

Deckare lär oss systemteori

Tv-deckaren [Day Break](#) lär oss teorin om sociala system. Tv-serien handlar om en deckare som återupplever samma dag igen och igen. Han kommer ihåg vad som hände när han agerade på olika sätt de tidigare "*samma dag*".

Och nästa "*samma dag*" försöker han få kontroll över dagen för att rädda diverse personers liv. Han vet ju vad som tidigare orsakade vad, och han borde därför kunna få kontroll över händelseförloppet.

Ifall samhällen varit linjära hade detta fungerat. Om vi hade kunnat påverka andra människor och organisationer så som mekanikens orsak-verkan hade samhällen varit kontrollerbara.

Men även små ändringar i deckarens handlande skapar helt nya eventualiteter. Och andra händelseförlopp spelas upp. Så det blir aldrig samma dag. Små ändringar gör alltså att deckarens nästa "*samma dag*" ser helt annorlunda ut.

Sociala system gör vår värld mer greppbar

Sociologen och systemteoretikern Niklas Luhmann utvecklade sociala systemteorin. Sociala systemteorin förutsätter att varje handling skapar en oöverskådlig mängd eventualiteter. Det går därför inte att förutsäga konsekvenserna av ens handlande. Om det inte vore för att vi byggde system. System som upprepar sig. System som inte låter sig påverkas av handlingar och eventualiteter. System möjliggör en viss förutsägelse.

För att göra världen överblickbar kommunicerar vi med varandra. När kommunikationen börjar hänvisa fram och tillbaka blir det möjligt att upprepa sitt handlande. Det gör att vi kan bygga in system i organisationer, grupper och institutioner.

System är återkommande handlingar som upprepar sig. Systemet återskapar sig självt. Systemet skyddar sig självt mot påverkan från det som finns utanför systemet. Ett system skyddar sig självt från andra system. Och det skyddar sig självt från handlingar och händelser utanför systemet. Det är alltså nästan omöjligt att utifrån styra eller påverka ett socialt system.

Vi är inte instängda i system

Vi kan haka på ett system. Och vi kan hoppa av. Vi kan använda ett system. Och vi kan sluta använda det.

Den ändlösa raddan av möjliga eventualiteter reduceras genom att systemen runt omkring oss upprepar sig. Systemen blir därmed greppbara. Ett system ger oss instruktioner för hur vi ska återskapa systemet. Hur vi ska upprepa det. När vi tillsammans tränar och lär oss ett system kan vi också göra våra organisationer lite mer förutsägbara.

Sociala system skiljer sig inte så mycket från andra former av hantverk och färdigheter. En hantverkstradition lever sig eget liv, men vi kan gå med i en hantverksgrupp, träna och lära oss de färdigheter som hantverket kräver.

Per Herngren

11 maj 2007, version 0.2.1

Referens

Niklas Luhmann, *Social Systems*, Stanford University Press, 1995 (original 1984).

Niklas Luhmann, *Trust and Power*, Wiley, 1979 (original 1968).

Niklas Luhmann, "System as Difference". *Organization*, Volume 13, 1, January 2006, pp. 37-57.

Per Herngrens texter om [ickelinjär teori och komplexitetsteori](#).