

Kortfattad summering:

Hypens grammatik och min definition av begreppet hype - en repetition och vidareutveckling

Vi är nu framme vid avhandlingens avslutning, som tar upp och vidareutvecklar introduktionen av IT i egenskap av en ”hype” i vårt samhälle åren innan och omkring millennieskiftet år 2000.

I min definition och användning av begreppet hype i avhandlingen, utgår jag ifrån att hypen i sin grundform består av fyra element.

Det första utgår från begreppet hyperbol, som i talspråk innebär en medveten överdrift - exempelvis att solen skiner stekhet, eller att något kan beskrivas som så nydanande, som om det aldrig tidigare har skådats etc. När jag överför ”kärnan” i föregående tankegångar till begreppet ”hype”, finner jag att det handlar både om en förväntan och en medvetenhet om att denna förväntan kan vara överdriven, vilket därmed utgör det första elementet i begreppet hype.

Det andra elementet utgörs av den överbäxel en hype ofta lägger på det som skall förändras - hypereffektiv, hyperekonomisk, hypermodern etc.

Det tredje elementet utgörs av att en hype ”också” kan betecknas som ett tillstånd av stimulans med hjälp av en drog. I min definition tar därmed jag fasta på det euforiska tillstånd som en hype kan länkas samman med.

Det fjärde elementet som jag använder mig av i avhandlingens definition inryms i ordet ”efterklokhet” dvs. att hypens utfall bara kan utvärderas när dess nyhetsvärde och det pådrag som hypen skapar kring en specifik företeelse har mattats ner, avklingat samt rutiniserats ner i ett samhälles

vardag - först då är det möjligt att svara på frågor som: Vad hände egentligen och hur blev det egentligen?

Den definition som jag anlägger i min beskrivning av hypen som ett samhällsfenomen blir att den kan liknas vid ett tillstånd av eufori, en ”kick” för ett stort antal aktörer i ett samhälle. En ”eufori”, ett tillstånd utöver det normala som också besitter visionära egenskaper. Hypen för in drömmar och förhoppningar som kan tillskrivas ett specifikt skeende, det som är på gång i ett samhälle och ger på så sätt ofta en slags ”överväxel” åt en likaledes specifik utvecklingstendens. En hype kan ofta uppstå i enlighet med nationella, internationella och globalt gällande förhoppningar och/eller riktlinjer angående såväl olika ideologier eller som i avhandlingens fall en teknologi - IT - men hypen kan också växa fram på mer spontana folkliga grundvalar.

En hype kan härbärgera olika former av ”ismer” alltifrån nationalism till internationalism, traditionalism till modernism etc. Kombinationer av ideologi, teknologi samt ett specifikt förhållningssätt i ett samhälle är naturligtvis alltid möjliga att göra, precis som marknadskrafter, PR och manipulativa strategier kan ingå i underbyggandet av hypens euforiska egenskaper. En hype vars egentliga utfall först kan utvärderas när dess euforiska egenskaper har avklingat.

I ett historiskt perspektiv är det många tillstånd som i ett samhälle kan klassificeras som hyper. Emigrationsvågen från Sverige till USA i slutet på 1800-talet och i början på 1900-talet har många drag av det som kan benämnas hype, trots att grunderna för emigration ofta utgjordes av religiöst, politiskt och ekonomiskt förtryck. Berättelserna i breven hem ifrån de första emigranterna skapade en förväntan hos många människor om väsentligt bättre livsvillkor i det nya landet. Amerikanska intressen och kommersiella krafter som

järnvägsbolag, industri i USA och inte minst de stora rederier som skötte överfarten, hade stora ekonomiska intressen av en likaledes storskalig invandring. Berättelser om USA som ”möjligheternas land” spreds via dåtida media - i tidningar och i reklam. Men, någonting konkret hände också under de olika perioderna av utvandring ifrån Sverige till USA, som ifrån mitten av 1800-talet till 1930 omfattade drygt en miljon människor. Många fick det säkert bättre utifrån sociala, ekonomiska och ideologiska kriterier, men inte alla - och då förmodligen inte heller i enlighet med den förväntan som många av dessa dåtida emigranter bar på på (se J.Raban: 2000. U.Bejbom:1995. Bengt Hjord:1992. A.Widen:1972).

Även den storskaliga marknadsföringen och försäljningen av personbilar i Sverige efter andra världskriget kan klassificeras som en hype. En hype där media, den privata produktionen och konsumtionen av bilar samverkade. Mellan åren 1945 och 1965 ökade antalet personbilar från cirka 50 000 till 1,8 miljoner. 1980 myntades sentensen *utan bilen stannar Sverige* i det offentliga samtalet (se Jan Hult 1989:297ff, avseende bilens och bilismens historik Emin Tengström 1998:16ff). På ett plan åskådliggör denna sentens också skillnaden i synsätt på bilen som en enstaka lyxartikel i ”bilens barndom” till massbilism som oundgänglig förutsättning för upprätthållandet av vårt nuvarande samhälle dvs. bilen ifrån lyx- till vardaglig bruksartikel. Liknande konklusioner går att göra med många andra innovationer som tåget och järnvägen, flyget, radion och telefonen (se Bosse Sundin 2001:185-321).

Jag ämnar nu förmedla hypen som en ”kultur” i denna den avslutande delen av min avhandling, och:

Utgångsläge nr. 1 för en hype är

att dess budskap görs, respektive blir, nåbart för så många människor i ett samhälle som möjligt. Det handlar då om att vi kommer i kontakt med ”hypens tankevärld” främst på det idémässiga planet. Att hypens budskap blir nåbart innebär dock inte att majoriteten av människorna i ett samhälle omedelbart börjar anamma dess praktiserande – exempelvis vid införandet av en ny teknologi. Observera att samma utgångsläge för analys också kan vara giltiga för en ideologi, ett religiöst eller politiskt budskap och de verksamheter utifrån dessa grunder, som det då leder till.

Att ta ställning för eller emot ”hypens budskap” dvs. det innehåll, eller den potential som man avläser i hypen utgör även det att komma i kontakt med den. Med andra ord, alla blir inte religiösa under en väckelserörelse och i en hype på teknologiska grunder blir till en början inte alla ”praktiserande medlemmar” av det nya förhållningssätt i agerandet som det nya verktyget ofta kräver – i detta scenario inryms såväl ”föregångare som eftersläntrare”. Exempelvis blir inte alla bilägare till en början när den introduceras i ett samhälle, men ”idén” om att färdas i bil når ut betydligt snabbare än ”dess verklighet”. Det sker också snabbare än de samhällsstrukturer som skall ”svara upp” gentemot möjligheten av att äga och färdas i en bil. Det handlar då om byggande av vägar, servicestationer och att produktionen av bilar skall kunna möta ekonomiska resurser, som är stora nog för att gemene man skall kunna köpa sig en bil.

På liknande grunder går det att avläsa hur IT, datorn och Internet introduceras i vårt nutida samhälle, samt inom en mycket kort tidsrymd genomgår tillståndet av introduktion, hype och verktyg i vardagen.

Det digitala informationssamhället

- en fråga om att passa in eller ej

Om vi nu låter hypen utgöra en kraft av påverkan i samhället - i vårt fall avseende en storskalig satsning på digital informationsteknologi - finner vi att IT utgör både en inkluderande och exkluderande kraft i samhället. En del aktörer finner det funktionellt och befrämjande att använda sig av IT och andra motsatsen dvs. utifrån det specifika sammanhang som digital informationsteknologi inlemmas i avseende yrkesliv och fritid.

Den peruanska antropologen Rodrigo Montoya (1992:22ff) redogör för hur en person skapar en bild av sig själv för att undersöka hur hon passar in ett specifikt samhällssystem. Personen i fråga undersöker då hur utfallet blir, om hon anpassar sig och tar till sig de färdigheter som krävs för att ingå i samhällsmodellen som dominerar. Montoya åskådliggör på så sätt hur andinska indianer i Peru söker tillträde till den samhällsmodell, som utgår ifrån de aktörer i det peruanska samhället som innehar makten över samhällets ekonomiska och sociala resurser (angående Peru se även Johan Cronehed 1997:48ff).

I vårt fall handlar det om en ”speglingsprocess” i relation till den storskaliga introduktionen av en ny teknologi. Mer specifikt handlar det om de färdigheter och den ändamålsenlighet av funktionalitet som ofta tillskrivs praktiserande av IT i vardagen - på arbetsplatser och i den egna hemmiljön.

I Montoyas (1992:22ff) beskrivning av en speglingsprocess projicerar den enskilda individen en fiktiv bild av sig själv för att studera det tänkta utfallet. I vårt fall handlar den fiktiva bilden om de egenskaper som personen i fråga tillskriver brukarna av digital informationsteknologi. Den enskilda personen - jaget - kan därefter studera projektionen av sig

själv - det fiktiva jaget - för att både se vad som krävs och vad som händer när hon placerar in sig själv i vad hon uppfattar som ett visst system av färdigheter, normer, värderingar, karaktärsdrag etc. Med andra ord, att personen på det imaginära planet tar till sig det rollmönster som de som har resurser och makt att påverka diskursen förespråkar, samt att hon provar det tänkta utfallet. Den enskilda individen hamnar då också indirekt i ett urvals och sovringsmönster av kognitiv karaktär. Hon kan då ta till sig, alternativt välja bort eller försöka omvandla vissa egenskaper i det system som utövar dominans i ett samhälle. Den enskilda individen har även möjligheter att söka sig helt alternativa vägar. Jag vill i detta sammanhang, poängtera att ett kognitivt urvals och sovringsmönster hos en person är av såväl medveten som omedveten karaktär (se R. Montoya 1992: 22ff).

Rodrigo Montoya (ibid) benämner "spegeln" i föregående process, "maktens spegel" och hävdar att den är likvärdig med den rådande samhällsmodellen av dominans. I vårt fall handlar det om en speglingsprocess "via makten" som står för de kognitiva, sociala och ekonomiska resurser, som krävs för att få ett fullvärdigt medlemskap i "IT-samhället".

Montoya (ibid) liknar därefter identitet vid ett ID-kort med förnamn, efternamn och fotografi, samt att ID-kortet behövs för att bli erkänd som en person i det större nationella samhället. Det är en process som går via "maktens spegel" för att bli erkänd i den samhällsmodell som dominerar. Maktens struktur kan vara synlig, delvis dold eller helt osynlig. Modellen som dominerar utgörs i vårt fall av ett samhälles satsning på IT, som var en ny och tämligen oprövad teknologi i stor skala åren innan och kring millennieskiftet - utifrån mitt och allmänhetens perspektiv. Om "projektionen" stämmer överens med den konkreta livs-

situationen och den enskilda individen passar in i den samhällsmodell som för tillfället har dominans, får hon sitt eget ID-kort. Ett ID-kort som ger behörighet till att delta i den ”dominerande samhällsmodellen” - exempelvis ett samhälle som under en tidsperiod är mycket fokuserad på handhavandet av digital informationsteknologi.

Föregående tankegångar är alstrade av Rodrigo Montoyas analys (ibid). I dessa tankegångar går det även att känna igen ett tidigare resonemang som jag för i avhandlingens andra kapitel avseende IT och dess karaktär som en dominerande diskurs i vårt västerländska samhälle, under IT-hypen åren innan och omkring millennieskiftet.

Resonemanget utgår då ifrån Michel Foucault (se avh: 75ff, 81, 85) och hans sätt att påvisa hur diskurser i ett samhälle är ”överallt rådande”, samt att de har förmågan att penetrera en hel samhällskropp med sin existens. I ett samhälle både inkluderar och exkluderar diskurserna människor, utifrån det som i ett fixerat historiskt moment utgör det rådande förhållningssättet. Detta enligt den klassiska formeln, att de som har makten ”även har makten” över de normer och de olika former av handlingsstrategier som ett samhälle företräder, för att avskilja de ”behöriga ifrån de obehöriga”. Vidare, att själva formen för förhållningssättet i relation till ett specifikt fenomen ofta också är av omedvetet slag i ett samhälle.

Återigen har vi nu ”maktens spegel” (Rodrigo Montoya 1992:22) samt projiceringar av medveten och omedveten natur - med en inkluderande och exkluderande effekt för personerna i fråga.

I avhandlingen penetreras IT-hypen som en samhällsförändrande kraft, men vi har även en relation till en hype som sätter avtryck både socialt och kognitivt. Därmed är vi framme vid:

Utgångsläge nr. 2 för en hype

vilket är att hypen ger utrymme åt olika förhoppningar innan den har "landat" och fått en mer stabil form. Den ger då näring åt förhoppningar och drömmar, men hypen ger naturligtvis också näring till dess motsats eftersom den i skapandet av vissa förhoppningar omöjliggör andra. För väldigt många människor i ett samhälle är dock hypen präglad av förväntan om något nytt, bättre och annorlunda.

IT-hypen gav en "visionär överväxel" åt en mängd olika verksamheter i vårt samhälle som redan innan fått en fast form och ibland även präglades av stagnation - i alla fall till sin struktur. Exempelvis det politiska projektet, delar av vårt allmänna utbildningsväsende, transporter och andra former av service som är relaterad till vår infrastruktur.

Föregående scenario ger upphov åt såväl medvetna som omedvetna strategier åt olika aktörer i ett samhälle och när "hypens pärla" skimrar av framgång vill många i ett samhälle "sola sig i dess glans". Detta tillstånd kan dock mycket snabbt vändas till dess motsats när "glansen" avtar.

Andra aktörer i ett samhälle är dock "riktigt troende" och därför är det möjligt att påstå, att hypen både inkluderar och exkluderar olika grupperingar i ett samhälle. Alla bär vi på - i egenskap av medlemmar i samhället - en mängd olika intentioner av mer eller mindre medveten natur. Så trots att hypen ger upphov till gemensamma strävanden hos väldigt många hamnar dess potential i mycket olika fack av prioritet hos olika grupperingar i ett samhälle - hos yngre respektive

äldre, olika yrkesutövare etc. Inte alla aktörer i en hype baserad på teknologiska grundvalar - i vårt fall IT - ser dess nutida och framtida användbarhet, men som aktörer i samhället befinner vi oss ändå i någon form av relation till hypen.

**I satsningen på något nytt
och med visioner om utveckling och förbättring
inryms ingen ambivalens**

Den italienska sociologen Alberonis (1984:90ff) teorier visar hur en individ uppgår i en social rörelse, vilket föregås av ett slags vakuum där individen har slutat investera i samhällets befintliga institutioner. Alberoni kallar detta tillstånd för *depressive overload* - den överladdning av negativ energi en enskild människa kan känna, när ett samhälles vägar och mål inte längre delas av henne. Detta känslotillstånd leder till frustration när den offentliga och privata samhällssfären inte längre ger henne någon tillfredsställelse. Hon befinner sig nu ett tillstånd av ambivalens eftersom det också är ett tillstånd av utanförskap gentemot den rådande dominanta strukturen i ett samhälle. Den enskilda personen eller gruppen är nu öppen för att söka sig något nytt. I Alberonis analys handlar det om en social rörelse som är värd att investera i.

Alberoni (1984:93ff) åskådliggör föregående process utifrån ett perspektiv som inrymmer tre faser. I den första fasen utgår han från ett teoretiskt idealtillstånd där en individ investerar och projicerar positivt laddad energi till *eros* - ett slags "kärleksobjekt" - i form av samhället och dess struktur. Det kan liknas vid en "kärleksförklaring" till det befintliga samhället, eftersom dess medlemmar i sina "investeringar" också fylls av positiv energi dvs. samhällets institutioner och dess medborgare befinner sig i ett tillstånd av harmoni. Samhällets

medlemmar investerar positiv energi och får positiv energi tillbaka via samhällets befintliga institutioner.

Den negativt laddade och mer konfliktfyllda energin är då projicerad i sfären *aggression*, som består av de krafter som kan hindra *individen* och *eros* att vara fyllda av positiv energi. Utifrån ett idealtillstånd, i ett stabilt samhälle som människor villigt investerar i - socialt, mentalt och även materiellt - avlastar *aggression* det befintliga samhället ifrån krafter som kan omstörta och förändra samhällets karaktär. I detta kraftfält projicerar individen negativ och alltför omstörtande energi. På så sätt rensar hon *eros* och även sig själv ifrån negativ och hotande energi. Balansen, det positiva energiflödet mellan *eros* och *individen* kan på så sätt bibehållas. I detta idealsamhälle på det teoretiska planet, är den positiva energin samlad i samhällets institutionella fundament dvs. inom sociala tillhörigheter i familj, vardagsliv och samhällets basstruktur. Det är ett stabilt tillstånd där samhällets medlemmar villigt investerar i dess befintliga institutioner och får positiv energi tillbaks (ibid).

I fas nummer två, *depressive overload* är den negativa energin fri och den är inte längre enbart projicerad till sfären *aggression*. Individen som känner att hon investerar positiv energi i samhällets institutioner får negativ energi tillbaka. Hon slutar därför att investera i den rådande samhällsstrukturen på det sätt som hon tidigare gjorde. I ett samhälle är *depressive overload* cykliskt återkommande när utvecklingen emot vissa målsättningar i ett samhälle inte längre kan uppfyllas på samma sätt som tidigare. När exempelvis förhoppningar om bättre livsvillkor inte infrias utifrån den samhällsform, som tidigare utmålades som ett nåbart ideal (ibid). I vårt samhälle kan detta tillstånd - likaledes exempel-

vis - liknas vid ”projektet folkhemmet” och tankegångarna kring en allmän välfärd i ständig utveckling.

Under en tidsperiod försöker *individen* kanske rensa det tidigare ”kärleksobjektet av investering” - *eros* - genom att ta på sig dess negativa energi, men skillnaderna mellan positiva och negativa objekt att investera i är inte längre så klara i det som Alberoni kallar *depressive overload*. Ur detta tillstånd föds *nascent state*, vilket utgör grunderna för en ny social rörelse, något nytt och positivt att investera i. Den nya rörelsen kan för den enskilda individen ses som ett försök att utesluta den negativa energi som skapar ambivalens (se Alberoni 1984:95ff).

Naturligtvis är en hype i egenskap av samhällsfenomen - inte heller en IT-hype - en ny social rörelse. Det finns ändå tydliga likheter mellan Francesco Alberonis beskrivning av det känslomässiga tillståndet i *nascent state* i min definition av en hype som en eufori, en ”kick” på det kollektiva planet i ett samhälle (se Alberoni 1984:102 ff).

I verkligheten samexisterar aktörerna i en ny social rörelse precis som i hypen, med den gamla sociala strukturen och den gamla förutvarande idévärlden, eftersom de representerar idéer eller teorier som inte nödvändigtvis behöver stå i direkt motsättning till varandra. Det är möjligt att säga, att ”samhällets förutvarande idévärld” och i vårt fall ”hypens nya idévärld” samexisterar via samhällets medlemmar, eftersom de befinner sig inom och i kontakt med både den ”gamla och nya” idévärlden. Detta skapar hos den enskilda medlemmen en känsla av att befinna sig i en brytpunkt mellan det nya föränderliga och det förutvarande kontinuerliga, fasta tillståndet i ett samhälle. *Nascent state* dvs. i vårt fall i analogi med ”hypens idévärld” i sitt känslomässiga tillstånd, ger

därför ingen känslomässig upplevelse av säkerhet och viss-
het. Det ger istället upplevelser av motsättning, eftersom
separationen med den förutvarande verkligheten, det reella
kontra ovissheten som skapas av det nya tillståndet inte för-
nekas utan upplevs känslomässigt fullt ut. Ändå måste den
nya sociala rörelsen befinna sig inom samma sociala fält som
det omgivande samhället, eftersom båda strukturerna
kommer att förändras av varandra. Båda hämtar näring från
varandra och föder på så sätt såväl sig själva som den andre
(Alberoni 1984:110 ff).

Det vi får i Alberonis analys, är att en social rörelse måste
leva i interaktion och samspel med det omgivande samhället
för att överhuvudtaget kunna existera. Det gamla och nya
sättet att handskas med den omgivande tillvaron måste i alla
fall under en tid samexistera för att det nya skall upplevas
som nytt (angående Alberoni och sociala rörelser se även Johan
Cronehed 1997:68ff).

Vad är då en hype? I relation till Alberonis analys

angående medborgarnas investering i *eros* i fas ett – i ett
kraftfält bestående av positivt laddad energi hos både
individen och samhället. Vidare, *ambivalens* och *depressive
overload* i fas två, som kan ställas i relation till *nascent state*
i fas tre.

Poängen är följande, att hypen kan ses som ett samhälles
sätt att undvika *ambivalens* - där den negativa energin rör sig
fritt i sfärerna *individ*, *aggression* och *eros* i det befintliga
samhället. Det är möjligt att beskriva hypens funktion som en
reningsprocess i stor skala. En process där samhällets
medlemmar i satsningen på något nytt och ofta nydanande,
frigör sig ifrån negativ energi i idévärlden och på det känslomässiga planet. En hype blir utifrån detta synsätt ”också” ett

tillstånd som för tid ofta avlastar samhället ifrån negativ energi och ambivalens.

En ny teknologi är förvisso ingen ny social rörelse, men ibland blir den nya teknologin ”så åtråvärd” att den kan ses som en brytpunkt till något ”nytt och bättre” som därför många människor villigt investerar i. En investering som sker känslomässigt, ekonomiskt och socialt när den nya teknologin väl finns tillhanda och är nåbar för många människor i ett samhälle – i dröm och i verklighet. Varför investerar då så många olika aktörer i en teknologi att det faktiskt blir en hype, utgör då en ganska naturlig följdfråga?

För att belysa några aspekter av denna frågeställning, måste man tänka sig tillbaks till ett tillstånd i samhället som existerade innan IT-hypen dvs. under slutet av 1980 och i början på 90-talet. Detta resonemang faller dock utanför avhandlingens egentliga ramverk. Det finns också en risk att mitt resonemang avseende denna problematik i huvudsak blir grundad på eftertankens klokhet. ”I backspeglarna” är det dock möjligt att skönja hur vårt dåvarande samhälle - lokalt och nationellt - gjorde sig redo för en omvandling i relation till en alltmer intensivt och globalt integrerad omvärld – inte minst kommunikativt, men också avseende produktion och konsumtion. Det är vidare möjligt att skönja ett samhälle som var i begynnande omvandling och avreglering inom många olika former av statliga åtaganden och verksamhetsområden.

I detta sammanhang möjliggjorde IT en mycket konkret kanalisering av samhällets ”positiva energi” - där utvecklandet av och kunskap om IT i sig själv, ofta blev ett mål att sträva emot under början på och i mitten på 1990-talet. Den gemensamma drömmen om IT i samhället blev då ofta mer intressant än själva utfallet.

En hype är enligt min mening bara jämförbar med *nascent state* i sitt känslomässiga tillstånd. Om hypen föder sociala rörelser är det endast i relation till de förväntningar som inryms i dess karaktär. En hype kan därför ge flera befintliga sociala rörelser näring samtidigt, eftersom det i användandet av en teknologi, ett nytt verktyg eller i praktiserandet av en ideologi inryms många människors förväntningar och drömmar - speciellt i hypens inledande stadium. Därför inrymmer en hype på det psykologiska planet ett bredare register av förväntningar än vid bildandet av en social rörelse dvs. i hypen kan såväl höger och vänstergrupperingar, teknokrater och humanister hämta näring - om än selektivt - ur den "förväntan om fortsatt näring" som ingår i en hype. Detta är dock inte samma sak som att ingenting har hänt när "hypens eufori" avtar.

Hypens utgångsläge nr. 3 innebär

att någonting faktiskt också har hänt när "hypens dragningskraft" avtar eller emellanåt kollapsar på grund av sin egen orimlighet att uppfylla allas förväntningar - alla blir aldrig "vinnare" när någonting har förändrats och alla blir inte heller "förflorare".

Hypen för alltid med sig en annan "output än input". Världen, tillvaron ser alltid lite annorlunda ut och fungerar lite annorlunda efter en hype än vad den gjorde före. Såväl hypergrundade på ideologiska, politiska som teknologiska nyordningar kan i den "historiska backspegeln" - i efterklokhet - utvärderas som succé eller fiasko, eller någonting mitt emellan.

Vår nuvarande succé på teknologiska grundvalar, där vi har fått möjlighet till masskommunikation i realtid och på individuell basis, trots att stora geografiska avstånd kan skilja

oss människor åt. Vidare, möjligheten att snabbt låta sig transporteras långa sträckor för att bedriva kortvariga möten, och en tillämpning av digital teknologi, som ofta avskaffar det nära och personliga mötet människa gentemot människa i vardagen. Denna vår nuvarande ”teknologiska succé” kan socialt beskrivas som ett fiasko utifrån ett perspektiv som grundar sig på en mindre intensiv och mer ”djupverkande” samt ”kollektivt reflexiv” kommunikationsform.

Ibland kan dock ett dåtida ”fiasko” vändas till en framtida succé och kombinationsmöjligheterna vad som gäller synsättet ”teknologisk succé kontra samhälleligt, socialt fiasko” är som alltid näst intill oändliga.

Från konstruktion till efterkonstruktion och att någonting också händer

Jag finner i ”IT-hypen”, hur vårt samhälles satsning på IT ingår i intimt sammanlänkade mönster bestående av det konkreta praktiserandet och av det som verkligen sker i händelseförloppet i relation till det återberättande av både ”praktiserandet och händelseförloppet” som äger rum i ett samhälle (se J. Cronhed 1998:45ff).

Dimensionerna ”händelsen” respektive ”återberättandet” kan både bekräfta eller försvaga varandra i en kontinuerlig kumulativ process. I vissa fall kan återberättandet till och med övertrumpfa den konkreta händelsen. Därmed går vi ifrån ett agerande bestående av händelsens fysiska realism till ett återberättande, som i vårt fall angående IT ingår i nya former av verklighetsuppfattning (återberättandet av olika händelser, se Allen Feldman 1991:14, David E Nye 1977: 179ff.).

Nya teknologiska ”möjligheter” är i början bara tillgängliga för ett fåtal personer i ett samhälle. Därmed innehåller ofta återberättandet i ett samhälle olika beståndsdelar, som

utgår ifrån vad man vill och tror sig kunna uppnå när man använder sig av en ny teknologi - som i sin tur kan vara så fyllda av förhoppningar att de uppfattas som fiktiva. Det handlar om ett tillstånd i samhället där den nya teknologin och/eller dess tillhörande tekniska apparatur, ännu vare sig är allmänt gällande eller befintlig. Såväl tankemässigt som i det konkreta agerandet befinner vi oss då på en experimentell nivå i exempelvis konstruktionen av teknologiskt fungerande prototyper. Men, även dessa prototyper är i sitt ringa antal och i sin experimentella utveckling med och bildar nya former av verklighetsuppfattning.

Det är möjligt att tala om ett förlopp bestående av det konkreta praktiserandet, händelseförloppet och återberättandet, som jag anförde i början av min analys i detta textstycke, där effekten av ”ackumulering” huvudsakligen befinner sig i återberättandet. I vårt fall, i återberättandet av de informationsteknologiska möjligheter som kommer att bli tillgängliga för många människor i vårt samhälle. Föregående understrukna sfärer, skall dock inte ses som kronologiskt fixerade enheter, utan de sitter snarare på en snurra eller en spiral vars rörelse accelererar. När hastigheten har blivit tillräckligt hög går enheternas olika element in i varandra. När hastigheten ökar ytterligare osynliggörs enheternas olika konkreta innebörd och innehåll för varandra likt konturerna på en färgsnurra. Kvar blir då ”bilden” av det som är, eller förmodligen är, teknologiskt möjligt att genomföra. Det är en form av idé och bildskapande, som i sin ”mentala projicering” är tillhörande informationsteknologin och även annan teknologi i sin utveckling (konstruktion och efterkonstruktion se även J.Cronehed 1997:87ff).

Det är dock viktigt att betona, att jag nu inte resonerar enbart i termer från idé till experiment utifrån en slags teoretisk idealmodell, som handlar om det vetenskapliga utvecklandet av en ny teknologi. En ny teknologi befinner sig naturligtvis alltid i ett redan befintligt socialt och mentalt sammanhang, vilket är den första anhalt som den möter på sin färd in i sitt eventuellt framtida användningsområde. I detta kraftfält möter vanligtvis den nya teknologin sin förutvarande motsvarighet, både i det konkreta användandet och i perceptionen av det nya. I enkel form kan det handla om att en ny teknologiskt konstruerad modell möter sin äldre motsvarighet och omställningen för brukaren behöver då inte upplevas som särskilt stor. Den kan till och med vara lustfylld i brukandet av en ny typ av bil, en hushållsmaskin eller en dator. Ju större och mer genomgripande omställningen är för människornas invanda livsmönster i relation till en ny teknologi, desto större upplevs helt naturligt förändringen.

Det är dock viktigt att betona, att processer av förändring - också de som bärs upp av en hype - inte utgör något "nollsummespel" bestående av bara vinnare eller förlorare. Det är naturligtvis mer komplext än så, och i processer av förändring som exempelvis är baserade på en teknologi och/eller ideologi uppnår man förvisso alltid något, men man förlorar också alltid något. I arbetsliv och fritid där exempelvis en hög grad av rationalitet och planering införs förlorar man ofta det icke planerade och det irrationella. I processer av individualisering i arbetslivet förlorar man ofta det kollektiva samarbetet etc.

I förloppet bestående av sfärerna: Det konkreta praktiserandet, händelseförloppet och återberättandet händer också alltid något när sfärerna utövar ett inflytande på varandra i

det ofta mycket känslomässiga tillstånd som kännetecknar en hype. I vårt fall i de processer av snabb teknologisk utveckling, marknadsföring och tillämpning av IT - åren innan och året omkring millennieskiftet 2000 - är det dock svårt att tydligt skönja distinktionerna sfärerna emellan när de överskuggas av drömmar, förhoppningar eller dess motsats, vilket också händer.

IT-hypen åren innan och omkring millennieskiftet i väntan på nästa hype och nästa och nästa ...

Slutord – och reflektioner längs en gågata i Karlskrona.

Kanske blir ”IT-revolutionen” bara ”sant revolutionerande” när digital informationsteknologi kan lösa den paradox som både ingår i en effektivitetshöjning och en sänkning av tempot i samhället, som i sin tur ligger mer i linje med människans inneboende resurser att både hantera snabbhet och mångfald.

Förvisso är utvecklandet av ökad snabbhet och mångfald en mer kontinuerlig faktor över tid i vårt eget samhälle än den samtida och storskaliga introduktion av IT i samhället - i arbetet och på fritiden.

Ändå är det möjligt att påstå att digital informations-teknologi är med och skapar en specifik form av snabbhet och mångfald, som i sin tur skapar ännu en definition av ”hårt arbete” i västvärlden. Ifrån att ha varit huvudsakligen något som ofta har varit väldigt fysiskt krävande, har vi nu fått ett tillstånd som snarare ligger i linje med ”överstimulans” på det kommunikationsskapande planet via IT och i tillgången på information (mångfald och överstimulans se Thomas H. Eriksen 2002:11ff, 25ff. Hur den tillgängliga teknologin möjliggör nya former av praktiserande och uttrycksformer, Richard Harvey 1995:137ff,153ff).

Förmodligen utgör inte heller föregående konfliktfyllda scenario något större problem i ett tidsperspektiv bestående av flera generationer, eftersom människor som växer upp med en redan befintlig teknologi vanligtvis utvecklar en naturlig relation till den. I ett tillstånd där förhållningssättet och praktiserandet av en teknologi harmonierar. I det relationsskapande mellan människan och verktyget - IT - som är lika kontinuerligt i tidshänseende som mänskligheten i sin samhällsbyggande existens.

I vårt eget samhälle, i en tillvaro inriktad på massproduktion och masskonsumtion samt ”individuell design” med relativt kortvarig livslängd, är dock beslutsprocesserna som ”också” möjliggör en temposänkning, för närvarande bara upp till oss själva - i väntan på nästa hype och nästa ...

Förmodligen är det så, att även en hype ändrar karaktär utifrån de teknologiska hjälpmedel som står till buds. Påståendet att IT också har påverkat IT-hypen och andra kommande hyper blir därmed möjligt göra utifrån premissen att digital informationsteknologi förknippas med mångfald, storskalighet och mycket snabb kommunikation - inte minst globalt. På samma grunder kommer troligtvis hypen att påverkas av IT som ett samhällsfenomen, i form av global omfattning, storskaligheten och själva snabbheten i dess ”uppgång och fall” - i väntan på nästa hype och nästa ...

Längs en gågata i centrala Karlskrona

Under året innan och åren efter millennieskiftet 2000, vandrade jag ofta på Karlskronas mest centralt belägna gågata i en av stadens äldre stadsdelar, på väg till och från arbetet dvs. i min lärargärning och i den socialantropologiska forskning som jag utförde i min verksamhet på BTH. I bottenplanet på en av de finare fastigheterna längs gågatan,

kunde jag hösten -99 följa hur en grupp av ungdomar i slitna jeans och gymnastikskor, huserade i den gamla och exklusiva affärslokalen. De hade ganska nyligen startat ett konsultföretag inom databranschen. En av affärsidéerna synliggjordes tydligt i skyltfönstret och det handlade om att hjälpa blivande kunder med att utveckla hemsidor på nätet för webbhandel. Lika tydligt såg man i skyltfönstret att de var duktiga i sitt gebit, att döma av mängden diplom och utmärkelser för att ha skapat ”vackra och funktionella” hemsidor på nätet.

Mina kvällar och till och med nätter på BTH blev ofta fyllda av hårt arbete vid den här tiden av året innan och omkring år 2000. Oavsett hur sent på natten, som jag passerade deras kontor såg jag genom skyltfönstret alltid hur några var kvar på kontoret – mycket koncentrat, arbetande framför sina datorer.

Omkring millennieskiftet ändrade både lokalerna och människorna på ”dataföretaget” sin yttre karaktär. Kostym för de unga männen och dess motsvarighet för den kvinnliga personalen verkade vara det arbetsplagg som nu gällde. Lokalerna renoverades och gick från enkel och ganska funktionell inredning till ”hightech” – skinn, krom och stål - dyrt och exklusivt.

Fortfarande vid denna tidpunkt året omkring millennieskiftet var kontoret nästan alltid befolkat av hårt arbetande människor i 20-års åldern. År 2001 började däremot kontoret/affärslokalen alltmer att tömmas på personal. På kvällar och nätter när jag som vanligt promenerade förbi, låg kontoret ofta öde, nedsläckt och skyltfönstren gapade tomt svarta. Efter år 2001 började datorerna – en efter en - att försvinna ifrån lokalerna och delar av inredning plockades

ned. I skrivande stund sommaren 2004, är det inte längre möjligt att ens en gång spåra den verksamhet som pågick i dessa lokaler omkring millennieskiftet 2000 – det finns inte längre några ledtrådar kvar.

Ensamma och övergivna ligger nu lokalerna och väntar på att fyllas med nytt innehåll och på så sätt utgör de övergivna och tomma lokalerna en illustration av IT-hypen.

Dock, av alla IT-företag som etablerades i Karlskrona, åren innan och omkring millennieskiftet 2000, finns det fortfarande många kvar - även i ett nationellt och internationellt perspektiv existerar det naturligtvis fortfarande många IT-företag och kommer fortsätta att göra så. IT-hypen har dock "lagt sig" i väntan på nästa hype och nästa ... och de processer av förändring som en hype trots allt ingår i.