

Historien om hypen och bubblan som brast

Året var 1999 och euforin över IT-branchens oändliga tillväxtmöjligheter visste inga gränser. Ett år senare var festen över och baksmällan tung för såväl individer som samhälle. Socialantropologen Johan Cronehed på Lunds universitet skildrar i en kommande avhandling en bransch_i uppgång och fall med avstamp i blekingska Karlskrona och Ronneby som då kallades ett svenskt Silicon Valley.

Vad är egentligen en "hype"? Så här i efterhand är det lätt att se vad det var som hände de där intensiva åren i slutet på 1990-talet. Framtidstron och förhoppningarna den nya informationsteknologins välsignelser fanns på alla nivåer. Bilden av Framfab och grundaren Jonas Birgerssons "väckelsemöten" har stannat kvar på näthinnan. Det känns länge sedan nu, det mentala avståndet är större än det tidsmässiga.

Avhandlingen "Hypens grammatik" bygger på ett samarbete mellan avdelningen för Socialantropologi, Lunds universitet och Blekinge Tekniska Högskola (BTH).

- Hela samhället var engagerat, vanliga människor, företag och myndigheter. IT sågs som en slags urkraft som var outtömlig i sin utvecklingspotential och alla vill åka med på den gyllende vagnen. Visst fanns tankarna att takten möjligen skulle mattas av men vem anade den krasch som skulle komma. I dag kallar vi det "hype" säger Johan Cronehed.

Historien om IT-företaget som delade en ut en halv tusenlapp till varje medarbetare på ett konkurrerande företag och lovade den andra halvan om de skickade en CV till dem – är välkänd. Om den är myt eller verklighet spelar egentligen mindre roll, det är IT-hypen i ett nötskal.

Johan Cronehed illustrerar såväl myten, teorier om IT-samhället som den praktiska verkligheten i relation till hypen. Och den lokala utvecklingen får på så sätt spegla den nationella men också den globala.

Social isolering i cyberrymden

Det är sju personer som i intervjuform får ge sin bild av situationen 1999 och 2000. Fyra av dem har direkt anknytning till IT-branschen, en programmerare, en webdesigner, en mjukvaruutvecklare och en ljud/bildtekniker. Övriga tre kommer från vitt skilda områden, en socionom, en etnolog/historiker och en säljare av råvara till plastprodukter.

- Det var stora skillnader mellan intervjupersonerna men det fanns en gemensam företeelse. IT befrämjar inte social, fysisk närhet på arbetsplatsen, samtal och kollektivt samarbete. Det är en paradox, folk kan sitta vid sin dator runt ett och samma bord, rumsligt nära men socialt isolerade arbetandes med sitt, säger Johan Cronehed.



Soft Center, Ronneby.

Ett exempel är socionomen Maria som är den som är mest kritisk till det IT-utvecklingen har betytt för hennes yrkesliv. Nu är hon beroende av datorn men det personliga mötet med klienterna och kollegorna har minskat markant och ersatts av en korridorkultur där var och en sköter sitt.

En person som sticker ut från de övriga intervjuade är Marcus, högskoleutbildad systemvetare med italiensk bakgrund som är gift och har familj. Hans berättelse börjar vid en anställningsintervju hos ett hårdtsatsande IT-företag inriktat på att skapa vassa webbsidor för aktörer som vill bedriva handel på nätet.

- Marcus har en attraktiv bakgrund men företaget vill helst ha singlar som kan jobba vart som helst med kort varsel. Det märks nya värderingar hos arbetsgivaren som prioriterar kortsiktig flexibilitet framför långsiktighet, berättar Johan Cronehed.

Marcus klarar "trots" sin privata situation, företagets krav på social kompetens och teknisk kunskap och blir erbjuden jobb. Arbetsgivaren lockar med aktieköp "han som gick in för tre år sedan är mångmiljonär nu" för att öka de anställdas motivation. Tempot är högt och alla koncentrerade på sitt. Företaget överkompenserar bristen på socialt samspel med gemensamma, mer eller mindre frivilliga, aktiviteter som pubbesök, biokvällar som ska skapa sammanhållning och familjekänsla. Ett år senare var företaget ett av offren för den punkterade IT-bubblan.

Vad är din teori om varför det gick som det gick?

- Hypen byggde ofta på mer yta än innehåll. Det fanns ett krav på att pressa fram ständigt nya smarta idéer som skulle ligga så i framkant att vare sig den teknologiska utvecklingen eller utvecklingen i samhället hände med. Man gick helt enkelt inte i samma takt.

- Vi såg också ett nytt konsumtionsmönster där en splittrig dator blev till skräp på fyra år. I dag är det inte längre ett försäljningsargument att skapa en produkt med lång livslängd som mormors gamla tvättmaskin. Nu prioriteras fräck design och att äga den senaste teknologin högre.

I dag, 2004 har hypens stormar lagt sig, IT-branschens överlevare har borstat av sig dammet och börjar resa sig. Internet och övrig informationsteknologi har på allvar blivit en del av de flesta människors vardagsliv.

För samtliga personer i Johan Croneheds avhandling har IT inneburit en rationalisering av deras arbete, det handlar i grund och botten om att höja effektivitet och output. Oavsett bransch.



Johan Cronehed, socialantropolog.

Foto: Anna Gianuzzi.

- Hypen i sig handlar mer om att ha kontakt med det som är upphaussat. Hypen är för samhället ett sätt att få bort den ambivalens som finns hos människor när det sker stora förändringar. IT-hypen innebar förhoppningar om bättre kommunikation gentemot målgruppen, oavsett om det rörde sig om gerillagrupper, politiker eller IKEA.

Så här i backspegeln syns både de positiva och negativa effekterna av hypen allt klarare.

- På ett sätt är det tur att "hypen" finns. Jämför när de första bilarna kom, förhoppningarna om att en dag kunna transportera sig enkelt och snabbt fanns hos den stora massan långt innan bilen blev var mans egendom. I den här bilden ryms inte misslyckanden. Hypen befäster drömmen. Men i befrämjandet av vissa drömmar omöjliggörs eller försvåras andras drömmar, och detta sammanhang inryms också i hypens grammatik.