

Måske findes toppen af Mount Everest ved bjergets fod?

Verden er som et matadorspil, men det er på tide at lave nye spilleregler, der tilgodeser klima, natur og lighed - og som gør op med den dominerende forståelse om, at der ikke er alternativer til de nuværende økonomiske systemer.

Kronik

JONAS BENGTSON
transformationsdirektør, A.P. Møller-Maersk
Terminals, Frederiksberg
TROELS CHR. JAKOBSEN
medlem af Borgerrepræsentationen i
København og politisk lederkandidat for
Alternativet, København S

Når du en dag er ved vejs ende på livets bjergvandring og skal herfra - hvilken rigdom ønsker du så at efterlade dine nærmeste og dit samfund? Når du ser tilbage på din rejse, hvad vil du så mindes med glæde og stolthed?

Vi skriver denne kronik i en tid, hvor mange oplever frygt for, hvad covid-19 gør ved os - bliver man selv eller ens nærmeste syge? Hvor mange vil dø, og hvor mange vil få senfølger? Hvad betyder nedlukningerne og vaccinerne for os som samfund og sociale væsener? Og hvordan skal det gå med samfundsøkonomien? Mister man sit job? Sin virksomhed? Skal man nu til at sidde fast i økonomisk krise og arbejdsløshed? For slet ikke at tale om klimakrisen ...

Når frygten er til stede, ender vi ofte i de velkendte og dermed betryggende skyttegrave, vi ser i den offentlige debat. Med fornægtelse af virkeligheden og andres synspunkter. Verden bliver hurtigt sort-hvid, og vi kan sidde på hver vores digitale ø i SoMe-havet og brokke os over "de andre".

Derfor besluttede vi os for - en Mærsk-leder og en alternativist - at trække vejret dybt og føre en samtale om, hvad vi drømmer om og stræber efter, når vi ser forbi frygten.

Denne kronik er resultatet af den samtale. Hvad kan vi blive enige om, og hvordan rummer vi bedst hinanden? Hvilket samfund ønsker vi at give videre, og hvilke samfundsøkonomiske grundtanker bør vi bygge en fælles fremtid på? De afgør nemlig, hvilken arv vi efterlader.

Enhver arvesag handler måske dybest set om følelser, men også hurtigt om pengene. Så lad os starte her. Penge er på mange måder blevet samfundets øverste målestANDARD. Ligesom i det verdenskendte spil matador gøres alle materielle værdier som huse og jord op i kolde kontanter for at afgøre, om du vinder. Om du har nået toppen af bjerget.

Samfundsøkonomien kan også i praksis ansues som et spil, hvor vi sammen bestemmer spillereglerne - ligesom vi har bestemt reglerne for trafik. Lige nu er det et spil, hvor der lægges stor vægt på konkurrence - mellem lande, mellem virksomheder, mellem ar-

bejdstagere, mellem det offentlige og det private, mellem arbejdsliv og familieliv. Men hvad er konkurrencens ultimative præmie? Hvornår har man "vundet"? Kan man overhovedet vinde?

Konkurrence er der ikke nødvendigvis noget galt med. Konkurrence har været med til at gøre virksomheder produktive og øget velfærden. Konkurrence har ansporet opfindsomhed og skabt global forbundethed. Det centrale problem i det konkurrenceprægede økonomiske system er imidlertid, at det for længe har fungeret som et spil, hvor man optjener point ved at omsætte "gratis" (og fælles) ressourcer - som olie, jord, tid, arbejdskraft og viden - til produkter, der sælges og udlejes privat. Spillereglerne er over tid udviklet af - og tilgodeser dermed - dem, der har den bedste hånd. Som i et spil matador, hvor en spiller fra start har så mange hotelgrunde, at de andre spillere kommer under urimeligt pres.

Vi ved også, at konkurrence aktiverer adrenalinproduktionen og vores frygtbaserede nervesystem. Frygt og stress fører ofte til tunnelsyn; at vi kun fokuserer på snævre mål, som ligger lige for. Det er enormt smart, når vi skal løbe et 100-metersprint eller væk fra et overfald - men knap så hensigts-

mæssigt, når vi i fællesskab skal træffe beslutninger om, hvordan samfundet skal se ud. Når frygten dominerer, smuldrer helheden, og vores samfund bliver mere og mere splintret; i fløje, særinteresser og destruktive nulsumsspil.

Sat på spidsen - midt i konkurrencens evige sprint - ender vi dybest set med at opføre os som deltagere i klodens udgave af "Luksusfælden". Vi finansierer forbrug med kviklån, vi optager i naturens store ressourcebank. Kviklån som CO₂, der udledes og skaber klimakrisen. Kviklån ved rovdrift på naturens frodighed, mangfoldighed og behov for plads. Kviklån ved at leve over (klodens) evne, mens spillets tabere mister modet - og til slut måske kun har det rationelle valg at vælge hele spillet på gulvet.

Engang troede vi, at vores kredit i naturens bank var endeløs - men i mange år har vi vidst, at det ikke er tilfældet. Alligevel er vi fortsat med nye og større kviklån. Fordi det med de nuværende samfundsøkonomiske spilleregler giver god mening - altså i spillets logik, ikke i klodens. Nu er vores gæld til naturen enorm, og spørgsmålet er, om vi er klar til at begynde at betale det, vi skylder?

I sin bog "Destructive Goal Pur-

suit: The Mount Everest Disaster" fra 2006 beskriver Chris Kayes, professor i ledelse ved George Washington University, hvilke omstændigheder der lå til grund for, at otte bjergbestigere mistede livet på vej mod toppen af Mount Everest i maj 1996.

Alle bjergbestigerne formodede

”

Engang troede vi, at vores kredit i naturens bank var endeløs - men i mange år har vi vidst, at det ikke er tilfældet. Alligevel er vi fortsat med nye og større kviklån.

at have styr på "reglerne", og hvordan målet skulle nås. Det burde ikke være gået galt. Men et samspil af svære vejrforhold, små og store menneskelige fejl og mangel på samarbejde skabte tilsammen katastrofen. De magtede ikke at forstå den ukendte situation, de var endt i, og dermed at træffe meningsfulde valg, der kunne redde dem.

Chris Kayes peger på især tre elementer, der gjorde, at den kollektive meningsgørelse brød sammen i gruppen: 1) et for snæversynet og

kortsigtet mål ("nå toppen, koste hvad det koste vil"), 2) en for høj grad af autoritetstro blandt følgerne ("blind tillid til lederen") og 3) en for uklar og tvetydig opgave ("en udfordring, man ikke er stødt på før").

Hvis vi frit oversætter opstigningen til nutidens økonomiske vækstparadigme, autoritetstro følger til de lavere samfundsklasser, lederen til eliten og udfordringen til klimakrisen - eller coronakrisen for den sags skyld - så har vi anno 2021 opskriften på, hvorfor alt for mange borgere oplever, der ikke er nogen forbindelse mellem målet (toppen) og de udfordringer, vi står med i dag. Det fører til tab af mening, depression, stress eller sågar en afmagt over for det samfund, de er en del af. Lokalt, nationalt og globalt.

Derfor er vi nødt til at omskrive spillereglerne. Til regler, der støtter langsigtede strategier om forbedringer i samfundet. Regler, hvor alle borgere har en reel mulighed for at spille med, og en borgers værdi ikke én til én måles i personlig indkomst. Regler, der tilgodeser klima, natur og lighed. Regler, der gør op med den dominerende forståelse om, at der ikke er alternativer til de nuværende økonomiske systemer.

Ingen ideologi eller intet politisk parti kan hævde at have svaret. Det nytter heller ikke at udvikle en forkromet plan, der skal give alle svarene på forhånd.

Vi står som bjergbestigere på Mount Everest i en ny og ukendt situation. Vi troede, vi havde styr på verden, men må nu erkende: Det har vi ikke. Vores arvesag kan af vores arvinger nemt ende med at være et uønsket dødsbo. Vil vi efterlade en værdig arv til eftertiden, må vi ændre spillereglerne.

I Rutger Bregmans bog "Human-kind" fra sidste år beretter han om virkelighedens udgave af "Fluernes Herre", hvor seks strandede børn på en øde ø uden regler og civilisation hjalp hinanden til at overleve, og den endte ikke som i Goldings roman i strid og ulykke.

Vi har samme tiltro til, at vi mennesker klarer os bedre, hvis vi satser mere på samarbejde og lidt mindre på konkurrence.

Vi opfordrer derfor til, at vi i fællesskab formulerer og skaber et bedre spil; et mere langsigtet og rummeligt spil. Et spil, hvor virkelighedens "Fluernes Herre" fortsat er mere sandsynlig end Goldings udgave. Et spil, hvor man får point for at passe på kloden og sine medmennesker. Et spil, hvor toppen af Mount Everest måske findes ved bjergets fod?



R. J. H. H. H.