



# **AI OCH ASPIRERANDE MUSIKSKAPARES ESTETISKA UPPLEVELSER**

**EN ANALYS AV ASPIRERANDE MUSIKSKAPARES SYN PÅ AI  
INOM MUSIKINDUSTRIN OCH ROLLEN PÅ DERAS ESTETISKA  
UPPLEVELSER**

**FELICIA LUNDIN**

**KK449A Examensarbete 2023  
Medie- och kommunikationsvetenskap  
Examinator: Bo Reimer  
Handledare: Reinhard Handler  
Konst, Kultur och Kommunikation (K3)  
Malmö Universitet**

## Abstrakt

I mitt examensarbete 2023 på 15hp för programmet Medie- och kommunikationsvetenskap: Medieaktivism, strategi och entreprenörskap - i avdelning konst, kultur och kommunikation (K3) på fakulteten kultur och samhälle på Malmö Universitet med handledning av Reinhard Handler – analyserade jag kopplingarna mellan unga aspirerande musikskapares syn på artificiell intelligens (AI) och musikindustrin och deras estetiska upplevelser. Detta utfördes genom att hålla en fokusgrupp där deltagarna blev introducerade till AI-generad musik och AI-programmet Soundraw samt fick diskutera om deras åsikter om AI, estetiska upplevelser och musikindustrin. Materialet från studien analyserades sedan utifrån Actor Network teorin. Utifrån min studie uttryckte deltagarna att de hade svårare att skapa estetiska upplevelser av den AI-generade musiken. Det fanns tecken på att detta kan kopplas till att musiken enligt dem hade en låg estetisk och emotionell kvalitet, men även att detta kan vara kopplat till den erkända partiskheten emot AI inom industrin. Studien visade också på att ingen av deltagarna var mot AI:s utveckling inom industrin, något som blev intressant då AI var kritiserat under studien. Däremot är detta något som kommer behöva fortsättas studeras för att få en djupare förståelse över hur dessa aktörer är kopplade till varandra, samt vilka andra aktörer och egenskaper som går att koppla.

Sökord:

Artificiell intelligens, Estetiska upplevelser, Musikindustrin, Kommersialisering.

## Abstract - English

In my final exam project 2023 for 15hp in the Media and Communication Studies – at the school of Arts and Communication in the faculty of Culture and Society at Malmö University with my supervisor Reinhard Handler – I studied the connections between young aspiring music creators' view of artificial intelligence (AI) and the music industry and their aesthetic experience. This study was based on a focus group where the participants were introduced to AI-generated music and the AI-program Soundraw, along with being able to discuss their opinions of AI, aesthetic experiences, and the music industry. This focus group was later analyzed through the Actor Network Theory. Through my study participants voiced that they have a harder time creating aesthetic experiences through AI-generated music. There were signs that this was connected to what the participants saw as low aesthetic and emotional quality of the music, but it can also be connected to the admitted bias against AI in the music industry. The study also showed that no of the participants had much against AI's involvement in the industry, which was interesting given that AI was still criticized throughout the study. But this is something that still needs to continue to be studied to gain a larger understanding of how these actors are connected to each other and what other actors and factors are connected.

Keywords:

Artificial intelligence, Aesthetic experiences, Music industry, Commercialization.

## Innehållsförteckning

<b>1. INLEDNING</b> .....	<b>5</b>
<b>2. SYFTE</b> .....	<b>6</b>
2.1 SYFTEFORMULERING .....	6
2.2 FRÅGESTÄLLNING .....	6
<b>3. BAKGRUND</b> .....	<b>7</b>
3.1 AI INOM MUSIKINDUSTRIN .....	7
3.2 Estetiska upplevelser .....	9
<b>4. TIDIGARE FORSKNING</b> .....	<b>12</b>
4.1 KONTEXTUELLA FAKTORER AV ESTETISKA UPPLEVELSER.....	12
4.2 AI INOM KREATIVA FÄLT.....	12
4.3 KOMMERSIALISERINGEN AV AI-GENERAD MUSIK.....	14
<b>5. TEORETISKT PERSPEKTIV</b> .....	<b>15</b>
5.1 ACTOR NETWORK THEORY .....	15
<b>6. METOD OCH MATERIAL</b> .....	<b>18</b>
6.1 FOKUSGRUPP .....	18
6.1.1 Deltagare.....	19
6.1.2 Genomförande .....	19
6.1.3 Transkribering och kodning .....	21
6.1.4 Etik.....	22
6.1.5 Validitet.....	23
6.2 REFLEKTION.....	24
<b>7. RESULTAT OCH ANALYS</b> .....	<b>26</b>
7.1 SYN PÅ AI .....	27
7.2 ESTETISKA UPPLEVELSER .....	30
7.3 MUSIKINDUSTRIN .....	33
7.4 ÖVRIGA FAKTORER .....	36
7.5 AKTÖR NÄTVERK .....	36
<b>8. SAMMANFATTNING OCH DISKUSSION</b> .....	<b>39</b>
8.1 SAMMANFATTNING.....	39
8.2 DISKUSSION.....	40
<b>REFERENSLISTA:</b> .....	<b>42</b>

## 1. Inledning

Musikindustrin är och har alltid varit en förändrande industri och sedan datorer blev involverade har utvecklingen gått snabbare. Utvecklingen hos datorer har sedan vidare revolutionerat musikindustrin med nya instrument, genrer, sätt att producera musik och inte minst, skapat ett helt nytt sätt att nå ut med sin musik.

Musikindustrin har däremot länge setts som en riskfull industri för aspirerande musikskapare att satsa på, där topp procenten på listorna tjänar majoriteten av inkomsterna. Det är tuff konkurrens och chansen att man slår igenom och därefter bygger en stabil inkomst med stöttning från följare är minimal. Däremot finns det fortfarande de musikskaparna som håller fast i sin dröm och väljer att satsa på industrin för att dela sin konst med publiken.

I dagens samhälle kan vem som helst publicera sin musik på sociala medier och nå ut till en mycket större publik än vad som var möjligt för bara några år sen. Detta bidrar även till att det blir mer konkurrens och vikten av att skapa och nå ut till följarbaser och subkulturer gör att publikens uppmärksamhet är en stor prioritering för dagens artister.

Så vad händer när datorer kommer in som en konkurrent till denna uppmärksamhet, samt tar plats i den kommersiella marknaden?

Under de senaste åren har artificiell intelligens (AI) blivit introducerat och satt i gång en ny utveckling inom musikindustrin. Med AI program kan man nu generera en "ny" melodi på några sekunder som kan passa olika genrer, känslor, teman och mycket mera. Man kan även använda AI för att skriva låttexter eller till och med imitera artisters röster.

Denna musik kan sedan släppas i den kommersiella marknaden, där den AI-generade musiken inte bara konkurrerar om publikens uppmärksamhet, utan även för kommersiell vinning.

Många ser det som ett revolutionerande sätt att producera musik medan andra ser det som icke-moralisk mot mänskliga artister och kompositörer som försöker nå ut i en industri som redan har en hård konkurrens.

Den kreativa och estetiska nivån av AI-generad musik är även ifrågasatt, där vissa säger att det är omöjligt att AI skulle kunna nå samma kreativa nivå som andra mänskliga artister och andra säger att denna syn endast kommer ifrån en partiskhet emot AI.

För att förstå denna debatt mera har jag valt att hålla en fokusgrupp för att prata med aspirerande musikkapare om deras syn på AI inom musikindustrin och AI:s roll på deras estetiska upplevelser samt hur detta är kopplat till varandra.

## **2. Syfte**

AI i musikindustrin utvecklas snabbt. Fler företag investerar i AI, inkluderade AI som tar plats i kreativa fält och användas i den kommersiella marknaden. Detta har debatterats mycket, speciellt bland mediaskapare som känner sig hotade av AI och tror att detta kan ta över deras jobb. Däremot finns det även motargument om att detta är framtiden inom musikindustrin och att det ska ses som en positiv utveckling men att folk har en negativ partiskhet mot AI-generad musik. Det blir då relevant för mig att analysera hur aspirerande musikkapare som inte redan är etablerade i musikindustrin ser på AI utvecklingen och rollen detta har på deras estetiska upplevelser av musik.

### **2.1 Syfteformulering**

Syftet med min studie är att undersöka rollen AI har för unga aspirerande musikkapares estetiska upplevelser och detta kopplas till deras syn på AI och musikindustrin.

### **2.2 Frågeställning**

- Vilken roll har AI på aspirerande musikkapares estetiska upplevelser av musik?
- Vilken syn har unga aspirerande musikkapare på AI inom musikindustrin?
- Hur är detta kopplat till varandra och vilka andra aktörer går att koppla?

## 3. Bakgrund

### 3.1 AI inom musikindustrin

AI:s roll inom musikindustrin har utvecklats stort på en kort tid. Den första låten som räknas vara skapad av datorer skapades 1957 och kallas Illiac Suite: for string quartet. Lejaren Hiller och Leonard Isaacson (1957) experimenterade med datorn ILLIAC för att skapa ett partitur. Detta visade potentialen hos maskiner som ett redskap inom musikskapandet. På 1980-talet introducerades programmet Experiments in Musical Intelligents (EMI) av David Cope. Programmet kunde analysera äldre klassiska musikstycken från till exempel Mozart och generera nya musikstycken i kompositörens stil (Cope, D. 1992).

AI har även använts för att skapa popmusik. 2016 släppte företaget Sony två låtar som var skapade med hjälp av AI med deras programvara Flow Machines och programmen FlowComposer och Rechord. Låten "Daddy's car" – som skulle efterlikna det populära bandet The Beatles stil – var en av dessa låtar och senare var den även med på det första AI-generade musikalbumet. Programmet fungerar genom att en mänsklig kompositör väljer en stil – som till exempel "The Beatles" – vilket genererar ett lead-sheet som kompositören matchar med musikklipp från andra tidigare låtar. Kompositören gör sedan det sista som finns kvar med produktionen och fixar till låten (Sony 2016). Här används AI för att generera ett lead-sheet, men det var fortfarande i behov av en mänsklig kompositör.

Att generera musik via AI har fortsatt utvecklas. Program som [VEED](#) AI Music Generator gör det enkelt för vem som helst - som har tillgång till internet - att generera musik. VEED:s generator fungerar genom att användaren väljer en stil och ett prompt och programmet genererar då en melodi utifrån detta. Det finns även programmet [Soundraw](#) som genererar musik genom att användarna kan välja olika egenskaper som genre, stilar, känslor, teman, längd, tempo och instrument de vill att musiken ska ha och programmet genererar därefter passande musik.

VEED är ett av AI programmen som inte låter deras användare distribuera eller sälja musiken som genereras utav dem, men detta gäller inte alla AI-program. Vissa program har olika betalningsplaner till sina användare som vill använda sig utav musiken som genereras. Soundraw har till exempel en gratis version där man kan prova på att använda programmet.

De har även två versioner med betalningsplaner. Den ena riktar sig till videoskopare som gör det möjligt att använda musiken till deras videoprojekt utan att behöva betala någon extra licensbetalning. Programmet hävdar att de har sett till att användarna som har betalningsplanen inte ska kunna bli fällda för någon upphovsrättslag. Det finns även en betalningsplan som riktar in sig till artister som då kan använda programmet för att skapa sin musik. Artister kan generera musiken från Soundraw och därefter addera deras låttexter eller andra kännetecken och distribuera musiken på till exempel musiktjänster som Spotify och Apple music. Däremot har båda betalningsplaner en limitation där man inte får sälja eller distribuera musiken utan att ha gjort någon sorts ändring till den (Soundraw 2023).

En annan del utav musikproduktionen AI kan hjälpa till med är text, men även sångröst. Man kan till exempel använda OpenAI:s [ChatGPT](#) och lägga in ett prompt till programmet för att generera en sångtext. Även här kan man specificera egenskaper man vill att sångtexten ska passa som känsla, tema och mera. Vissa AI program används även för att generera sångröster, både röster skapade av AI och AI som replikerar andra personers röster. [Voicemod](#) är ett program där användare kan välja musik, en AI generad röst och sedan skriva in text som ska sjungas vilket då generas till en låt. Det finns även program som [Kits.AI](#) som kan generera sångröster som ska imitera andra artister.

AI som imiterar andra artisters röster har blivit bemöt med både positiv och negativ kritik. Universal Music Group och BandLab Technologies ingick i ett samarbete år 2023 med mål att upprätthålla artisters rättigheter och att AI ska används på ett moraliskt och respektfullt sätt mot artisterna, vilket inkluderar att man inte kan använda andra artisters röster utan tillåtelse (Universal Music 2023). Däremot finns det även artister som låter folk att använda deras röster till att skapa AI-generad musik. En av dessa artister är Grimes som låter hennes lyssnare använda hennes röst till AI generad musik via AI-generatorm [Elf.tech](#).

Något annat som har utvecklats inom industrin är skapandet av AI-generade virtuella grupper. Kpop gruppen MAVE: debuterade i början av år 2023 och bildas av fyra virtuella medlemmar som skapats av företaget Metaverse Entertainment (Sucaillo 2023). Gruppen och likande virtuella grupper har blivit väldigt omdiskuterade och blivit starkt kritiserade. Frågan som har blivit intressant är om ett fan kan skapa samma relation till ett virtuellt band som ett vanligt band. Speciellt då virtuella band inte kan turnera eller kommunicera med sina fans på samma sätt som en mänsklig artist.



### 3.2 Estetiska upplevelser

Estetiska upplevelser är upplevelser som kan skapas utav olika konstformer, texter och fenomen. Det är en inläsning av text som är djupare än vardagliga upplevelser av text. Det kan göra folk känslomässiga och det skapar känslor runt texten. Det gör inläsaren av texten djupt fokuserad på texten tills att de kan förlora medvetenhet om världen runt omkring sig och man kan känna sig distanserad från sig själv. Detta leder till att folk kan känna sig som en del utav konsten och att konsten är en del av dem (Marković, S. 2012).

Estetiska upplevelser är en upplevelse av ett objekt, oftast konst som musik, målningar, poesi, skulpturer och mycket mera. Definitionen estetiska upplevelser används på ett flertal olika sätt och det diskuteras mycket vad som räknas som en estetisk upplevelse. Estetiska upplevelser kan även ha olika definitioner. Som till exempel finns det estetiska upplevelser som räknas som perceptuella och estetiska upplevelser som räknas som påhittade sensoriska upplevelser. Perceptuella upplevelser ses ofta vara upplevelser av förnuftiga egenskaper hos objektet, medan en upplevelse av objektet som poesi och mer konceptuell konst brukar ses som en påhittad sensorisk upplevelse. När man studerar estetiska upplevelser är det vanligt att dela upp den i olika delar att fokusera på. Som olika egenskaper hos objektet – till exempel dess form, stil eller färg – eller dess plats. Man kan även lägga fokus på vem som har skapat objektet (Peacocke, A. 2023).

Formen av estetiska upplevelser är något som många filosofer inom området har valt att fokusera på, men är också något som har blivit mindre populärt i de moderna studierna. Det är en populär syn att se estetiska upplevelser som en upplevelse skapad när man uppskattar ett objekts skönhet (Peacocke, A. 2023). När formalismen var en populär syn inom studierna av estetiska upplevelser såg filosofer en koppling mellan ett objektets skönhet och form, de ansåg att upplevelsen av skönhet var upplevelsen av perfektionen av formen hos objektet. Däremot riktade filosofen John Dewey (1980) synen inom formalismen till att fokusera på formen av estetiska upplevelser, till skillnad från formen av själva objektet. Formalismen bemöttes däremot med kritik senare där Arthur Danto (1964) argumenterade att det är omöjligt att formvist skilja på vad som är konst och vad som inte är konst, vilket betyder att man inte kan bestämma vad som är konst utifrån form.

Många tycker att estetiska upplevelser ska vara tillfredställande för personen som upplever dem. Vissa ser på estetiska upplevelser som något som ska ge en positiv respons och därmed väljer att studera vad källan till sådan tillfredställelse är. Även detta har mötts med kritik. Det går emot Nelson Goodmans (1968) syn på naturen hos estetiska upplevelser när man tror att positiv respons är det enda som ska fokuseras på. Som till exempel, Goodmans syn på att en upplevelse ska räknas som en estetisk upplevelse även om det inkluderar en negativ bedömning av objektet eller om objektet inte är ”vackert”.

Vissa filosofer fokuserar på objektets uttrycksfulla egenskaper. Detta handlar om objekt som uttrycker något – oftast en känsla. Objektets uttrycksfulla egenskaper gör att respondenten känner på ett visst sätt eller att egenskaperna skapar specifika mentala respons.

Det finns fyra synsätt på uttryck inom studierna när det gäller konst:

1. Den första ser det som en enkel överföring av uttryck från skaparen som är delat via upplevelsen. Denna tanke är mindre populär då det betyder att skaparna inte behöver känna känslorna som de uttrycker i konsten och publiken inte behöver känna dessa känslor.
2. Den andra handlar om empati, där publiken tillsätter känslor till objektet och relaterar dem starkt till sig själva.
3. Den tredje handlar om korrespondensen mellan ett objekts uttrycksfulla egenskaper och aspekter av mänskliga subjektiva upplevelser.
4. Den fjärde ser inte känslorna som skapas vid estetiska upplevelser som samma känslor som skapas av vardagsupplevelser. Den här synen menar att dessa uttryck transformerar naturen av känslor och att processen av att skapa konst är en del av den här processen (Peacocke, A. 2023).

Idén att fantasi måste vara en del utav estetiska upplevelser har funnits länge, men det diskuteras hur och vad som menas med fantasi. En idé om fantasys roll är att publiken gör objektet djupare än vad som först presenteras för dem. Fantasi hjälper här att sätta mening på saker där något kan representera något annat utan att ha någon klar koppling. Ett exempel är att rött kan kopplas till kärlek även om kopplingarna mellan färg och känslor endast är socialt skapade av människor och det finns ingen faktisk koppling mellan dem (Scruton, R 1998).

Som jag nämnt tidigare visar forskning och filosofer att estetiska upplevelser och känslor är något som kan vara väldigt kopplat. Artister kan använda sig utav sin konst för att uttrycka

känslor och publiken kan använda sin empati för att känna känslor för konsten. Det skapar djupare mening till konsten än det som först presenteras.

AI-generad musik är skapad av något som visserligen kan göra musiken perfekt i sin form och funktion och kan till och med uttrycka känslor, men kan egentligen inte känna känslorna som de uttrycker. Det blir då intressant att undersöka vilka känslor som skapas hos publiken när de vet att känslorna som uttrycks inte är äkta. Speciellt blir det intressant hur aspirerande musikskapare ser på detta då de vill använda musik för att förmedla sina egna känslor och historier och AI-program blir konkurrent för dem som kan limitera deras möjligheter att göra detta.

## 4. Tidigare forskning

### 4.1 Kontextuella faktorer av estetiska upplevelser

Människor skapar känslor kontinuerligt till minnen av musik. Konst som musik kan väcka alla våra sinnen och göra folk rörda, glada, ledsna, äcklade och mycket mera. Detta är kopplat till våra estetiska upplevelser. Däremot har alla människor olika estetiska upplevelser och bara för att någon skapar estetiska upplevelser av ett visst fenomen, betyder det inte att alla kommer skapa samma estetiska upplevelse eller någon estetisk upplevelse alls (Marković, S. 2012).

Tidigare studier och forskning visar på att våra estetiska upplevelser påverkas av olika kontextuella faktorer. Helmut Leder och Matthew Pelowski (2021) förklarar hur dessa kontextuella faktorer kan påverka estetiska upplevelser. Genom att granska ett flertal studier som fokuserar på förmedlingen kontextuella faktorer till en publik kunde de konstatera att detta har en stark påverkan på deras estetiska upplevelser.

En kontextuell faktor som kan påverka är skaparen och artisten bakom musiken. En studie utförd av Timo Fischinger, Michaela Kaufmann och Wolff Schlotz (2020) undersökte detta genom att dela upp sina 170 deltagaren - som var i åldersspannet 19–80 år - i två grupper. Båda grupperna fick lyssna på ett musikstycke, men bara ena gruppen fick rätt information om vem som skrev musikstycket. Resultaten visade att det var endast hos de yngre deltagarna som man kunde se en skillnad av uppskattningen av musiken beroende på vem man trodde att kompositören var. Det visade att hos de yngre deltagarna blev det viktigare vem som hade gjort musiken, då de som blev falskt informerad om att kompositören var den välkände Mozart, uppskattade även musiken mera.

### 4.2 AI inom kreativa fält

Redan på 2000-talet studerades effekterna av musik skapad genom datagenerering inom musikindustrin. En studie från 2009 studerade deltagares perception av musikklipp som förklarades vara antingen var skapat av en kompositör eller var datagenerade. Musikklippen spelades upp och därefter skulle deltagarna bedöma sin uppfattning av musikens kvalitet. Ingen av musikklippen var egentligen datagenerade då studien fokuserade på hur deltagarnas uppfattning förändrades bara de tror att musiken är datagenerad. Resultaten visade att det inte

fanns någon emotionell skillnad, men att deltagarna tänkte djupare på intentionen bakom musiken när de trodde att musikklippen var skapade av en mänsklig kompositör (Steinbies, N. & Koelsch, M. 2009).

Två nyare studier från 2022 undersökte även ett liknade ämne. Studien ”AI composer bias: Listeners like music less when they think it was composed” (Shank, D.B., m.fl. 2022) undersökte deltagarnas respons av musik genom att undersöka om det existerar en partiskhet mot musik skapad av AI. Resultaten av studien visade att musikklippen som en större del av deltagarna trodde var AI-generade var även mindre uppskattade. Även studien ”Human, I wrote a song for you: An experiment testing the influence of machines’ attributes on the AI-composed music evaluation” (Hong, J.W. m.fl. 2022) undersökte deltagares syn på AI som kompositörer och deras bedömning av AI-generad musik. Resultaten visade att deltagarna som accepterade AI som kompositör även gav en mer positiv bedömning av AI-generad musik. Artikeln diskuterar detta vidare genom att hypotisera att detta kan beror på att folk som avvisar AI som en kompositör har en partiskhet mot AI-generad musik.

Geografiska skillnader kan även påverka personers syn på AI i kreativa fält. En studie som utfördes i Kina – som är ett land som generellt sätt målar upp en mer positiv bild av AI – undersökte ifall deltagarna var generellt partiska mot AI skapad konst samt om deltagarnas uppfattning var att AI-generad poesi kunde nå samma eller en högre nivå av kreativitet jämfört med mänskligt skapad poesi. Här kunde forskarna inte finna någon partiskhet mot AI i kreativa fält. Detta diskuteras med kontexten av att personer i Kina har generellt en mer positiv inställning till AI i jämförelse med andra länder (Chu, Y. & Liu, P. 2023).

Det har även gjorts studier där musikskapare fick använda sig utav AI som ett redskap när de skapade sin musik. Studien ”On the Development and Practice of AI Technology for Contemporary Popular Music Production” (Deruty, E., m.fl. 2022) visade att när artisten var tvungen att lägga sin egna kreativitet åt sidan samt när de till en början såg negativt på att samarbeta med AI så gav det ändå positivt bedömda slutresultat. Samarbetet hjälpte att bryta artistens egna vanor och skapa något nytt. Resultatet av studien visade att AI kan vara ett verktyg som kan hjälpa artister.

### **4.3 Kommersialiseringen av AI-generad musik**

Att använda AI för kommersiell vinning är något som också är väldigt diskuterat. Fabio Morreale (2021) diskuterar de moraliska och politiska problemen med AI-generad musik i den kommersiella marknaden. Ett problem han konstaterar är företag som investerar i AI som ett billigare alternativ. Musikindustrin är en industri där det är svårt att ta plats och AI konkurrerar då med riktiga artister som själva har det svårt att försörja sig på sin konst. Morreale diskuterar även faktumet att AI använder material från tidigare skapade musik för att skapa sin AI-generade musik. Detta skapar problem när det gäller upphovsrätten till den AI-generade musiken, både moraliska- och legalproblem. Eric Drott (2021) diskuterar även detta och ifall det ska finnas upphovsrätt på AI-generad musik och vem – eller vad - som har denna upphovsrätt.

## 5. Teoretiskt Perspektiv

### 5.1 Actor network theory

Vetenskapen om samhället och det sociala är högst aktuellt, men hur man ska studera teknik och vetenskap i relation till detta har varit svårt att avgöra. Bruno Latour (2000) använder sin text ”When things strike back: a possible contribution of ‘science studies’ to the social sciences” för att förklara varför teknik- och vetenskapsstudier (STS) har speciellt varit limiterat inom studier av samhället. Latour beskriver i texten att STS har haft det svårt att ta en plats inom sociologin på grund av missförstånd av hur man ska studera det, samt traditionella problem inom fältet.

STS och sociologi har länge setts var två olika fält som är irrelevanta till varandra. Latour (2000) beskriver hur den traditionella synen på sociologi har setts endast inkludera socialt relevanta ämnen som har sociala meningsfulla event. Latour tar upp exemplet att om en cyklist trillar av sin cykel på grund av en sten skulle detta endast – enligt den traditionella synen på sociologi – vara relevant ifall någon annan interagerar med detta. STS argumenterar däremot att aktörer som hur vägen är uppbyggd, den eventuella skadan, cykelns skick och mycket mera är relevant inom sociologin. Det finns en stark syn här att om man ska kunna förstå vårt samhälle bör samhällskunskapen utveckla dess förståelse av vad som är socialt.

Latour (2005) fortsätter i sin bok ”Reassembling the social” där han beskriver forskares användning av adjektivet social för att beskriva fenomen och vad detta innebär. Ett problem han ser med forskares användning av adjektivet ”social” är att det ses som ett typ av unikt material som ska beskriva specifika fenomen inom samhället och är annorlunda än andra material. Då samhällskunskap har utvecklats och blivit mer populär har denna användning av adjektivet blivit icke-relevant då det nu enligt Latour är omöjligt att fokusera på specifika delar som kommer in i samhällets diskussioner. Han vill här gå tillbaka till den traditionella meningen av ”social” och fokusera på att analysera relationer mellan aktörer.

Actor network theory (ANT) är en teori som grundar sig i STS och sociologi och användas för att förstå samhället genom de komplexa relationerna mellan aktörer inom samhället. Teorin ser samhället som uppbyggt på ett flertal nätverk av aktörers förhållande till varandra. ANT är unik i deras syn att dessa nätverk inte endast är uppbyggda på mänskliga aktörer, utan även

icke-mänskliga aktörer som maskiner, texter, byggnader och allt i vårt samhälle. John Law (1992) argumenterar att utan dessa heterogena nätverk skulle det inte finnas ett samhälle. I min studie vill jag fokusera på och undersök heterogena nätverk inom musikindustrin, speciellt mellan AI som icke-mänsklig teknologisk aktör och musikkapare och estetiska upplevelser som delar av människor som aktörer. Det blir även intressant att utveckla detta och se vilka andra aktörer och faktorer av dessa aktörer som är del av nätverket.

Aktör nätverk har sedan länge setts som motsatser inom studierna av samhället. Studier inom samhällskunskapen har haft många spänningar inom hur man ska studera det sociala. Men ANT används inte som ett sätt för att kunna visa naturen av dessa motsatser, utan för att analysera hur samhället är uppbyggt och dess process. ANT är unikt i deras sätt att se samhället som något som är under uppbyggnad och att de ser vetenskap och teknologi som en stor del i den här processen (Callon, M. 2001).

Att samhället är under uppbyggnad och utvecklas är viktigt för min studie då den inkluderar aspirerande musikkapares syn på musikindustrins utveckling. Nätverken jag vill undersöka kan även vara i relation till andra aktörer som kan ge en inblick i hur samhället ser ut och hur det håller på att utvecklas.

Inom ANT diskuteras cirkulation och nätverk. Ett exempel på detta är att ANT inte separerar det materiella som samlas in, och processen av det materiella, med det som presenteras. Synen är att allt detta cirkulerar runt varandra. Callon (2001) förklarar detta med ett exempel: Om en person som är i en position av att göra politiska val får en rapport om att diesel gas är en faktor till global uppvärmning kommer hen även förstå bilarna som släpper ut denna gas. Allt detta är i cirkulation runt varandra. Rapporten presenterar informationen om att diesel gas är en faktor till global uppvärmning, bilarna är de som släpper ut denna gas och rapporten kan ha en effekt på hur vi väljer att använda bilarna. Detta skapar ett nätverk bland aktörerna, där både icke-mänskliga och mänskliga aktörer är i relation till varandra och samhället. Det är viktigt att ha denna syn för att förstå vad deltagarna i studien relaterar till det som presenteras i studien. Till exempel vilka aktörer relaterar dem till AI och vad är relationen mellan dessa aktörer?

Många av nätverken inom ANT räknas som socio-teknologiska nätverk då de är hybrida i sin natur. Dessa socio-teknologiska nätverken är centralt i analysen och fokuset ligger på dess uppbyggnad och utveckling. Detta går emot den traditionella synen på vad som är socialt.



ANT, som många teorier inom forskningen av samhället, ser samhället som något som måste vara uppbyggt, strukturerat, etablerat och upprätthållet. Däremot differensernas ANT ifrån andra teorier i deras syn på icke-mänskliga aktörer. Många traditionella teorier separerar mänskliga aktörer ifrån icke-mänskliga aktörer där icke-mänskliga aktörer ofta inte ses vara utav samma viktigt som mänskliga aktörer (Callon, M. 2001). ANT går emot detta och ser de mänskliga och icke-mänskliga aktörerna som likvärdiga och aktiva i hur samhället är uppbyggt och utvecklas (Latour, B. 2012). I denna studie syns detta då AI är en aktiv aktör som har påverkat starkt hur musikindustrin har – och fortsätter att – utvecklas.

ANT är relevant till att analysera vetenskap och teknologins roll i uppbyggnader av samhällen, men används även för att förstå samhällskunskapens roll i skapandet av samhället. Detta inkluderar studier av ekonomi, sociologi, psykologi och politik för att kunna analysera samhället i deras konstruktion och utveckling (Callon, M. 2001). I denna studie fokuseras det på den kulturella musikindustrin, vilket kan ge insikt till teknologins roll på kulturens utveckling och hur detta kommer etablera sig i samhället.

ANT ska användas i mitt arbete för att skapa en förståelse över aktörerna – och deras egenskaper - som existerar i skapandet av aspirerande musikskapares estetiska upplevelser, deras syn på AI och musikindustrin, samt hur nätverket av dessa aktörer ser ut. Detta är utav intresse då alla dessa aktörer är kopplade till varandra. Om studien ska ge insikt till detta är det viktigt att ha en övergripande förståelse hur samhället och industrin är uppbyggd, samt en djupare förståelse av deltagarnas upplevelser och åsikter. Med ANT görs det möjligt för mig att inte bara veta hur deltagarna upplevelser och åsikter ser ut, utan också varför det ser ut så här.

## 6. Metod och material

Jag utför en kvalitativ studie med en semi-strukturerad fokusgruppsintervju.

Då syftet med studien är att skapa en förståelse för aspirerande musikskapares estetiska upplevelser och syn på AI inom musikindustrin är det relevant att utföra en kvalitativ studie för att skapa en djup förståelse för deltagarnas upplevelser och åsikter.

Deltagarnas estetiska upplevelser är en stor del utav min studie vilket gör det viktigt att studien fokuserar på detta under utförandet. För att studera detta ska studien börja med att visa upp musik och ställa frågor om upplevelserna av denna musik. Det är även relevant att gå igenom AI program som kan skapa musik och hur dessa program fungerar. Jag är intresserad av att se hur deltagarnas upplevelser av musiken och dessa program är i relation till skapandet av estetiska upplevelser, samt att kontextualisera detta med andra aktörer som agerar i musikaliska estetiska upplevelser.

Både studien och analysen kommer byggas utifrån actor network teorin. För att utföra studien utifrån denna teori och få kopplande svar kommer frågorna fokusera på deltagarnas upplevelser och aktörer som är kopplade i nätverk till deras upplevelser. De teknologiska aktörerna är även viktiga att diskutera i frågorna då dessa aktörer är väldigt diskuterade inom musikindustrin och speciellt i debatten om AI.

### 6.1 Fokusgrupp

Fokusgrupper är en typ av kvalitativ intervjumetod där ett flertal deltagare blir intervjuade samtidigt. Det ska däremot inte bli förvirrade med gruppintervjuer, då även om fokusgrupper kan förklaras som gruppintervjuer är inte alla gruppintervjuer fokusgrupper. Många intervjuer – både individuella och gruppintervjuer – är uppbyggda på direkta frågor och svar mellan intervjuare och deltagaren eller deltagarna. Fokusgrupper skiljer sig ifrån detta som metod då fokusgrupper är uppbyggda på att ha en högre grad av interaktion mellan deltagarna och målet är att starta diskussioner utifrån ett ämne bestämt av intervjuaren (Halkier, B. 2010).

David Morgan (1997) beskriver att en stor fördel med att använda fokusgrupper är att man samlar en stor summa material på en kortare tid och materialet fokuserar på interaktionen om ett specifikt ämne. Det är en bra metod för min studie för att kunna väcka upp diskursen om

AI inom musikindustrin och samla upp en större summa material om deltagarnas åsikter. Fokusgrupper gör det även enklare för intervju att vara mindre strukturerad där deltagarna kan vara del i att bestämma hur diskussionen kommer utvecklas.

Då fokusgrupper är en typ av metod där deltagarna ska diskutera med varandra, har intervjuaren ofta mindre kontroll än till exempel en individuell intervju. Därför är det viktigt för intervjuaren att upprätthålla kontrollen och se till att diskursen håller sig till det bestämda ämnet utan att vara för inblandad i diskussionen (Morgan, D. 1997).

Denna studie är semi-strukturerad där det finns strukturerade steg om hur intervjun kommer vara uppbyggd för att jag ska kunna ha kontroll över ämnena som diskuteras och hålla det relevant till mitt syfte. Förutom att introducera ämnen och kontext för att starta diskussionerna så kommer diskussionerna vara fria så att deltagarna kan själv leda och vara öppna med deras åsikter. Intervjufrågor kommer däremot också finnas för att se till att de finns ett flyt i diskussionen och för att få relevanta svar till mitt syfte.

### **6.1.1 Deltagare**

Studien fokuserar på aspirerande musikskapares upplevelser. För att studera detta involverar studien deltagare som har ett intresse för musik och studerar detta på gymnasium nivå. Deltagarna går tredje ring, detta för att elever i tredje ring håller på att närma sig att göra val av vad de vill göra efter gymnasiet och detta är då något som många aktivt tänker på. I min studie är det här viktigt då deltagarna ska vara intresserade av en karriär i musikindustrin och ha en förståelse av musikindustrins utveckling.

Deltagarna är även över 18 års ålder. Det här bidrar även till att man har en större förståelse av karriärsamhället, men det hjälper även till att hålla en etisk studie då alla deltagarna är myndiga och har en ökad förståelse av hur studier utförs.

### **6.1.2 Genomförande**

Intervjun kommer att utföras utifrån sex steg:

1. Först beskriver jag för mina deltagare vad syftet med intervjun är och ser till att alla förstår begreppen som används, som till exempel estetiska upplevelser. För att hålla en etisk intervju förklara jag även här hur deras svar och uppgifter kommer att användas i

studien. Detta för att vara säker att alla deltagare är bekväma med intervjun, vilket både gynnar till en etisk intervju och mer öppna svar från deltagarna. Deltagarna blir även informerade att de närsomhelst kan dra sig ur intervjun och att deras val och svar kommer att behandlas med respekt.

2. Sedan diskuteras estetiska upplevelser och kontext runt musik där deltagarna får beskriva deras relation till musik och musikindustrin. De kommer beskriva karriäraspekt som mål inom musikindustrin, men även om till exempel deras favoritgener, artister och minnen till musik. Detta för att starta upp diskussionen bland deltagarna och för att eventuellt finna aktörer som kan vara kopplade till deras estetiska upplevelser av AI-generad musik.
3. I det tredje steget introduceras AI-generad musik där deltagarna får lyssna på musik som är AI-generad från olika genrer och olika nivåer av inflyttande ifrån AI, där vissa är helt AI-generade och andra där AI har använts som ett hjälpmedel. Detta för att undersöka om det finns skillnad på bemötandet av musik beroende på av AI:s inflyttande, samt om det skiljer sig i genren av musik. Här går jag även igenom processen av att AI-genera musik hos programmet Soundraw för att visa hur det kan se ut, för att se om detta förändrar bemötandet av AI-generad musik. Med detta kan jag analysera hur teknologiska aktörer som AI kopplas till deras estetiska upplevelser av musik.
4. I fjärde steget diskuteras om teknologiska aktörer i koppling till deras syn på musikindustrin genom intervjufrågor där deltagarna kan diskutera med varandra. I detta steg är det intressant att se hur deltagarna ser på teknologins involvering i musikindustrin. Detta för att undersöka om det finns en eventuell koppling av teknologin och deras estetiska upplevelser av AI-generad musik. Här undersöks det även om synen på AI skiljer sig ifrån andra teknologiska aktörer inom musikindustrin.
5. Det femte steget undersöker om det finns kopplande samhälls-aktörer i deltagarnas syn på AI-generad musik genom intervjufrågor där deltagarna kan diskutera med varandra. Frågorna fokuserar på involveringen av samhällsdebatter om AI och deras egna perspektiv. Det är viktigt här att intervjufrågorna inte är ledande och att deltagarna känner att de kan öppet diskutera detta. Frågorna kan inte heller vara utifrån

spekulation och därför diskuteras endast deras nuvarande åsikter. Senare i analysen diskuteras dessa svar i koppling till andra samhälls-aktörer som kan bidragit till skapandet av deras åsikter.

6. Det sista steget håller jag öppet för att se om det finns några följdfrågor jag funnit under studien och ser som relevant att diskutera med deltagarna. Detta tillåter deltagarna att ställa sina egna frågor och diskussioner de finner intressanta, vilket även ger mig en inblick i deras intressemoment som kan användas i analysen.

### 6.1.3 Transkribering och kodning

För att presentera resultatet av min studie och sedan analysera materialet har jag valt att transkribera inspelningen från fokusgruppen och sedan koda det insamlade materialet. Kodning är en metod som gör det enklare att orientera sig i ens material genom att finna nyckelord och sedan samla delar av materialet i relevanta kategorier (Kvale & Brinkman 201).

I min studie skapade jag fyra kategorier:

- Den första kategorin är *Syn på AI*. Detta fokuserar på deltagarnas upplevelser av AI och hur de ser på utveckling av AI generad musik. Här inkluderas deras syn på de teknologiska aspekterna av AI, om de lyssnar på AI generade musik, om de använder AI och likande. I denna kategori inkluderas även deras syn på andra AI-program som inte är kopplade till musikskapande, men ändå kan ge en inblick på deras syn på AI generellt.
- Den andra kategorin är *Estetiska upplevelser*. Denna kategori fokuserar deltagarnas estetiska upplevelser av musik och relation till musik. I detta kommer deltagarnas syn på känslor kopplade till musik och deras åsikter om hur AI försöker replikera dessa känslor i musiken som generas tas upp. Det tas även upp hur deltagarens syner av AI-musik och musik skapat av en mänsklig kompositör skiljer sig åt.
- Den tredje kategorin är *Musikindustrin*. Här fokuseras det på hur deltagarna ser på musikindustrins utveckling och AI:s roll inom denna utveckling. Det fokuserar även på hur deltagarna ser på musikskapare som karriärs val. Diskussionen om AI i den kommersiella marknaden och upphovsrätten till AI musik tas även upp i den här kategorin.

- Den fjärde kategorin är *Övriga faktorer*. I denna kategori tas det upp olika faktorer och egenskaper hos aktörerna som nämndes under studien, vilket kan ha en eventuell koppling till deltagarnas syn på AI inom musikindustrin och estetiska upplevelser. Deltagarnas syn på debatten om AI-generad musik tas även upp här.

Alla dessa kategorier gör det enklare för mig att presentera resultatet av studiens, men även för att sedan kunna analysera resultatet utifrån actor network teorin.

#### 6.1.4 Etik

Inom forskningsstudier är det viktigt att följa riktlinjer och krav för att kunna utföra en studie med en hög etisk standard. Min studie utförs med deltagare som är yngre vilket gör att sättet studien hänvisar sig till dessa krav kommer påverkas på grund av deltagarnas ålder. Det betyder också att det är viktigare att alla deltagare förstår hur en forskningsstudie utformar sig och deras rättigheter i studien.

Ett av kraven är informationskravet. Informationskravet innebär att om en forskare ska utföra en etisk studie behöver forskaren informera sina deltagare om vem de är och hur forskningen är uppbyggd, som dess inriktning och hur utförandet av studie kommer att se ut. Det är viktigt här att man informerar sina deltagare på ett korrekt sätt där deltagarna får en bra förståelse utan att försöka vilseleda dem (Svensson J., 2019). Detta kan se annorlunda ut beroende på deltagare och studie, men då min studie utförs i person informeras deltagarna innan mötet, i början av studien och efter studie för att säkerhets ställa att deltagarna förstår hur studien ser ut och hur materialet kommer att användas.

Denna studie utförs även med deltagare som nyligen blev myndiga och därför kan ha en mindre förståelse för - eller få upplevelser med - studier. Därför är det ännu viktigare att informera deltagarna för att göra alla bekväma med studien.

Samtyckeskravet existerar för att se till att alla deltagare ger samtycke till att vara del utav studien. Även här är det viktigt för deltagarna att förstå sin roll i studien för att kunna ge deras samtycke, samt att studien utförs på deras villkor och kan avslutas närsomhelst om de inte vill fortsätta. Det får heller inte sättas några påtryckningar på deltagarnas deltagande. För att se till att detta följs blir alla deltagare informerade om deras rättigheter i studie och att de får lov att avsluta närsomhelst (Vetenskapsrådet, 2002).

För att deltagarna ska kännas sig bekväma med vilket material som används och vilken information som sprids finns konfidentialitetskravet. Detta krav tillsätter en tystnadsplikt som innebär att ingen information som inte ska spridas sprids och att läsaren inte ska kunna identifiera deltagarna utifrån informationen i dokumentet (Vetenskapsrådet, 2002). För att upprätthålla detta kommer all informationen om deltagarna som inte är relevant till studien inte inkluderas i denna text. Det är viktigt att upprätthålla detta då deltagarna lägger sitt förtroende hos mig och denna studie att inte dela deras privata information. Denna information kommer inte heller diskuteras med någon annan.

Det sista kravet är nyttjandekravet. Detta innebär att deltagarnas uppgifter inte kommer användas till ett kommersiellt eller andra icke-vetenskapliga syften (Vetenskapsrådet, 2002). För att säkerhetsställa detta kommer ingen av deltagarnas uppgifter delas med någon annan och ingen kommer ha tillgång till dokument med denna information.

### **6.1.5 Validitet**

Enligt det empiriska forskningsperspektivet är en metod endast valid om den mäter vad som är bestämt att den ska mäta inom studien. Detta innebär att metoden som används ska vara ett giltigt sätt att mäta material som blir relevant till studien. Då fokusgrupper är en kvalitativ metod handlar det också om undersökningen kan svara på ens frågeställning och ge svar på just den frågan (Bengtström, G. & Boréus, K., 2018). I mitt fall görs detta genom att studera deltagarnas åsikter och upplevelser genom att hålla fokusgrupp där deltagarna kan öppet diskutera detta, då studiens syfte är att förstå deltagarnas estetiska upplevelser och syner. Däremot finns det saker i utförandet av studien som jag har reflekterat över och kan lära mig ifrån till framtida studier.

Då det var en fokusgrupp som är uppbyggt på att deltagarna ska diskutera med varandra var det svårt att hålla fokuset helt på frågeställningen och det var ibland att diskussionerna började fokusera på andra saker. Som personen som höll i fokusgruppen försökte jag då byta tillbaka fokuset till det relevanta ämnet, men utan att involvera mig för mycket i diskussionen. Materialet som blev insamlat var fortfarande intressant och relevant till studiens frågeställning, men detta är något jag kan jobba på till framtida studier.

## 6.2 Reflektion

Studiens genomförande hade både positiva och negativa aspekter. Diskussionen som hölls var väldigt intressant vilket gav bra material till analysen. Däremot finns det aspekter jag nu i efterhand skulle ha ändrat på om jag hade möjligheten.

Ett problem jag stötte på med studien var att det var väldigt svårt att hitta deltagare och därefter svårt att planera in en tid som alla deltagare kunde. Det var även deltagare som drog sig ur fokusgruppen samma dag som den utfördes. Däremot på grund av tidspress och utav respekt för de andra deltagarna utfördes fokusgruppen ändå. Detta gjorde att jag fick färre åsikter än önskat, men deltagarna som var med hade fortfarande olika perspektiv, bakgrunder och erfarenheter vilket gav intressanta resultat.

Flera av deltagarna var mer villiga att svara på frågorna, medan andra var tystare. Det var svårt att få med alla deltagarna lika mycket, speciellt eftersom vissa var väldigt bekväma och tog mer plats i diskussionerna. Detta är något jag har reflekterat över och hur jag kan bättre involvera alla deltagare i framtida studier. Däremot med tiden märktes det att deltagarna blev mer bekväma och deltog i diskussionen mera vilket ledde till ännu fler perspektiv som bidrog till diskursen. Jag ser det som viktigt att i framtiden våga avbryta diskussionen för att få in fler åsikter och vara mer inbjudande.

Fokusgruppen utfördes på en allmän plats där jag hade bokat ett grupprum. Detta gjorde det enkelt för alla deltagare att mötas upp och där deltagarna kunde känna sig bekväma då de alla hade varit där tidigare. Däremot betydde detta också att vi var tvungna att anpassa oss till lokalens regler. Det var även limiterat med teknik vilket betydde att jag var tvungen att använda min dator för att visa upp AI-programmen i stället för att koppla upp till en större skärm. För fokusgruppen hade jag bokat ett rum i två timmar vilket skulle ge mig mer tid än vad som egentligen behövdes då jag hade planerat att den skulle hållas i cirka en timme med möjlighet att fortsätta ifall det behövdes. Däremot när vi kom till platsen blev vi informerade att de skulle stänga tidigare, vilket betydde att vi skulle endast ha en timme på oss. Detta var nog med tid för att hålla intressanta diskussioner, men det fanns även vissa delar av diskussionerna som behövdes prioriteras bort och vissa delar som vi inte kunde gå lika djupt in på som önskat.



Jag tror detta även påverkade min roll när jag skulle leda. Då jag var ivrig för att få in så mycket information som möjligt och diskutera alla aspekterna av min studie, kan jag även ha varit för fokuserad på vad jag skulle ta upp till diskussion och inte på vad som sas. Detta märkte jag av under diskussionen och valde därför att lugna ner mig och inte fokusera för mycket på att upprätthålla strukturen och i stället verkligen lyssna på deltagarna. Efter att ha gjort den förändringen tycker jag diskurserna blev mer intressanta.

## 7. Resultat och analys

I början av studien gick alla deltagare runt och berättade vad de har för relation till musik och hur de började finna ett intresse för musiken. Deltagare ett hade ingen familj som var musikintresserade, men hade hittat intresset själv från en ung ålder där hen hade spelat instrument som fiol och senare gitarr som hen nu fokuserar på, och även gått i kör. Deltagare två berättade hur henoms familj har varit musikintresserade genom hela henoms uppväxt och att det var där hens eget intresse startade. Deltagare tre har gått i musikskola sedan fjärdeklass och spelar trummor nu medan hen går i gymnasiet. Deltagare fyra hade – likt deltagare ett - inte en musikintresserad familj och hade hittat sitt musikintresse senare. Hen har börjat uppskatta musik mera under den senaste åren och uppskattar specifikt hur det får hen att må och hur det kan hjälpa henom i situationer. Deltagare fem berättade att hen hittade sitt musikintresse i tonårsålder genom band och musikalerna då ingen i henoms familj hade ett stort intresse av musik. Deras olika bakgrunder till musik visade sig också i hur de pratade om deras estetiska upplevelser av musik. Det märktes att de deltagare som har varit intresserade av musik under en längre tid och hade familjemedlemmar som var intresserade av musik var även mer bekväma med att ta plats i diskussionerna. Detta kan även bero på andra faktorer som social fobi hos de övriga deltagarna, men då de här deltagarna även har mer erfarenhet med ämnet är det förståeligt varför de var mer bekväma med att uttrycka sina åsikter under diskussionen.

Alla deltagare hade också väldigt blandade musiksmaker. Varje deltagare uttryckte att de uppskattar ett flertal musikgenrer från pop till rap till rock till dansband. Deltagare ett berättade att hen gillar mycket dansband, rock och svensk pop. Deltagare två berättade att hen gillar mest svensk pop, pop-punk, country och rock. Deltagare tre berättade att hen är mest intresserad utav dansband, reggae och metal, men uppskattar ett flertal olika genrer. Deltagare fyra uttryckte en uppskattning för amerikanskt rap och även hen hade ett intresse för dansband. Deltagare fem uttryckte en uppskattning för genrerna pop, indiepop, indiepunk och lofi. Alla deltagare visade en stor uppskattning för genrer med många instrumentala aspekter, i jämförelse med genrer som är teknologiska och gjorda på datorn. Gemensamt hävdade alla deltagare att de lyssnar på massvis av olika genrer.

## 7.1 Syn på AI

Under studien uttrycktes det mycket fascination med AI i relation till musikindustrin. Deltagarna berättade att de tyckte att det var intressant med hur AI genererar musik, även om det inte var en helt positiv bild på AI. När jag först började introducera vad AI var så uttryckte en av deltagarna direkt att hen tyckte att det är ett sjukt koncept, något som fortsattes uttryckas under studien av de andra deltagarna. Det visar på att AI som genererar musik fortfarande är ett koncept som människor har svårt att helt förstå även om det har börjat bli mer etablerat inom musikindustrin.

Men deltagarna visar även på en positiv syn på vissa aspekter av AI. En av deltagarna uttrycker att hen tycker att det är väldigt coolt med hur AI fungerar och den potential som finns hos AI. Som exempel tar hen upp att AI kan replikera andras röster och göra att denna röst kan sjunga en annan låt. Hen berättar att hen gillar en artist, men har under senaste tiden inte gillat musiken denna artist har släppt ut och har då hittat AI-genererad musik där folk har skapat en låt och använt AI för att replikera artistens röst till låten. Exempel av detta har blivit populärt på sociala media plattformar som TikTok. På plattformen har artisters röster använts till olika låtar för både seriösa AI-covers gjort för följare av artisten, men också på ett komiskt sätt. Andra deltagare uttryckte att de också har sett versioner av detta med olika artister. Konsumtionen av denna typ av AI-genererad musik och populariseringen av den på sociala media plattformar kan förklara varför det var exemplet av AI-musik som togs upp först. Det kan även förklara en normalisering av sådan typ av AI-musik. Innan exemplet togs upp uttryckte några deltagare att de inte har konsumerat AI-genererad musik tidigare, men de berättade sedan att de också sett versioner av AI som använder andra artisters röster. Detta kan betyda att dessa deltagares instinkt är att inte se detta som AI-musik, eventuellt för att det ofta har en komedisk vinkel på det eller att det inte ses som riktig musik. Det kan även tyda på att deltagarna kan ha konsumerat detta utan att veta att det är AI eller att detta i alla fall inte är viktigt för deras upplevelse av det. Under diskussionen av detta diskuterades det däremot även aspekter av denna typ av teknologi som de hade en negativ syn på.

En deltagare uttryckte att hen tycker det är oetiskt att ta en annan artists röst då det kan ha negativa konsekvenser för den artisten. Hen tar upp exemplet om AI som tar etablerade artisters röster och använder den till annan musik och uttrycker att om detta skulle leda till att fansen till denna artist skulle gå över och endast lyssna på AI-musiken så skulle detta vara fel

och estetiskt enligt honom. Då deltagarna är aspirerade musikkapare är hans perspektiv förståeligt. Många musikers karriärer hänger på att ha en dedikerad följare som konsumerar texten de släpper. Som aspirerande musikkapare har man även djupare förståelse av detta och hur det kan påverka ens karriär.

En annan deltagare tog upp ett exempel av att man nu kan använda AI för att replikera röster av artister som är döda för att kunna släppa musik som tidigare har varit omöjligt att släppa. Däremot kan det här även ses som problematiskt då artisten vars röst AI replikerar inte kan ge sitt samtycke eller säga emot om att deras röst används. Deltagare verkade först se denna utveckling som väldigt intressant med en positiv syn på det, men kan även förstå problematiken med konceptet.

Det upptäcktes skillnader på bemötandet av AI generade musik från deltagarna beroende på genren av musiken. När deltagarna blev introducerade till AI-programmet Soundraw blev de introducerade till tre olika genrer.

Först valde deltagarna gå in på genren akustiskt. Akustisk musik är välkänt som en genre som använder mycket instrument och melodi i sin musik och som en genre som inte använder mycket datorer för att skapa sin musik. När vi gick igenom den musik AI:n generade uttryckte deltagarna att de tyckte att vissa av låtarna hade ett konstigt tempo, opassande instrument eller att instrumenten inte lät äkta. Detta gjorde att deltagarna tyckte att AI-programmet inte kunde nå en hög estetisk nivå. Då alla deltagare hade ett intresse i instrumental musik är det förståeligt att deltagarna också hade höga kvar på hur instrumenten skulle låta. Det hjälper inte heller deltagarna var informerade om att musiken var AI generad och visste om att de skulle bedöma musiken vilket också kan ha gjort deltagarna mer kritiska till musiken.

Däremot i genre som tokyo night pop och techno där mycket av musiken redan är skapat av datorer var upplevelsen av AI:n annorlunda. Här tyckte deltagarna att AI musiken var mycket mer passande till generna och kunde nå en hög estetisk nivå. Deltagarna diskuterade att det finns potential hos AI redan nu inom denna genre eftersom de kan nå upp till en lika hög estetisk nivå jämfört med annan musik i genre enligt dem. Det positiva bemötandet av musiken i genren jämfört med den akustiska genren kan bero på att deltagarna inte har ett lika stort intresse för musik i denna genre. Detta betyder då att deltagarna inte heller har lika mycket erfarenhet och kan inte vara lika kritisk till denna typ av musik. Dessutom kan det

bero på att de är mer vana vid att teknologi tar plats i genrerna än till exempel i genren akustiskt vilket gör dem mer bekväma.

Deltagarna diskuterade att musiken som AI-programmet genererade lät liknade som den technomusik de har lyssnat på och att de skulle kunna se att AI kan ta mer plats i den här genren. Som ett exempel så uttryckte deltagarna att de inte skulle vara chockade om de gick på en technoklubb och all musik skulle vara AI-generade. De diskuterar vidare att om att det skulle kunna vara en lösning för klubbar som inte har en DJ tillgänglig, men även att klubbar skulle kunna välja att inte använda sig av DJ och gå till AI i stället.

Bedömningen av AI-programmet Soundraw och processen av att skapa AI musik var blandad. Deltagarna uttryckte att de tyckte att processen var väldigt cool och att det var spännande att se hur det skapas. Det nämndes att det var snyggt gjort och något som deltagarna inte hade förväntat sig. Däremot diskuterades det även negativa aspekter, specifikt om resultatet av den musik som producerades. Som nämnts tidigare hade deltagarna svårt för den akustiska musiken som generades. Deltagarna kommenterade att tempot lät fel, exempelvis i en låt som generades var det trummor som kom in låten med en mycket högre volym än de andra instrumenten. Det blev bättre när man själv började redigera delarna av musikens tempo, men den första versionen som generades hade en låg estetisk nivå. Då deltagarna är mer vana vid riktiga instrument har de ett visst perspektiv på hur instrument ska låta och har baktankar om varför det ska låta på ett visst sätt. AI kan endast kolla på vad som är populärt inom genrer och applicera detta i musiken, utan att veta om det faktiskt genererar något som har en hög estetisk nivå.

Hur AI uttrycker känslor i musiken som generas diskuterades också. Enligt deltagarna hade musiken skapat av programmet inte en hög kvalitet när den skulle uttrycka känslor.

Programmet kunde använda mer mollackord och var mer dyster som vi ofta kopplar till ledsamma känslor, men att den faktiska känslan inte fanns där (läs mer på 7.2 Estetiska Upplevelser). Däremot uttrycktes det att deltagarna ser en stor potentiella i utvecklingen hos AI-musik och de tror att AI kommer kunna nå en högre estetisk och känslomässig nivå i framtiden. Denna tro finns då alla deltagare håller med varandra att utvecklingen av AI inom musik går snabbt, men också då det har börjat utvecklas program som gör det möjligt för AI-program att bättre förstå mänskliga känslor (Trafton, A., 2023. Zewe, A., 2023. Hanna D., 2023).

## 7.2 Estetiska upplevelser

Redan i början av studien uttryckte en deltagare att en av anledningen hen började hitta sitt intresse för musik var när hen började träna. Hen berättade hur att lyssna på musiken under träningspasset gjorde att hen blev mer exalterad på träningen och orkade göra mera. Denna upplevelse av musiken ledde till att hen började uppskatta musiken mera och visade på hur hens estetiska upplevelser av har lett till något positivt. De andra deltagarna instämde om en likande upplevelse vilket visar på att deltagarna hade en förståelse av vad estetiska upplevelser är och hur det kan se ut.

När deltagarna fick lyssna på två låtar som var skapade av AI diskuterades det om hur AI uttrycker känslor i musiken. En deltagare diskuterade då hur hen upplevde låttexten till en av låtar som väldigt konstig. Meningen med låten var att efterlikna populära poplåtar och AI hade då analyserat vad som var populärt inom genre som instrument, tempo och teman. Temat på låten blev krossat hjärta (heartbreak) och låten skulle uttrycka en ledsam och ”svår” period som artisten går igenom. Snabbt fastnade deltagare två på låttexten i låten som gick ”it’s not easy breaking your heart”. Deltagaren uttrycker att hen tycker detta är en onaturlig textrad att ha till en låt som ska uttrycka dessa känslor. Detta är förståeligt eftersom de flesta människor har gått igenom en hjärtekrossning och det är helt normalt att må dåligt och känna sympati för ens partner även om man är den som gör slut, men låtens fokus ligger fortfarande på artisten. Artisten i låten sjunger om hur svårt det är för honom att krossa någon annans hjärta och med en förväntad reaktion från lyssnarna att de skulle må dåligt för honom. Däremot är det mer naturligt för människor att känna sympati för personen som får sitt hjärta krossat. Detta kan bero på ett flertal olika anledningar.

En av dessa anledningar kan vara beroende på konsumtionen av olika medium. De flesta tv-serier som marknadsför sig till tonåringar och unga vuxna och involverar ämnen som hjärtekrossning fokuserar ofta på personen som får sitt hjärta krossat. Oftast får man via dessa serier se mer av en helblick av hur detta hjärtekrossande påverkar karaktären i resterande delar av deras liv, vilket gör det naturligt för tittarna att känna sympati för karaktären. Denna sympati vi får för dessa karaktärer börjar då spegla sig i hur vi reagerar på liknade händelser i våra egna liv. Det gör det enklare för oss att känna sympati för personen som någon gör slut med, än personen som gör slut. Speciellt eftersom det ses som den personens val att göra slut. Det finns såklart undantag. Om en person är i ett ohälsosamt förhållande och gör slut brukar

detta speglas upp på ett vinningsmoment där personen tar tillbaka sin makt. Det kan även visas som väldigt svårt för dem att göra vilket skapar väldigt mycket sympati för den personen, medan hans partner inte får en likande nivå av sympati. Det är sällan båda perspektiven visas upp samtidigt och får samma nivå av sympati.

Detta speglar sig i musik. Det är sant att många låtar inom genren pop fokuserar på ämnen som hjärtekrossning och detta har mycket med att lyssnarna kan relatera till musiken. Estetiska upplevelser skapas ifrån detta och även om man själv inte har gått igenom det som uttrycks i låten är det enkelt att känna sympati och välja ”sida”. Detta är något som räknas med när man skapar låtarna och något som bidrar till vilka låtar som blir populära. De flesta populära låtarna som handlar om detta fokuserar på personen görs slut med och ska skapa en upplevelse som ger sympati till den här personen. Då detta är en komfortablare sida att visa sympati för. Låtar som den AI generade låten deltagarna lyssnade på faller på detta. Till del kan det bero på att AI endast kan se på vad som är populärt – vilka fraser, tempo, ackords, med mera – utan att analysera varför det rör folk. Frasen ”it’s not easy breaking your heart” är något som en AI skulle kunna se och tro kunna skapa en viss upplevelse, men det går emot de upplevelserna och reaktionerna människor har till att få sitt hjärta krossat. Låten är skriven ur perspektivet hos personen som väljer att separera sig och säger att deras partner får sitt hjärta krossat. Detta gör det naturligt för lyssnaren att känna sympati för partnern, men låten fokuserar i stället på den som har gjort slut, specifikt hur svårt det är för honom. Detta går emot de naturliga känslorna som skapas från musiken och kan förklara varför det stoppar deltagaren från att få en estetisk upplevelse av musiken.

Limitationerna hos AI att kunna förstå människors känslor, bakgrunden bakom känslorna och hur man replikerar dessa känslor kan vara en av anledningarna varför det även är en limitation hos de estetiska upplevelser man kan skapa av AI-generad musik. En limitation på Soundraw som påpekades ut av deltagarna var att det inte gick att ha två olika känslor på musiken samtidigt. I de flesta upplevelser och situationer kan man känna ett flertal olika känslor. Man kan vara ledsen medan man är arg eller lycklig medan man är nervös. Detta är väldigt mänskliga upplevelser som kopplar sig till våra estetiska upplevelser. Däremot när deltagarna försökte generera en ledsam, men hoppfull låt var detta inte möjligt med programmet. Denna limitation visar på att programmet har fortfarande långt att gå när det gäller att förstå hur mänskliga känslor fungerar. Det är omöjligt att helt förstå något så komplext som mänskliga känslor om man inte kan förstå hur olika känslor är kopplade till

varandra. Ett AI program kan kolla på vad som är ledsam och vad som är hoppfullt - och kan även replikera detta i sin musik till en viss nivå – men om de inte analyserar varför det är ledsamt eller hoppfullt och hur detta är kopplat till varandra kommer det alltid finnas limitationer till hur AI ser på och uttrycker mänskliga känslor. Vilket även limiterar våra estetiska upplevelser av musiken.

Även när det gäller estetiska upplevelser och känslor inom musik låg genre som en fördelare av upplevelsernas och känslornas vikt. Deltagare tre diskuterade om andra limitationer hen såg inom AI:s uttryckande av känslor inom musik. Hen tog upp att hen tror att AI skulle ha svårast att kunna lista ut genren klassisk musik. Hen fortsätter med att förklara att detta beror på att klassisk musik enligt hen är en väldigt personlig genre. Att även om ett AI-program kan lista ut de komplexa noterna och melodierna så är genren för personlig för att en AI skulle kunna nå samma nivå som en mänsklig kompositör.

Det finns tidigare exempel på AI som ska generera klassisk musik, men det deltagare tre säger är förståeligt. Klassisk musik grundar sig oftast i att uttrycka känslor genom melodier och själva musiken utan att förlita sig på låttexter, vilket mycket modern musik använder sig utav. Detta kan göra det svårare att uttrycka specifika känslor och öppnar upp för att publiken kan tolka musiken och skapa egen mening till musiken. AI-generad musik har däremot ett satt mål med vad de vill uttrycka och vad upplevelsen av musiken ska vara. Om låten ska skapa glada känslor finns det en satt ram och guide i hur AI-programmet ska generera detta utifrån vad programmet ser som glatt, men det går inte djupare och det är enkelt att meningen med musiken försvinner. När man har låttexter är det då enklare att uttrycka känslorna och det blir ett medel som kan påverka reaktionen hos publiken och deras estetiska upplevelser. Utan låttexter blir detta mycket svårare, vilket även förklarar varför det är svårare att AI-genera musik med hög estetisk och känslomässig nivå i den klassiska genren.

Deltagarna hävdar att de ser olika på musik om den är AI-generad eller skapat av en mänsklig kompositör. Deltagare ett berättar att när hen har en bakgrund till artisten är hen mer villig att investera tid och pengar i då det känns mer genuint. Deltagaren använder sig av ett exempel: Om det kom fram att en artist har använt sig av AI för att både generera musik och låt-text skulle det inte kännas lika genuint och värt att gå på en konsert med den här artisten, i jämförelse med om artisten hade gjort det själv. Deltagare två instämmer med denna känsla,



men uttrycker att det är speciellt så i låtar som kräver många och starka känslor. Låtar som är menade att vara rörande och väcka känslor hos lyssnarna.

Detta kan vara låtar som skapar sympati för artisten eller som göra att lyssnarna relatera till artisten. Att då få reda att artisten som man har känt sympati för eller relaterat till är egentligen AI och inte gått igenom det som uttrycks i låten skulle kännas som falskt.

Deltagare tre uttrycker även att hen upplever att känslorna hos AI-generad musik inte riktigt finns där ännu och hen tror inte att detta är något som går att uppnå i nuläget. Däremot tror hen att det är något som kommer utvecklas snart och att detta kommer ske under ett och ett halvt års tid. Detta beror på att de just nu utvecklar AI med djupare förståelse för mänskliga känslor (Trafton, A., 2023. Zewe, A., 2023. Hanna D., 2023) vilket kan utvecklas till andra aspekt av AI, som musikskapande. Deltagaren tycker att eftersom AI inte kan förstå känslor limiterar detta hur AI uttrycker känslor, men när AI väl börjar kunna förstå känslor så kommer det nå en annan emotionell nivå i musiken.

### **7.3 Musikindustrin**

Under studien diskuterades det även om musikindustrin och om deltagarnas syn på etableringen av AI inom industrin. Deltagarna höll med om att industrin är under utveckling och att den här utvecklingen går snabbt, speciellt i relation till AI. Dessutom hade alla deltagare åsikter om vilken roll AI ska ha inom musikindustrin. Något som diskuterades var AI-musik i kommersiella marknaden och upphovsrätten av AI-generade musik.

Inlärningsprogrammen som gör det möjligt för AI att generera musik diskuterades också. Vissa deltagare tycker det finns en vikt i att vara öppen med vilket urval av musik som inlärningsprogrammen innehåller om man använder det för en egen vinning. Detta eftersom man alltid då kommer, till en viss grad, göra vinning på någon annans material. Denna syn visar på att det ses som viktigt enligt deltagaren att artistens vars material används får någon form av erkännande. Däremot tar en annan deltagare upp ett annat perspektiv på detta.

Deltagaren menar på att det skulle nästan vara omöjligt att berätta allt inom processen och visa upp allt material som har matas in. Det här perspektivet är även förståeligt eftersom det är väldigt svårt att veta exakt vilket material AI har använt inom urvalet hos inlärningsprogrammet för att generera den nya musiken. Däremot tycker deltagaren att det finns

undantag, om till exempel ett AI-program endast skulle använda sig av material från en artist tycker hen att man måste vara öppen med det och att kreditera den artisten.

Ena perspektivet visar på en idealisk syn på att världen som då ska vara rättvis och att alla ska få kreditering för sitt arbete. Det andra perspektivet visar på en mer realistisk syn på hur världen ser ut och hur industrin fungerar. Båda perspektiven är däremot förståeliga. Att se världen som en plats som är rättvis ger oss hopp, speciellt när det gäller att ha denna tro om en industri som man vill etablera sig i. Tron i industrin kan för en aspirerande musikskapare vara otroligt viktig för att våga satsa på industrin, men det är svårt att upprätthålla denna tro när det har motbevisats ett flertal gånger. Fler artister har blivit utnyttjade av musikindustrin och i industrier med så hög konkurrens som musikindustrin är det väldigt få som får respekt och kreditering av sitt arbete. Det är därför även svårt att ha en idealisk tro när det gäller AI. Den mer realistiska tron av att folk inte kommer bli krediterade för sitt arbete som används för att lära ut AI-program är väldigt förståelig när man kollar på hur industrin har hanterat likande ämnen som till exempel upphovsrätt. Det kapitalistiska samhället har gjort det omöjligt för att alla arbetare ska få samma nivå av respekt och kreditering av sina arbeten. När man inser det blir det då även svårt att tro att industrin kommer att förändras om inte tillräckligt med människor - förebilder inom musikindustrin och kanske politiker genom lagstiftning - säger emot detta.

Däremot i studien visade en deltagare en acceptans till detta. Deltagaren såg det utifrån perspektivet av hur svårt det skulle vara för företagen att kreditera artisterna vars material de använder. Detta visar på sympati för företagen, vilket även är en effekt av ett kapitalistiskt samhälle. Att få någon att känna sympati för någon som har makt över dem är en manipulationsteknik som används för att hålla kvar denna makt (WebMD 2023). När arbetarna börjar känna sympati och göra ursäkter för företagen så upprätthålls dynamiken av vad arbetarna ska göra för företaget, utan att ifrågasätta vad företaget ska göra för arbetarna. Om man fortsätter att upprätthålla denna dynamik kommer det inte att gå att skapa en förändring inom industrin.

En av deltagarna uttryckte en rädsla över utvecklingen av AI inom musikindustrin. Då hen vill fortsätta med musik som ett karriärsval ser hen AI som en stor konkurrent. Med AI så kan ett musikbolag generera musik på ett snabbt, smidigt och billigt sätt, utan att höra av sig till till exempel en trummis eller gitarrist vilket gör det möjligt för företagen att ta bort

”mellanmannen”. Samma deltagare berättar att det sällan är att en artist gör hela processen när de skapar sin musik. Det finns flertal roller i processen som fylls olika människor och alla bidrar till slutprodukten, och alla får då en viss procent av vinsten från musiken. Många musiker försörjer sig på detta, men med utvecklingen av musikindustrin kan AI börja ta över. Detta går då ut på musikerna som annars skulle fått dem här jobben och konkurrensen av jobben som finns kvar kommer bli mycket mer intensiv.

I diskussionen framkom det även att deltagarna ser annorlunda på musik skapat av ett AI-program och musik skapat av en mänsklig kompositör, specifikt om de var medvetenheten av att det är AI-generat. En deltagare uttrycker att även om det inte skulle göra någon skillnad på musikens kvalitet, så skulle hen se musiken från ett annat perspektiv om hen var medveten att det var skapat av AI. Detta kan bero på att deltagarna är aspirerande musikskapare och har en annan förståelse av musik och industrin. Då deltagarna känner en rädsla över konkurrensen som skapas av att AI tar mer plats inom industrin kan detta bidra till att man ser på AI-generad musik utifrån ett annat perspektiv. En annan deltagare uttrycker även att hen ser annorlunda på musiken och hellre krediterar mänskliga musiker som gör musiken helt själva, än någon som använder sig utav AI.

Något som var viktigt för vissa av deltagarna var att om man ska släppa musik som är AI-generad till den kommersiella marknaden måste man vara öppen med att man använder sig utav AI. Enligt en av deltagarna är hen okej med att andra använder AI för att skapa musik, men att man då inte kan dölja att man använder sig av AI för att skapa musiken. Det här kan grunda sig att deltagaren även såg annorlunda på musik som var AI-generad och musik som var skapad av människor och skulle då känna sig lurad om hen inte blev informerad.

Deltagarna fick även diskutera om det ska finnas några gränser i hur man använder AI för att göra musik till den kommersiella marknaden. Att använda någon annans röst till ens egna musik är något som deltagarna tycker går över gränsen. Även ”nya” röster som generas av AI beskrevs som obehagligt av en av deltagarna då det baseras på någons röst. Något annat som, enligt en av deltagarna, går över gränsen är om ett AI-program skulle generera och släppa ny musik varenda minut endast för att maximera den kommersiella vinningen av musiken. Däremot om en rappare skulle använda AI för att skapa en melodi till sin musik, så ses det här som mer acceptabelt hos deltagarna då det inte endast är AI som är involverat.

I slutet av studien höll deltagarna med om att de skulle kunna tänka sig att använda AI för att skapa musik i framtiden. En deltagare uttryckte att hen inte skulle släppa musik som är helt gjord av AI, men hen skulle kunna tänka sig använda AI för att få inspiration. Ett perspektiv från en annan deltagare var att allt går framåt i utvecklingen och att musikindustrin har kommit till det här stadiet. Om det då visar sig finnas ett intresse för AI-generad musik så kan det finnas plats för det. Hen uttrycker att hen inte känner sig hotad att AI tar den här platsen då hen tror att alltid kommer finnas folk som inte uppskattar AI:s inblandning och föredrar mänskliga musiker.

## 7.4 Övriga faktorer

Då deltagarna är från en generation där datorer, mobiler, sociala medier och likande har varit centralt i deras uppväxt kan detta vara kopplat i deras syn på artificiell intelligens. Deltagarna är alla vana vid den snabba utvecklingen av denna typ av teknologi och kan då även ha en större acceptans till det. De är även en generation som är uppväxt med att musik gjort på dator är mycket mer populärt och accepterat än för tidigare generationer.

Vissa av deltagarna har även ett intresse av andra artistiska former som grafisk design och foto som också är kopplade till utvecklingen av AI. Dessa intressen kan ha gjort att deltagarna har ett bredare perspektiv av AI vilket även kan ge dem ett annat perspektiv på AI inom musik. Däremot var det ingen av deltagarna som uttryckte att de var involverade i debatten om AI inom kreativa fält.

## 7.5 Aktör Nätverk

Det är inte helt enkelt att förstå hur aspirerande musikskapare, estetiska upplevelser, AI och musikindustrin är kopplade till varandra. Aktör nätverket är stort och för att kunna förstå det måste man även förstå att detta - som samhället - är under uppbyggnad och utvecklas ständigt. Deltagarnas syn på AI och deras estetiska upplevelser av musiken AI kan skapa är också under ständig förändring. Däremot har jag genom min studie förstått bättre hur nätverken ser ut just nu och hur aktörer och deras egenskaper är kopplade till varandra.

Att deltagarna är aspirerande musikskapare är en egenskap hos dem som mänskliga aktörer som hjälper att förstå kopplingen till deras estetiska upplevelser av musik. En deltagare

uttryckte att det var hens estetiska upplevelser som gjorde att hen hittade ett intresse för musiken. Hen förklarar att det är dessa estetiska upplevelser som gör att hen har hittat en fascination, speciellt att man kan skapa estetiska upplevelser med musik. Detta ger en inblick i hur viktigt estetiska upplevelser kan vara för musikers intresse av musik. Faktumet att de är musiker också en faktor som förklarar kopplingen till deras estetiska upplevelser. När man får mer erfarenhet av skapandet av musik förändras även hur man ser på musiken. Man kan få en djupare förståelse av hur en musiker har gått till väga och vad musikern vill förmedla med musiken. Det kan även ändra hur man tolkar musiken och vilken estetisk upplevelse som skapas.

Under studien framgick det att deltagarna var kritiska till den emotionella kvalitetsnivån av musiken som AI-programmet generade. Då deltagarna har erfarenhet med att skapa musik och kunskap om varför man gör olika val i en låt, var det enkelt för dem att se vart den AI-generade musiken föll. En deltagare uttryckte att AI-programmet fortfarande inte kunde uttrycka känslor på en lika hög nivå som en mänsklig kompositör. Att även om låten använde sig av texter som ska vara ledsamma eller använder sig av fler mollackord kunde musiken ändå inte nå en hög emotionell kvalitet. En förklaring på detta är att AI inte kan förstå varför man gör valen i musik och vad dessa val ska representera. Det gjorde det då svårt för deltagarna att kunna skapa någon estetisk upplevelse av musiken. Däremot kan detta i stället vara kopplat till deltagarnas syn på AI.

Deltagarna i studien uttryckte att de hellre stödjer mänskliga artisters som gör sin musik själva än artister som använder sig utav AI. De förklarar detta med att musik gjorda av mänskliga artister känns mer genuin, speciellt när det gäller musik som ska uttrycka starka känslor. Att den AI-generade musiken inte känns som genuin kan vara kopplat till varför deltagarna har det svårare att skapa estetiska upplevelser till musiken.

Kvalitén på den AI-generade musik är däremot något deltagarna tror kommer utvecklas och kommer kunna nå en hög nivå, både estetiskt och emotionellt. Denna syn på AI:s utveckling bidrar också till deltagarnas åsikter om musikindustrin. Deltagarna berättar att även om de tycker att process av AI är imponerande så tycker de också att det är skrämmande. Detta beror på att med utvecklingen av AI och att AI tar mer plats i industrin så blir det en ökad konkurrens. Denna rädsla ökas då AI blir smartare och nu och börjar förstå känslor samtidigt som det även blir enklare att använda sig av det.

Däremot säger deltagarna att de inte har något problem med att AI tar plats i musikindustrin, med några undantag som massproduktion av musik. Alla deltagare uttryckte de till och med skulle kunna tänka sig använda AI-program för att skapa musik. Deltagarna berättar att om det finns lyssnare som uppskattar den typen av musik mera så ser de inget problem att den musiken släpps. Detta är även om deltagarna verkade hålla med om att den nuvarande AI-generade musiken både har en sämre estetisk kvalitet och emotionell kvalitet. Deltagarna uttrycker även en förståelse över att AI-programmen tar plats som annars skulle fyllas med mänskliga musiker och kan skapa utmaningar.

Så varför är deltagarna okej med att denna typ av musik släpps?

Detta kan ha att göra med deltagarnas ålder, typen av media deltagarna är vana att konsumera och även samhället som aktör. Då deltagarna är alla från en generation där teknologi inom musik inte bara existerar, utan är normen, kan man anta att deltagarna också är mer bekväma med den teknologiska utvecklingen, jämfört med till exempel den äldre generation är. Det kapitalistiska samhället kan även kopplas till dem som aktörer, speciellt i relation till deras syn på AI och vad de tycker om att utvecklingen av musikindustrin. Under studien var det en del där en deltagare började försvara företag som använder sig utav AI-program och använder av andra artisters material för att lära AI-programmet utan att informera vilket material de använder. Deltagaren berättade att hen tror det skulle vara svårt för företagen att ge ut den här informationen. Detta går att ifrågasätta då det finns sätt att publicera denna typ av information, men mer viktigt i detta fall, det visar på att deltagaren kan sympatisera med företagen. Att skapa sympati för företagen och de som har makten visar på hur det kapitalistiska tankesättet som präglar samhället är kopplat till människor som aktörerna och där med deltagarnas åsikter. Då deltagarna inte ännu är etablerade inom industrin kan man förstå varför de tänker så här. Som ung kreatör kan man ha mycket hopp och förväntningar om industrin och företagen man vill etablera sig inom. Detta hopp kan göra det svårt att för kreatörerna att acceptera att det existerar negativa aspekt med industrin och att företag väljer att utnyttja sina arbetare. För när man accepterar detta kan det vara svårt att fortsätta hoppas.

## 8. Sammanfattning och diskussion

### 8.1 Sammanfattning

Mitt syfte med studien var att undersöka rollen AI har på unga aspirerande musikskapares estetiska upplevelser och hur detta kopplas till deras syn på AI och musikindustrin. För att undersöka detta utgick jag ifrån en frågeställning med tre olika frågor som fokuspunkter. Den första var vilken roll AI har på aspirerande musikskapares estetiska upplevelser av musik. Den andra handlade om vilken syn unga aspirerande musikskapare har på AI inom musikindustrin. Sen så handlade den sista om hur deltagarna som mänsklig aktör och AI som aktör är kopplat till varandra och vilka andra aktörer som går kopplas i nätverket.

Genom att läsa tidigare forskning framkom det att kontextuella faktorer som vem som har skapat texten kan ha en påverkan på personers estetiska upplevelser. Det framgick även att det finns en eventuell partiskhet mot AI-generad musik. Däremot var dessa studier utförda med deltagare som inte specificerar sig inom musik.

Jag såg det därför det som intressant att förstå hur personer som vill etablera sig i musikindustrins upplever frågeställningen och deras syn på AI, speciellt då AI är framtida konkurrenter. För att förstå detta blev det också viktigt att förstå varför det såg ut så och hur det är kopplat till varandra.

Jag valde därför att hålla en fokusgrupp och utföra en analys utifrån actor network teorin (ANT). Fokusgruppen gjorde det möjligt att samla en stor mängd material och hålla intressanta diskussioner om ämnet. Sedan med ANT analysen har jag skapat en förståelse över hur materialet är kopplat till varandra och samhället i stort. Det gjorde även det möjligt att besvara mitt syfte.

Deltagarna uttryckte att det var enligt dem svårt att skapa estetiska upplevelser av den AI generade musiken. De förklarade att detta berodde på att den AI-generade musiken hade både en låg estetisk och emotionell kvalitet. Då musikskapare generellt har en högre erfarenhet av musik och har en idé av hur man ska producera musik med hög kvalitet är det förståeligt varför deltagarna känner så och hur detta kan vara en faktor som påverkar dem som aktörer. Däremot erkänner deltagarna också att de har en partiskhet mot AI som kompositör, där de hellre stödjer mänskliga artister som enligt dem känns som mer genuina. Det kopplas till att

AI inte har känslor vilket då kan kännas som falskt när de uttrycker känslor i musiken, men det kan även kopplas till att deltagarna har en rädsla av att ha AI som konkurrent och därför hellre stödjer mänskliga artister. Däremot är deltagarna okej med att AI-program tar plats i musikindustrin och den kommersiella marknaden och ser det som en del av utvecklingen. Något som de kan tänka sig vara en del utav.

## 8.2 Diskussion

Limitationerna i mitt arbete gör det till något som jag hoppas kunna studera djupare genom att få fler personers perspektiv om ämnet. Då det var svårt att hitta deltagare - samt att det var deltagare som drog ut sig ur studien – så är det fortfarande svårt att helt säga hur synen på AI och estetiska upplevelser är kopplat. Däremot har studien gett mig en insikt om ämnet och gjort det möjligt för mig att bättre förstå hur jag vill fortsätta studera detta, samt så är det ett material som jag kan använda mig utav i framtida studier. I min studie hittade jag även fler faktorer och egenskaper hos mina aktörer som jag kan koppla till ämnet och det är utav intresse att fortsätta studera dem för att förstå hur de påverkar kopplingarna bland aktörerna i nätverket.

Deltagarna syn på AI var något som gick mot mina egna förväntningar av vad resultatet av studien skulle bli. Efter att ha läst tidigare forskning om ämnet av estetiska upplevelser av musik och deras relation till AI, framkom det till mig som att den AI-generade musiken kunde nå samma estetiska nivå som annan musik. Det skapades en bild att det enda som gjorde att deltagarna tyckte att AI-generad musik hade en sämre kvalitet var att deltagarna hade en partiskhet emot AI. Detta var något min studie gick emot.

Deltagarna erkände att de hade en partiskhet emot AI till viss nivå – där de hellre stödjer mänskliga artister – men det deltagarna diskuterade mest var den låga estetiska kvalitén på musiken och hur detta förstörde deras upplevelse av musiken. Deltagarna var generellt sett väldigt öppna till utvecklingen av AI inom industrin, även om de uttryckte en viss rädsla över utvecklingen.

Denna acceptans till AI är något som kan bero på ett flertal faktorer och är något som jag ser som intressant att studera vidare. En av egenskaperna hos deltagarna jag ser som intressant att studera är ålder. Då alla deltagarna är från samma generation skulle det vara intressant att analysera hur olika generationer av musikskapare ser på utvecklingen. Generellt sett är de



Yngre generationerna mycket mer vana vid teknologiska utvecklingar som AI och kan därför ha en helt annan syn på AI. Jag tror att detta då kan vara en faktor som påverkar deltagarna som aktörer.

En annan faktor jag skulle vilja ha mer information om för att förstå hur deras estetiska upplevelser och syn på AI är kopplade, är deras position inom industrin. Deltagarna i denna studie var ännu inte etablerade inom industrin. Detta kan förklara att varför deltagarna känner sig nervösa av utvecklingen, medan de ännu inte har något emot utvecklingen. En etablerad musiker inom industrin kan ha en helt annan upplevelse och syn. Antingen kan de känna sig mer säkra i sin position och se positivt på utvecklingen eller så kan de också vara ännu mer nervösa då de har mer erfarenhet om hur detta påverkar industrin.

Det jag även skulle vilja forska mer om är hur ideologier inom samhället och hos deltagarna är kopplat till deras syn på AI inom musikindustrin.

I min analys funderade och analyserade jag på ett tecken av ett kapitalistiskt tankesätt som en deltagarna uttryckte när hen försvarade företagen som använder sig utav andra artisters material. Detta är något som jag ser som väldigt intressant att fortsätta forska vidare om då det inte var något jag hade tänkt på tidigare. Det visar tecken på hur samhället som aktör går att kopplas till människor som aktör, och denna koppling går även att koppla till musikindustrin. Att kapitalistiska samhället har påverkat kreatörer att känna sympati för dessa företag är något som relevant till hur de ser på utvecklingen av musikindustrin och industrins framtid. Karl Marx (1867) hade tron om att kapitalismen skulle inom tid förstöra sig själv då arbetarna skulle gå emot de förtyck de var under eftersom de skulle känna sig alienerad. Däremot, om arbetarna börjar känna sympati och försvara företagen blir det intressant att se vilken roll detta kan ha i utvecklingen av industrin. Att studera detta kan enligt mig ge en inblick på hur den yngre generationen har blivit påverkad av kapitalismen, samt hur det kan komma att etablera sig i utvecklingen av samhällsdebatten om AI och musikindustrin. Något jag ser framemot att forska om i mina framtida studier.

Referenslista:

Bergström, G. & Boréus, K. (2018) "Samhällsvetenskaplig text- och diskursanalys" *Textens mening och makt*. Boréus, K. & Bergström, G. (red.). Lund: Studentlitteratur.

Callon, M. (2001) Actor network theory. *International encyclopedia of the social & behavioral sciences*. Smelser, N.J., Baltes P.B. (red.) Oxford: Pregamon Press <https://doi.org/10.1016/B0-08-043076-7/03168-5>

Chu, Y., Liu, P. (2023) Public aversion against ChatGPT in creative fields?, *The Innovation*, uppl.4:4 <https://doi.org/10.1016/j.xinn.2023.100449>

Cope, D. (1992). Computer Modeling of Musical Intelligence in EMI. *Computer Music Journal*, uppl.16:2, s.69–83. <https://doi.org/10.2307/3680717>

Danto, A. (1964). The Artworld. *The Journal of Philosophy*, uppl.61:19), s.571–584. <https://doi.org/10.2307/2022937>

Deruty, E., m.fl. (2022) On the Development and Practice of AI Technology for Contemporary Popular Music Production, *Transactions of the International Society for Music Information Retrieval*, uppl.5:1. <https://doi.org/10.5334/tismir.100>

Dewey, J 1980, *Art as experience*. New York: Perigee Books

Drott, E. (2021) Copyright, compensation, and commons in the music AI industry, *Creative Industries Journal*, uppl.14:2, s.190–207. <https://doi.org/10.1080/17510694.2020.1839702>

Fischinger, T., Kaufmann, M., & Schlotz, W. (2020). If it's Mozart, it must be good? The influence of textual information and age on musical appreciation. *Psychology of Music*, uppl.48:4, s.579–597. <https://doi.org/10.1177/0305735618812216>

Halkier, B. (2010) *Fokusgrupper* Frederiksberg: Samfundslitteratur.

Hanna, D. (2023) "Making life friendlier with personal robots". <https://news.mit.edu/2023/making-life-friendlier-personal-robots-sharifa-alghowinem-0910> (2024-01-20)

Hiller, L. & Isaacson, L.M. (1957) *Experimental music; composition with an electronic computer*, New York; McGraw-Hill.

Hong, J.W. m.fl. (2022) Human, I wrote a song for you: An experiment testing the influence of machines' attributes on the AI-composed music evaluation, *Computers in Human Behavior*, uppl.131. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2022.107239>

Kvale, Steinar & Brinkmann, Svend (2014). *Den kvalitativa forskningsintervjun*. Lund: Studentlitteratur.

Latour, B. (2012) *We have never been modern*. Cambridge: Harvard University Press.

Latour, B. (2000) When things strike back: a possible contribution of 'science studies' to the social sciences. *The British Journal of Sociology*, uppl.51:1 s.107-123. <https://doi.org/10.1111/j.1468-4446.2000.00107.x>

Latour, B. (2005) *Reassembling the social: an introduction to actor-network-theory*. Oxford: Oxford University Press.

Law, J. (1992) Notes on the theory of the actor-network: Ordering, strategy, and heterogeneity. *Systems Practice* uppl:5 <https://doi.org/10.1007/BF01059830>

Leder, H., Pelowski M. (2021) Empirical Aesthetics: Context, Extra Information, and Framing. *The Oxford Handbook of Empirical Aesthetics*. Nadal, M., Vartanian, O. (red.) <https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780198824350.013.43>

Marković, S. (2012). Components of Aesthetic Experience: Aesthetic Fascination, Aesthetic Appraisal, and Aesthetic Emotion. *I-Perception*, uppl.3:1, s.1–17. <https://doi.org/10.1068/i0450aap>

Marx, K. (1867). *Capital: A Critique of Political Economy. Volume I: The Process of Capitalist Production*. Chicago: Charles H. Kerr and Company. <https://oll.libertyfund.org/title/marx-capital-a-critique-of-political-economy-volume-i-the-process-of-capitalist-production> (2024-01-23)

Morreale, F. (2021) Where Does the Buck Stop? Ethical and Political Issues with AI in Music Creation, *Transactions of the International Society for Music Information Retrieval*, uppl.4:1. <https://doi.org/10.5334/tismir.86>

Nabi, R.L. (1999) A cognitive-functional model for the effects of discrete negative emotions on information processing, attitude change, and recall, *Communication Theory*, uppl.9:3.

Goodman, N. (1968) *Languages of art: an approach of a theory of symbols*

Peacocke, A. (2023) Aesthetic Experience, *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Spring 2023 Edition), Zalta, E.N. & Nodelman, U. (red.), <https://plato.stanford.edu/archives/spr2023/entries/aesthetic-experience> (2023-10-25).

Perse, E.M., Lambe, J.L. (2017), *Media effects and society*, Routledge communication series, Routledge <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&AuthType=ip.cookie.url.shib&db=cat05074a&AN=malmo.b2875166&lang=sv&site=eds-live&scope=site> (2023-10-25)

Scruton, R. (1998) *Art and imagination : a study in the philosophy of mind*. South Bend: St. Augustine's Press.

Shank, D. B., Stefanik, C., Stuhlsatz, C., Kacirek, K., & Belfi, A. M. (2022). AI composer bias: Listeners like music less when they think it was composed by an AI. *Journal of Experimental Psychology: Applied*. <https://doi.org/10.1037/xap0000447>

Soundraw (2023) "License" <https://soundraw.io/license> (2023-11-02)

Sony (2016) "AI makes pop music" <https://www.flow-machines.com/history/events/ai-makes-pop-music/> (2023-11-02)

Steinbeis, N., Koelsch, S. (2009) Understanding the Intentions Behind Man-Made Products Elicits Neural Activity in Areas Dedicated to Mental State Attribution, *Cerebral Cortex*, uppl.19:3, s.619–623, <https://doi.org/10.1093/cercor/bhn110>

Svensson, J. (2019) Etnografi online, *Metoder inom medie- och kommunikationsvetenskap*, Ekman, M. & Johansson, B. (red.) Lund: Studentlitteratur.

Trafton, A. (2023) "Computational model mimics humans' ability to predict emotions".  
<https://news.mit.edu/2023/computational-model-mimics-ability-predict-emotions-0605> (2024-01-20).

Vetenskapsrådet (2002) "Forskningsetiska principer – inom humanistisk-samhällsvetenskaplig forskning" <https://www.vr.se/analys/rapporter/vara-rapporter/2002-01-08-forskningsetiska-principer-inom-humanistisk-samhallsvetenskaplig-forskning.html> (2023-11-30)

WebMD (2023) "Manipulation: Symptoms to look for" <https://www.webmd.com/mental-health/signs-manipulation> (2024-01-23).

Zewe, A. (2023) "What does the future hold for generative AI?" <https://news.mit.edu/2023/what-does-future-hold-generative-ai-1129> (2024-01-20).