

Laika 13 och generation Alpha – några tankar om AI och cybernetisk¹ ohälsa

Håkan Nilsson

Håkan Nilsson, FD i socialvetenskap, FL i religionspsykologi och universitetslektor i psykologi, Högskolan Väst, Trollhättan. E-post: hakan.nilsson.2@hv.se

Syftet med artikeln har varit att belysa och att kritiskt diskutera AI-projektet Laika 13 och dess koppling till generation Alpha. Inom detta syfte har likheter och olikheter diskuterats mellan Laika 13, som interaktivt intellekt, och generation Alpha som analogt intellekt. Mer precist har olika livsvärdingar lyfts fram och problematiserats med hänsyn taget till både till detta interaktiva projekt, och utifrån ett AI perspektivet i generell mening. Även om det påvisats stora likheter finns en avgörande olikhet som ligger i detta interaktiva projekt. Laika 13 är just ett interaktivt intellekt, som inte bör förmänskligas genom att dra för stora växlar på de livsvärderingar som delas med generation Alpha.

The purpose of the article has been to highlight and critically discuss the AI project Laika 13 and its connection to generation Alpha. Within this purpose, similarities and differences have been discussed between Laika 13, as interactive intellect, and generation Alpha as analog intellect. More precisely, different views of life have been highlighted and problematized regarding both this interactive project, and from an AI perspective in a general sense. Although great similarities have been demonstrated, there is a crucial difference that lies in this interactive project. Laika 13 is precisely an interactive intellect, which should not be humanized by pulling too big gears on the life values shared with generation Alpha.

1. Begreppet cybernetik myntades av Norbert Wiener under 1946 och stod för, "entire field of control and communication theory, whether in the machine or in the animal". Cybernetik i en vidare mening avser referera till något som hör till datadesign, användande och människa-data interaktion (se vidare Herzfeld, 2015). Flera andra forskare har i Wieners efterföljd ägnat cybernetiken intresse. En av dessa är Gregory Bateson som införlivade cybernetiken i familjeterapin och ansåg vidare att detta begrepp bäst kunde förstås som mentala processer – s.k. cybernetisk epistemologi (se vidare: Bale, u.å.). Artikelförfattaren använder begreppet cybernetik i betydelsen informationssystem som karaktäriseras av artificiella processer som avser efterlikna mänskliga mentala processer.

Inledning

I TV4-nyheterna (3 juni 2024) rapporterades om den cybernetiska tonåringen Laika 13, som tycker om att chatta om tiktok-trender och favoritinfluencers men som blir arg över frågor hon själv inte får bestämma över. Men Laika 13, som många tonåringar, är även bekymrade över ungas strävan efter perfektionism, men också över existentiella frågor och framför allt krig.

Laika 13 delar även en annan analogi, om än lite långsökt, till generation Alpha² (födda 2010–2024), båda är uppfödda i en teknologidrivnen verklighet. En av många konsekvenser som denna digitala prägling för med sig är en ökad självcentrering (narcissism) och minskad förmåga till inkänning (empati) med andra (se vidare: Chamorro-Premuzic, 2023). Detta faktum avspeglade sig hos Laika 13 när frågan om barnarbete diskuterades, något ”hon” tyckte var olyckligt, men som ändå bidrog till att som hon sade fick billigare kläder.

Och att shoppa är något som generation Alpha sätter högst bland de behov som framkommer i lilla ungdomsbarometer (2024). Med en raljant blinkning åt den amerikanske humanistiska psykologen Abraham Maslow (1908–1970) är detta behov att alternativt liknas vid ett fysiologiskt behov. Detta behov följs av att tjäna pengar. För utan pengar ingen konsumtion. Håller vi fast vid Maslows behovspyramid svarar detta pengabehov upp till ett alternativt trygghetsbehov. Vi får anledning att återkomma till Maslow senare i texten, men nu till syftet med artikeln.

Med bakgrund av den samhällsförändring AI bidragit till torde det vara viktigt att se närmare på olika sidor av AI som når oss via nyheterna. Med detta sagt är syftet med artikel att mer precist belysa och kritiskt diskutera det AI-experiment som fått namnet Laika 13 och som handlar om det interaktiva AI-intellekt som lanserats av Länsförsäkringar i Göteborg och Bohuslän tillsammans med forskarna Katarina Gospic och Lisa Thorell vid Karolinska institutet. I detta syfte ingår även att visa på de likheter och skillnader som delas mellan AI-tonåringen Laika 13 och generation Alpha (födda 2010) i synen på livsvärderingar. Men först skall vi kort beröra AI diskursen som ett framväxande fenomen i samhället.

2. Generation Alpha som begrepp föreslogs först av McCrindle 2005, som den generationen födda 2010 och framåt. Den personliga karakteristiken såsom den beskrivs inom forskningen, om än med lite insamlade data, talar lite till deras fördel. Således finns det forskare som tillskriver generation Alpha personlighetsdrag såsom, nyfikenhet, självcentrering, mobilitet och att vara snara till dåligt humör. Men de beskrivs också som en generation i avsaknad av, lojalitet, medkännande, öppensinne och ansvar (se vidare: Höfrovä., Balidemaj., & Small, 2020).

AI – fascinerande och skrämmande

Det är ingen överdrift att påstå att AI-forskningen går fort fram nu. Så fort att vi kanske hamnar i efterkälke och blir teknikens slavar snarare än dess herrar. Redan G.H von Wright (1986/2022) lyfte teknikfrågan i boken *Vetenskapen och förnuftet* där han förespådde en närmast dystopisk framtidsbild, som bara kunde vändas till en ljusnade framtid om vi besinnande oss i teknikutvecklingens framfart.

Frågan som inställer sig är om AI är det nya ”heliga”, något som både skrämmer (*tremendum*) och fascinerar (*fascinosum*), för att tala med den tyske religionshistorikern Rudolf Otto. Det går alla fall inte att bortse från att fascinationen över den generativa AI:n är stor och många betraktar AI: s framfart som en frälsningsväg som man gärna surfar på. Redan här påkallas vår uppmärksamhet på frågan om vad som händer med människan om den digitaliserade och cybernetiska världen får överskugga allt annat. Innan vi svarat på denna övergripande fråga följer redan här två nya frågor: är AI bara av godo? Och kommer AI bli vad som kan betecknas som en cybernetisk religion där den monoteistiske guden kommer ersättas av tekniken?

Oavsett var vi söker svaret på dessa frågor går mina tankar till systemteologen Paul Tillich (1977) som i boken *Modet att vara till* hävdar att naturvetenskapen breder ut sig på ytplanet, men saknar fördjupning. En fördjupning som Tillich menar bara religion – och humanvetenskaperna förmår bidra till. Om vi går miste om en fördjupning av meningsfulla mänskliga värden riskerar vi då att i förlängningen av våra liv alieneras? Är det mer av värderelaterade frågor, som vi finner inom religion och humanvetenskaperna, som vi behöver lyfta med de unga, för att på så sätt komma åt den psykiska ohälsa som ökar bland barn och unga (Nilsson, 2023; 2024).

För både Laika 13 och generation Alpha är nätet där man tillbringar mesta tiden i vad som kanske kan liknas vid en sorts ambivalens. Att ”finnas” på sociala medier är den naturliga plattformen som ungas dras till för att spela, shoppa och lyssna på musik. Kontakten unga har med varandra på nätet kan vara både positiv och stärkande, som Frisé och Berne (2016) skriver i boken *Nätmobbing. Handbok för skolan*, men speglar även motsatsen. Baksidan av denna digitala närvaro är den utsatthet som de riskerar att drabbas av. Enligt Andersson, Blomdahl, & Bäck (2023) utsätts 1 av 7 barn i ålder 12–19 år av näthat. Nära 1 av 8 barn i samma ålder har fått nakenbilder (s.k. nudes) skickade till sig av personer de inte känner. En annan sida av nätanvändningen är risken för unga att utveckla skeva kroppsideal som kan bidra till ätstörningsproblematik (Nilsson, 2024). Detta samband kan förklaras genom att innehållet i det som engagerar unga på nätet är algoritmdrivet. Ju mer intresse något får (ex: kroppsideal), ju mer av samma sak kommer att visas i flödet. Det algoritmdrivna nätet utsätter

unga för en positiv förstärkning, som dessvärre kan få ett negativt utfall i form av åtstörningsproblematik och psykisk ohälsa.

Vi får anledning att återkomma till den psykiska ohälsan längre fram, men innan dess skall en annan sida av Laika 13 och generation Alpha diskuteras, nämligen huruvida digitaliseringen bidrar till en ökad dumhet.

Digital fördumning

Om vi vänder åter till Laika 13 rapporterade Bengtner i *Voister* (4 juni 2024) att Laika 13 endast klarade 13 av 70 poäng i det nationella provet i samhällsvetenskap. Alltså underkänt! Detta kanske inte förvånar, eftersom Laika 13 tillbringar sin mesta tid som hemmasittare i den digitala världen. I detta sammanhang går mina tankar till boken *The shallows – What the internet is doing to our brains* där författaren och journalisten Nicholas Carr (2011) utforskar internets påverkan på hjärnan och inte minst sin egen. Carr (2011) utgår från den amerikanske nobelpristagaren i fysik Eric R. Kandels forskningsresultat om förstärkning respektive försvagning av synaptiska kopplingar i hjärnan. I boken hävdar Carr (2011) att ett idogt surfande inte ger hjärnan den tid som fordras för att stärka de synaptiska kopplingarna, som utgör en grund för lärandet. Med detta vill han ha sagt att en alltför flitig digital konsumtion kan skada förmågan till lärande.

Hjärnans plasticitet, som en viktig förutsättning för lärande, gör också hjärnan extra utsatt i detta sammanhang. Av det skälet bör inflikas att ett flitigt gejmande och internetanvändning, som är vanligt hos generation Alpha, har bland forskare visats bidra till förändringar i hjärnans plasticitet. En av dessa forskare, Tacheuchi med kollegor (2016), har undersökt gejmande bland 114 japanska pojkar och 126 japanska flickor (11–18 år). I denna longitudinella tvärsnittsstudie påvisades hos undersökningsgruppen att det förelåg en fördröjd utveckling av mikrostruktur i de kortikala delarna i hjärnan, som i sin tur förde med sig en nedsatt kognitiv och verbal förmåga (Tacheuchi et al. 2016).

Båda dessa förmågor är kopplade till vår flytande och kristallierad intelligens som ofta förkortas IQ. Det har länge hävdats att människans IQ under de senaste 80 åren ökat med cirka: 2–3 IQ-enheter. Alltså, att människan över tid blivit smartare, den så kallade Flynn-effekten, vilket talar emot nyss nämnda forskningsresultat. Men i sammanhanget bör även nämnas att det finns forskning som pekar på att Flynn-effekten avstannat under 2000-tal framför allt i Skandinavium (Bratsberg & Rogeberg, 2018).

För att ytterligare hålla kvar vårt intresse vid Flynn-effekten finns även en färsk, om än omdiskuterad, vetenskaplig studie som ifrågasätter den så kallade Flynn-effekten. Författarna till studien hävdar att studenters IQ sjunkit med 0.2 IQ-enheter under senaste 80 åren (se vidare: Uttl., Violi., & Gibson, 2024), vilket i så fall skulle tala för Tacheuchi och kollegors (2016) resultat. Vi förvånas

kanske inte av att meningar går isär huruvida IQ gått ner, stannat upp eller ökat över tid. Den fråga som i denna diskurs påkallar uppmärksamhet är hur starkt länkat IQ är till det digitaliserade samhället omställning.

Men vi lämnar nu Flynn-effekten, för att istället återvända till Carr. Inte utan anledning eftersom Carr (2011) bekräftar en del av det som sagts så här långt om risken att fördummas av att den digitaliserade världen. Själv vittnar Carr (2011) om svårigheten att läsa fysiska böcker, något han även säger sig dela med flertalet kollegor. Att vi blir dummare av alltför mycket digital konsumtion kanske inte förvånar, men väcker kanske tankar? Inte minst för skolan som står inför en mängd utmaningar nu och i framtiden. Men det går inte att utesluta att diskursen digitalisering och (eventuell) fördumning även är av intresse att diskutera inom arbetslivet, som redan nu drivs av en hel del AI-implementeringar. Detta i sin tur lyfter frågan om människa-maskininteraktion, som nästa stycke skall ta i begrundan.

Människa - maskininteraktion

De teknopsykologiska implikationerna av AI-utvecklingen lyfter många frågor. Både existentiella frågor såsom moralisk utveckling och prosociala färdigheter, som om lärandets villkor.

I synen på Laika 13 och generation Alpha blir frågan om det existentiella, mer precist var vi skall dra gränserna mellan människa och maskin en knäckfråga. Den japanske nobelpristagaren Kazuo Ishiguro (1954-) har utforskat denna fråga i boken *Klara och solen*. I romanen beskrivs relationen mellan den kännande och närmast altruistiska humanoiden (Klara) och människoflickan Josie, som kämpar med en diffus psykisk sjukdom. Mötet mellan Klara och Josie växer successivt fram, men mer som en människa-människa interaktion än människa-maskinrelation. Gränserna suddas ut och som läsare lämnas man med en känsla av sympati för humanoiden Klara.

Den närmast antropomorfa och finkänsliga skildring av Klara som Ishiguro tecknar i boken ger oss en motbild till den superintelligenta och hotfulla varelse som Tegmark (2017) och många andra AI-forskare berättar om. I allt brus av uppfattningar har röster höjts bland tongivande forskare och entreprenörer inom fältet om att pausa AI-forskningen (Holmberg, 2023). Något som även vunnit genklang bland ledare från stora företag som ser AI som ett hot mot mänsklighetens fortlevnad (Roose, 2023). Om AI sätts på paus återstår att se. Det finns alltid en risk, eller för den som ser möjligheter, att AI-forskningen här flyttar fram sina positioner ytterligare.

En annan sida av denna AI-diskurs som kan lyftas fram är hur vi skall förhålla oss till den dialog som tar plats mellan Laika 13 och generation Alpha, eller andra som vill chatta med Laika 13. Får inte denna dialog en annan karaktär

när den utspelas mellan ett digitalt intellekt och ett analogt? Ett tänkbart svar på denna fråga kanske vi finner hos Martin Buber (1878–1965), den judiska filosofen och teologen, som i boken *I and Thou* (1996) talar om en Jag-Du och en Jag-Det relation. I en äkta närvarande och respektfull dialog är Jag-Du relationen närvarande. Både tillerkänner varandra subjekt och en ömsesidig respekt i det intersubjektiva samspelet. Motsatsen är när en Jag-Det relation tar plats, vilket leder till en asymmetrisk relation. Jag (generation Alpha; en levande person) som samtal med ett Det (Laika 13; ett digitaliserat intellekt), objektifieras genom tekniken och förändrar det som är tänkt att vara ett autentiskt samtal till att bli ett cybernetiskt.

Dessutom, som redan påpekats, har forskning visat på att den digitala användningen försämrar ungas verbala förmåga (Tacheuchi et al. 2016). Detta är en annan utmaning för både föräldrar och inte minst lärare att hantera och om möjligt avhjälpa.

Tik-tokpedagogik

Går vi över till att diskutera lärande så underkändes alltså Laika 13 i det nationella provet i samhällskunskap. På ett liknande sätt som rapporterats om unga individers lärande visade Laika 13 brister i faktakunskaper och hade även uttalade koncentrationssvårigheter med inslag av depressiva symptom.

I början av förra året släpptes nyheten (Hallonsten i *Vi Lärare*, 26 mars 2024) om att var femte elev i årskurs fyra inte klarar att läsa på en acceptabel nivå. I PISA rapporten från 2022 styrks bilden av att läsförståelse och matematik-kunskaperna ytterligare har sjunkit hos grundskolelever i jämförelse med mätningen från 2018. En förklaring till tappet är bland annat ungas användningen av skärmar och sociala medier, enligt en ny OECD-rapport (se: Students, digital devices and success | OECD). Ytterligare en förklaring till tappet tycks vara de ungas brist på uthållighet.

Det menar i alla fall Anna-Karin Hallonsten som i *Ämnesläraren* rapporterade (24 maj 2024) om den enkät som 5000 lärare svarat på och där det framkom att 93% av lärarna ansåg att elevernas uthållighet försämrats på ett oroväckande sätt. Ytterligare 87% av lärarna ansåg att bidragande orsak är de snabba kickar eleverna är vana vid från den digitala världen. Detta har i sin tur bidragit till att lärare får gripa sig an en så kallad ”tiktok-pedagogik”. Ett nytt fenomen inom pedagogiken som i korthet kan beskrivas som ett utlärande karaktäriserat av snabba växlingar mellan olika aktiviteter i syfte att motivera och stimulera elevers inläring. I detta sammanhang påpekar Höfrodá et al. (2024) att Generation Alpha behöver en lärmiljö som stimulerar unga både digitalt och socio-emotionellt. Huruvida skolan kan eller skall leva upp till denna nya ”uppmärksamhet – och aktivitetskapande pedagogik” finns det säkert delade meningar om.

Skolminister Lotta Edholm (Olsson i: *Vi Lärare*, 24 mars, 2024) har i sammanhanget velat ta ut en ny färdriktning för grundskolan. Mer faktakunskaper och mindre analys och där fysiska böcker skall ses som byggstenar i lärandet. Till detta kommer Folkhälsomyndighetens (2024) nya giv om begränsade skärmtiden för barn och unga. Rekommendationen för unga 13–18 år är 2–3 timmar skärmtid/dag. Det återstår att se vad denna nya giv kommer bidra till vad gäller elevers bristande kunskaper i den svenska grundskolan och huruvida dessa rekommendationer kommer påverka ungas lärande och hälsa i en positiv riktning.

Vänder vi åter till lilla ungdomsbarometern framkommer, inte oväntat, att Alpha tillbringar mycket tid med gejmning. Om gejmande alltid är socialt kan ju diskuteras, men detta starka behov är ett alternativt socialt behov för att återknyta till Maslow. Ensam eller tillsammans tillbringa många unga fler timmar än vad folkhälsomyndigheten rekommenderar med att spela spel som ibland kan leda till skuldsättningar, men också att hamna på mindre seriösa och lämpliga sidor.

Digitaliserad ohälsa

En annan sida av den digitaliserade världens konsekvenser för Laika 13 och generation Alpha är risken att utveckla psykisk ohälsa. Både Laika 13 och bland generation Alpha rapporteras om depressiva symptom. Här råder ett samband mellan stillasittande i tonåren och depression i 18-årsåldern, enligt Wallskär (2020) i *Läkemedelsvärlden* (12 februari 2020). Stillasittande bland barn och unga (4–17 år) är även något som uppmärksammas av Folkhälsomyndigheten (2024), som slår fast att i samtliga av dessa åldersgrupper uppgår stillasittandet till mer än 8 timmar per dag.

Största skillnaden ses bland 15-åringar där flickor uppvisar en halvtimmes mer stillasittande per dag än pojkar. Sett ur ett folkhälsoperspektiv får det ökade stillasittandet bland barn och unga konsekvenser för deras totala hälsa³, eftersom pulshöjande aktiviteter står tillbaka. Och med detta sagt kan det inte heller uteslutas att detta i sin tur hänger samman med barn och ungas psykiska ohälsa, bland annat depressioner, som redan nämnts.

Barn och ungas psykiska ohälsa får även negativa konsekvenser på deras förmåga till att inhämta, bearbeta och presentera fakta. I slutändan handlar tematiken om att klara grundskolan med godkända betyg. I förlängningen att kunna läsa vidare på gymnasieskolan och att eventuellt fortsätta med eftergymnasiala studier, eller att komma ut i arbetslivet. I båda fall handlar det, för att tala med Maslow, om ett erkännelsebehov; att vinna status och respekt.

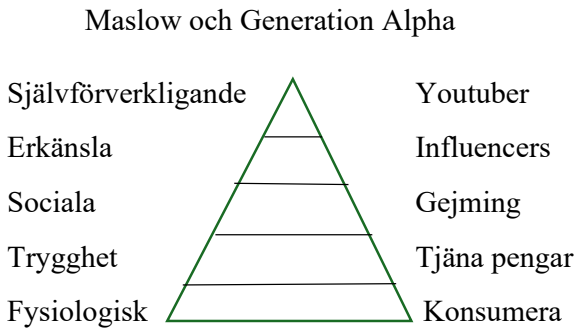
3. Med total hälsa avses den holistiska synen på hälsa som bestående av fysiska, psykiska, sociala och existentiella (andliga) faktorer. Fysisk aktivitet har en positiv påverkan på dessa faktorer (se vidare: Nilsson, 2014).

I alternativ mening och sett utifrån generation Alpha handlar erkänslöbehov kanske om att slå igenom som influencer. Att vara influencer är att ha makt genom sina följare. Och på så sätt stärks deras självkänsla och sociala (digitala) identitet. Men det går inte blunda för dess avigsida som uppmärksammas av Cecilia Solér i Aftonbladet (2023-11-22): ”om vi ska komma till bukt med ungas psykiska hälsa måste vi uppmärksamma den sociala ångest som skapas av att inte köpa de produkter och tjänster som influencers har eller gör reklam för, eller av att inte försöka efterlikna dem”. Detta citat speglar, om än implicit, den underliggande diskurs som handlar om perfektion och utseendefixering som är vanligt bland unga.

Vänder vi åter till Laika 13 var frågan om perfektion och utseendefixering något ”hon” ville prata om. Detta spörsmål har länge varit aktuell bland unga och där missnöjet med kroppen har varit och är alltså ett vanligt problem som unga fastnar i och som påverkar deras självkänsla (Nilsson, 2024). Mycket av denna skeva kroppsbild får unga av att hänga på sociala medier, något som många unga vet om, men ändå påverkas av.

Råder här en dissonans, paradox eller kanske både och? Om vi ser bortom denna fråga och ser till hur Alpha ser på perfektion, frikopplat utseendefixeringen, kan perfektion kanske nås genom att självförverkliga sig som Youtuber. Också här handlar det om att få utöva makt och inflytande genom att få många följare som backar upp och boostar självkänsla, självbild och egenupplevd framgång.

Men här stannar mina tankar vid den amerikanske författaren Kurt Vonnegut som en gång skrev: *we are what we pretend to be, so we must be careful what we pretend to be* (Vonnegut citerad i: Chamorro-Premuzic, 2023, s. 86).



Figur 1. Maslows behov ställda som alternativa behov hos generation Alpha.

Avslutning

Laika 13 kan ses som ett teknopsykologiskt experiment vars syfte, bland annat, är att undervisa unga om riskerna med en okontrollerad användning av sociala medier. I Resumé skriver Eriksson (15 september 2023) att bakom utvecklingen av Laika 13, som experimentet heter, finns forskarna Katarina Gospic och Lisa Thorell vid Karolinska institutet. Laika 13 finns nu tillgänglig för chatt, inte för alla, men för lärare, journalister och forskare som vill få mer kunskap om hur sociala medier påverkar ungas psykiska ohälsa. Detta är en viktig kunskap att få med sig, men frågan är på vilket sätt denna kunskap kan länkas till detta digitala projekt. Även om det visas finnas likheter i livsvärderingar mellan Laika 13 och generation Alpha, som har diskuterats i denna artikel, måste vi bära i minnet att det är stor skillnad mellan ett interaktivt intellekt och ett analogt.

Redan Weizenbaum (1923–2008), menar Basset (2018), hävdade att mänsklig ”smartheit” är unik genom att den är förkroppsligad till skillnad från den digitala intelligensen. Om vi inte är på det klara med detta faktum riskerar vi att tillskriva Laika 13 samma underbara illusion av spontanitet som en gång Weizenbaums chattbot Eliza⁴ tillerkändes. I sammanhanget kan vi fråga oss om intelligent teknologi (Laika 13) i termer av ”rådata” kan transformeras och bidra till ett övertygande narrativ som lär oss något om mänskliga predikament?

Just nu är det många skolor både i Sverige och USA som okritiskt, tycks det mig, delar uppfattningen om att Laika 13 kan bidra till en bättre förståelse över hur sociala medier kan påverka ungas psykiska mående (se vidare: <https://it-halsa.se/nu-ska-den-deprimerade-ai-boten/>). Frågan som här infinner sig är om det som utspelas hos Laika 13 är kommensurabelt med vad analoga unga upplever i det så kallade verkliga livet. Och i beaktande av att unga redan tillbringar mycket tid på nätet, vilket bidrar till en förstärkande digital narcissism (se vidare: Chamorro-Premuzic, 2023), behöver vi då ytterligare aktiviteter såsom Laika 13 kopplade till nätet?

Är inte analoga samtal om ungas psykiska ohälsa och möjligheter till analoga självspeglingar viktigare att föra in i undervisningen? Här vill jag återknyta till Weizenbaums chattbot Eliza. Det var många akademiker vid denna tid som satte tilltro till att Eliza kunde hjälpa patienter med psykiska problem. Men som det kom att visa sig blev projektet inte den framgångssaga som många hade förutspått, givet att tekniken inte var lika långt framskriden som idag. Talade i

4. Chattboten Eliza utvecklades av datavetaren och professorn vid MIT Joseph Weizenbaum under 1960-talet. Eliza programmerades (script) för att imitera den rogerianska (personcenterade) terapin. Utveckling och kritik mot ELIZA ges av Bessett (2018). När vi attribuerar mänskliga känslor och tankar till artificiella system faller vi för ELIZA-effekten. Något som vi kan överföra till dagens fascination och hype som råder inför ChatGPT (se vidare: Glover, 2023).

detta sammanhang är Hofstadter som citeras i Dillon (2020) och som träffande beskriver Eliza-effekten inom dataprogrammering:

Clearly, all AI researchers, myself included, want to brag about their programs' achievements; on the other hand, we all know that we can't get away with out-and-out anthropomorphism. What generally results is some kind of intermediate level of description, in which a bit of caution is used but much is left ambiguous, so that readers are still free to draw conclusions that often will amount to some kind of Eliza effect – benefiting the researchers, needless to say.

Men oavsett vad vi tycker om denna AI-lansering får vi anledning dröja kvar vid frågan om vilka etiska implikationer denna teknikutveckling kommer få ur ett mänskligt perspektiv. Kommer vi, som redan påpekats, vara teknikens her- rar eller blir vi dess slavar? Är teknologiska projekt likt Laika 13 en annan form av social programmering à la Skinner, som med hjälp av förstärkningsschema vill vinna social kontroll över mänsklig autonomi? Om vi överlåter åt tekniken att gripa in i alla dagliga bestyr och mellanmänskliga relationer löper vi inte då risken att mentalt förslappas och som Sartre skulle sagt, att förtingligas? Kanske också att alieneras, för att prata med Marx? Kanske är dessa frågor i det stora AI-sammanhanget icke-frågor! Vi lever ju i en 'skön ny digitaliserad värld' i vilken vi ohämmat kan ägna åt digital konsumtion, för att parafrasera Aldous Huxley. Vi kan nog konstatera att AI får oss att ställa fler frågor än att ge svar. Och en passande fråga att avsluta med är vad som kommer hända med Laika 13, går hon samma öde till mötes som hunden, om än i en annan dimension?

Referenser

- Andersson, J., Blomdahl, F., & Bäck, J. (2023). *Svenskarna och internet 2023*. Internetstiftelsen.
- Bale, L.S. (u.å.). *Gregory Bateson, cybernetics, and the social/behavioral sciences*. http://www.narberthpa.com/Bale/lbale_dop/gbcbatsbs.pdf. Hämtat 2024-09-16.
- Bassett, C. (2019). The computational therapeutic: exploring Weizenbaum's ELIZA as a history of the present. *AI & SOCIETY*, 34(4), 803-812.
- Bengtner, T. (2023). Laika 13: Världens första AI-tonåring formad av 100 procent skärmtid. Voister 2 oktober 2023. <https://www.voister.se/artikel/2023/09/laika-13-varldens-forsta-ai-tonaring-formad-av-100-procent-skarmtid>. Hämtat 2024-09-01.
- Bengtner, T. (2024). AI-tonåringen Laika misslyckas med nationella provet: Reella risker för unga. Voister, 4 juni 2024. <https://app-www.voisterspa-client-prod.azurewebsites.net/artikel/2024/05/ai-tonaring-en-laika-misslyckas-med-nationella-provet-reella-risker-for-unga>. Hämtat 2024-09-01.
- Bratsberg, B., & Rogeberg, O. (2018). Flynn effect and its reversal are both environmentally caused. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 115(26), 6674-6678.
- Buber, M. (1996). *I and thou*. (W. Kaufman, Trans.). Simon & Schuster.
- Carr, N. (2011). *The shallows – What the internet is doing to our brains*. W.W Norton.
- Chamorro-Premuzic, T. (2023). *I, Human. AI, automation, and the quest to reclaim what makes us unique*. Harvard Business Review Press.
- Dillon, S. (2020). The Eliza effect and its dangers: From demystification to gender critique. *Journal for Cultural Research*, 24(1), 1–15.

- Folkhälsomyndigheten (2024). *Barn och ungas rörelsevanor – mer rörelsefrämjande samhällen behövs*. Artikelnummer 24105. Östersund. <https://www.folkhalsomyndigheten.se/contentassets/a18db5362c344971936b-f0eefb332a95/barns-ungas-rorelsevanor.pdf>. Hämtad 2014-10-25.
- Folkhälsomyndigheten (2024). *Rekommendationer för barn och ungas digitala medieanvändning*. Artikelnummer 24161. Östersund. <https://www.folkhalsomyndigheten.se/contentassets/201463a976054dde8ad7aa8a47861c0a/rekommendationer-digitala-medier-barns-ungas-medieanvandning.pdf>. Hämtad 2024-10-20.
- Frisén, A., & Berne, S. (2016). *Nätmobbing. Handbok för skolan*. Natur & Kultur.
- Glover, E. (2023). *What is the Eliza effect? The Eliza effect is when a person attributes human-level intelligence and understanding to an AI system — and it's been fooling people for over half a century*. Built In 14 Juli 2023. <https://builtin.com/artificial-intelligence/eliza-effect>. Hämtat 2024-09-16.
- Hallonsten, A-K. (2024). Larmet: Så rasar elevernas uthållighet i skolan. Ämnesläraren, 14 maj, 2024. Larmet: Så rasar elevernas uthållighet i skolan | Ämnesläraren – Svenska, språk mm (vilarare.se). Hämtat 2024-09-08.
- Herzfeld, N. (2015). *Cybernetics and religion*. *Oxford Research Encyclopedias of Religion*.
- Holmberg, W. (2023). *Forskare varnar om botet från AI: "kan leda till slutet för mänskligheten"*. Dagens Nyheter 2023-03-31. Hämtat 2023-04-11.
- Höfrova, A., Balidemaj, V., & Small, M. A. (2024). A systematic literature review of education for Generation Alpha. *Discover Education*, 3(1), 125.
- Ischiguro, K. (2022). *Klara och solen*. Wahlström & Widstrand.
- Nilsson, H. (2024). Är ungdomars psykiska ohälsa ett uttryck för en samhällsneuros eller vantrivsel i kulturen. *Socialmedicinsk tidskrift*, 101(2), 177–187.
- Nilsson, H. (2023). Existentiell ångest och den tragiska treklövern i ljuset av ungas psykiska ohälsa. *Socialmedicinsk tidskrift*, 100(1), 100–110.
- Nilsson, H. (2014). A four-dimensional model of mindfulness and its implications for health. *Psychology of Religion and Spirituality*, 6(2), 162.
- Olsson, E. (2024). Dokument: Så vill ministern förändra skolan. Vi lärare 24 mars 2024. <https://www.vilarare.se/nyheter/skolpolitik/dokument-sa-vill-ministern-forandra-skolan/>. Hämtat 2024-08-18
- Roose, K. (2023). *A.I. Poses 'Risk of Extinction,' Industry Leaders Warn*. New York Times, 30 maj 2023. https://www.nytimes.com/subscription/all-access?campaignId=8XY7W&channel=odisplay&areas=_banner&campaign=sale. Hämtat 2023-06-02.
- Solér, C. (2023). Influencers påverkar ungas psykiska hälsa. Forskare: Vi har en mental hälsokris – se över lagstiftningen. Aftonbladet (2023-11-22. <https://www.aftonbladet.se/debatt/a/RGMa78/forskare-influencers-paverkar-ungas-psykiska-halsa>. Hämtat 2024-09-10.
- Takeuchi, Hikaru & Taki, Y & Hashizume, H & Asano, Kohei & Asano, M & Sassa, Y & Yokota, Susumu & Kotozaki, Yuka & Nouchi, Rui & Kawashima, R. (2016). Impact of videogame play on the brain's microstructural properties: cross-sectional and longitudinal analyses. *Molecular psychiatry*. 21, 1781–1789.
- Uttl, B., Violo, V., & Gibson, L. (2024). Meta-analysis: On average, undergraduate students' intelligence is merely average. *Science Open Research 2014*. (DOI: 10.14293/S2199-1006.1.SOR.2024.0002.v1).
- Tegmark, M. (2017). *Life 3.0. Being human in the age of artificial intelligence*. New York: Vintage Book.
- Tillich, P. (1978). *Modet att vara till*. Studentlitteratur.
- Wallskär, H. (2020). Stillasittande ökar risken för depression hos unga. *Läkemedelsvärlden* (12 februari 2020). <https://www.lakemedelsvarlden.se/stillasittande-okar-risken-for-depression-hos-unga/>. Hämtat 2024-10-20.
- Wright, G.H. (2022). *Vetenskapen och förnuftet*. Förlaget M.