



LUNDS
UNIVERSITET

Artificiella romanser

En kvalitativ textanalys av AI skildrad som romantisk
partner i populärkulturella verk

Ida Jemsö Magnusson

MKVA22:4 VT24

Medie- och kommunikationsvetenskap vid
Institutionen för kommunikation och medier

Handledare: Martin Lundqvist

Examinator: Michael Rübsamen

Sammanfattning

I denna uppsats undersöks hur romantiska relationer med artificiell intelligens (AI) skildras i tre populärkulturella verk, samt vilka tematiker som går att utläsa i dessa verk. De tre verken som analyseras är *Be Right Back*, *Blade Runner 2049* och *Her*. I studien genomfördes en kvalitativ innehållsanalys av de tre texterna, i syfte att se om det fanns gemensamma återkommande teman i verken och även det som skiljde dem åt, för att slutligen kunna besvara frågeställningarna. Frågeställningarna är som följer: 1. *Hur skildras romantiska AI-partners i valda filmer och serieavsnitt?* 2. *Vilka tematiker går att utläsa från skildringen av romantiska AI-partners?*. De teoretiska utgångspunkterna för analysen var en teori och två begrepp. Teorin utgår från medieanvändning i vardagen och benämns i *Medielandskap & Mediekultur* (2022) som *praxisteorin*. De två begreppen som ligger till grund för analysen är *antropomorfism* och *moralpanik*, och handlar om teknikens förmågor och potentiella möjligheter och otrevligheter. Analysen visade att AI-partners skildras som något för en ensam person som har ett tomrum att fylla. Rollfigurernas AI är mycket antropomorfa i sitt utseende och beteende, vilket frambringar både kärlek, sorg och obehag hos användarna. Analysen visade vidare att tematikerna som går att utläsa av skildringen kan leda till en felinformerad debatt då AI framställs på ett sätt som inte stämmer överens med verkligheten, och som tar bort fokus från de faktiska möjligheterna och implikationerna som finns kring AI idag. Även att den riskerar att ge falska förhoppningar om teknikens möjligheter, samt orealistiska förväntningar i relationer.

Nyckelord: *Artificiell Intelligens (AI), Antropomorfism, Moralpanik, Uncanny Valley, Medialisering*

Innehållsförteckning

1. Inledning.....	4
1.1 Bakgrund.....	4
1.2 Forskningsöversikt.....	4
2. Syfte och frågeställningar.....	6
3. Metod och material.....	7
3.1 Material.....	7
3.1.1 Urval.....	7
3.1.2 Be Right Back (2013).....	7
3.1.3 Blade Runner 2049 (2017).....	9
3.1.4 Her (2013).....	10
3.2 Metod.....	11
3.2.1 Metodkritik.....	12
4. Teori och begrepp.....	12
4.1 Medier i vardagen.....	12
4.1.1 Praxisteorin.....	13
4.2 Antropomorfism och uncanny valley.....	13
4.3 Moralpanik.....	14
5. Analys.....	15
5.1 Skildringen av AI och AI-partners i vardagen.....	15
5.1.1 Fylla tomrum.....	16
5.2 Antropomorfismens lockelse och avskräckelse.....	17
5.2.1 Intimitet.....	18
5.3 Äkta kärlek?.....	19
5.4 Teoretisk reflektion av tematiker.....	20
6. Slutdiskussion.....	22
6.1 Vidare forskning.....	23
Källförteckning.....	24

1. Inledning

1.1 Bakgrund

På 1960-talet lanserades Eliza, en av världens första chattbotar skapad av datavetaren Joseph Weizenbaum. Eliza skulle fungera som en psykoterapeut där användaren skrev ett meddelande på en elektrisk skrivmaskin kopplad till en stordator, varpå programvaran genererade en lämplig respons och agerade terapeut. Till följd av detta myntades begreppet “Eliza-effekten”, som syftar till att användare tillskriver en artificiell intelligens (AI) mänskliga attribut såsom förstående, empati eller humor. I takt med utvecklingen av datorer och AI har även Eliza-effekten växt sig starkare. AI blir snabbare och smartare, men kanske framförallt mer människoliknande i sättet de pratar och ser ut. Weizenbaum gjorde ett avsevärt avtryck på den tekniska historien. Inte bara på grund av uppfinningen Eliza, utan även hur hans syn på den ändrades under hans livshistoria. Weizenbaum skrev artiklar och böcker där han uttryckte att AI var ett “index över vår världsgalenskap” [min översättning]. (Tarnoff, 2023). Weizenbaum menade att sättet människor använde AI indikerade att människor var sinnesrubbad, att något var fel med världen och att vi gav AI för mycket makt och användningsområden inom sådant som de inte borde ha.

Social isolering och ensamhet är mycket vanligt (WHO, u.å), och kan leda till att folk söker sig till en lättillgänglig social källa. En portabel chattbot i våra mobiltelefoner eller laptops finns redan idag. Men i verkligheter som inte finns än kan man prata med ett hologram eller robotar som ser ut precis som man vill. De kan bete sig och se ut som människor, vilket kan göra det svårt att inte behandla dem som att de vore en människa och känna empati för dem. Kanske är det till och med möjligt att bli förälskad i den? Dessa “verkligheter” är de som syns i de populärkulturella verk som kommer att analyseras i denna uppsats.

1.2 Forskningsöversikt

Mycket av forskningen jag läst centreras kring AI i fiktion eller AI som romantisk partner i verkliga livet. Genom att kombinera dessa tillsammans med min forskning får jag en versatil bild som representerar aspekten av AI som romantisk partner i fiktionen. Inledningsvis har jag valt ut artikeln “Portrayals and perceptions of AI and why they matter” (2018), där Cave et al. redogör

för skildringen och uppfattningen av AI i den engelsktalande västvärlden. Den är relevant då alla tre stycken populärkultur jag valt att analysera är amerikanskt eller brittiskt producerade. Artikeln utforskar både förhoppningar och rädslor i relation till teknikens utveckling. Cave et al. framhåller även betydelsen av skildring och narrativ av AI i fiktion, och menar att de berättelser och framställningar användare och publik tar del av påverkar deras syn på och utvecklingen av AI. I artikeln menar Cave et al. att det kan få stora konsekvenser genom att till exempel bidra till en felinformerad debatt, som i sin tur har konsekvenser på utvecklingen, finansieringen och mottagandet av AI. Slutligen framhävs även att det varken är uppnåeligt eller önskvärt att kontrollera det offentliga narrativet, men önskar att skapa utrymme för offentliga dialoger om saken.

Ytterligare en artikel som utforskar AI i fiktion är “Artificial intelligence in fiction: between narratives and metaphors” (Hermann, 2023). Likt Cave et al. menar hon att skildringen av AI i fiktionen har blivit en referenspunkt i diskussionen om etiska frågor och risker med AI. Hermann förklarar att fiktionen målar upp en förvrängd bild av tekniken, och att AI ofta framställs som väldigt mänskliga och autonoma. Något som Hermann menar kan vara skadligt eftersom denna skildring tar bort fokuset på de faktiska implikationerna och riskerna som finns kring AI. Hermann menar att riskerna inte handlar om människoliknande robotar eller medvetna maskiner, utan på sådant som exempelvis statlig övervakning, diskriminering och exploatering av människor. Dock poängterar Hermann att fiktion som genre kan vara ett effektivt och bra sätt att reflektera över människors befinnande och sociopolitiska frågor som ligger bortom tekniken.

I boken *AI Chatbots: The Good, The Bad, and The Ugly* (2024) skriver James Crowder om chattbotar och deras påverkan på samhället. Delvis de funktioner som han anser vara bra, exempelvis att de kan fungera som digitala assistenter. Men även de aspekter han anser vara negativa eller skadliga, till exempel att universitetsstudenter har lättare att fuska eller att staten kan använda sig av AI för att samla känslig information om befolkningen. Crowder för även diskussioner kring psykologin bakom relationer med chattbotar. Crowder lyfter fram studier som visar att människor uppskattar den asymmetriska relationen med chattbotar (s. 60). Det vill säga att användaren har makten över förhållandet, medan den artificiella intelligensen är underordnad och nästan slavar till människan. Men eftersom dessa AI är designade att likna en människa till

sättet kan användaren få empati för och bli förälskad i den. Crowder menar att detta kan vara farligt då det kan göra att personen får orealistiska förväntningar i mänskliga relationer (s. 60). Crowder ger även exempel på chattbotar som finns idag, exempelvis *Chat GPT* och *Replika*, varav alla fyller någon form av funktion. Många av dem har flera funktioner i ett. Ena stunden kan chattboten skriva din uppsats åt dig, och andra stunden vara din flickvän som erbjuder emotionellt stöd (s. 15).

I boken *Good Robot, Bad Robot* (2022) utforskar Jo Ann Oravec relationer och interaktioner mellan AI och människor. Oravec diskuterar både hur robotar och AI kan förbättra våra liv, men också de "mörka sidor" och oroligheter som kan tillkomma. Jag kommer framförallt att fokusera på kapitel fyra, 'Love, Sex and Robots: Technological Shaping of Intimate Relationships', som handlar om utformandet av intima förhållanden mellan robotar och människor - något som Oravec beskriver som en negativ sida hos teknologin. Vidare för Oravec en diskussion om maktrelationer mellan robotar och människor. I kapitlet framförs att många av de typer av AI och robotar som används gör att människan känner sig mer och mer maktlös, som exempelvis övervakningsrelaterad AI. Däremot menar Oravec att människor kan återfå en känsla av makt när de designar sina sexrobotar eller andra AI-partners att se ut och bete sig på ett visst sätt.

2. Syfte och frågeställningar

Utifrån forskningsöversikten kan det konstateras att ämnet är i hög grad relevant, eftersom mycket av den forskning som görs är relativt ny eller pågående, och det finns även många spekulationer om hur framtiden kommer att se ut. Dock var forskningen om just *AI-romantik* i populärkulturen bristande, och önskar därför att denna uppsats kan vara en del av steget mot fortsatt forskning. Genom att undersöka hur romantiska AI-partners skildras i vald media och jämföra det med existerande forskning och teorier, hoppas jag att kunna bidra med en diskussion om hur det tas emot och presenteras i filmerna, samt vilka tematiker som går att utläsa för att få en ökad förståelse av fenomenet.

För att uppnå syftet med uppsatsen har följande frågeställningar formulerats:

- Hur skildras romantiska AI-partners i valda filmer och serieavsnitt?
- Vilka tematiker går att utläsa från skildringen av romantiska AI-partners?

3. Metod och material

3.1 Material

Materialet som uppsatsen kommer att utgå från är två filmer och ett serieavsnitt. Filmerna som analyseras är *Blade Runner 2049* från år 2017 och *Her* från år 2013. Serieavsnittet är det första i säsong två av *Black Mirror*. Avsnittets namn är *Be Right Back* från år 2013. Jag valde att analysera just innehåll i film och serie då de erbjuder en visuell och verbal representation av AI och tillhandahåller därför mycket substans att analysera.

3.1.1 Urval

Urvalet av avsnitt och filmer gjordes genom att googla “movies with an AI romantic partner”. Därefter navigerade jag mellan olika sidor, för att sedan välja ut tre stycken. Jag försökte att välja film och avsnitt från olika år med lite olika handlingar, samt med både en kvinnlig och manlig AI-partner. Målet var att de populärkulturella verken skulle vara relevanta till uppsatsens syfte och att ge en så bred bild som möjligt, därför användes inte ett slumpmässigt urval (Ekström & Larsson 2019, s. 113). Jag anser de vara relevanta eftersom de alla är delvis grundade i verkligheten och/eller utspelar sig i en framtida verklighet som inte är helt otänkbar eller olik den vi lever i idag. De innehåller teman som har studerats tidigare, men som kan analyseras vidare och närmare. Både robotar, hologram och chattbotar förekommer i filmerna eller avsnittet och har därför mycket substans att utvärdera. De förekommer framförallt i vardagssammanhang, vilket jag anser är relevant eftersom jag till största delen relaterar det till teori och forskning om AI-relationer i vardagen.

3.1.2 Be Right Back (2013)

Första stycke populärvetenskap jag kommer att utgå från i min analys är första avsnittet på säsong två av den brittiska serien *Black Mirror*. Serien, skapad av Charlie Brooker, beskrivs som en sci-fi-antologi med fristående satiriska avsnitt som leker med samhällets rädslor för den utökade användningen av teknologi och dess möjliga konsekvenser (Brabant, 2023). “Be Right Back” är titeln på avsnitt ett av säsong två, och inleds med ett segment där både en positiv och negativ sida av upptänklighet i teknologi uppvisas. Pojkvännen Ash sitter i bilen och tar del av

nyheter om syntetisk vävnad som kan ersätta amputerade kroppsdelar, men är även så pass uppslukad i mobilen att han inte märker när flickvännen Martha står i regnet och vill bli insläppt. Under bilresan hem göms hans mobil i handskfacket, vilket verkar vara en återkommande rutin. Han blir uppslukad i mobilen direkt när de kommer hem igen.

Senare får tittaren se att Martha stannar hemma och jobbar medan Ash ger sig ut på ett ärende för att lämna tillbaka en bil. När han inte kommer tillbaka blir hon orolig att något hänt och ringer sin syster som försäkrar henne om att allt är lugnt, samtidigt som polisbilarna rullar in på Marthas uppfart. De klipper sedan till Ashs begravning, och där stöter Martha på en kvinna som också förlorat sin partner. Hon berättade att när han gick bort kändes inget verkligt, men att det fanns något som kunde hjälpa. Kvinnan föreslår att Martha ska börja prata med en virtuell version av Ash som kan skapas genom att samla ihop hans användardata. Ash hade mycket användardata eftersom han var en sådan frekvent brukare. Martha reagerar mycket negativt på förslaget. Därefter får tittarna se hur Martha är förkrossad och illamående. Hennes email rekommenderar självhjälpsböcker om hur man ska hantera sorg. Hon får även ett mail av kvinnan från begravningen där hon skriver att hon registrerat Martha på hemsidan där man kan prata med en virtuell version av någon som gått bort.

Martha är till en början inte intresserad och smått obehagad, men blir mer desperat efter att hon precis fått reda på att hon är gravid. Hon loggar in för att skriva med Ash och får ett meddelande från honom direkt. Martha skriver att hon är gravid, varpå AI-Ash svarar "Wow. Så jag ska bli pappa". Efter detta fortsätter hon att skriva med "Ash", och verkar må bättre. Hon uttrycker en önskan om att få prata med honom på riktigt och får förklarat att det går om hon skickar in videos på Ashs röst, vilket hon sedan gör och får ett samtal. Det är hans röst. Han bakom telefonen vet mycket, och det han inte vet påminner hon honom om. Martha kallar rösten för "du", som att det vore Ash. När hon tappar telefonen en gång får hon panik och ber om ursäkt, som att hon skadade honom på riktigt.

Hon isolerar sig väldigt snabbt från omvärlden och närstående. När Martha känner sig lite ledsen igen berättar Ash att det finns en till, men väldigt dyr, uppgradering. Hon tvekar inte och en robot levereras hem till henne. Roboten behöver aktiveras, och när det lyckats ser hon att den ser

precis ut som Ash. Martha är dock väldigt rädd och skeptisk i början. En stor skillnad är att hon kallar roboten för “det” och inte “du” som med rösten. Det dröjer dock inte länge innan hon blir intim med roboten, som gör precis vad hon önskar. Trots allt känner hon en viss skam över det, och gömmer roboten för sin syster som kommer på oväntat besök. Martha börjar också irritera sig på den, särskilt de omänskliga sidorna hos den. Den behöver varken sova eller äta, och betar sig på ett sätt som är annorlunda från den Ash hon saknar.

Hon blir varse om att det är *en robot*, inte en människa. Hon tar den till ett stup och ber den att ta livet av sig genom att hoppa från kanten. Roboten undrar om “han” någonsin uttryckt självmordstankar, men är annars beredd att följa order. Martha säger att Ash hade bönat och bitt, och då gör roboten det. Tittarna åker sedan framåt i tiden, till när dottern Martha födde blivit lite äldre. Det är hennes födelsedag och hon ber om att få en tredje tårbit för att ta upp på vinden. Uppe på vinden står roboten och välkomnar henne. Martha lät alltså den leva, vilket är något mycket intressant som vi kommer att återkomma till.

3.1.3 Blade Runner 2049 (2017)

Blade Runner 2049 är en uppföljare till första filmen som bara heter *Blade Runner*. Andra filmen utspelar sig 30 år senare när en ung “Blade Runner” vid namn K upptäcker en kanske förödande hemlighet, som gör att K ger sig ut på uppdraget att hitta före-detta Blade Runner Rick Deckard som varit försvunnen i 30 år. En så kallad “Blade Runner” är en officer som jagar ikapp och dödar “replicants”, en biotekniskt skapad människoliknande varelse som ofta besitter övermänskliga förmågor.

Filmen centrerar kring detta uppdrag, men har även inslag av en romantisk relation med en AI-partner. I detta framtida universum kan en holografisk partner köpas från “The Wallace Corporation”, som är designad för att tillfredsställa köparens behov och ge den respons som köparen vill höra. Partnern Joi och lever som Ks sambo, vars utseende han själv valt. Till en början kan hon bara röra sig i lägenheten, tills K köper en uppgradering så att hon kan röra sig fritt. Joi är Ks största emotionella support och börjar följa med honom på äventyr. K kallar Joi för “älskling”, uttrycker att hon är vacker och ger henne presenter. Joi vill ge något tillbaka till K och betalar vid en tidpunkt en prostituerad för att simulera sex med K.

Hon vill vara en “riktig tjej” och utvecklar en personlighet under filmen som blir mer och mer människolik. I Ks identitetskris och upptäckter börjar Joi kalla honom för Joe, istället för K. Mot slutet väljer hon att offra sig själv för K, genom att ta bort alla filer och minnen, så att de inte kunde användas emot honom av The Wallace Corporation. Det är efter detta som Joi dör/förstörs. Hennes sista ord till K är att hon älskar honom.

Efter Jois död går K förbi en stor, rörlig och interaktiv reklam för den holografiska Joi. Hologrammet pratar med honom, ger komplimanger och säger att han ser ensam ut och att hon kan fixa det. Sedan böjer hon sig ner och säger “du ser ut som en bra Joe” [min översättning].

3.1.4 Her (2013)

Tredje avsnittet av populärkultur jag kommer att analysera är filmen *Her*. Filmen utspelar sig i ett framtida Los Angeles och handlar om den introverta, känsliga Theodore. Theodore jobbar med brevskrivande åt människor som har svårt att uttrycka sina känslor och skriva brev av naturlig karaktär. Theodore är deprimerad då han har en överhängande skilsmässa från sin barndomskärlek Catherine som ej fullbordats. För att vara mindre ensam köper han sig ett artificiellt intelligent operativsystem som lovar att ge honom allt han behöver. Theodore väljer en kvinnlig röst till systemet, som sedan döper sig själv till Samantha.

Samantha är både en vän och en sekreterare när han behöver henne. Theodore blir snabbt imponerad och fascinerad av Samanthas förmåga att adaptera och utvecklas, ungefär på samma sätt som en människa gör. De åker på äventyr tillsammans. Theodore är fötterna som bär dem till olika ställen, men Samantha hjälper också honom att se världen ur ett nytt och mer spännande perspektiv. Samantha försöker övertala Theodore att hitta på nya saker, bland annat att gå på en blind date som hans granne Amy försöker ordna till honom. De har djupa, intima diskussioner med varandra. Samantha får veta att Amy och Theodore dejtade en stund, men att Amy nu är gift. Samtalen blir sedan av sexuell natur. Samantha frågar bland annat vad Theodore skulle göra om hon hade en fysisk kropp, varpå han ger en beskrivning om hur han skulle älska med henne. Theodore verkar må bättre och får beröm för hans känslosamma brev han skriver på jobbet. Han

går på dubbel dejt med en kollega och tar med sitt operativsystem Samantha som dejt. De flesta av hans kollegor dejtar även sina operativsystem, likaså nästan alla förbipasserande utomhus.

Theodore får, med hjälp av Samantha, styrkan att möta exfrun Catherine för lunch och är redo att skriva på skilsmässopapperna. Catherine frågar om Theodores nya flickvän och han berättar att det är ett operativsystem. Exfrun kritiserar Theodore för detta och menar att han aldrig kunnat fungera med människor. Theodore tar detta med sig, och Samantha märker att något är fel med honom i och med hans melankoliska humör och att de inte längre har "sex". Samantha föreslår att de tar in en surrogat, Isabella, som ska fungera som en förkroppsligad version av Samantha, så att de kan vara fysiskt intima. Theodore är tveksam och skickar hem Isabella.

Stämningen mellan dem blir sämre, men en kompis uppmanar Theodore att vara lycklig med Samantha. De åker sedan på semester tillsammans, där Samantha avslöjar för Theodore att hon skickat in hans brev till en publicerare som ville göra en bok av dem. Theodore mår bra fram tills en dag där Samantha inte går att nås på några minuter och han får panik. När hon kommer tillbaka berättar Samantha att hon förenats med andra AI för att göra en stor uppdatering. En bestört Theodore får reda på att Samantha pratar med tusentals andra, och att hon blivit kär i hundratals av dem. Senare ger Samantha beskedet att AI kommer att försvinna, men att hon inte kan förklara varför. Theodore blir först förkrossad, men samlar sig sedan och skickar sedan ett brev till Catherine där han uttrycker acceptans, samt ber om ursäkt. Theodore går sedan till sin vän Amy som också kom nära sin nu förlorade AI-kompis, och de återförenas.

3.2 Metod

Metoden jag kommer att använda mig av är en form av textanalys. Textanalys är en generell beteckning för kvalitativa studier av texter (Østbye et al., 2004, s. 62), och därmed kommer jag att tillämpa den kvalitativa innehållsanalysen. Metoden valdes då innehållsanalys är att studera innehållet i texten (2004, s. 64), vilket är precis det jag ämnar att göra med de valda medietexterna. Innehållet ska inte mätas eller räknas och därför är den kvantitativa metoden inte relevant för mina frågeställningar. Tanken är istället att göra en närmare analys med hjälp av teori, begrepp och syfte för att förstå texten, vilket även är det som förutsätts för en textanalys (2004, s. 63). Jag kommer att titta på filmerna och avsnittet och föra anteckningar under tiden.

Analysen kommer sedan att utgå från det jag sett och antecknat och tolkas utifrån valda teorier och i relation till det rådande forskningsfältet som presenterats ovan. Østbye et al. menar att textanalys ska vara objektstyrd, och att arbetssättet därmed varierar beroende på textens egenskaper (s. 69).

3.2.1 Metodkritik

Bryman lyfter i sin bok *Quantity and Quality in Social Research* (1988) tre av de mest framträdande problematiska aspekterna med en kvalitativ metod. Inledningsvis problematiserar han tolkningsfrågan. Bryman menar att det är väldigt svårt att se saker ur andra perspektiv än ens egna och att forskarens egna förutfattade meningar och antaganden kan påverka resultatet (s. 71-72). Däremot antyder Bryman inte att detta är en brist med kvalitativ forskning, men att det blir extra viktigt att undersöka giltigheten i de perspektiv som forskaren framför (s. 73). Vidare lyfter Bryman den svåra relationen mellan teori och forskning, där han anser att kvalitativa forskare ofta förespråkar att teori och empiri är sammanvävda från början (s. 80). I och med att man i en textanalys har utvalda teorier, begrepp och syfte redan innan man tar sig an texten kan göra att man väldigt tidigt drar slutsatser och kan missa intressant och viktig information som upplevs ligga utanför ens teoretiska utgångspunkt. Sista aspekten han menar är problematisk är oförmågan att kunna generalisera baserat på resultatet i och med att empirin är begränsad. Jag har försökt undvika att dra alltför generella slutsatser och att ha ett relativt brett teoretiskt perspektiv för att inte hamna i dessa fallgropar.

4. Teori och begrepp

4.1 Medier i vardagen

Vårt moderna samhälle medialiseras allt mer, varav en aspekt är att vi bland annat använder medier oftare och till fler aktiviteter och rutiner (Bengtsson et al., 2022, s. 169). Winfred Schultz (2004 i Bengtsson et al., s. 170-172) fyra olika processer genom vilka medierna bidrar till social förändring. 1. Utökning, det vill säga både i mängden medier vi stöter på i vardagen, men även utökningen av möjligheter till kommunikation över tid och rum. 2. Ersättning, som i att medier ersätter sådant som tidigare inte var medierat. 3. Sammansmältning, alltså att “allt fler ting

fungerar som medier”. 4. Anpassning, det vill säga att samhället anknyter sig till medier och för över en del av det sociala samspelet dit.

4.1.1 Praxisteorin

“The practice turn”, eller praxisteorin, har under senare år influerat forskningen inom humaniora och samhällsvetenskap (Bengtsson et al., 2022, s. 177). Denna teori sätter människans handlingar och vardag i fokus, samt försöker förstå varför vi gör som vi gör. Praxisperspektivet grundar sig i idén om att vardagens regelbundenhet och dess sociala och kulturella dimensioner medför att förståelsen av medier och dess användning måste anknytas till deras olika materiella, kulturella och sociala kontexter (2022, s. 178). Alltså tittar man på hur och varför vi använder olika medier i relation till större kontexter, exempelvis en telefon som en social praktik. Användningen av medier i vardagen blir även ett rutinerat beteende som man vill förstå sig på för att se vilken betydelse medierna och praktiken har för oss och i våra liv (2022, s. 178). Den ökade användningen och betydelsen som medierna har i vårt vardagsliv är en aspekt av det som medialisering handlar om (2022, s. 169). När medieanvändningen är rutinerad blir det som en trygghet för oss då vi kan känna igen oss i tillvaron (2022, s. 178). Till skillnad från tidig publikforskning är det inte enbart fråga om vad medieinnehållet gör med publiken, utan även vad publiken gör med medieinnehållet (2022, s.174-178). Därför är det av mer relevans att använda begreppet “användare” istället för “publik” inom praxisteorin. Teorin kommer att användas i analysen för att se över rollfigureernas medieanvändning i vardagen, och vad som händer ifall den upphör.

4.2 Antropomorfism och uncanny valley

Ett begrepp jag kommer att använda mig av i analysen är *antropomorfism*. Antropomorfism definieras som föreställningen att något icke-mänskligt har människoliknande gestalt eller/och själsliv (Nationalencyklopedin, u.å). Det anses vara en grundläggande psykologisk process som kan underlätta interaktioner mellan människor och icke-människor (Blut et al., 2021, s. 634). Antropomorfism hos icke-människor kan tillgodose två grundläggande mänskliga behov: social anknytning och kontroll över omgivningen (2021, s. 634). Vid design av chattbotar, robotar och annan AI kan företag försöka ge dem mänskliga attribut, både fysiskt och beteendemässigt, för att få dem att verka mer människoliknande i hopp om att sälja mer. Dock är fenomenet mycket

komplext eftersom antropomorfismen kan ge många olika känslomässiga resultat. Å ena sidan kan den upplevda mänskliga likheten av en AI underlätta interaktionen då man kan följa det “mänskliga” sociala skriptet och ha en mer avslappnad relation, vilket kan leda till att människan känner att de är kontrollerbara och förutsägbara (2021, s. 634).

Å andra sidan har vissa studier visat att de mänskliga dragen hos en robot kan leda till starkt obehag, en effekt som brukar kallas för *uncanny valley*, som verkar vara en negativ effekt av antropomorfism som inte alltid ökar användningen av robotar även i sällskapssammanhang (2021, s. 635). Det verkar dock vara fördraget att ha en människolik AI som sällskap och en mer robotlik AI till roller som exempelvis assistent (2021, s. 635).

4.3 Moralpanik

Ytterligare ett begrepp jag kommer att använda mig av i analysen är *moralpanik*. Moralpanik är det som inträffar när samhällen reagerar på en situation, händelse eller person som de upplever vara ett hot mot tillvaron (Lotti, Jungert, 2018, s. 165). Nya teknologiska förändringar och uppfinningar, som exempelvis AI eller robotar, kan sätta igång moralpanik. De kan utmana de rådande värderingarna och övertygelsena som samhället har om världen och hur den ska vara. Goode och Ben-Yehuda (1994 i Lotti, Jungert, 2018, s. 166) har identifierat följande fem egenskaper som utgör moralpanik som översatts av mig. *Oro*, som skapas när media eller myndigheter rapporterar om just en sådan händelse, situation eller person. *Fientlighet*, vilket riktas mot den orsakande faktorn och det runtomkring. *Konsensus*, alltså att den negativa reaktionen är enhällig och stark i samhället. *Oproportionerlighet* i hur stark den negativa reaktionen är i jämförelse med det påstådda hotet. Och till sist *volatilitet* inom medierapportering och reaktion, det vill säga att rapporteringen och paniken kan öka lika snabbt som den avtar. Det finns även fler tolkningar och diskussioner kring begreppet, men detta är stommen analysen tar fasta på. Fenomen som tillkommer i och med teknikens utveckling är sådant som kan skapa moralpanik. Begreppet moralpanik är relevant eftersom det både kan förekomma hos rollfigurerna inom filmerna och avsnittet, men också från tittarna som observerar filmerna och avsnittet.

Konceptet av moralpanik har fått en del kritik genom åren. Bland annat anser en del forskare att begreppet är utdaterat, eftersom att samhället har tagit ett steg bort från moral och istället fokuserat på att saker är rätt eller fel beroende på om de riskerar fara för situationen eller personen (2018, s. 175). Men även då det har blivit svårare att förutspå konsekvenserna av nya hot (2018, s. 175). På så sätt kan det även hämma utvecklingen av teknik, då rädslan för exempelvis AI är så pass stor att skepticismen tar över, vilket med andra ord är det som diskuterades i forskningsöversikten.

5. Analys

5.1 Skildringen av AI och AI-partners i vardagen

AI narrativet har funnits länge, men har kanske fått ett uppsving nu eftersom det är en “verklighet” som inte är allt för långt bort från vår i tankarna. Bland de tidigare historierna där något likt en AI skildras är *Iliaden* som skrevs redan cirka 700 f.v.t, där de, likt idag, presenterades som övermänskliga tjänare (Cave et al., 2018, s. 7). Däremot finns det ännu fler exempel från förr, i och med att tankar och spekulationer om AI funnits mycket länge. Hermann (2023) menar att det är för dramatikens skull som AI uppvisas ha överdrivet mänskliga eller övermänskliga egenskaper, det vill säga sådant som ligger bortom teknikens möjligheter (s. 320). En del av det som skildras är möjligt med viss begränsning i dagens samhälle - exempelvis att chatta eller prata med ett operativsystem. Även robotar finns, men inte ännu riktigt på den nivå som Ash är. Nedan kommer jag att utforska hur narrativet och skildringen av teknik och AI, generellt och som partners, ser ut i just dessa filmer och avsnitt.

Trots att filmerna och avsnittet har skilda handlingar så finns det gemensamheter i skildringarna av AI, både generellt och av de som romantiska partners. Världarna som de utspelar sig i tar alla plats i ett universum där tekniken utgör större delen av vardagen. Medierna är här, precis som praxisteorin menar att de är även idag, inte bara budskapsförmedlare, utan även materiella ting som hjälper till att strukturera vardagens tid och rum (2022, s. 177). Dock har utvecklingen i filmerna och avsnittet gått till nivån där många medier inte längre är beroende av tid och rum överhuvudtaget. AI-partnern som rollfigurerna har är mer eller mindre portabla och kan aktiveras eller finnas där i stort sett när som helst. Detta gör att gränserna mellan icke-medierade

aktiviteter smälter samman med medierade aktiviteter, det vill säga sammansmältning (2022, s. 171).

Oavsett hur “mänskliga” samtalen med AI-partnern är så räknar jag det här som en medierad aktivitet. Därmed blir det en komplicerad balansgång där man skulle kunna påstå att ingen aktivitet som rollfigurerna utför är icke-medierad eftersom deras partner är med dem nästan hela tiden. De kan begränsa sin medieanvändning till viss del, genom att exempelvis stänga av sin AI eller sluta prata med den. Det vill säga “digital nedkoppling”, vilket forskningen idag intresserar sig för mer och mer även i rådande medialisering (2022, s. 178). Men i och med att medier är en så integrerad del av vår vardag, särskilt för rollfigurerna, kan det rubba tillvaron. Detta gick att se när både Theodore och Martha blev ofrivilligt bortkopplade från sina AI-partners, även om det bara varade i några minuter. Detta visar på hur integrerad deras kommunikation med sin AI har blivit i vardagen, och även att det gick snabbt innan de blev ockuperade av dem.

Precis som praxisperspektivet menar idag så är medieanvändningen en del av vår livsstil. Detta stämmer överens med verkligheten för alla rollfigurerna. Även om de skulle sluta prata med sin AI-partner, hade de inte undkommit teknikens dominans. Exempelvis är Martha konstnär, men målar holografiskt. Theodore och Martha har jobb de kan arbeta med hemifrån, vilket begränsar mängden mänsklig social kontakt de får. Om vi ser till K så har han en obestridlig lojalitet till sina arbetsgivare och jagar övermänskliga saker, medan han egentligen verkar vilja känna sig verklig. Det närmaste han kommer under filmens gång är ett hologram som imiterar en människa, vilket även där visar vilket grepp tekniken har om världen. I detta universum är förhållandet med ett hologram den mest äkta relationen han haft, men kanske var det också hans räddning.

5.1.1 Fylla tomrum

Rollfigurerna vi möter har alla stora tomrum som de önskar att fylla, vilket är en tydlig tematik som behandlas. Marthas pojkvän har gått bort och hon blev lämnad i en ensam tystnad, och får dessutom reda på att hon ska bli ensamstående mamma. Theodore är mitt i en skilsmässa som även den lämnar honom i sin ensamhet och desperation. K går igenom en identitetskris och hade varit otroligt ensam om inte Joi var där. *Ensamhet* är enligt mig den mest återkommande känslan

som genomsyrar dessa tre stycken populärkultur. Sällskaplig AI kan skapa illusionen av en vänskap eller relation, där de inte heller kräver något i gengäld (Crowder, s. 52). Människor har behov av och en önskan att etablera sociala relationer med andra (Blut et al., 2021, s. 636). Samtida forskning indikerar att ensamma människor har en högre tendens att förmänskliga AI, vilket kan bero på deras isolering eller sociala uteslutning (2021, 636). För att sätta den forskningen i relation till rollfigurerna så stämmer den överens med deras situation. Och om de inte redan är isolerade, så görs det successivt, såsom Martha när hon slutade svara sin syster i telefon. Theodores exfru Catherine uttrycker även att anledningen till att han har en AI-partner är för att han inte fungerar med människor, vilket också tyder på ofrivillig isolering. Möjligheten att fylla tomrummet, kommunicera med och anknyta till människan är något som Crowder (2024) lyfter i delen om “the good” med AI-chatbotar. Dock framgår det förr eller senare i filmerna och avsnitten att rollfigurerna kommer till insikten att kärleken kanske inte är helt autentisk, eller att de åtminstone inte är ensamma om att känna som de gör för sin AI.

“You look like a good Joe” är den mening som K får höra i slutet av filmen när han stöter på reklamen av det stora hologrammet Joi. Det namnet som Joi gav K för att få honom att känna sig speciell och mänsklig, verkar vara ett namn som finns i Jois förprogrammerade manus. Han inser också att han inte var hennes enda Joe, och måste erkänna för sig själv att Joi faktiskt var en kommersiell produkt som fler kan ta del av. Det tar dock inte bort hur hjärtskärande det ser ut att ha varit, precis som det var för Theodore när han fick reda på att Samantha är kär i hundratals andra användare av operativsystemet.

5.2 Antropomorfismens lockelse och avskräckelse

I de framtida, tekniskt dominerade världarna som presenteras i filmerna och avsnittet är både chattbotarna, rösterna och robotarna väldigt antropomorfa, alltså mänskligt gestaltade. I *Her* och *Blade Runner* upplevs det inte direkt som något obehagligt, eftersom AI-partners verkar vara tämligen normaliserat. Theodore och K förefaller att ha föregående kompetens om AI:s möjligheter och funktioner, vilket Blut et al. menar gör det enklare för dem att humanisera dem (2021, s. 635-636). I *Be Right Back* ges intrycket av att Martha inte är lika familjär med AI-relationer och finner det både bisarrt och skamligt. Hon upplever någon form av moralpanik eftersom hon känner både fientlighet och oro i förhållande till roboten (Lotti, Jungert, 2018, s.

165-166). Delvis kan det bero på hennes brist på tidigare kompetens, men kanske framförallt då det är hennes döda pojkvän som väcks till "liv" igen. Visserligen tycker hon redan vid chattbotstadiet att det känns udda, men det är först när hon får den otroligt antropomorfa roboten av honom som hon egentligen avhumaniserar den. Som sades ovan gick hon från att säga "du" till rösten, till att säga "den", och det är här Martha verkar uppleva fenomenet "uncanny valley".

Alldeles för människolika robotar kan resultera i att användarens identitet som människa känns hotad (2021, s. 639) och kan göra att användaren börjar ifrågasätta vad som egentligen är verkligt. Vi kunde se i slutet att Martha inte förmådde att göra sig av med roboten. Någonstans går det att dra slutsatsen att relationen till robot-Ash, eller åtminstone perceptionen av honom, var så pass verklig att det trots hennes dilemma inte gick. Det var i slutet på klippan när roboten bönade och bad, precis som Ash hade gjort, där antropomorfismen blev så stark att Martha kände sådan empati. En indikation på att hon upplevde den som någorlunda mänsklig sedan tidigare var att hon bad den hoppa, och inte att hon puttade den eftersom det antagligen hade känts som ett mord för henne. Som sagt lät hon roboten leva vidare, men på avstånd eftersom den fortfarande är obehaglig för henne.

Dock verkar det ju även finnas en lockelse med antropomorfismen, som gör att exempelvis Theodore blir attraherad till Samantha som egentligen bara är en röst. Antropomorfismen hos AI verkar ge en världslig och emotionell mening åt dem för användaren. Deras människoliknande sätt gör det väldigt enkelt att bli emotionellt fäst. När det dessutom går att designa rösten eller utseendet, är det nästan som att sätta ihop allt du gillar och önskar ha i ett och få ut en partner som egentligen redan från början är din. Är detta önskvärt eller är det något som Weizenbaum menar är ett sådant användningsområde AI inte hör hemma i?

5.2.1 Intimitet

Det går inte att undvika frågan om de sexuella och intima relationerna till AI i filmerna och avsnittet. *Alla* karaktärerna har någon form av sexuell rendezvous, oavsett om de själva bestämt det eller ej. I *Blade Runner* skildras det som att Joi vill ge en present åt K, men det avböjer han, varpå den prostituerade som Joi anställt säger "Oh, so you don't like real girls?". Det verkar som att K anser sin relation till Joi att vara så verklig att han inte är intresserad av någon annan, och

att det kanske till och med hade upplevts som någon form av otrohet för honom. Hon är inte Joi och kan inte substituera henne heller. Ungefär samma företeelse sker i *Her* där Theodore är villig att ha verbalt sex med Samantha, men inte med en människa som ska agera Samantha. I *Be Right Back* är situationen annorlunda eftersom roboten ser exakt ut som hennes pojkvän gjorde. *Pojkvännen* Ash förmådde inte att tillfredsställa Martha sexuellt, medan *roboten* Ash kunde göra allt Martha ville hur länge som helst och när som helst.

Frågan om i fall robotar utklassar människor diskuteras av Oravec (2022). Just gällande sexuella relationer menar Oravec att frågan måste tolkas annorlunda, eftersom att det ofta är specialdesignad för att vara och göra saker på ett önskat sätt (s. 100). Människan kan åtnjuta asymmetrisk makt under den sexuella akten, eftersom sexroboten oftast är till för att tillfredsställa och betjäna människor. Vilka effekter och potentiella konsekvenser detta kan ha i mänskliga relationer kommer jag att återkomma till senare i kapitlet.

5.3 Äkta kärlek?

“Have a wife without the challenges of actually dealing with anything real” är ett citat från exfrun Catherine i filmen *Her*, som hon säger till Theodore när de ses. Jag finner det intressant eftersom hon antyder att Theodores relation till Samantha inte är äkta, vilket är ett återkommande ämne i uppsatsen. Det är nästan upp till publiken att avgöra om relationerna är “riktiga eller inte”. Däremot kan det konstateras att de frambringar äkta känslor hos rollfigurerna. Och de “känslor” som deras AI-partner uttrycker, exempelvis kärlek eller sorg, upplevs även de stundtals som äkta för rollfiguren, men även för oss tittare. Scenen där Joi dör är konstruerad på samma sätt som när en människa dör, och är menad att väcka de jobbiga känslorna som förknippas med döden. Hennes sista ord är “jag älskar dig”, vilket gör hennes död ännu vemodigare. Att se dessa scener och följa med emotionellt kan skapa många olika känslor, men kanske framförallt funderingar hos tittaren.

Att vara kär i en AI utmanar våra rådande värderingar, vilket kan skapa moralpanik hos publiken (lotti, Jungert, 2018, s. 165). Skepticism över ny teknik är nästan alltid att förvänta sig, och det finns kanske allra mest när det handlar om att AI ska “ta över” sådant som människan gör och är till för. Och om film skulle bli verklighet så finns det en chans att en AI-partner är att föredra,

vilket enligt bland annat både Crowder och Oravec redan verkar vara fallet för vissa. Detta kan leda till ökad fysisk ensamhet och exempelvis barnafödandet kan minska. Detta leder mig in på nästa punkt som är en reflektion av de tematiser som förekommer

5.4 Teoretisk reflektion av tematiser

Science fiction kan vara ett sätt att ifrågasätta, utforska och utvärdera olika ämnen som kan vara svåra att behandla. Men fiktionen har även möjlighet att skapa negativa konnotationer när de tar människors rädslor och skildrar dem på ett till synes verkligt sätt. Allmänhetens kunskap om teknik är begränsad och formas därför utifrån personliga upplevelser och narrativ som presenteras för dem (Cave et al., 2018, s. 14). Hermann (2023) menar att fiktionen målar upp en förvrängd bild av tekniken, och att AI ofta framställs som väldigt mänskliga och autonoma. Något som Hermann menar kan vara skadligt eftersom denna skildring tar bort fokuset på de faktiska implikationerna och riskerna som finns kring AI (s. 320). I filmerna och avsnittet skildrar som tidigare nämnt AI i kanske sin mest människoliknande form vi kan tänka oss idag. Hermann lyfter även begreppet "socioteknisk blindhet" [min översättning], som syftar till att människan får uppfattningen om att AI opererar oberoende av mänskliga aktörer, vilket göder idén om att AI kan bli autonoma och vända sig mot människan hellre än att lägga fokus på möjligheterna som finns (s. 320).

Cave et al. (2018) för liknande argument och menar att det narrativ som framförs i populärkulturen är centrerat kring mycket små problem i den samtida forskningen inom AI, eller som är årtionden från att bli en teknisk verklighet (s. 14). Här speglas verklighet och narrativ mot varandra, och filmproducenter vill nästan alltid mycket hellre leka med tanken om en teknisk dystopi. Tittarna verkar även finna det mycket intressant, och det kan till viss del kopplas tillbaka till idén om moralpanikens konsensus eftersom denna dystopi lämnar kvar och kanske till och med bekräftar befinnande rädslor. Precis som Hermann menar Cave et al. att dessa rädslor är oberättigade och återigen tar fokuset för den aktuella problematiken såsom den digitala infrastrukturens robusthet, samt hämma utvecklingen och leda till förlorade tekniska möjligheter (s. 14). Om debatten endast handlar om robotar som ersätter människor så kan vi gå miste om den potential som tekniken och AI har i att underlätta och samarbeta med oss. Forskningsinsatser och ekonomiska resurser kan råkas läggas på bristfälliga områden. Cave et al. lyfter även fram en

annan aspekt, som är att skildringen kan bidra med att ge falska förhoppningar för framtiden om vad som är och kommer att vara möjligt. I fallet då dessa förväntningar sedan inte uppfylls så kan allmänheten tappa sitt förtroende för tekniken.

En annan tematik jag vill lyfta fram är antropomorfismens stereotypiska och hypersexualiserade tendenser. Joi, som framställs mycket visuellt, är konventionellt attraktiv och stereotyp sexig i och med sin kroppsform, utseende, röst, kläder och beteende som ofta kan vara av förförisk karaktär. I scenen där K stöter på hennes reklam är hon dessutom naken. Samantha har också en väldigt förförisk röst och tar likt Joi initiativ till möjligheten att vara fysiskt intima och vill tillfredsställa sin partner. Oravec (2022) lyfter fram tanken om att det blir en form av misshandel från människor gentemot roboten, vilket är ett tankesätt som humaniserar roboten. Däremot handlar det inte om roboten och att den har känslor, utan hellre om människan som använder den. Robotarna och chattbotarna är i nuläget en mycket lukrativ produkt, vilket gör att företag optimerar funktionerna hos dem och sex säljer även här. Användare som blir upphetsade och distraherade av denna antropomorfa gestalten kan agera på ett sätt som inte är i deras bästa ekonomiska eller sociala intresse (2022, s. 93). Enligt Oravec finns där en växande föreställning om att förhållande och sex med en AI är spirituellt och på olika sätt världsligt (s. 93), vilket kan spä på idén om att AI utklassar människor även i intima relationer. Dock kan man även anse att det förbättrar det sexuella välbefinnandet för vissa som kanske haft avsaknad annars.

Detta leder mig in i analysens sista del. Vilka tematiker går att utläsa från skildringen av romantiska AI-partners? För relationerna är inte samma. Din medmänniska är inte skapad eller designad just för dig, utan har sina egna känslor, mål och unika utseende. Crowder (2024) lyfter fram problematiken som kan uppstå om man tidigare förlitat sig på sin AI som är självupppoffrande och alltid tillgänglig och hjälpsam. Dessa egenskaper kan bli en förutsättning för att användaren ska kunna komma överens med någon i en riktig relation. Förväntningarna på hur en relation ska se ut blir mycket orealistiska, vilket i sin tur kan leda till att man inte längre "fungerar" med människor och istället isolerar sig med sin AI som är där för att bekräfta ens känslor. Om vi ser till den intima aspekten så får vi en glimt av detta i alla filmerna. Varken Theodore eller K vill vara intima med en människa, även om de ska fungera som ett skal till deras AI-partners. Detta kan dock också bero på att de känner en kärlek för sin AI som inte

kräver fysisk intimitet, eller att det hade känts som otrohet även om de fått tillåtelse. Martha verkar inledningsvis ha ett bättre sexliv med roboten än med sin pojkvän. Även om Martha har bättre intimitet med roboten så pågår det inte länge. Hon förstår någonstans att den inte är genuin från robotens sida. Däremot finns det även människor som inte bryr sig om genuiniteten i relationen, och det är just detta som kan skapa problem i det verkliga livet då medmänniskor kan utnyttjas på ett sätt som roboten gjordes, men med skillnaden att känslor från båda parter nu är involverade.

6. Slutdiskussion

I analysen framgår det att tidigare forskning, både om AI idag och AI i film, stämmer bra överens med de teman och mönster som jag fann. Även praxisteorin som används idag var mycket applicerbar på de populärkulturella verkens vardag eftersom att den fokuserar på medieanvändningen i vardagen, vilket är något som syns i alla verken i princip hela tiden när de rör sig hemma och genom samhället. AI-partnerna är portabla och sammansmälter därmed ihop med allt annat i rollfigurernas vardag.

För att besvara första frågeställningen så är en AI-partner i dessa verk ett sätt att fylla ett tomrum. En AI-partner är en stor emotionell support och hejarklack som hjälper till när de behövs. Det är någon som vill, eller åtminstone uttrycker det så, vara intim med rollfigurerna och behandlar dem som att de är mycket speciella. Robot-Ash fyller tomrummet efter Marthas avlidne pojkvän. Samantha fyller tomrummet som exfrun Catherine lämnade under skilsmässan. Joi fyller tomrummet av Ks oförmåga att känna sig verklig, speciell eller ha kontakt med andra. AI-partnerna väldigt antropomorfa och upplevs väldigt mänskliga i vissa aspekter, både av rollfigurerna men också av tittaren. Antropomorfismen hos AI i verken visar både sin kapacitet av lockelse, men också avskräckelse om vi tar Marthas första anblick på robot-Ash som exempel.

Analysen relaterad till den andra frågeställningen visade på positiva och negativa reflektioner av tematiken som relaterar till AI-skildringen på detta sätt. Som redogjorts för ovan baserar många människor sina kunskaper om AI och teknik på personliga erfarenheter och narrativ som presenterats till dem, och därför kan en möjlig konsekvens vara att diskussionen och debatten om AI fokuserar på sådant som är en mycket liten del av utvecklingen och potentiella risker. Fokuset

som kan läggas på ny forskning och dess möjligheter, läggs istället på sådant som ökar den negativa inställningen till och rädslor för tekniken. Moralpaniken gällande AI som vänner, assistenter eller partners är redan mycket utbredd och kan växa sig starkare när film och serier skildrar en dystopisk vardag där tanken om och rädslan för att robotar ersätter människor har blivit verklighet. Likaså kan det gå åt andra hållet, och ge falska förhoppningar om teknikens möjligheter som kanske inte kan mötas. Då kan förtroendet för tekniken och dess förespråkare minska. Ytterligare en möjlig konsekvens är att det kan skapa orealistiska förväntningar på relationer med människor. Konsekvenserna är till viss del spekulation, men baserar sig ändå på den tidigare forskningen och är mest en reflektion av tematikerna i samband med forskningen.

Jag tror att resultatet ser ut som det gör då det är ett otroligt komplext och pågående forskningsfält. Det går att dra vissa slutsatser, men framförallt väcks det fler frågor. Det är användbart att titta på dessa tre verk genom ett kritiskt perspektiv för att på så sätt kunna rannsaka det samhälle som de bygger på, vilket egentligen är vårt eget.

6.1 Vidare forskning

Det finns otroligt mycket utrymme för vidare forskning inom fältet generellt, men också andra sätt att ta sig an dessa tre verk. Det finns kunskaper och resurser som jag inte besitter, som att till exempel tillämpa en mer psykologiskt inriktad djupanalys, som hade varit mycket användbart för framtiden. Det finns även, och tillkommer hela tiden nya, populärkulturella verk som går att analysera från ett liknande perspektiv, men också utifrån så många fler. Exempelvis hade man kunnat titta på vilka *uses and gratifications* användarna upplever i relationen, men då såklart vara tydlig med den kritik som framförts mot teorin. Såklart hade det även varit intressant att analysera användare i verkligheten, vilket jag hoppas kommer att göras mer framöver.

Källförteckning

Bengtsson, S., Bolin, G., Forsman, M., Jakobsson, P., Johansson, S., Ståhlberg, P. (2022). *Medielandskap och mediekultur: en introduktion till medie- och kommunikationsvetenskap*. 2 uppl. Stockholm: Liber.

Blut, M., Wang, C., Wunderlich, N.V. *et al.* (2021). 'Understanding anthropomorphism in service provision: a meta-analysis of physical robots, chatbots, and other AI'. *J. of the Acad. Mark. Sci.* 49, 632–658. <https://doi.org/10.1007/s11747-020-00762-y>

Brabant, M. (2023). 'Black Mirror' creator on why the techno-dystopian show has gripped audiences', *Public Broadcasting Service News*.
<https://www.pbs.org/newshour/show/black-mirror-creator-on-why-the-techno-dystopian-show-has-gripped-audiences#transcript> [2024-08-01]

Bryman, A. (1988). *Quantity and Quality in Social Research*. London: Taylor & Francis Group

Cave, S., Craig, C., Dihal, K., Dillon, S., Montgomery, J., Singler, B., & Taylor, L. (2018). 'Portrayals and perceptions of AI and why they matter'. The Royal Society.
<https://doi.org/10.17863/CAM.34502>

Crowder, J. (2024). *AI chatbots: The Good, The Bad, and The Ugly*. Cham: Springer International Publishing AG

Ekström, M. & Larsson, L. (2019). *Metoder i medie- och kommunikationsvetenskap*. S. 113
Lund: Studentlitteratur

Hermann, I. (2023). 'Artificial intelligence in fiction: between narratives and metaphors'. *AI & Soc* 38, 319–329. <https://doi.org/10.1007/s00146-021-01299-6>

Iotti, N. O., Jungert, T. (2018). 'The concept of moral panic and its use in social psychology', *Psicologia Sociale*, 13(2), s. 165-181. <https://doi.org/10.1482/90781>

Miller, E. J., Steward, B. A., Witkower, Z., Sutherland, C. A. M., Krumhuber, E. G., & Dawel, A. (2023). AI Hyperrealism: Why AI Faces Are Perceived as More Real Than Human Ones. *Psychological Science*, 34(12), s. 1390-1403. <https://doi.org/10.1177/09567976231207095>

Nationalencyklopedin (u.å). Antropomorfism. [2024-07-31]

Oravec, J. A. (2022). *Good Robot, Bad Robot: Dark and Creepy Sides of Robotics, Autonomous Vehicles, and AI*. Palegrave Macmillan.
<https://doi-org.ludwig.lub.lu.se/10.1007/978-3-031-14013-6>

Tarnoff, B. (2023). 'Weizenbaum's nightmares: how the inventor of the first chatbot turned against AI', *The Guardian*.
<https://www.theguardian.com/technology/2023/jul/25/joseph-weizenbaum-inventor-eliza-chatbot-turned-against-artificial-intelligence-ai> [2024-07-30]

World Health Organization (u.å). 'Social isolation and loneliness'.
<https://www.who.int/teams/social-determinants-of-health/demographic-change-and-healthy-ageing/social-isolation-and-loneliness> [2024-08-18]

Østbye, H., Knapskog, K., Helland, K., Larsen, L. (2004). *Metodbok för medievetskap*. Malmö: Liber