

Soffa på jobbet?

GUNNEL ANDERSDOTTER är doktorand vid etnologiska institutionen vid Lunds universitet och universitetsadjunkt vid Institutionen för arbetsvetenskap och medieteknik vid Blekinge Tekniska Högskola. Hon har tidigare arbetat med samtidsdokumentationer av arbetsliv för kulturhistoriska museer och publicerat böcker om vardagen ombord på ett kustfraktfartyg och på städarbetsplatser. Hennes pågående avhandlingsarbete kretsar kring tingens roll i programvaruutvecklares vardagliga arbete. Hur skapar de sig själva och hur skapas de som yrkes- och könsvaror?

Directly or indirectly, large-scale electronic communications media are changing our working and leisure lives. The pace of work, its location and distribution, and the nature of play (what sort and with whom) are changing, from electronic banking to virtual sex.¹

Några programvarudesigners på telekomföretaget, alla unga män², föreslår att en soffa och en televisionsapparat ska köpas in till enheten de jobbar på. På det sättet, resonerar de, skulle de kunna koppla av en stund med att titta på lite sport eller någon film, skönt tillbakalutade i soffan utan att gå hem. Och när personalrestaurangen "Log In" är stängd för dagen kunde de gå ut och köpa lite hämtmat på stan. Kaffe och andra drycker finns redan i automaten på pausytan. Avkopplade kunde de återgå till arbetet. Bli uppkopplade. Fast de skulle också kunna jobba med vissa saker i soffan. Exempelvis läsa och kommentera kollegors design- eller koddokument inför granskningsmöten. Eller designa lite med hjälp av papper och penna. Jens jobbar ibland i soffan hemma i sin lägenhet. Han är inte ensam. På ett teammöte där det är ont om tid i förhållande till projektplanen och helgen står för dörren, skämtas det friskt om arbete hemma i soffan ackompanjerat av lördagstelevisionens Bingo-lotto. Inget idealt. Det finns roligare saker att göra en sådan kväll. Och att förhandla fram övertidsersättning blir svårt. Enhetschefen och projektledaren är bestämda. På företaget råder fyrtiotimmarsvecka och under den tiden ska jobbet göras. Men det finns ju flextid. Och en del med långa restider har förhandlat sig till bärbar dator så de kan jobba på tåget. Nyligen har de dessutom fått möjlighet att hyra personaldator via företaget. Så nu kan de koppla upp sig hemifrån.

Det är alltså inte en "after-work"-aktivitet, som företagets pubkvällar de unga männen är ute efter. Inte heller TelecomCity-träffarna där personalen i företagen inom "tre framgångsrika branscher" i regionen – telekom, data

och media – träffas ansikte mot ansikte för att utbyta erfarenheter och roa sig. Detta som ett led i samverkan företagen emellan "för att tillsammans vara steget före" på det globala, snabbt expanderande "info-komhavet"³ och utan soffa och TV som en del av den vardagliga fysiska arbetsmiljön på företagen. Och detta ombord på den "flotta" som företaget med hjälp av marin metaforik beskriver sig som, och vars verksamhet retoriskt beskrivs som en "seglats" för vilken morgondagens kursriktning i likhet med vädret inte går att exakt förut-säga.

I stället måste flottan lära sig segla – tillsammans. Åtta "delade värderingar och sociala rättesnören", konkret symboliserade av fyra, vägleder de anställda i syfte att göra resan in i framtiden "säker". "Led-ljusen" är ständigt närvarande på jobbet i form av manande och visionerande vägg-bilder: Vi är experter inom vårt fält. Vi gör saker rätt från början. Vi är nytänkare. Vi kan hantera förändring. Vi agerar snabbt. Vi håller våra löften. Vi litar på varandra.⁴

Så varför inte soffa och TV på jobbet?

KONTOR, IT OCH MANAGEMENT

Informatikern och ekonomen Joan Greenbaum⁵, har med exempel från ett stort antal arbetsplatser i USA studerat de transformationer som arbete på kontor har genomgått de senaste trettio åren. Att dra en klar skiljelinje mellan teknisk och organisatorisk förändring i denna process är inte poängfyllt, hävdar Greenbaum, eftersom "technology is designed to blend in with and support top management's objectives, including work organization and business restructuring /.../".⁶ Programvarudesigners jobbar också på kontor. De har utgjort, och utgör yrkesutövare

som i digital form materialiserat och materialiserar idéer och visioner som varit och är bärande i gårdagens och dagens managementteorier. Samtidigt har deras eget arbete och deras arbetsplatser transformerats av samma managementprogram, organisationsmodeller och kommunikationsteknologier.

SOFFOR: I

På företaget är det ont om soffor. Nere vid huvudentrén på bottenplanet i den gamla fabriken – som nu är omdesignad till ett fartyg – samt utanför personalrestaurangen på samma plan finns skinnklädda släktingar, fåtöljer. De är formgivna av unga, svenska designers, och tros bli framtidens klassiker. Skinnklädda, mörka soffor, specialformgivna av en italiensk designer och tillverkade på beställning i Danmark finns på direktionsvåningen. Den ligger högst upp i huset, längst fram i fören på det metaforiska fartyget. Här arbetar företagsledningen med verkställande direktören i spetsen. Här möts ledningsgrupp och företagsstyrelse. Och här tas VIP-gäster emot. Designenheten ligger några våningar längre ner. Innanför entrén finns tygklädda, färggranna små soffor. I dessa industriproducerade möbler kan enhetens gäster i väntan på att en sammankomst ska börja eller så slå sig ned en stund.

Hemmafolket sitter sällan i dem. Enhetschefens rum ligger i likhet med direktionsvåningens glasade fartygsbrygga i fören och har utsikt över stadens blånande fjärdar. Här finns dock inte någon soffa. Men väl ett litet separat bord med stolar kring. Inte heller på resten av designavdelningen finns några soffor, endast stolar.

Soffornas utformning, placering och bruk indikerar att de främst är avsedda för interna ledningsfunktioner på högsta nivå och/eller aktiviteter som involverar gäster och därmed har en representativ karaktär. De tillhör företagets främre, mer publika region.

Tillsammans med rummens inbördes placering ombord och sin klädsel – färg och material – samt det sätt de är tillverkade på, ger sofforna röst åt en traditionellt hierarkisk organisationsmodell.⁷ Dock presenteras företagets organisation i skrift och tal som ett nätverk. I nätverket utgörs de viktigaste noderna av sex affärsområden. De är grupperade runt en ”strategisk kärna” som utgörs av kompetenser (som innehas av de anställda) och av led-ljusen nämnda tidigare. Dessutom av ett antal managementprinciper (som ledningen använder för att ”driva” företaget) och ”Business support” (som utgörs av enheter som arbetar med ekonomi, personal, IT-stöd med mera). Designenheten ovan ingår i ett av de sex affärsområdena. Enheter, affärsområden och företagets led-

ningsfunktioner utgör ett sorts företags-skelett som är fastare och mer linjärt organiserat än utvecklingen av programvara som har sin bas på enheterna. Designfolkets arbete är organiserat i projekt och ofta samarbetar de ”på tvärs” inom företaget, i koncernen eller med konsultföretag. I retoriken nämns sällan skelettet utan nätverk och projektarbete fokuseras. Enhetschefernas position utgör ett sorts gränssnitt mellan de ständigt skiftande projekten och skelettet. Lite skämtsamt skulle man kunna säga att positionen inbjuder/kräver att man sitter på (minst) två stolar samtidigt.

STOLAR

Ställbara skrivbordsstolar, stolar i trä med tygklädd sits och stolar i bøjträ med stål-rörsben är det designfolket gängse sitter på. Om de inte står och jobbar, vid en dator och/eller en telefon, eller vid en whiteboard. Inga arbetsrum har ett extra, separat bord med stolar. Här finns i stället

en stol i anslutning till skrivbordet. De brukas flitigt för kollegialt samarbete ansikte mot ansikte, likväl som stolarna kring borden på de "öar för grupparbete" som skapats i anslutning till byggnadens genomgående korridor. Kring "öarna" är kontoren med glasade väggar och ständigt öppna dörrar grupperade i U-form. Längs väggarna ormar sig i midjehöjd breda, vita plastlister fyllda med kablar. De gör det möjligt att koppla upp datorer och telefoner till interna och externa telefon- och datanät var och när som helst på avdelningen. Här i de bakre regionerna på det metaforiska fartyget jobbar Jens och hans kolleger. "Öarna" bildar en sorts icke-territoriella kontorsmiljöer där inget projekt eller designteam eller enskild designer har en fast plats. Stolarna kombinerade med borden och möjligheten att vara uppkopplad möjliggör de återkommande och snabba omkonfigurationer som lagarbetet inom ramen för tidsbegränsade projekt kräver.

Men det är inte endast den fysiska miljön och informationsteknologin som ska vara ständigt omkonfigurerbar, utan också människorna. En bärande tanke i samtida managementteorier och praktiker är att reintegrera arbetsuppgifter till nya "bredbandade jobb". Därmed raseras tidigare karriärstegar och organisationsmodeller baserade på uppdelning och specialisering.⁸

På företaget finns inga systemutvecklare specialiserade på övergripande design, inte heller programmerare som endast implementerar. Här är alla designers och förväntas när de är upplärda kunna jobba med de flesta arbetsuppgifter inom ramen för projekten. Det som varierar över tid är vilka projekt de deltar i och den roll, eller funktion, den individuella designern ges/tar i varje enskilt projekt.

Den återkommande omkonfigurationen av människor och ting i förening med de möjligheter som modern informations-teknologi ger att sprida arbetet i tid och rum skapar fragmentarisering och platslöshet. Detta kräver som motvikt ett ständigt skapande av nya, om än temporära, "vi:n".

Ömsesidigt beroende hyllas. Företagets policy är exempelvis att alla som inte har uppdrag i tjänsten som kräver att de är på annan ort, ska vara kroppsligen närvarande på avdelningen mellan nio och tre varje dag. "Öarna" är designade för ansikte mot ansikte arbete inom främst de skilda designlagen i ett projekt. "Allt för att skapa samhörighet."⁹ Tanken med "bredbandningen" och de icke-territoriella kontoren är att släppa loss – och tygla – kreativitet men också att utnyttja kontorsytorna effektivt.¹⁰ "Smarta lokaler ger ökat tempo".¹¹

Projektarbete är det sätt företaget organiserar basverksamheten på, vilket är gängse i branschen och i många andra företag i den nya ekonomin. Och där det pågår sitter man på stolar.

SOFFOR: II

Inga soffor på företaget har sällskap av televisionsapparater. Det har dock sedan förra seklets mitt ofta soffor i svensk hemmiljö. Så även Jens soffa. I likhet med många andra soffor är den placerad i vardagsrummet. Soffan i bostaden är en av den privata sfärens standardmöbler och den finns i ett otal versioner. I soffan kopplar Jens ofta av från arbete. Jens är singel och många av hans vänner är också kolleger.

De träffas på stan, på någon pub, åker motorcykel, seglar och spelar innebandy.

Men ibland träffas de i Jens soffa. Soffor tillhör ofta bostadens framsida, dess mer publika del, där gäster erbjuds bekväma sittplatser, och har därmed ett representativt drag även i denna miljö.¹²

"För att vi ska vara bra på det vi gör i längden måste det finnas ett liv utanför jobbet. Man ska inte bo på arbetsplatsen." menar enhetschefen. Det är viktigt att vara avkopplad (och urkopplad) för att orka med att vara uppkopplad i längden. Agneta, resursplanerare på avdelningen, menar att de unga männen behöver rota sig i regionen; inte bara bo utan skapa sig ett hem.

"En viktig uppgift för oss något äldre är att visa de unga männen att det finns andra dimensioner i livet, som familj, förutom jobbet." Skapandet av "bredbandade" jobb i den nya ekonomin har lett till omdefinitioner av kompetens.¹³ Tekniskt kunnande är en basförutsättning för att vara designer, men det räcker inte. Social och kommunikativ förmåga, att kunna planera, organisera och samarbeta med andra ansikte mot ansikte och på distans, att kunna hantera ständig förändring och ha simultankapacitet samt att ta eget ansvar, lyfts fram som viktiga delar i företagets definition av expertis. "Vi vill inte ha några hackers här.

Det här är lagarbete i stora projekt" säger vice vd. Agneta argumenterar för att ett liv utanför företaget är viktigt för dessa förmågor.

Om soffa och TV flyttar in på jobbet riskerar de att förstärka en pojaktig "nördighet" starkt centrerad kring arbetsplatsen och programvaruutvecklingen. Däremot kan det i soffan i hemmet, helst i familjens sköte, skapas värdefull kompetens som också den kan släppa loss kreativiteten och höja produktiviteten på företaget.

SOFFOR, STOLAR, PROGRAMVARUUTVECKLING

Företagets medarbetare, väggbilderna och skrifterna med ledljusen, byggnadens och kontorens arkitektur och inredning, den marina metaforiken, organisationsmodellerna, informationsteknologierna, regeln om daglig fysisk närvaro mellan nio och tre, soffor, stolar och andra möbler, med mera kan vi förstå som ett antal mänskliga och icke-mänskliga komponenter som tillsammans skapar en dominerande ordning på företaget. Denna ordning är ett uttryck för det handlingsprogram för att skapa säljbar programvara som företagsledningen initierat och driver. De skilda materialiseringarna ger handlingsprogrammet ökad stabilitet.¹⁴ Sofforna blir här meningsskapande artefakter som syftar till att ge de anställda en känsla av den högre ordning de ingår i och för att leda dem mot "flottans" mål.

Men alla programversioner är tillfälliga, ständigt utsatta för omförhandlingsförsök. Förslaget att inhandla en soffa och en TV kan förstås som ett försök till transformation av programmet skapa säljbar programvara och soffornas roll i denna. Sedan länge har besökstolar upphört att vara något som hör till en chefsposition av något slag som främst brukas för, och signalerar del i, företagets publika arbete.¹⁵ De har historiskt omförhandlats och transformerats till kollegiala sitt-tyg för samarbete.

Att föreslå en soffa och dessutom en TV på arbetsplatsen, utanför de etablerade rumsliga placeringar soffor redan har ombord, uppfattas av avdelningsledningen som att etablera ett vardagsrum på arbetsplatsen. Det går stick i stäv med en huvudtanke om att hemmet i förhållande till arbetet ska vara en plats för rekreation. Eller möjligen en plats och ett socialt sam-

manhang där kompetenser som kan vara till nytta på jobbet kan inhämtas. Förslaget uppfattas också av ledningen som att soffan i hemmet från och med nu är en lika legitim arbetsplats som kontorsrummet. Det kolliderar med tillgänglighet baserad på fysisk närvaro kopplad till digitalt medierad lång- och kortdistanskommunikation. Soffor tänks som avkopplande och urkopplande. Inte uppkopplande.

Men uppkopplade soffor existerar. Philippe Starcks L.W.S, Lazy Working Sofa¹⁶, går att få kablad i ett otal versioner och kunde ge möjlighet till lika snabba omkonfigurationer som öarnas inredning gör idag. Men mig veterligt har aldrig L.W.S figurerat i förhandlingarna på företaget. I stället utgjorde designfolkets egen spirande praktik, där soffan involveras som arbetsyta i hemmiljö, ett incitament för att vilja förändra kontoret.

Hur gick det då? Det kanske ni kan gissa av ovanstående. Det blev ingen soffa. Och inte heller någon TV. I alla fall inte just här. Företagets handlingsprogram är intakt.

NOTER

- ¹ Star 1996:30.
- ² Företaget domineras av unga män. Under den tid jag fältarbetade ökade antalet kvinnor till nästan tjugo procent. Ungefär hälften arbetade med design. Resten fanns i huvudsak inom personal, ekonomi och administration.
- ³ *TelcomCity Nyheter*. Oktober 1997.
- ⁴ *Our Ledljus* 1997.
- ⁵ Greenbaum 1995.
- ⁶ Greenbaum 1995:9.
- ⁷ Jfr Conradson 1988:118ff. I Conradsons skildring av svenskt kontorsliv på 1930- och 40-talen var direktionsvåningen/styrelsevåningen mittpunkt i huset. Den liksom entrén och expeditiionen samt chefsmatsalen definierades som till-

hörande företagets offentliga sfär. De var mest påkostade inredningsmässigt. Högst upp i huset fanns maskinskrivning och i källaren arkivet. De var likväl som arbetscellerna med glasade väggar längs korridoren definierade som företagets privata sfär. Här fanns inga starka färger och inga textilier. Rummen var spartanska med hopplocksmöbler. Korridorer med klockor och trapphallar var diffusa ingenmansland.

- ⁸ Greenbaum 1995:101ff. Greenbaum kallar dem också "Everything-rolled-into-one" jobs. 1995:22.
- ⁹ *Personaltidningen Svepet*, årgång 3, nr 5. November 1995:5.
- ¹⁰ Greenbaum 1995:102.
- ¹¹ *Personaltidningen Svepet*, årgång 3, nr 5. November 1995:5.
- ¹² I en nyutkommen avhandling *Att bo med soffa. En möbels betydelse för bostadens planering och livet i hemmet*, 2001, skriven av arkitekten Birgitta Rydberg Mitchell på Lunds Tekniska Högskola, behandlas soffans plats och funktion i svenska hem. Att soffan är central i hemlivet; för att titta på TV, dricka kaffe, läsa tidningen, vila, spela spel och bygga kojor i för barnen samt att soffinköp ofta görs med tanke på att ta emot gäster i soffan och också bjuda dem på intimitet, vittnar de femtio hushåll om som deltagit i undersökningen.
- ¹³ Greenbaum 1995:103ff.
- ¹⁴ Latour 1991:106–107.
- ¹⁵ Jfr Conradson 1988:124.
- ¹⁶ Se: www.modernliving.com/Pages/lws.html, 16 augusti 2001.

LITTERATUR

- Conradson, Birgitta, 1988. *Kontorsfolket. Etnologiska bilder av livet på kontor*. Nordiska Museets Handlingar 108, Stockholm.
- Greenbaum, Joan, 1995. *Windows on the Workplace. Computers, Jobs, and the Organization of Office Work in the Late Twentieth Century*. Monthly Review Press, New York.
- Latour, Bruno, 1991. "Technology is society made durable." I: Law, John (ed.), *A Sociology of Monsters. Essays on power, technology and domination*. Routledge, London and New York.
- Star, Susan Lee, 1996. "From Hestia to Home Page: Feminism and the Concept of Home in

Cyberspace." I: Lykke, Nina & Braidotti, Rosi, *Between Monsters, Goddesses and Cyborgs. Feminist confrontations with science, medicine and cyberspace*. Zed Books: London & New Jersey.

SUMMARY

Sofas at Work

A group of software designers, all young men, want to buy sofas and television sets for the office. They want to use these as combined places and spaces for taking short breaks in, but also for work. The latter is something they already practice when bringing work home after office hours. The proposed intro-

duction of these everyday pieces of furniture and technology into the projectbased development work is not granted. A process of negotiation starts between the young men and the department management. The article explores the implicit and explicit meanings that this process brings out, mainly what is considered as acceptable place and time for relaxation and work. An important issue is how the arguments link to the design and configuration of the office space, especially concerning sofas and chairs. But also how the arguments link to models and rhetorics concerning the organization and company culture. Marine metaphors are used as strong rhetorical means – implemented in talk, on paper, on the web, as well as in the architecture and furnishing – in order to, as management puts it, "sail" successfully on "the infocom sea".