söka sig fram till en ökad och mer realistisk förståelse för det vid varje tillfälle underliggande interaktiva samspelssystemets karaktär måste man använda sig av en *abduktiv* ansats. Både denna och andra aspekter av en gemensam analys av interaktiva samspelssystem har behandlats i mina andra texter.

Referenser

Luhmann N (1968): Förtroende – en mekanism för reduktion av social komplexitet. Göteborg: Daidalos.

Snowden D (2007): A Leader's Framework for Decisionmaking. Harvard Business Review. November 2007.

Toffler A (1970): Framtidschocken, Stockholm: Aldusserien. Bonniers.