



INSTITUTIONEN FÖR  
KULTURVETENSKAPER

# Fumito Ueda

och samtalet mellan maskin och  
människa

**Filip Ekström**

---

Kandidatuppsats:	15 hp
Program:	Kultur, kandidatprogrammet (KP1125)
Nivå:	Kandidat
Termin/år:	VT18
Handledare:	Ola Stockfelt
Examinator:	Viveka Kjellmer

## **ABSTRACT**

University of Gothenburg  
Department of Cultural Sciences  
Gothenburg, Sweden

Bachelor of Arts – Program in Cultural Sciences, 15.0 higher education credits

Graduating Thesis, spring 2018

Author: Filip Ekström

Mentor: Ola Stockfelt

Examinator:

Title: *Fumito Ueda – And the Conversation Between Human and Machine*

This thesis approaches videogame-designer Fumito Ueda's three major works, *ICO*, *Shadow of the Colossus* and *The Last Guardian*, through the theories of cybernetics. Mostly those of the philosopher and mathematician Norbert Wiener. With the focus on the relation and communication between the player/human and the videogame/machine/computer. How the a.i.-characters through Ueda's games develop more and more liberties of being their own individuals, free from the player-character's full control, and how this affects the gameplay and player's relation to the machine and his/hers interaction with them. It shows that through the evolution of Ueda's a.i.-characters, players learn to adapt more to the demands of a computer, and the digitally generated world. And using the communication made available by videogames, is able to adjust to these artificial creatures' requirements, just as if they were real beings.

Keywords: Cybernetics, videogames, integration, machine/human interaction

# INNEHÅLLSFÖRTECKNING

<b>1. INLEDNING</b>	S.3
<b>1.1 INTRODUKTION</b>	S.3
<b>1.2 BAKGRUND TILL VAL AV ÄMNE</b>	S.4
<b>1.3 SYFTE OCH FRÅGESTÄLLNINGAR</b>	S.4
<b>1.4 DISPOSITION OCH HISTORISK BAKGRUND</b>	S.5
1.4.1 CYBERNETIKENS BAS	S.5
<b>1.5 TIDIGARE FORSKNING</b>	S.6
1.5.1 FÄLT SOM ARBETET RÖR	S.7
1.5.2 ANDRA FÄLT SOM ARBETET RÖR	S.9
<b>1.6 TEORETISKA UTGÅNGSPUNKTER</b>	S.9
1.6.1 DEN TEORI/TEORIerna SOM ANVÄNDS	S.10
1.6.2 VIKTIGA BEGREPP	S.11
<b>1.7 MATERIAL OCH METOD</b>	S.12
1.7.1 METODVAL	S.12
1.7.2 MATERIALET I DETTA ARBETE	S.13
<b>2. ANALYS</b>	S.15
<b>2.1 CYBERNETIK OCH TV-SPEL</b>	S.15
2.1.1 TV-SPELET UNDER CYBERNETIKENS UPPSYN	S.15
2.1.2 SYMBIOTISKT SAMSPEL	S.16
2.1.3 SIMULTANA SAMTAL	S.17
<b>2.2 VÄGEN TILL FÖRBINDELSE: CYBERNETISKA UTGÅNGSPUNKTER</b>	
<b>I ICO OCH SHADOW OF THE COLOSSUS</b>	S.18
2.2.1 ICO	S.18
2.2.2 SHADOW OF THE COLOSSUS	S.22
2.2.3 AGRO	S.23
2.2.4 KOLOSSERNA	S.25
2.2.5 KOPPLING MELLAN ICO OCH SHADOW OF THE COLOSSUS	S.27
<b>2.3 THE LAST GUARDIAN OCH DEN CYBERNETISKA</b>	
<b>KOMMUNIKATIONENS KULM</b>	S.28
2.3.1 THE LAST GUARDIAN	S.28
2.3.2 TRICO OCH DESS SPELMEKANISKA FUNKTIONER	S.28
2.3.3 SAMTAL MED TRICO, EN CYBERNETISK HÖJDPUNKT	S.31
2.3.4 THE LAST GUARDIAN VR DEMO	S.33
<b>3. REFLEKTIONER OCH SLUTSATSER</b>	S.35
<b>4. KÄLLOR, MATERIAL OCH LITTERATURLISTA</b>	S.37
<b>4.1 OTRYCKTA KÄLLOR</b>	S.37
<b>4.2 TRYCKTA KÄLLOR</b>	S.39

# 1. INLEDNING

## 1.1 INTRODUKTION

Vi har genom science fiction-filmer, såsom Stanley Kubricks *2001: A Space Odessey* (1968), bevittnat samtal mellan människor och artificiell intelligens. Vi har också blivit presenterade virtuella verkligheter så pass övertygande att vi inte kunnat skilja dem från verkligheten i filmer som Wachowski systrarnas *The Matrix* (1999). Det är inte helt förvånande att dessa två scenarior kan kännas föga relevanta för dagens moderna människor. De är ju trots allt filmer, och i filmens värld är det mesta möjligt. Vad detta relativt allmängiltiga avfärdande missar, gällande talande robotar och virtuella verkligheters betydelse för den verkliga världen, är att det just är relevant.

För att i dagens teknologiskt utvecklade samhälle sker nämligen både samtal med maskiner och besök i virtuella dimensioner dagligen. I allt från arbetsplatssammanhang och i hemmets lugna vrå. Hur, kanske en annan kan fråga sig? Med den ständigt växande digitaliseringen av den fysiska världen, genom sammanslutningar med det digitala nätverk vi kallar internet, samt den interaktiva underhållningens alltmer växande plats i gemene mans hushåll, blir det hela inte riktigt lika färgat av tidigare nämnda sci-fi-rullarnas extraordinära uppvisningar.

Vad som blir intressant, i och med denna rådande och ständigt utvecklande sammanslutning mellan verklighet och konstruerad verklighet, är den relation människan i detta samhälle har skapat mellan sig själv, och de maskiner och artificiella intelligenser som hen valt att dagligen omge sig med. Det ämnesområde som berör denna relation kallas cybernetik. Något som jag i denna uppsats ska använda mig av när jag ska närma mig speldesignern, och den konstnärlige ledaren av GenDESIGN, och tidigare Team Ico, Fumito Ueda (上田 文人) verk.

Ueda har under rollen som spelregissör tillsammans med en grupp människor och en relativt mager repertoar bestående av tre tv-spel sedan år 2001, både innoverat och influerat spelindustrin i vad ett tv-spel kan vara (nästan) mer än någon annan de senaste åren. För under de bländande bloom-effekterna och den säregna estetiken i hans tre stora verk till Playstation 2 respektive Playstation 4 uppenbarar sig nämligen ett gemensamt tema, där denna dialog mellan människa och maskin görs synligare eller mer avancerad för varje installation, något som i denna uppsats ska analyseras och förtydligas utifrån teorier inom ämnet cybernetik.

## 1.2 BAKGRUND TILL VAL AV ÄMNE

”Don’t underestimate videogames. I think that first we have twentieth century cinema, now we are in an era of maybe tv-series... Maybe, I claim, the next decades will be of videogames”.<sup>1</sup>

Så löd en del ur en monolog av tänkaren Slavoj Žižek, som inriktade sig mer på de ideologiska aspekterna kring tv- och datorspelens interaktiva media, än det som här ska framföras. Men det är trots det viktigt att just belysa detta medium som ett sådant som inte bör närmast alltför lättvindigt bara för att det förr i tiden främst var riktat som underhållning för barn och ungdomar.<sup>2 3</sup> Spelindustrin och människan har sen dess vandrat rätt markant ifrån den plats där det för det mesta handlade om att ta sig från punkt A till punkt B i linjärt visuellt sparsamma 8bit-miljöer. Precis som den teknologiska utvecklingen i sig. En utveckling som matematikern och filosofen Norbert Wiener redan på 50-talet både blev fascinerad och smärre förskräckt av.<sup>4</sup>

Men vad för relevans kan en filosof från 50-talet ha att säga om situationen som uppstår mellan Uedas interaktiva skapelser och mig som deltagare? En hel del, om en närmar sig detta med den kunskap som Wiener beskrev och kallade för cybernetik. Se vad Wiener banade vägen för rent teoretiskt var just teknologins och människans relation till varandra, något som jag nämnde tidigare just var en av de mer spännande aspekterna i Uedas verk. Wiener föreställde sig hur ett användande och utvecklande av teknologin skulle hjälpa båda parterna att kunna ta sig vidare och framåt in i en ny era.<sup>5</sup> En samarbetstanke som vi finner i Uedas speldesign också. Detta gemensamma tema gör dessa två herrar tämligen passande att para ihop i en utredning såsom denna och förklarar också varför Wiener kommer att närvara.

## 1.3 SYFTE OCH FRÅGESTÄLLNINGAR

Kärnpunkten i denna uppsats är att se vad som går att utröna kring människans ständigt utvecklande relation till teknik med hjälp av att titta närmare på de cybernetiska förhållanden som går att finna mellan människa och maskin/dator/apparatur i Uedas tre verk *ICO* (イコ *Iko*) (2001), *Shadow of the Colossus* (*Wanda to Kyojō* (ワンダと巨像)) (2005), *The Last*

---

<sup>1</sup> Aaron Rankin. Youtube. *Slavoj Žižek on Video Games*, (2017). Hämtad 14/2–18 fr <https://youtu.be/W1gVIFUVebU>

<sup>2</sup> Faxandu. Youtube. *Nes commercial – Nintendo ToysRus*, (2006). Hämtad 14/3–18 fr <https://www.youtube.com/watch?v=VYmVQKvUEPw>

<sup>3</sup> Jeremy Moritz. Youtube. *Walmart & Super NES commercial – Jeremy Moritz*, (2013). Hämtad 14/3–18 fr <https://www.youtube.com/watch?v=jElk6FLcyls>

<sup>4</sup> Wiener, Norbert. *Materia, maskiner, människor. Cybernetik och samhället* (Stockholm: Forum bokförlag 1952), s.9,24,169,190

<sup>5</sup> Wiener, s.151

*Guardian* (*Hitokui no Ōwashi Trico* (人喰いの大鷲トリコ) (2016) samt det kortare Virtual-Reality-experimentet *The Last Guardian VR DEMO* (2017). Frågeställningarna som därigenom ska följas lyder:

- Går det att utröna i vilken riktning Uedas a.i-styrda karaktärer utvecklas i sin relation och ställning till spelaren för varje nytt spel, genom att titta på verken ur en cybernetisk kommunikativ synvinkel?
- På vilket sätt uttrycks den relationen mellan människa och datorstyrd varelse, som vi får uppleva genom Uedas verk, och vad har det resultatet säga om människans förhållning till teknologi och det virtuella?

## 1.4 DISPOSITION OCH HISTORISK BAKGRUND

Min uppsats inleds med en kort historisk utläggning av de förhållanden som grundar Wieners teorier. Det är dessa teorier jag huvudsakligen använder för att diskutera Uedas verk. Därefter behandlas upplysningar kring tidigare forskning, inriktning, och mina egna fördjupningar till denna studie. Jag har valt ut några texter och centrala begrepp, som jag knyter an till, för att följa upp med mitt tillvägagångssätt, min process att ackumulera och analysera forskningsmaterialet, varefter jag presenterar detta i form av en analys.

Analysen centreras kring de cybernetiska perspektiven och kommunikationen mellan spelare och spelet i Uedas arbeten, som slutligen landar i hans senaste skapelse *The Last Guardian*, i vilket de hittills gällande cybernetiska förhållandena i hans spel når sin kulmen. Jag avslutar med egna reflektioner gällande slutsatserna kring analysen.

### 1.4.1 CYBERNETIKENS BAS

Dagens samhälleliga landskap är ytterst teknologiskt, alltså även människans vardag. Bakgrunden till detta klimat finner vi långt tillbaka i upplysningstidens tänkande kring framsteget och samhällsfunktioner.<sup>6</sup> Något som med tiden bara ökat sitt momentum. I det kalla krigets klimat, under det sena 40- och 50-talet, finner vi denna framstegstanke i en slags högform, och det är under dessa premisser som matematikern och filosofen Norbert Wiener utvecklar sina tankar och teorier gällande människans relation till denna tidens nya teknologiska bravader.<sup>7</sup> Vad som blir intressant för honom i detta virr-varr av allehanda

---

<sup>6</sup> Condorcet, Jean Antoine. *Utkast till en historisk översikt över den mänskliga tänkandets framsteg, Från Machiavelli till Habermas* (Stockholm: Bonniers 1992) s.106,107.

<sup>7</sup> Wiener, s.36,38

utvecklande inom alla sorters områden, är utvecklingen mellan människan och det icke-mänskliga.<sup>8</sup> Människan behöver i dessa tider inte längre nödvändigtvis mötas upp för ett utbyte av information eller meddelanden. Med några knapptryck har telefaxen skickat iväg det du önskar att din medmänniska ska få reda på.<sup>9</sup> Just detta exempel, där en apparat utför kommunikationen mellan två individer, är en av de centrum som vi finner i Wieners text. Här ser vi ett tidigt exempel på hur kommunikation och maskin förs samman.

Ser vi på samtidens ständiga interagerande mellan teknologin och människan, och i vilken mån denna teknologi är en betydande del i samhällets underhållningsfär, ter sig en koppling till det interaktiva tv- och dator-spelet inte som en helt urartad sådan. Mediet är trots allt beroende av denna avancerade teknologi för att ens skapas, upprätthållas och nyttjas. Det gör en analys utifrån en Wiener:iansk tolkning av tv-spelets relation och kommunikation till/med människan till en spännande mark att utforska. Kommunikationen har i vår tid expanderats till mer än att maskinen ska finnas som ett hjälpmedel för kontakt mellan människor, till att också innefatta (och ibland) uteslutande kommunikation mellan maskin och maskin, men också den symbiotiska formen mellan människa och maskin.

## 1.5 TIDIGARE FORSKNING

När det kommer till tidigare forskning, som bemöter Fumito Uedas verk ur ett cybernetiskt perspektiv, blir det uppenbart att det inte flödar av textmassor rörande området. I sökandet av relaterande och passande vetenskapliga texter till denna undersökning har jag blott funnit en på svenska, men även där är den enda likheten att den texten också behandlar Ueda. Fokuset i den texten är på endast ett av hans verk, och det utifrån de narrativa delarna som verket är uppbyggt kring.<sup>10</sup>

Genom vidare sökningar kring andra uppsatser som berör interaktiva media, tv-spel, cybernetik och Ueda, på ett internationellt plan, fann jag också magra resultat. Om än så upptäckte jag ett universitetspaper som handlade om cybernetik och tv- och dator-spel som var lovande på teman som ändå kunde tänkas koppla till mina. Dock presenterade sig denna (mer relevanta) texten på endast sju sidor. Trots att denna var skriven med en akademisk och

---

<sup>8</sup> Wiener, s.15

<sup>9</sup> Ibidem, s.15

<sup>10</sup> Ståhl, Daniel. Uppsatser.se, *En digital hjälte? : En klassisk narratologisk analys av ett nytt medium – tv-spelet som medietext*, (2008). Hämtad 14/2–18 fr <http://www.uppsatser.se/om/shadow+of+the+colossus/>

universitetsdriven bearbetning utvecklades inte ämnet till något mer än just ett paper. Men trots det hade den ändå information som jag till viss del kunde använda.<sup>11</sup>

Videoessän har dock visat sig som en mer fruktbar metod att diskutera dessa teman som jag i denna uppsats är intresserad av. När det kommer till direkt jämförbara studier med min egna har jag funnit videor genom Youtube som diskuterar Uedas verk utifrån tv-spelets unika språk, men främst med ett fokus på hans två första verk, *ICO* och *Shadow of the Colossus*. De kommer med värdefulla infallsvinklar och synpunkter som även kommer att närvara i min egna studie.

Seriös och bred forskning som rör cybernetik finns det dock gott om. Men jag har till denna uppsats valt att kretsa kring Norbert Wieners förklaringar i ämnet. Något jag själv även tidigare skrivit b-uppsats om, som till skillnad från denna utredning, handlar om de cybernetiska och teknologiska framtidsförhoppningar Wiener skrev om, och hur den artar sig i nutiden. Hans text *The Human Use of Human Beings: Cybernetics and Society* (1950) (samma bok som jag använder i denna analys fast på engelska) rekommenderar jag till alla som finner ett intresse av teknologins samverkan med den moderna människan och hans samhälle.

N.Katheryn Hayles, är också en forskare jag fallit tillbaka på i och med hennes närvaro i min förra b-uppsats. I den studien fungerade Hayles text *How we became post-human* (1999) som en inblick i hur samtidens människa gestaltades i det samhällsklimat den ständigt avancerade och teknologiska utvecklingen gett upphov till. Att finna ingångar med vilket jag velat närma mig Ueda och hans verk ur den cybernetiska benämningen har därför inte varit lika markant i förhållande till att finna forskningstexter som redan behandlar hans spel ur denna synvinkel.

### **1.5.1 FÄLT SOM ARBETET RÖR**

Min studie rör sig främst inom traditionella cybernetiska teman. Men eftersom den samtidigt behandlar tv-spelets medium placerar den sig även inom ett fält som kallas ludologi, även om jag inte direkt hänvisar till ludologiska teorier. Trots det rör sig min studie i regel kring cybernetikens fokuspunkt gällande människans koppling och interaktion med det teknologiska. Det är genom den medieform, och de utvalda spel som jag studerar denna interaktion med, som utredningen tar sig till en plats där cybernetisk analys ramas in med

---

<sup>11</sup> Harvey, Alison. Journals.sfu.ca. *Seeking the Embodied Mind in Video Game Theory: Embodiment in Cybernetics, Flow, and Rule Structures*, (2009). Hämtad 14/2–18 fr <http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/57/54>



hjälp av studier i tv-spelsmediet. Nedan ska jag beskriva lite mer ingående dessa fält som min uppsats behandlar.

## Cybernetik

Termen cybernetik är sprunget ur det grekiska ordet *kybernetikos* som betyder ”styrman”, men själva vetenskapen i sig fick allmänt fäste i och med Norbert Wieners publikationer under sent 40- och 50-tal, som definierar vetenskapen som kontrollen och kommunikationen hos djuret och maskinen. Denna tidens cybernetiska forskning granskade ofta kontrollvariationer där mänskligt handlande spelade roll, exempelvis hur en skulle få en artificiell arm att röra sig med hjälp av signaler från den mänskliga hjärnan. Men den cybernetiska tematiken gick också att ta till vara på när en uteslutande diskuterade kroppens sammanlänkade funktioner, såsom relationen och samtalet mellan hjärnans beslut och ögonens observation.<sup>12 13</sup>

I dagens cybernetiska forskningsklimat behandlas fortfarande kopplingen mellan levande organismers kontroll med avancerade och tekniska system, men det har även kommit att innefatta datorns möjligheter till kommunikation och processer av information.<sup>14</sup>

Detta arbete kommer (som sagt) att röra sig i Wieners diskussioner och teorier gällande det han kallar cybernetik. Alltså kommer jag i mitt arbete att hänvisa och grunda mina tankar och närmande av Uedas verk till största del på det jag lärt mig från Wiener. Detta genom att utgå från Wieners bok *Materia, Maskiner, Människor: Cybernetiken och samhället* (svensk översättning av Edvin Thall fr 1952). Cybernetiken som presenteras i boken rör sig bland många ämnen, och Wiener beskriver komplexa relationer där cybernetik berör allt från (den mänskliga) naturen, samhällskontrakt, framsteg, kontroll, informationsöverföring, och den ständigt genomsyrande kommunikationen som rör dem alla. Cybernetik i denna bemärkelse kan således ses som ett samlingsnamn för de termer och metoder som Wiener använder för att beskriva kommunikationens olika betydelser i varandret. Kommunikation i sig själv som en form av att bilda en ordnad uppfattning och kontroll på omgivningen.<sup>15</sup>

---

<sup>12</sup> The Editors of Encyclopaedia Britannica. Britannica. *Cybernetics*, (2014). Hämtad 22/3–18 fr <https://www.britannica.com/science/cybernetics>

<sup>13</sup> NE.se. *cybernetik*, (2018). Hämtad 22/3–18 fr <https://www.ne.se/uppslagsverk/encyklopedi/l%C3%A5ng/cybernetik>

<sup>14</sup> The Editors of Encyclopaedia Britannica. Britannica. *Cybernetics*, (2014).

<sup>15</sup> Wiener, s.15,16

Hayles bok *How we became post-human* (1999), som också är en hörnsten i detta arbete, kretsar kring cybernetiska teman och kroppen, där Hayles presenterar olika infallsvinklar på relationer mellan det maskinella och det kroppsliga, och vilka slags problem och livsvillkor det ger upphov till.

### **1.5.2 ANDRA FÄLT SOM UPPSATSEN RÖR**

#### **Ludologi**

Denna uppsatsens fokus ligger som sagt på de cybernetiska aspekterna av Uedas spel. Men genom att det handlar om och kretsar kring tv-spel berörs också ”per automatik” även ett annat ämne vid namn ludologi. Namnet har sitt ursprung i det latinska ordet ”ludus” som står för ”spel”. Kort och gott betyder ludologi läran eller studiet av spel. Ludologi samlar alltså allt som innefattar ordet spel under sin krona, vari dator- och tv-spelet bara är en gren.<sup>16</sup>

Vad som tidigare/vanligen har behandlats i studier som rört sig i tv-spelens sfär har främst varit de narratologiska sidorna av detta interaktiva medium. Men även psykologiska och sociologiska inriktningar har förekommit, då ofta med fokus på framträdande våldsgestaltningar i mediet och vad det kan innebära.<sup>17</sup> Det är som sagt inget som ska diskuteras här. Vad jag försöker lyfta fram under denna rubrik är att det blir svårt att närma mig Ueda och dennes tv-spel utan att på det viset inte hamna i detta ämne, även om fokuset ligger på annat ställe.

### **1.6 TEORETISKA UTGÅNGSPUNKTER**

På samma sätt som Wieners cybernetiska teorier skrider över många olika, om än gemensamma teman, så följer därmed också flertalet olika perspektiv på hur dessa teorier går att använda i forskningen och studiens namn. Eftersom det handlar om ett förfaringssätt att tolka verkligheten utifrån människans relation till teknologin blir det både intressant och genomförbart att se med dess glasögon på ett så samtida fenomen som dator- och tv-spelet, trots att det inte ens existerade under tiden Wiener skrev och utvecklade ämnet. Men som vi ska se, trots det klingar väl ihop med varandra.

---

<sup>16</sup> Ludology.org, (2001). Hämtad 21/2–18 fr <http://www.ludology.org/2001/07/what-is-ludolog.html>

<sup>17</sup> Malliet, Steven. Gamestudies.org. *Adapting the Principles of Ludology to the Method of Video Game Content Analysis*, (2001–2007). Hämtad 23/2–18 fr <http://gamestudies.org/0701/articles/malliet>

I hans bok tacklar Wiener bland annat sin samtids omfamnande av massmedial kultur som teknologin hjälper till att skynda på, istället för att i denna utveckling skapa en gemenskap som befriar människan och ger hen tid att gripa tag om livets förutsättningar.<sup>18</sup> Vad vi ska se i min studie är en sammanslutning av dessa motpoler som Wiener i sin text beskriver. För vad är tv-spelet om inte en närvarande del i den nöjesindustri som Wiener, och många andra före och under hans tid, menade ”bedövade” befolkningen?<sup>19</sup> Men samtidigt, vad är inte tv-spelet om en perfekt analogi för en kommunikation mellan människa och dator? Där båda delarna hjälps åt tillsammans för att uppnå ting på bildskärmen? Kommunikationen och samtalet som är en av Wieners hjärtefrågor gällande den cybernetiska teorin blir häri min utforskning central för de frågor som önskas undersökas och besvaras.

I denna sammanslutning mellan filosofi och populärkultur blir också Hayles cybernetiska idéer relevanta i och med hennes fokus på kroppen kontra maskinen, och symbiosen dem emellan som hon menar både är en omöjlighet och möjlighet.<sup>20</sup> Därav ter sig hennes ”input” i min studie kring Uedas verk och cybernetik som en värdefull utveckling på det som går att finna genom Wieners perspektiv. Dels eftersom aktiviteten denna studie rör d.v.s. interaktionen mellan människa och den apparatur som möjliggör tillträdet till den digitaliserade världen och spelet. Men också just genom Uedas skapelsers fokus på interagerande med virtuella varelser för att göra framgång.

Med hjälp av dessa teoretiska hållpunkter till det fokuset på Uedas elektroniska världar skapas ett rum som sällan utforskats i akademiska sammanhang. Trots att de innehåller så mycket som inte går att finna genom andra medel såsom denna direkta och tydliga kontakt och samtal mellan människa och dator.

### **1.6.1 DEN TEORI/TEORIerna SOM ANVÄNDS**

De teorier som kommer att användas är därmed cybernetisk analys sprunget ur Wieners förklaringar kring ämnet. Detta vill säga, det är ett teoretiskt perspektiv som Wiener i boken förklarar som en kommunikation mellan människan och hans omvärld, inte som ett utövande genom ett strikt schema som ska följas när en närmar sig teknologin och människans samspel.<sup>21</sup>

---

<sup>18</sup> Wiener, s.145,146,168

<sup>19</sup> Wiener, 133,134,145,146

<sup>20</sup> Hayles, N. Katherine. *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature and Informatics* (Chicago: University of Chicago Press 1999), s.284

<sup>21</sup> Wiener, s.15,16,23

Det handlar snarare om ett observerande av denna relation i sig, och den relation varierar beroende på vad det är för teknologi som människan beblandar sig med, och detta gör det cybernetiska perspektivet högst anpassningsbart, så länge det är de teknologiska och mänskliga entiteternas interaktion en vill diskutera, vilket det är i denna studies fall.

### **1.6.2 VIKTIGA BEGREPP**

*Cybernetik*: mänsklig skapad ordning/kontroll genom teknologi, och kommunikationen som uppstår mellan människan och denna teknologi. Ett spelrum är (i denna studiens avseende) en virtuell skapelse uppbyggt av regler med hjälp av avancerad teknologi som människan framställt. Inom detta rum sker digitala/elektroniska mening- och informationsutbyten för att påverka dess omgivning för att sedan vinna, eller klara av spelet/spelrummet och dess uppgifter/pussel.

*Tv-spel, spel eller interaktiva media*: ett elektroniskt laddat medium som möjliggörs med hjälp av en maskin, interaktion med ett 2- eller 3-dimensionellt skapat rum som vanligtvis projiceras på en TV- eller dator-skärm.

*A.I, artificiell intelligens*: konstgjord (tänkande) ”livsform” med förmåga att fatta egna beslut utifrån de givna möjligheter som den har fått inprogrammerade av sin skapare. Detta begrepp blir särskilt intressant i relation till Uedas två senare verk, där spelarens datorstyrda kompanjoner besitter ett större eller mindre utrymme av ”egen vilja”.

*Simulering*: det interaktiva mediet, dator- och tv-spel är ett tillvägagångssätt för att skapa en verklighet i en kontrollerad miljö. Spelrummet är ett praktexempel på detta fenomen eftersom det är byggt för att både övertyga personen som interagerar med det om spelets/spelrummets verklighet, samtidigt som det är uppbyggt av regler för att på så vis kontrollera de handlingar som i rummet är möjliga för spelaren att genomföra.

*NPC, non-player character*: virtuell, icke-mänsklig och datorstyrd figur som medverkar inom dator- och tv-spel. Kan besitta antingen egen A.I för att hantera vissa av spelrummets situationer på egen hand/egent regelstyrt tänkande, eller bara figurera som ”rekvisita” för simuleringen/upplevelsen. I alla Uedas huvudsakliga verk förekommer det i snitt alltid en relevant NPC som spelaren antingen måste hjälpa eller har hjälp av för att ta sig vidare. En cybernetisk kommunikation blir i detta anseende både mycket klart och tydligt samt nödvändigt eftersom NPC:n och spelaren är beroende av varandra för framgång.

VR, *Virtual Reality*, (på svenska VV, *Virtuell verklighet*): är likt simuleringen av tv-och datorspelet en digitalt genererad upplevelse, fast istället för en bildprojicering via tv-eller datorskärm, framkallas med hjälp av ett par VR-glasögon. Dessa glasögon placerar bildprojiceringen som spelarens egna synfält, och upplevelsen av att en befinner sig inuti den virtuella världen uppstår.

## 1.7 MATERIAL OCH METOD

### 1.7.1 METODVAL

Materialet som analyserats har ackumulerats genom egna observationer under genomspelningar av Uedas samtliga tre verk *ICO* (2001), *Shadow of the Colossus* (2005), *The Last Guardian* (2016). Men för att kunna hänvisa och presentera det jag i analysen talar om, har nyttjandet av andras inspelade material av spelsekvenser jag själv genomfört, också observerats. Mitt egna spelande som tillvägagångssätt har valts eftersom det är lättast att analysera, iaktta och fokusera på det som en finner intressant i studiens syfte när det är jag som kontrollerar vad som delvis händer på skärmen. Speciellt när det handlar och utgår från interaktiva medier såsom tv-spel, där det egna deltagandet är ett av mediets huvudpunkter. Det ter sig också relevant eftersom denna aktivitet är en vital del i min utredning då den just är kopplad till den dialog som uppstår mellan spelare och spelmaskin, digitalt styrda och interaktiva figurer. En dialog som förklaras och berättas med hjälp av cybernetiska perspektiv och förhållanden som vi finner hos Wiener och Hayles.

Videomaterial, både av det rent uppvisande slaget (såsom inspelade sekvenser av spelet självt), videointervjuer med skaparna och videoessä-formen, har studerats som ett tillvägagångssätt till material för att ytterligare styrka mina beskrivningar och analyser. Det rena videomaterialet som demonstrering av hur spelet spelas och några av de fenomen som däri kan upplevas/synas. Genom utnyttjandet av andras inspelade genomspelningar har jag också hjälp i och med att de gett mig möjlighet att presentera specifika situationer och rörliga bilder på det jag i min text analyserar och talar om. Så är fallet när det kommer till *The Last Guardian VR DEMO* (2017), som jag inte självt haft möjlighet att prova. Intervjuerna som en ingång till Uedas och de andra i teamets tankar och aspirationer när det kommer till spelen och deras skapandeprocess. Videoessäerna som en källa till de mer teknologiska aspekterna av vad som gömmer sig bakom spelens pixlar, och som kompensation för den tunna litterära källa dessa spel har i forskningssammanhang.

De cybernetiska perspektiven, som var fokuset i de genomspelningar jag utförde, gjorde att lämplig litteratur som supportade mina cybernetiska observationer kunde förklaras på ett lämpligt sätt, kopplat till de cybernetiska ämnena jag berör. Wiener har valts dels utifrån tidigare närläsning av hans verk *Materia, Maskiner, Människor: Cybernetiken och samhället* (1952) men främst p.g.a. den relevans hans beskrivningar kopplade till människa och maskinell kommunikation fortfarande har, även, eller kanske särskilt, inom fältet för tv-spel. Hayles blir konsulterad framförallt för att hon diskuterar kroppen i relation till det teknologiska. Något som i tv- och dator-spelens medium blir uppenbart, då det på det yttre planet är en tydlig separering mellan maskinen och individen (på mer än en nivå), men som trots det kommunicerar och uppfyller varandra.

När det kommer till analyserandet av det material jag fått in, har jag alltså observerat det med glasögon färgade av de teorier och händelser som Wiener och Hayles diskuterar. Därigenom har jag också kunnat översätta det som de båda talar om i relation till den teknologi jag behandlar, alltså tv-spel och Uedas tre verk. Text när Hayles pratar om kroppens relation till det maskinella, överför jag den observationen, på det som sker när kroppen sammansvetsas med tv-spelets funktioner. Som jag beskrev i teorikapitlet, och som även gäller i analysen av materialet, handlar denna cybernetiska analys om ett iakttagande och reflekterande av den samverkan mellan människa och teknik som en vill undersöka. Genom observationer med detta perspektiv på mina genomspelningar, videoklipp, och övriga material har jag också fastställt de cybernetiska aspekterna av dem.

### **1.7.2 MATERIALET I DETTA ARBETE**

Materialet som genom mina metoder samlats in är av varierade slag, men videoformatet kom att bli det allra viktigaste. Inspelade intervjuer från internet, och intervjusegment genom bonusmaterial från tv-spelens menyer, med Ueda och hans team har varit goda utgångspunkter för vidare granskning av materialet. Genom videoessäer på Youtube har källor till spelens strukturer och andra teknikaliteter uppenbarat sig och varit till stor hjälp, samt också visat på om det förekommit sidor av spelen som flera människor reagerat på. Egna genomspelningar har som sagt också varit av största betydelse då det låtit mig inspektera specifika situationer som jag funnit av intresse, eller som nämnts genom intervjuer eller videoessäer som analyserat och diskuterat spelens olika vinklar. Specifika situationer såsom hur data-karaktern Yorda i *ICO* fungerar och svara på spelvärldens hinder och problem, samt spelarens aktioner. Kolossernas respons på spelarens strategier i *Shadow of the Colossus*, och framförallt hästen Agros beteendemönster i samma spel. Tricos (varelser från *The Last*

*Guardian*) reaktioner och den specifika formen av kommunikation som krävs för att påverka spelrummet och ta sig vidare. Sådant som visas och demonstreras genom videoinspelningar av respektive verk, också funna genom internet. Det material jag använder att hänvisa till är därigenom främst funnet genom internet och hemsidan Youtube. Där både dessa intervjuer och videoessäer är uppladdade, men också de rena spelsekvenser som demonstrerar olika segment från spelen jag talar om.

## 2. ANALYS

### 2.1 CYBERNETIK OCH TV-SPEL

#### 2.1.1 TV-SPELET UNDER CYBERNETISK UPPSYN

Jag ska här ge en beskrivning på hur de cybernetiska ingångar jag i min utredning valt fungerar när en applicerar dem på tv-spelets medium, och genom att göra det visa på vad ett tv-spel är och vad som faktiskt händer i aktiviteten som den innefattar.

Ett cybernetiskt förhållande mellan människa och maskin är det som uppstår när de båda delarna interagerar med varandra på ett eller annat sätt. Ett simpelt exempel på just denna typen av interaktion skulle kunna vara den när en person interagerar med en taklampa. Det krävs, av personen som vill få lampan att lysa, att hen aktiverar lampan genom att lokalisera och interagera med den apparatur eller knapp som svarar för att detta ska ske. Vanligtvis är detta en av- och på-knapp, som i sin tur kan leda kommunikationen från människans knapptryck vidare till punkten i lampan som får den att lysa. När denna knapp som är ansvarig för taklampans två lägen (av eller på), ges ett av dess två olika kommandon av personen, har det här skett ett cybernetiskt interagerande mellan person och teknologi. Ett samspel mellan människans tryck av knappen som resulterar i att lampan tänds.<sup>22</sup>

Vad gäller kommunikationen i detta exempel är det begränsad av dess två lägen: av och på, och därför, som vi snart ska lära oss, är inte detta så mycket till konversation. Den består, om vi översätter den till ett faktiskt samtal, endast av två möjliga meningar. ”Ja, jag vill att lampan ska lysa”, eller ”nej, jag vill inte att lampan ska lysa”. Teknologin bakom av- och på-knappen kan därför bara svara på dessa två önsknings, och är därför i jämförelse med en handkontroll till ett tv-spel, ganska så arkaisk.

När personen har flera knappar och spakar som svarar för flera olika saker utökas möjligheterna till den dialog som kan föras. Kopplas dessa knappar och spakar till en simulering av en annan verklighet, ett annat 3-dimensionellt rum, i detta fallet ett tv-spel, öppnas dörrarna ytterligare för vad som går att säga. Och utökas ens ordförråd i detta sammanhang utökas också vilka svar som en kan få tillbaka.

Men vad är tv-spelet mer än denna utökade möjlighet till dialog mellan människa och maskin? Om vi observerar vad det faktiskt innebär att sitta i sin soffa framför en TV med ett

---

<sup>22</sup> Wiener, s.15,16



interaktivt spel inkopplat så ska vi se att det är mer komplicerat än så. I de flesta interaktiva spel är det vanligt att vi som deltagare förankras i ett digitalt alter ego. Detta alter ego är det som gör det möjligt för deltagaren att röra oss i spelrummet med hjälp av handkontrollen och påverka det. Handkontrollen som genom deltagarens användning kommunicerar med det digitala spelrummets möjligheter genom deltagarens alter ego. Vi märker redan här att det är mer komplicerat än föregående taklampa.

Vidare, vad detta spelrum är fyllt med för funktioner (NPC:er, hinder, pussel, fiender) ökar komplexiteten ytterligare för de cybernetiska verksamheter och samtal som kan ske mellan deltagaren och maskinens simulering. Vad som sker i detta dialogutbyte är inte bara ett utbyte av kommandon åt höger och vänster, utan det är också en förlängning av den mänskliga kroppen. Genom handkontrollen rör sig nu människan i ett rum dit den fysiska kroppen inte når, och heller inte kan nå, utan det rätta verktyget som kan hjälpa hen tala med apparaturen och dess elektriskt genererade innehåll.

### **2.1.2 SYMBIOTISKT SAMSPEL**

Vi talar genom denna sammanfogning mellan fysisk kropp och digital kropp/alter ego om en slags symbios mellan maskinen och människan, något som Hayles talar om i sin text.<sup>23</sup> Dock inte i direkt relation till tv-spel, men till teknologi överlag, till vilket tv-spelet i slutändan ändå bör räknas in.

Denna symbios mellan kropp och teknik görs genom tv-spels-aktiviteten relativt tydlig. Vi har kroppen/spelaren, vars händer och sinne samverkar och talar genom handkontrollen och bildprojiceringen, som i sin tur får svar genom att saker och ting att händer i spelvärlden, som är av det digitala/icke-kroppsliga. Utan varandras sammansmältning sker ingetdera och både resultatet och integreringen uteblir. Likt kroppen, som är vårt medvetandes öppning och verktyg för att påverka vår omvärld/verklighet, är kontrollen detsamma för spelrummets.

När vi knyter samman dessa två komponenter, kroppen och handkontrollen, bildar vi ett bollplank av informationsöverföringar mellan de två. Genom hjärnan och ögonens uppfattning av vad som projiceras och efterfrågas av simuleringen, genom händerna och fingrarna över handkontrollens knappar, skickas information och meningar till maskinen och den digitala världen som sedermera resulterar i svar, och vidare frågor från kroppen. Ett fortlöpande samtal som inte slutar förrän spelaren väljer att avsluta aktiviteten eller den att strömmen går.

---

<sup>23</sup> Hayles, s.284

Detta samtal kan även variera i dess symbios med kroppen då det i samtiden existerar flertalet varierade metoder för hur människan kan interagera med den virtuella verkligheten. Exempel på dessa variationer är när kroppen används i större mån än bara genom att hålla och trycka på en handkontrolls knappar, såsom Nintendos rörelsefokuserade Wii-konsol, eller dansspel där spelaren måste trampa med sina fötter i rätt takt och riktning med det som sker på skärmen genom tryckkänsliga plattor under hans fötter.<sup>24</sup> Senaste varianten på tekniken och människans symbios genom tv-spel är Virtual Reality (VR)-glasögonen som placerar och omsluter kroppens synfält helt i det digitala, där distansen mellan bildprojiceringen och kroppen uteblir. Något som jag ska beröra sist i min analys i och med Uedas korta *The Last Guardian VR DEMO*.

### **2.1.3 SIMULTANA SAMTAL**

Vad är det då som skiljer, och gör Fumito Uedas spel mer öppna för cybernetiska tolkningar, än andra spel? De allra flesta skapelser inom detta interaktiva medium spelas på samma sätt genom handkontroll och visuell projicering. Vad som ska bli än tydligare genom ingående analys av spelen var för sig, är att Uedas verk är symbiotiska både genom tv-spels-mediet i sig (såsom jag beskrev det i föregående segment), men också i de uppgifter och utmaningar som de presenterar. Således interagerar en med själva teknologin, spelmaskinen och tv:n, men vad vi ska lära oss är att handlingarna spelen kretsar kring själva också berör och kräver ett samspel/samtal mellan spelarens alter ego och de digitala individer som huserar däri. Genom spelens design, uppbyggnad och regler uppstår det multipla cybernetiska samtal som alla sker simultant.

Ett aktivt deltagande är alltid en förutsättning för tv-spelets olika funktioner oavsett vilken sorts genre eller inriktning spelet har, och vad som är unikt för detta medium i sig är just detta aktiva deltagande. Det kräver en investering, eller prestation från personen som nyttjar tv-spelmaskinen. Häri finner vi ett av de första områden som skapar ett band mellan spelaren och det som gestaltas på tv-skärmen. Detta band kan, beroende på hur spelet väljer att använda sig av det, förstärkas genom olika sorters tillvägagångssätt. Det kan vara genom musik och ljudeffekter. Men det kanske vanligaste sättet är att spelet, emellan spelarens prestationer, erbjuder någon form av filmsekvens, där spelaren kan luta sig tillbaka och ta in det som presenteras utan hans egna inblandning. Med hjälp av filmsekvenserna kan resonans/förbindelse skapas gentemot det som sker spelvärden och dess invånare. Med vad

---

<sup>24</sup> Harvey, s.7

som sker i och med detta är att det cybernetiska samtalet såsom jag förklarat det i tv-spelssammanhang mellan maskinen och människan avbryts. Det aktiva deltagandet som mediet annars använder sig av och som skapar denna säregna dialog blir plötsligt intet mer än ett passivt iakttagande.<sup>25</sup>

I alla Uedas tre verk får filmsekvenserna ytterst lite utrymme. I *Shadow of the Colossus* är det endast inledningen och avslutet som tilldelas filmsekvenser längre än 1 och en halv minut. Som jag nämnde inledningsvis, förlitar Ueda sig nästan uteslutande till spelmekaniken och spelets utformning för att skapa detta sammanfogande som ur ett cybernetiskt perspektiv expanderar de olika områdena till vilket människan ständigt interagerar med teknologin. Dessa multipla lager av integrering med det teknologiska är vad som gör Uedas verk unika ur denna synvinkel, en aspekt av hans verk som bara blivit mer och mer nyanserad eller omarbetad för var nytt spel.

## **2.2 VÄGEN TILL FÖRBINDELSE: CYBERNETISKA UTGÅNGSPUNKTER I *ICO* OCH *SHADOW OF THE COLOSSUS***

I den här delen av uppsatsen ska jag med hjälp av Uedas två första verk gå igenom de cybernetiska vinklarna som de besitter för att i det bilda en genomgående tråd av deras cybernetiska teman, hur de förändras och utvecklas för varje verk, för att slutligen i kapitlet därefter se hur deras teman resonerar med *The Last Guardian*.

### **2.2.1 *ICO***

Starten på Uedas resa in i tv-spelbranschen var till en början som animatör, men kom i och med hans debut som regissör 2001 till spelet *ICO* till spelkonsollen Playstation 2, att bli starten på hans teman kring digital interaktion.<sup>26</sup> Arbetet på *ICO* hade startat redan till föregående konsol (Playstation) men blev flyttat till dess uppgradera nykomling på grund av att den gamla hårdvaran inte orkade med de krav, och därigenom inte den vision som Ueda önskade det.<sup>27</sup> När spelet lanserades gjorde det inget större väsen ifrån sig rent

---

<sup>25</sup> Matthewmatosis. Youtube. *Ico Retrospective*, (2013). Hämtad 1/3–18 fr [https://www.youtube.com/watch?v=d-nr\\_hw0oQg](https://www.youtube.com/watch?v=d-nr_hw0oQg)

<sup>26</sup> ACMI. Youtube. *Game Masters: Fumito Ueda Interview*, (2016). Hämtad 14/3–18 fr <https://www.youtube.com/watch?v=7N11oHy3zlw>

<sup>27</sup> DigitalFoundry. Youtube. *DF Retro: Ico Revisited – The Ueda Collection Part 1*, (2016) Hämtad 14/3–18 fr [https://www.youtube.com/watch?v=QCOAqyOE\\_V4](https://www.youtube.com/watch?v=QCOAqyOE_V4)

försäljningsmässigt, men kritikerna hyllade det.<sup>28</sup> På det viset fick verket en kultstatus som den än idag behåller.

Premissen som ramar in verkets utmaningar till spelaren är unik men simpel: En tolvårig pojke vid namn Ico med två horn utväxta från vardera sida om huvudet, blir i enlighet med sin hembygd tradition gällande denna åkomma, förvissad och inlåst i ett gigantiskt slott på en ö som offergåva åt dess drottning. Ico är spelarens alter ego och den som får symbolisera hans förlängda arm in i den virtuella omgivning spelet hädanefter kommer att presentera. Till en början, efter att Ico befriats från sin sarkofag efter ett skalv, artar sig spelet precis som de flesta känner igen från tv-spels-mediet. En styr en karaktär i tredje person, hoppar, klättrar och drar i en och annan spak. Det tar dock inte lång tid innan spelet introducerar karaktären Yorda, som också sitter inlåst i det gamla slottet, som denna traditionella spelmekanik förändras till något annat.

En speciell, om än mindre ingrediens, som bidrar till ett utforskande av kommunikationen mellan spelaren och maskin/dator och sitt alter ego, är att spelaren i dessa inledande moment blir helt utan förklaringar till hur saker och ting går till.<sup>29</sup> Hen blir tvungen att pröva sig fram, prova på olika kommandon och rörelsemönster, och på så vis utforska de olika sätten som spelet låter spelaren kommunicera med spelrummet. Ett sätt att lära känna maskinen, skulle en kunna säga. Detta förfaringssätt kom dock att lämnas i och med de efterkommande spelen som Ueda följde upp *ICO* med.

Direkt efter att en som spelare befriat Yorda från sin bur, högt hängande i ett av slottets tak, påbörjas spelets mer samspelade aspekter att visa sig. De som kopplar an till de cybernetiska perspektiven gällande kontakt och kommunikation med dator och a.i. Det blir nämligen klart att Yorda och Ico ska försöka att ta sig ut ur slottet tillsammans, tillbaka till fastlandet. För själva klarar de det inte, och eftersom spelarens alter ego är Ico, blir det i hans skor vi först och främst får interagera med slottets förfallande hallar. Yorda kan nämligen inte kontrolleras av spelaren och hans handkontroll per se, hon styrs av spelet själv. Spelet går därefter alltså ut på att, ihop med en datorstyrd kompanjon, lösa problem och pussel som står i vägen för flykten ut ur slottet. Förenklat skulle spelets utformning och syfte kunna beskrivas som ett enda långt eskortuppdrag, om än ett välgjort sådant.<sup>30</sup>

---

<sup>28</sup> Matthewmatosis. Youtube. *Ico Retrospective*, (2013).

<sup>29</sup> Matthewmatosis. Youtube. *Ico Retrospective*, (2013).

<sup>30</sup> Matthewmatosis. Youtube. *Ico Retrospective*, (2013).

Så spelets uppbyggnad, ur ett rent cybernetiskt perspektiv, är kring att med händerna kommunicera med hjälp av handkontrollen till alter egot Ico, som i sin tur kommunicerar med Yorda, som ger svar. Detta kommunicerande ser ut på olika vis beroende på de situationerna en möter i spelrummet. Det kanske tydligaste exemplet på Ico som förlängd arm åt spelaren in i den virtuella världen är att en använder Ico för att ledsaga Yorda just genom att hålla hennes hand. Detta blir på sätt och vis både en symbolisk bild över vad som händer rent cybernetiskt men också ett sätt för spelet att skapa en aktiv koppling mellan spelaren och sin följeslagare (Yorda).<sup>31</sup>

När paret tvingas skiljas på grund av hinder eller låsta dörrar finns det andra metoder för att få Yordas uppmärksamhet såsom att vifta och vinka med handen åt henne för att få hennes uppmärksamhet och ropa så att hon kan lokalisera din röst när omgivningen hindrar synen.<sup>32</sup> Pusslen som spelet huserar kräver ofta utifrån utgångspunkten att det är två figurer, att båda två används, och det går därför inte att klara sig igenom spelet utan dessa former av kommunikation till Yorda. Vidare exempel på beroendeställningen mellan spelare och maskin är att Yorda t ex är den enda som kan öppna spelets låsta dörrar, men hon har inga sätt att försvara sig, så där får spelaren träda in och banka skuggorna som försöker nappa tillbaka Yorda till sin bur.<sup>33</sup>

Yorda är alltså det som differentierar spelet och dess mekaniker från mängden och för dess verk in i en annan nivå av cybernetiska interaktioner. Men hur svarar de gentemot en cybernetisk tolkning av *ICO*? Ännu en symbolisk allegori för de cybernetiska förhållanden spelet huserar finner vi genom spelets presentation. När Ico och Yorda möts för första gången efter att Yorda blivit fri från sin bur blir det snabbt klart att de båda inte förstår varandras språk. Därav handhållandet och vevandet med armar etc. Det är t o m på det viset att alla språk i spelet är fabricerade, och det enda som faktiskt gör att vi som spelare förstår något av den talade dialogen är genom översatt text, som dock bara översätter Icos tal, Yordas representeras av (ytterligare påhittade) symboler. Men vad denna allegori säger, mer än förklarar karaktärernas beteende ur ett story-sammanhang, är att den också visar på spelaren och maskinens roll gentemot varandra.

---

<sup>31</sup> MissBioMorphic. Youtube. *Let's Play Ico- (2) Meeting Yorda*, (2011). Hämtat 14/3-18 fr <https://www.youtube.com/watch?v=StUKKt1rwVE>

<sup>32</sup> MissBioMorphic. Youtube. *Let's Play Ico- (2) Meeting Yorda*, (2011)

<sup>33</sup> MissBioMorphic. Youtube. *Let's Play Ico- (2) Meeting Yorda*, (2011)

Eftersom en människa inte direkt kan kommunicera med spelmaskinens olika ettor och nollar med sin bara kropp eller egna röst, kräver det en annan form av kommunikation. Alltså den genom handkontrollen och dess knappar. På det viset kan maskinen och människan förstå varandra på samma sätt som Ico och Yorda förstår varandra genom deras rop och kroppsrörelser. Det i sig som en slags omvändning och förvridenhet av verkligheter, där människan blir utan sina naturliga kommunikativa förmågor och måste nyttja något artificiellt (kontrollen), medans de faktiskt artificiella figurerna (Ico och Yorda) representerar sin kommunikation med varandra med just sina kroppsrörelser. Men denna komplexa interaktion är också det tydligaste exemplet på de simultana cybernetiska samtal som närvarar i *ICO*. Det är inte bara Ico och Yorda som kommunicerar, det är också människan/spelaren och maskinen. Dessa separata men ändå sammanlänkade interaktionerna där människan talar till och genom spelmaskinen, och inuti spelet via sitt digitala alter ego, som talar med en artificiell figur.

För att beskriva detta simultana samtal kan vi observera denna spelsekvens av Youtubern MissBioMorphic, där hon interagerar med Yorda, genom Ico, på olika vis.<sup>34</sup> Mycket, rent cybernetiskt blir sagt, men för att förenkla denna förklaringsprocedur kan vi fokusera på den mest närvarande interaktionen mellan Ico och Yorda i spelet, nämligen handhållandet. Först och främst så kommunicerar MissBioMoprigh, med hjälp av sin handkontroll, med tv-spelmaskinen. Det är ”det första samtalet”. Det är genom den som det hon säger med handkontrollen överförs till hennes alter ego Ico i spelet, med vilket hon rör sig längs med slottets ytor. Med hjälp av kommunikationen till Ico öppnas möjligheten, och det andra simultana samtalet upp. Alltså att samtidigt som spelaren talar till tv-spelmaskinen, även kommunicera med den datorstyrda Yorda, till vilket MissBioMorpich med ett knapptryck säger ”håll min hand”. Med detta medföljer också möjligheten för Yorda att ge svar, alltså att besvara handhållandet, och därigenom även den rörelse MissBioMoprigh ber Ico utföra. Och så fortsätter dialogen, med variationer.

Relationen som genom speldesignen byggs upp förändras i grunden dock inte något nämnvärt genom spelets gång. Yorda besvarar Icos (spelarens) förfrågningar för det mesta omedelbart, så länge det som efterfrågas är möjligt inom det givna spelrummet. På det viset är Yorda en tillförlitlig a.i som gör det hon kan med den kommunikation som simuleringen erbjuder, men det betyder också att den cybernetiska dialogen till sist når ett stopp. Vilket är förståeligt i och

---

<sup>34</sup> MissBioMorphic. Youtube. *Let's Play Ico- (3) Small Puzzles*, (2011). Hämtad 14/3–18 fr <https://youtu.be/hpFa5KaW54Y>

med att det är ett spel, och ett spel måste ha ramar och regler annars är det ju inte längre ett spel, utan ett mischmasch av en kaotisk mängd data.

Temat som *ICO* bär med sig i och med kommunikation och relation tar sig en annorlunda men ändå högst närvarande form även i Uedas andra verk *Shadow of the Colossus* som kom ut tre år efter *ICO*.

### 2.2.2 SHADOW OF THE COLOSSUS

*Shadow of the Colossus* skulle kunna liknas den grekiska tragedin om den gestaltades med hjälp av tv-spelets språk. Det har ända sedan dess utgivning 2005 blivit en av hörnstenarna i diskussionen gällande huruvida tv-och dator-spel kan anses vara konst, och har även fått två stycken ”remasters”, eller nyutgåvor, båda konverterade och utvecklade av studion BluePoint Games.<sup>35 36</sup> Den ena som kom ut 2012 till Playstation 3, och var en HD-utgåva av originalet, och höjde alltså spelets bildupplösning, samt stabiliserade den annars lite ojämna fram-raten som hemsökte den ursprungliga Playstation 2 versionen.<sup>37</sup> Den senaste nyutgåvan släpptes i år (2018) till Playstation 4 och såg spelets grafik och ljud byggas om helt från grunden, men själva spelmekaniken intakt. Det tåls att peka ut att av dessa två nyutgåvor så var Fumito Ueda endast inblandad i versionen av spelet till Playstation 3, och inte till den alldeles nyläppta ”remaken” till Playstation 4. Denna analys utgår dock från hans originalversion till Playstation 2.

Hur lindar då detta verk in de utmaningar spelaren får möta? Spelet presenterar en ensam yngling som ridit många dagar och nätter för att nå ett förbjudet land. Han har rest hit för att han vill väcka en död flicka till liv. Genom spelets manual lär vi oss att pojken heter Wanda (Wander är dock den benämningen man stöter på mest, men i manualen jag utgår från står det Wanda) och flickan heter Mono.<sup>38</sup> Vem Mono är eller varför Wanda vill få henne tillbaka till liv igen får vi aldrig reda på. Det enda som sägs om Mono är att hon blivit offrad för att hon hade en förbannelse över sitt öde. Strax efter att Wanda har placerat Mono på ett ensamt altare ekar en röst ifrån landets himmel. Rösten dånar att om Wanda vill återge Mono livet måste

---

<sup>35</sup> Suellentrop, Chris. The New Yorker. *The Video-game Art of Fumito Ueda* (2011). Hämtad 14/3–18 fr <https://www.newyorker.com/culture/culture-desk/the-video-game-art-of-fumito-ueda>

<sup>36</sup> Sundell, Joachim. Svt. *Jag hade fel: Därför är tv-spel inte alls kultur*, (2018). Hämtad 14/3–18 fr <https://www.svt.se/kultur/jag-hade-fel-darfor-ar-tv-spel-inte-alls-kultur>

<sup>37</sup> Leadbetter, Richard. Eurogamer. *Ico/Shadow of the Colossus: PS2 vs. PS3* (2011). Hämtad 8/3–18 fr <http://www.eurogamer.net/articles/digitalfoundry-ico-shadow-of-the-colossus-ps2-ps3-comparison>

<sup>38</sup> *Shadow of the Colossus*. (2006). Austria. Sony Computer Entertainment Europe

han dräpa sexton kolosser som strövar omkring i landet kring tornet, och utan några ytterligare expositioner är spelet igång.

Den första och mest markanta skillnaden mellan *Shadow of the Colossus* och sin föregångare *ICO* är spelrummet. Slottets slingrande och förfallande interiörer från *ICO* har här byts ut mot ett stort öde land, helt fritt från både spakar och fiender. Största fokuset ligger alltså på de olika mötena spelaren har med de sexton varierade kolosserna. Att ta sig till vardera en av dem är också en stor del av spelets utformning. Således är spelet på sätt och vis uppdelat i två spelmoment som går hand i hand med varandra.<sup>39</sup> Det första momentet är att med hjälp av det magiska svärd Wanda bär med sig lysa åt vilken riktning den utvalde kolossen befinner sig i. Till detta momentet att lokalisera och nå varje koloss har Wanda sin häst Agro, som får resorna över de ljusblekta bergen och ensliga fälten att gå lite snabbare. När en väl når fram till kolossens destination initieras moment två av spelet. Detta moment går ut på att interagera och finna kolossens svaga punkter, som gömmer sig någonstans på dess gigantiska kropp, vilket förändras för varje ny kolossos som en möter.

Jag ska nu gå igenom vad dessa två moment berör när det kommer till de cybernetiska infallsvinklarna av spelet. Lämpligast är då att börja tala om första momentet. Det vill säga transportsträckorna som sker mellan varje kamp med de olika kolosserna, och vad de innebär ur detta perspektiv.

### **2.2.3 AGRO**

I och med det stora spelområdet och de långa distanser som befinner sig mellan spelaren/Wanda och kolosserna kan resorna till respektive jätte ta sin lilla tid. Som jag nämnde innan är det i dessa scenarior som Wandas häst Agro blir som mest relevant. Och denna häst är en av spelets unikaste i form av hur den är programmerad att bete sig om vi jämför med andra riddjur i den övriga tv-spelsvärlden. Detta dels eftersom spelutvecklarna var iväg och provred på hästar, för att få en känsla av hur processen fungerade, för att sedan kunna översätta sina upplevelser på ett övertygande sätt i spelet.<sup>40</sup> Som de fick lära sig under sina provritter, så var det inte alltid helt säkert att hästen skulle gå med på allt, och att bli lika självklart manövrerad på det sätt som utvecklarna kanske först trodde.<sup>41</sup>

---

<sup>39</sup> Matthewmatosis. Youtube. *Shadow of the Colossus Retrospective* (2014). Hämtad 1/3–18 fr <https://www.youtube.com/watch?v=KOXFEB509w>

<sup>40</sup> *Shadow of the Colossus*. (2006).

<sup>41</sup> *Shadow of the Colossus*. (2006).



För ser vi till hur sådana här aspekter av tv-spel gestaltats innan är det inte mycket som skiljer ett riddjur från en bil.<sup>42</sup> När spelaren klättrar upp på ett djur som fungerar som transportmedel brukar kontrollen spelaren har över sitt virtuella alter ego överföras till den av djuret. Genom detta överförande blir också kontrollen över djuret omedelbart och direkt. Svänger du med styrspaken åt höger så svarar djuret i synk med din tummes rörelse över spaken. Denna aspekt är såklart behändig i och med mediet. Som spelare förväntar en sig ju att spelet ska svara på de kommandon som en trycker in på sin handkontroll. Det är ju så vi lärt oss att denna kommunikation mellan dator och människa fungerar och synkas. Men i *Shadow of the Colossus* bemöts denna traditionella mekanik på ett lite annorlunda sätt.

Som Matthew Matosis beskriver det i sin videoessä, så styr vi inte Agro när vi får Wanda att klättra upp på hennes sadel. Handkontrollens schema överförs inte till hästen, den är fortfarande centrerad på Wanda.<sup>43</sup> Alltså blir interaktionen mellan människa, maskin och virtuell simulation återigen lite mer komplex och intressant än vanligtvis. Agro är nämligen programmerad som egen entitet, och interagerar inte spelaren med henne så kan hon hitta på egna sysslor, såsom beta och prova löpstegen på de vida slätterna. Dock kommer hon aldrig att röra sig för långt bort från Wanda, och försöker spelaren att på något sätt ta sig ifrån henne, så kommer hon så småningom att rusa ifatt.

Så när vi om spelare kontrollerar Wanda att sätta sig på hästen är vår kontroll fortfarande endast över hans rörelser, och vad han/vi försöker säga åt hästen att göra. T ex rikta dig åt höger, vänster, galoppera etc. Hon reagerar självstyrt och automatiskt på hot och hinder såsom kolosser, stup och väggar, och i de stunderna tar hon helt kontroll över sig själv.<sup>44</sup> Utöver det har Agro till och med ett litet programmerat utrymme att själv välja om hon vill lyssna på det som vi försöker säga henne, och ibland (dock sällan) försöka göra motsatsen. Den cybernetiska kommunikationen/interaktionen i detta scenario blir alltså människa → maskin → virtuellt alter ego → virtuell och artificiell häst → virtuell värld/simulering.

---

<sup>42</sup> Matthewmatosis. Youtube. *Shadow of the Colossus Retrospective* (2014).

<sup>43</sup> Matthewmatosis. Youtube. *Shadow of the Colossus Retrospective* (2014).

<sup>44</sup> Matthewmatosis. Youtube. *Shadow of the Colossus Retrospective* (2014).

## 2.2.4 KOLOSSERNA

Ueda säger i en intervju att a.i på sätt och vis är *Shadow of the Colossus* centrum.<sup>45</sup> I och med att spelets första moment ofta innefattar en dialog med en artificiell häst som sedan varvas med moment två, ett interagerande med artificiella jättar, blir det tydligt varför han säger så. Och det är just dessa interaktionerna med jättarna som kanske är det som en i slutändan främst förknippar med spelet. Men vart knyter dessa interaktioner an med cybernetiska samtal såsom det med Agro? Det handlar ju här inte om en samarbetande faktor, liksom den mellan Yorda och Ico, eller Wanda och Agro, utan en konfrontation.

Vid första analys av dessa sammandrabbningar är det lätt att anta att dessa kolossala fiender inte är mer än virtuella varelser som rör sig enligt ett bestämt schema, och att uppdraget är att lista ut detta schema, innan en vet vad som ska göras för att få dem på fall. Detta är dock bara halva sanningen när det kommer till denna typen av situation.

Javisst rör sig kolosserna på ett förutbestämt vis, men detta ofta innan de upptäckt Wanda, och även då varierar resultaten. Ibland är det t o m som så att de inte ens bryr sig om Wanda även om de upptäckt honom, så länge inte spelaren provocerar dem genom att t ex skjuta pilar emot dem.<sup>46</sup> I vilket av fallen det än må handla om så kräver dessa spelsekvenser att vi som spelare interagerar med jättarna, och det är i denna integration som vi finner en spännande tvist på vad vi innan identifierat som en cybernetisk dialog. För att beskriva hur en sådan integration kan se ut, och vad som gör sig synligt genom den, kommer jag att beskriva mötet med koloss nummer fem, också kallad Avion.

När resan till kolossens område är över blir spelaren tvungen att lämna Agro bakom sig, för striden med kolossen kräver att Wanda dyker under, samt klättrar upp för några gamla ruiner, som leder ut till en stor sjö med ytterligare några ruiner uppstickande ur vattenytan. Det är i detta område som kampen ska äga rum. Långt på andra sidan sjön sitter kolossen likt en jätteörn och observerar Wanda när han simmar över sjön, och det är under titanens observation som den andra sidan av spelets cybernetiska dialog börjar.<sup>47</sup>

---

<sup>45</sup> Gameslice. Youtube. *Fumito Ueda and Geoff Keighley Interview on Last Guardian*, (2016). Hämtad 7/3–18 fr [https://www.youtube.com/watch?v=m1Cx\\_0heSOw](https://www.youtube.com/watch?v=m1Cx_0heSOw)

<sup>46</sup> Teh2Dgamer. Youtube. *Shadow of the Colossus (PS2) Gameplay*, (2012). Hämtad 7/3–18 fr <https://www.youtube.com/watch?v=1c752KC2j4Y>

<sup>47</sup> Adam Siddiqui. Youtube. *Shadow of the Colossus HD Fifth Colossus – Avion*, (2011). Hämtad 14/3–18 fr <https://www.youtube.com/watch?v=O8jvfLb1fEQ>

Det går att gestalta alla strider mot kolosserna som olika former av cybernetiska diskussioner mellan det som skrivs in med hjälp av handkontrollen, och de svar som det ger upphov till hos kolossen, vilket leder till att andra kommandon skrivs in med handkontrollen. Striden mot Avion är en situation, likt ett samtal, där spelaren måste ta första steget och avslöja sina intentioner för att diskussionen ska få fart på allvar. Annars kommer den fortsatt att speja på den sprattlande Wanda mitt i sjön. Att därför lista ut rätt sätt att få kommunikation med varelsen är en del av denna dialogs många sidor.

När detta genomförts och Avion förstår spelarens syfte med sitt besök ger den gensvar och genom detta svar måste spelaren lista ut vad som är nästa steg för att nå jättefågeln's ömma punkter.<sup>48</sup> Detta blir ett speciellt samtal mellan dator och person dels eftersom det (såklart) inte är en faktiskt röstdrivet sådant, och varelsen är heller inte modellerad efter något mänskligt. Personen måste därigenom tolka det som sägs genom hur spelet visar varelsens rörelsemönster. Varför jag nämner det är för att till skillnad från situationerna mellan Ico och Yorda, där vi kan relatera med vad som sägs genom deras kroppsgestaltningar, har vi i situationerna med kolosserna ofta inte en likadan.

När vi lyckas få upp Wanda på kolossens väldiga skepnad sker ett fortsatt meningsutbyte. Som resterande kolosser i spelet vill Avion få bort Wanda från sin kropp och svarar, beroende på vart på kolossen Wanda befinner sig, genom diverse manövreringar för att skaka av sig honom.<sup>49</sup> Detta är en variant av denna dialog som bara sker när spelaren/Wanda lyckats få grepp om en koloss kroppsdelar. Där Agro kan visa på små egna initiativ, men ändå för det mesta låter sig tyglas av Wanda, är stunden ovanpå kolossen ett exempel på motsatsen.

Att varelsen (nästan instinktivt) reagerar vad spelaren gör är vad som skiljer dem från vanliga traditionella boss-strider i tv-och dator-spel.<sup>50 51</sup> Att det hela är en dynamisk interaktion och inte något som en från början kan läsa av utan ansträngning. Det är också denna dynamik som gör dem dugliga för en analys ur ett cybernetiskt samtals-perspektiv.

---

<sup>48</sup> Adam Siddiqui. Youtube. *Shadow of the Colossus HD Fifth Colossus – Avion*, (2011)

<sup>49</sup> Adam Siddiqui. Youtube. *Shadow of the Colossus HD Fifth Colossus – Avion*, (2011)

<sup>50</sup> Ruby Rogers. Youtube. *Crash Bandicoot N. Sane Trilogy Papu Papu Boss*, (2017). Hämtad 9/3–18 fr [https://www.youtube.com/watch?v=yE\\_Mj2GWTvk](https://www.youtube.com/watch?v=yE_Mj2GWTvk)

<sup>51</sup> Boss Fight Database. Youtube. *Bloodborne: Father Gascoigne Boss Fight (1080p)*, (2015). Hämtad 9/3–18 fr <https://www.youtube.com/watch?v=vnYw9Vs9V0Q>

### 2.2.5 KOPPLING MELLAN *ICO* OCH *SHADOW OF THE COLOSSUS*

Kan vi finna kopplingar mellan de cybernetiska teman som gjorde entré genom *ICO* med dem i *Shadow of the Colossus*? Kan vi i såna fall med hjälp av dem bilda oss en förståelse för kontinuiteten som däri finns, samt vart det kan leda oss i och med Uedas senaste verk *The Last Guardian*? Det är vad jag i detta kapitel ska begrunda.

Till att börja med är även i detta spelet det talande språket av främmande slag. Men tal överlag är ytterst sparsamt, mer så än i *ICO*. Genom denna sparsamhet av språkets och talets gestaltning blir de teknologiska aspekterna av aktiviteten av än högre vikt i tillvägagångssättet för kommunikation. Både genom aktiviteten i sig, men också för att förstå den virtuella värld som presenteras, och hur vi ska ta oss fram. Detta i sig klingar gott gemensamt med *ICO*'s funktioner, men en stor skillnad i denna kommunikationen är att vi, istället för att bolla information fram och tillbaka med en virtuell flicka som är mån om att vi ska ta oss vidare, har detta spelet två sidor av interaktion med a.i. Dessa två sidor skiljer sig markant från varandra och ännu mer från den interaktion som är närvarande i *ICO*. Det blir ett större fokus på att spelaren inte har full kontroll över den virtuella omgivning och dess individer, då de båda a.i.-aspekterna av *Shadow of the Colossus* visar prov på egna beteendemönster som kan, och kommer att, bryta spelarens kontroll över aktivitetens händelser.

Genom den observationen kan vi se en övergång från ”villig”, ”duktig” och ”inte-ifrågasättande” samarbets-a.i till ett område där spelaren blir mer eller mindre tvungen att acceptera datorns egna viljor eller kontroll av det virtuella spelrummet. Denna sida av detta cybernetiska samtal blir intressant i och med att den ”lär in” spelaren att datorn/maskinen kan uppvisa egna beteenden som hen inte kan göra något åt mer än att acceptera deras existens och jobba med dem för att ta sig vidare. Det är ett mer aktivt samtal mellan dator och person än den mellan Ico och Yorda. Där Yorda i princip aldrig ställer egna krav förutom där spelaren tvingas hjälpa henne upp för höjder och i att försvara sig emot skuggorna som vill kidnappa henne. Genom detta accepterande, av att t ex Agro vill springa vänster när du ber henne att svänga höger, skapas ett rum där maskinen/datorn får ett större utrymme att uttrycka sig gentemot människan som interagerar med spelet. För att inte tala om kamperna mot kolosserna, där denna trotsighet är en grundande del av utmaningen, och ett hinder för spelaren från att ta sig vidare. Därigenom demonstreras en utökning och utveckling av den cybernetiska dialogen mellan människan och maskin som i Uedas två första verk gör sig synlig.

Vi ska i och med *The Last Guardian* se ett sammanfogande av de trotsiga a.i-komponenterna från *Shadow of the Colossus* och samarbetsaspekten i *ICO*.

## **2.3 THE LAST GUARDIAN OCH DEN CYBERNETISKA KOMMUNIKATIONENS KULMEN**

### **2.3.1 THE LAST GUARDIAN**

Liksom i föregående segment där jag närmat mig verken av Ueda ska jag även här, nu när vi nått fram till hans senaste och mest avancerade skapelse, beskriva spelets utgångspunkter och funktioner innan jag går djupare in på de cybernetiska vinklarna.

*The Last Guardian* blev först utannonserat för Playstation 3 år 2009 men utvecklingen på det hade börjat redan 2007. Det kom dock inte att se dagens ljus förrän nästan ett decennium efter detta, utgivet till Playstation 4, år 2016.<sup>52</sup> Som nyligen nämnt så är detta verk nästan en slags konstellation av tidigare titlar, och det speglas inte bara genom de mekaniker som närvarar utan också såklart i sann Ueda-design, även genom dess berättelse.

Via den korta inledningen får vi snabbt klart för oss att detta spelets alter ego är, likt *ICO*, en ung pojke. Hans namn förblir osagt genom hela verket. Han vaknar upp i en förseglad grotta tillsammans med en skadad och fastkedjad jättelik fågel-katt-hund som genast reagerar på pojkens närvaro med ilskna ljud och hotfull blick. Mer komplicerat gör Ueda det inte, filmsekvensen är över och spelmomentet igång.

Det är med hjälp av en äldre mans berättarröst (vars språk även i detta spel är fiktivt) beskrivande av situationen, som vi som spelare förstår hur vi inledningsvis bör närma oss den ilskna besten. Följaktligen är den första uppgiften belyst och spelets centrala funktion och kärna igång.

### **2.3.2 TRICO OCH DESS SPELMEKANISKA FUNKTIONER**

Spelet och dess olika utmaningar kretsar nämligen kring spelaren/pojkens interaktion med denna jättelika varelse, också kallad Trico av pojken. För att beskriva hur interaktionen och spelmekniken går till med varelsen fortsätter jag här att utgå från just den inledande uppgiften i spelet.

---

<sup>52</sup> Webster, Andrew. The Verge. *The Last Guardian is almost here, after nearly a decade*, (2016). Hämtad 10/3-18 fr <https://www.theverge.com/2016/11/10/13576764/the-last-guardian-ps4-director-fumito-ueda-interview>

Likt mötet med kolossen Avion i *Shadow of the Colossus*, måste vi även här i vårt första möte med Trico visa våra avsikter gentemot varelsen.<sup>53</sup> Den största skillnaden i denna sekvens är dock att vi inte är ute efter att lägga bjässen under oss med svärd och båge, utan att få dess tillit. Genom att lista ut ett lämpligt sätt att närma sig varelsen befriar vi till slut jättedjuret från sin boja, och Trico verkar mindre benägen att trampa pojken till mos. Spelets utformning tar sig nu en form som inte är helt olik den vi såg i *ICO*. Det blir, i och med lösgörandet av Trico, att med varandras hjälp hitta en väg ut ur grottan.

Det är i Tricos befriande form som spelaren får lära känna djurets beteende och funktioner såsom det kommer att gestaltas större delen av resterande spelupplevelse. I och med detta också bli varse om den stora skillnaden mellan Yorda och Trico. Där Yorda stod still och väntade lite försiktigt på spelarens kommandon, börjar Trico med detsamma nosa omkring och se sig om. I denna inledning, nästan helt likgiltig till pojkens närvaro. Spelaren kan i denna stunden försöka få varelsens uppmärksamhet genom att ropa på den med hjälp av ett knapp-tryck, till vilket den kanske stannar upp och då börjar observera den väsnande pojken, för att också kanske följa ljudet till sin källa, om bergets väggar skiljer dem åt.

Ueda beskriver i en intervju att han ser pojken i *The Last Guardian* som en 3-dimensionell markör, som vi spelare kan nyttja för att försöka få Trico att påverka spelrummet.<sup>54</sup> Längre in i spelet utökas pojkens markör-färdigheter i strävan att få ytterligare kontakt med Trico. Därmed utökas också den kommunikativa repertoar som spelaren har möjlighet att utföra med bjässen, men till en början är det mestadels hojtande och pekande som sker mellan pojken och Trico.

Spelaren lär sig, att med hjälp av Tricos storlek, nå platser som är utom räckhåll för pojkens egna mått. Men samtidigt lär vi oss också Tricos beroende av pojken och dennes storlek, eftersom det också förekommer många trånga passager som bara ett barn kan krypa igenom, för att nå en punkt som låser upp vägen för de båda ut ur deras grottfångelse.<sup>55</sup> På det viset skapas här den första beroendeställningen mellan spelaren/pojken och a.i-komponenten Trico. Det vill säga deras respektive storlekar i relation till vilka hinder som de möter.

---

<sup>53</sup> MKIceAndFire. Youtube. *THE LAST GUARDIAN Gameplay Walkthrough Part 1 [4K HD PS4 PRO] – No Commentary (FULL GAME)*, (2016). Hämtad 14/3–18 fr <https://www.youtube.com/watch?v=6rvrRjlxef0>

<sup>54</sup> STACK Presents. Youtube. *Fumito Ueda on The Last Guardian*, (2016). Hämtad 10/3–18 fr <https://www.youtube.com/watch?v=MRdX61lebsM>

<sup>55</sup> MKIceAndFire. Youtube. *THE LAST GUARDIAN Gameplay Walkthrough Part 1 [4K HD PS4 PRO] – No Commentary (FULL GAME)*, (2016).

Spelet kretsar sedermera fortsatt kring problem och pussel som pojken och Trico måste lösa tillsammans för att, som vi sedan lär oss efter grottsekvensen, ta sig ut ur ett helt komplex av vittrande torn, igenväxta trädgårdar och uråldriga stenkorrider. Detta i sig likt de samarbets aspekter vi fann i *ICO*. Skillnaden är återigen att det inte är en mänskligt gestaltad varelse vi ska samarbeta med, utan ett virtuellt mytologiskt djur. Som alltså inte baseras på ett redan existerande djur som finns i verkliga världen på samma sätt som Agro.

I senare partier av spelet uppkommer situationer där storlek igen blir betydande, fast ur ett annat perspektiv än höjder och små kryphål. I detta förfallande komplex, som håller Trico och pojken fångna från den yttre världen, finns det humanoida, skuggliknande väktare klädda i rustningar av sten. När dessa får syn på pojken börjar de febrilt att jaga honom med utsträckta armar och lysande ögon.<sup>56</sup> Pojken har inget slags försvarsfunktioner mot dessa väsen, och får de tag i honom kan spelaren inte mer än försöka få pojken att sprattla sig ur deras grepp, innan de når en lysande dörr till vilket de för in pojken och spelomgången misslyckas. Nyckeln till framgång är därför att inte sammandrabba med dessa på egen hand, utan med Trico vid sin sida, som med aggressiv kraft både kan slå omkull och sönder stenväktarna med sina stora klor.<sup>57</sup> Detta är i vissa situationer mer eller mindre problematiskt, om de båda skiljs åt av stora dörrar, fällor eller trånga rum och väktarna får syn på dem.<sup>58</sup>

Dessa konfrontationer brukar vanligtvis göra Trico väldigt upprörd, även efter att stenfigurerna blivit avlägsnade, så frustar den och skuttar oroligt omkring.<sup>59</sup> För dessa väktare kan även beväpnas sig mot Trico med hjälp av spjut och svärd. Spjut som pojken måste hjälpa Trico att dra ut.<sup>60</sup> Så på samma sätt som pojken i denna situation är beroende av jättevarelsens styrka som försvar, är den beroende av pojkens händer för att både dra ut spjut som fastnat på dess kropp, och de lugnande klappar pojken kan ge för att den ska kunna sansa sig. Allt för att de båda ska kunna fortsätta sin resa ut ur den gigantiska labyrinten.

Andra situationer kräver att spelaren använder Tricos programmerade nyfikenhet och djuriska beteende för att lösa problem såsom att få med sig besten genom stängda dörrar. För Trico,

---

<sup>56</sup> MKIceAndFire. Youtube. *THE LAST GUARDIAN Gameplay Walkthrough Part 1 [4K HD PS4 PRO] – No Commentary (FULL GAME)*, (2016).

<sup>57</sup> MKIceAndFire. Youtube. *THE LAST GUARDIAN Gameplay Walkthrough Part 1 [4K HD PS4 PRO] – No Commentary (FULL GAME)*, (2016).

<sup>58</sup> MKIceAndFire. Youtube. *THE LAST GUARDIAN Gameplay Walkthrough Part 1 [4K HD PS4 PRO] – No Commentary (FULL GAME)*, (2016).

<sup>59</sup> MKIceAndFire. Youtube. *THE LAST GUARDIAN Gameplay Walkthrough Part 1 [4K HD PS4 PRO] – No Commentary (FULL GAME)*, (2016).

<sup>60</sup> MKIceAndFire. Youtube. *THE LAST GUARDIAN Gameplay Walkthrough Part 1 [4K HD PS4 PRO] – No Commentary (FULL GAME)*, (2016).

som alla verkliga djur är också förtjust i saker att äta. Därigenom blir den nyfiken på lukter och saker som går att tugga i sig.<sup>61</sup> Det förekommer stunder när Trico abruptt lägger sig ner med kurrande mage, och fortsätter inte förrän spelaren funnit en källa till näring för varelsen.<sup>62</sup>

Avskalat så är alla olika moment rörande Trico och pojkens interaktioner med varandra och deras omgivning pussel. Som endast kan lösas genom kommunikationen mellan pojken/spelaren och varelsen. Att slutligen se till a.i:ns beteende för att ta sig vidare är dock, oavsett vad hindret är, det som spelet är designat kring.

### **2.3.3 SAMTAL MED TRICO, EN CYBERNETISK HÖJDPUNKT**

Varför kallar jag då Trico som den cybernetiska kulmen i Uedas spel? Det är ju ingalunda olikt *ICO* och dess samarbetsaspekter tillsammans med en a.i. Varför det är en höjdpunkt i detta avseende är, som jag kanske gjort tydligt innan, inte på likheterna till tidigare spelupplägg. Det har att göra med den nivå av a.i som vi nu blir tvungna att kommunicera med genom spelmaskinen. Det är sammanslagningen av *ICO*:s problemlösning tillsammans med en a.i, som är uppvuxen och utvecklad ur den mer individuella beteendedesignen vi kunde ana hos Agro och kolosserna, och det är det som gör denna upplevelse och interaktion så pass mycket mer unik ur ett cybernetiskt perspektiv.

För när vi inspekterar de tidigare titlarna bredvid *The Last Guardian* och dess a.i, kan vi se en utveckling där spelaren mer och mer tvingas in i en större beroendeställning till sin virtuella omvärld. Där det digitala riket har funktioner som riktar spelarens kontroll och kommunikativa förmågor till maskinen mot en annorlunda stig. Tv-spel och Yorda fungerar traditionellt i regel likt taklampans kvicka respons på människans input. De tar i och för sig olika långa tider på sig att genomföra det som efterfrågas beroende på deras olika ”naturer”, men i grunden så svarar de ”glatt” på det som sägs genom respektive knapp-tryck.

I *Shadow of the Colossus* ser vi ett närmande av denna funktion på ett annorlunda men i grunden liknande koncept. Tar vi Agro t ex, som för det mesta svarar på spelarens kommandon genom Wandas drag i tyglarna, men kan ha infall av egna behov och rörelser utanför spelarens kontroll. Agros egna initiativ som dom när hon väljer att på egen hand väja för ting i spelrummet, och visa egen vilja, är ungefär som att taklampan skulle reagera med att

---

<sup>61</sup> MKIceAndFire. Youtube. *THE LAST GUARDIAN Gameplay Walkthrough Part 2 [4K HD PS4 PRO] – No Commentary (FULL GAME)*, (2016). Hämtad 14/3–18 fr <https://www.youtube.com/watch?v=S7vJeLT5uVM>

<sup>62</sup> MKIceAndFire. Youtube. *THE LAST GUARDIAN Gameplay Walkthrough Part 3 [4K HD PS4 PRO] – No Commentary (FULL GAME)*, (2016). Hämtad 14/3–18 fr <https://www.youtube.com/watch?v=LyFyxcCZSDU>



föreslå att inte tända sig med en gång, för att få dig att inse att den faktiskt inte behövs när det redan är ljus inne. Men trots det så tänds den efter en kort stund för det är i slutändan människans knapptryck som bestämmer. Samma situation fast med kolossens a.i skulle kunna se ut som att människan var tvungen att hitta rätt sorts lampa för uttaget innan den till slut blev tvungen att lysa.

Interaktionen med Trico är som att interagera med en helt fristående varelse, som ser och hör dig, men kanske inte agerar på allt du berättar för den, för den har en egen lust till saker och ting. Genom det måste spelaren både skapa sig en förståelse, och tålmod, för detta beteende. Trico, som översatt till en taklampas medvetande, skulle kunna svara såhär i samma situation som tidigare exempel: ”Vad kul att du är här med mig! Vill du att jag ska lysa? Med det verkar ju redan vara ljus? Ok, jag vill bara ta in rummet på egen hand först. Oj vänta, jag fick en sådan impuls att blinka och se skuggorna jag ger upphov till. Se här så gott jag blinkar, och se där vilken rolig form på den skuggan! Vad var det du ville förut nu igen?”.

Detta beteende kan verka frustrerande och något som en inte alls skulle välja att underhålla sig med. Men sett ur ett cybernetiskt samtalsperspektiv är det rätt så fascinerande. Vad som lämpar denna typen av interaktion så bra i och med tv-spel (och inte taklampor) är, som jag berättade i tidigare kapitel, att det öppnas upp mycket vidare möjligheter till maskinens möjlighet till svar och initiativ på spelarens efterfrågningar. Särskilt om den är designad som en egen individuell person såsom den Trico representerar, helt fri från handkontrollens styrspak. Vi måste för att kommunicera med Trico använda vårt alter ego, pojken, för att försöka tala med dator-djuret. Pojken förstår vad vi säger, genom handkontrollens signaler, hans karaktär är ju trots allt hårt bunden till dess knappar och spakar. Trico måste i sin tur tolka dessa knapptryckningar som vi genomför med hjälp av pojken utifrån sig själv.

Vi kan således inte hålla in en knapp på handkontrollen, när vi positionerat pojkens figur bredvid jättedjuret, och förvänta oss att pojkens hand ska kunna dra med sig Trico varthän vi vill. Eller klättra upp på den och ge den små kickar i sidan för att hoppas att den slutligen ska börja galoppa för den delen heller. Vi har i Uedas spel, i och med *The Last Guardian* och Tricos a.i, rört oss längre och längre ifrån spelarens egna kontroll över de virtuella kompanjoner som vi tillbringar tiden tillsammans i spelrummet.

Människor har reagerat på denna respons (eller kanske snarare den ignorans) som Trico visat för dem genom spelets gång med att mena att det är dålig design eller att djuret

glitchar/buggar när den inte svarar på de kommandon de sänder ut genom handkontrollen.<sup>63 64</sup>

Det är en ståndpunkt som i och med spelmediets traditionella funktioner inte är helt orimlig att ha. Men det går lika lätt att påstå att Tricos design är av den natur just för att den är programmerad som egen individ. Inte som en förlängning av spelarens viljor och önskningar i hur spelrummet ska påverkas.

Att Trico inte förstår allt spelaren genom pojken försöker säga behöver nödvändigtvis inte betyda samma sak som att dess a.i är inkompetent. Det handlar mer om en situation där människa tvingas tänka om kring sitt bemötande av virtuella figurer och förstå denna situation som en ny, där gamla antaganden kring artificiella figurer. Såsom att de bara ska sitta still, inte vara i vägen, och gladeligen och kvickt göra allt genom en knapptryckning. Att de ska förenkla spelmomenten och interaktion med den virtuella världen, istället för att vara en egen individuell del av den.

Interaktionen med Trico är ett genombrott i relation till tidigare spel (både av Ueda, men även andra inom industrin) för det finns inget annat verk som har denna typen av möten med en datorstyrd varelse, och som lägger så stor tyngd vid samtalet som i interaktionen uppstår.

### **2.3.4 THE LAST GUARDIAN VR DEMO**

Kanske en parentes, i jämförelse med de tre övergripande verken Ueda satt till världen, är *The Last Guardian VR DEMO*. Det är ett kort verk som tar interaktionsaspekten med det fantastiska jättedjuret från grundspelet, och för in det i en virtuell simulering med hjälp av virtual-reality-glasögon. Innan jag beskriver vad detta bidrar till i cybernetiska förhållanden, och Uedas fortsatta utveckling av interaktion med maskinella ting, ska jag kort förklara virtuell verklighet, eller virtual reality i samtidens spelsammanhang.

VR, eller Virtual Reality/virtuell verklighet, är i spelindustrin ett reellt nytt bemötande av det interaktiva mediet och teknologin den använder sig av. Det huvudsakliga syftet är att bryta ner distansen som uppkommer mellan spelaren och det som framförs på tv- eller datorskärmen, och sätta spelaren mitt inuti den virtuella spelvärlden. Med detta medföljer alltså att spelaren kan se och röra sig om i det virtuella rummet med hjälp av sina egna rörelser.

---

<sup>63</sup> Hornshaw, Phil. Digital Trends. *The Last Guardian' review*, (2016). Hämtad 12/3–18 fr <https://www.digitaltrends.com/game-reviews/the-last-guardian-review/>

<sup>64</sup> IGN. Youtube. *The Last Guardian: Trico's AI Is Incredible... When it Works – IGN Plays Live*, (2016). Hämtad 12/3–18 fr <https://www.youtube.com/watch?v=V1yrL4tpa0Q>

Hayles talar om kroppens åsidosättande i den postmoderna världen.<sup>65</sup> I och med tv-spelsmediet blir denna tanke en intressant utgångspunkt. För samtidigt som vi är symbiotiskt sammanlänkade med teknologin och det som sker genom våra händers rörelser över handkontrollen, så är det inuti spelet/bildprojiceringen som vår uppmärksamhet är riktad. På så vis skulle vi kunna säga att vi lämnar vår kropp utanför de aktuella händelserna, för händelserna vi involverar oss i sker bortom den fysiska kroppen.

Denna tanke om kroppens sekundering i det teknologiska framåtsträvandet blir dock mer komplicerad när vi i dagarna blivit introducerad till VR. För i VR byts ofta det traditionella alter egot ut mot kroppen själv. Dock krävs fortfarande någon form av handkontroll för att röra sig och påverka det virtuella rummet.

Uedas VR-experiment *The Last Guardian VR DEMO* är dock endast det, en demo. Men den hinner trots det presentera interaktionen med Trico-a.i:n på ett nytt sätt, och på extremt nära håll, där spelaren egna kropp blir utgångspunkten istället för den lilla pojken i basspelet. Då detta är det enda verk av Ueda som jag inte själv haft möjlighet att prova på, finns det dock gott om videomaterial där andra människor delar med sig av sina upplevelser. Det blir, som det går att observera utifrån Youtubern Jacksepticeye, en helt annan slags interaktion med Trico när det är spelaren själv som är fokuspunkten för datordjurets uppmärksamhet.<sup>66</sup>

Då Trico förvisso betar sig likt sin figur i grundspelet, ges inga större avancerade tillfällen att interagera med varelsen mer än att mata den, öppna en grind åt den, och rida en kort stund på dess stora rygg. Men det visar trots dessa begränsningar vart mediet kan ta vägen, och hur ett interagerande med a.i kan ta sig an nya och mer ”kroppsnära” former. Ett sätt som kan placera den teknologiska och mänskliga symbiosen i ett helt annat stadie.

---

<sup>65</sup> Hayles, s.192

<sup>66</sup> Jacksepticeye. Youtube. *TRICO IN VR!! | The Last guardian PS VR (Virtual Reality)*, (2017). Hämtad 12/3–18 fr <https://www.youtube.com/watch?v=r2ES2MBIxsI>

### 3. REFLEKTIONER OCH SLUTSATSER

Vad har jag då kommit fram till genom denna fördjupning av Ueda och cybernetiska samtals beståndsdelar? Har mina frågeställningar besvarats genom denna analys av virtuella verkligheter och elektronisk kommunikation?

Det är uppenbart att Uedas verk dyker djupare än andra spel och interaktiva medier när det kommer till relationer och kommunikationer mellan spelare och dator, människan och maskin. Med varje nytt spel tar Ueda sina a.i-kompanjoner och relaterade aspekter till områden längre bort från människans omedelbara kontroll genom handkontrollens kommunikation. Men han låter likväl speldesignen och de uppgifter som spelaren ska utföra kring interaktionen med dessa alltmer individualiserade och datorstyrda varelser. Efter en analys av samtliga av hans titlar uppstår även situationer där människan kan tvingas ifrågasätta sin egna position och makt i den digitala världen, samt över de digitala figurer hen aktivt interagerar med. Vare sig det handlar om samarbete, konfrontation, eller navigation.

Därigenom har vi fått fram svaret på den första frågan jag ställde gällande utvecklingen av Uedas a.i-skapelser, alltså att ta reda på i vilken riktning hans digitaliserade figurer avancerats.

Vi ser genom Uedas spel, också hur Wieners cybernetiska tanke kring ett samarbete mellan maskin och människa, för att tillsammans nå längre, bli explicit nyanserad.<sup>67</sup> Utan att arbeta ihop med Yorda, Agro och Trico, eller konfrontera det förbjudna landets kolosser kommer spelaren inte att lyckas ta sig igenom spelrummens hinder och utmaningar. Att genomföra en genomspelning av något av hans verk visar, mer eller mindre, på människans ökade beroendeställning och villighet till interagerande med det artificiella och virtuella.

Jag har därmed också besvara uppsatsens andra frågeställning. Det vill säga, på vilket sätt de övergripande relationerna mellan människa/spelare och de datorstyrda a.i-kompanjoner (och fiender) uttrycks, och vad det har att säga om människans ställning till teknologi och det virtuella. Detta uttryck, som går mycket väl hand i hand med Wieners ursprungsidéer gällande maskinens möjligheter, även om detta nu endast inbegriper i en låtsasvärld, och inte verkligheten i sig.<sup>68</sup> För vi kan observera med cybernetikens perspektiv på Uedas virtuella varelser och spel, hur människan för underhållnings skull lyssnar, lär och anpassar sig efter

---

<sup>67</sup> Wiener, s.151

<sup>68</sup> Ibidem, s.151

teknologins språk och artificiella ting. På samma sätt som hen anpassat sig efter t ex samhällsstrukturer och sociala normer. Strukturer och normer som på samma sätt som digitala pixlar är konstruerade och icke-fysiska entiteter vars regler, likt spelrummet, vi går med på.

Det river den mur av fantasi som omger de uppvisningar de två filmtitlarna jag nämnde i inledningen (*2001: A Space Odyssey* och *The Matrix*) presenterar. Nu, mer än någonsin tidigare, är dessa scenarier i full sving och högst aktuella och relevanta situationer att begrunda och reflektera över, inte bara i spelsammanhang. Vi pratar och samverkar med Trico, likt Kubricks filmkaraktärer David och Frank med datorn HAL 9000, men den artificiella individen har kanske sina egna fasoner för sig, istället för att lyssna på oss. Vi väljer aktivt att interagera och spendera tid i fiktiva och digitala verkligheter. Sätter själva på oss VR-glasögon, injicerar oss ytterligare in en konstgjord värld, likt människorna i *The Matrix*. Tv-och dator-spelet blir genom Ueda, till skillnad från filmernas universum, ett aktivt sätt att utforska liknande idéer och sätta dem i praktik.

## 4. KÄLLOR, MATERIAL OCH LITTERATURLISTA

### 4.1 OTRYCKTA KÄLLOR

- Aaron Rankin. Youtube. *Slavoj Žižek on Video Games*, (2017). Hämtad 14/2–18 fr <https://youtu.be/W1gVIFUVebU>
- ACMI. Youtube. *Game Masters: Fumito Ueda Interview*, (2016). Hämtad 14/3–18 fr <https://www.youtube.com/watch?v=7N11oHy3zlw>
- Adam Siddiqui. Youtube. *Shadow of the Colossus HD Fifth Colossus – Avion*, (2011). Hämtad 14/3–18 fr <https://www.youtube.com/watch?v=O8jvfLbIfEQ>
- Boss Fight Database. Youtube. *Bloodborne: Father Gascoigne Boss Fight (1080p)*, (2015). Hämtad 9/3–18 fr <https://www.youtube.com/watch?v=vnYw9Vs9V0Q>
- DigitalFoundry. Youtube. *DF Retro: Ico Revisited – The Ueda Collection Part 1*, (2016) Hämtad 14/3–18 fr [https://www.youtube.com/watch?v=QCOAqyOE\\_V4](https://www.youtube.com/watch?v=QCOAqyOE_V4)
- Faxandu. Youtube. *Nes commercial – Nintendo ToysRus*, (2006). Hämtad 14/3–18 fr <https://www.youtube.com/watch?v=VYmVQKvUEPw>
- Gameslice. Youtube. *Fumito Ueda and Geoff Keighley Interview on Last Guardian*, (2016). Hämtad 7/3–18 fr [https://www.youtube.com/watch?v=m1Cx\\_0heSOw](https://www.youtube.com/watch?v=m1Cx_0heSOw)
- Harvey, Alison. Journals.sfu.ca. *Seeking the Embodied Mind in Video Game Theory: Embodiment in Cybernetics, Flow, and Rule Structures*, (2009). Hämtad 14/2–18 fr <http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/57/54>
- Hornshaw, Phil. Digital Trends. *The Last Guardian' review*, (2016). Hämtad 12/3–18 fr <https://www.digitaltrends.com/game-reviews/the-last-guardian-review/>
- IGN. Youtube. *The Last Guardian: Trico's AI Is Incredible... When it Works – IGN Plays Live*, (2016). Hämtad 12/3–18 fr <https://www.youtube.com/watch?v=VlyrL4tpa0Q>
- Jacksepticeye. Youtube. *TRICO IN VR!! | The Last guardian PS VR (Virtual Reality)*, (2017). Hämtad 12/3–18 fr <https://www.youtube.com/watch?v=r2ES2MBIxsI>
- Jeremy Moritz. Youtube. *Walmart & Super NES commercial – Jeremy Moritz*, (2013). Hämtad 14/3–18 fr <https://www.youtube.com/watch?v=jElk6FLcyls>
- Leadbetter, Richard. Eurogamer. *Ico/Shadow of the Colossus: PS2 vs. PS3* (2011). Hämtad 8/3–18 fr <http://www.eurogamer.net/articles/digitalfoundry-ico-shadow-of-the-colossus-ps2-ps3-comparison>

Ludology.org, (2001). Hämtad 21/2–18 fr <http://www.ludology.org/2001/07/what-is-ludolog.html>

Malliet, Steven. Gamestudies.org. *Adapting the Principles of Ludology to the Method of Video Game Content Analysis*, (2001–2007). Hämtad 23/2–18 fr <http://gamestudies.org/0701/articles/malliet>

Matthewmatosis. Youtube. *Ico Retrospective*, (2013). Hämtad 1/3–18 fr [https://www.youtube.com/watch?v=d-nr\\_hw0oQg](https://www.youtube.com/watch?v=d-nr_hw0oQg)

Matthewmatosis. Youtube. *Shadow of the Colossus Retrospective* (2014). Hämtad 1/3–18 fr <https://www.youtube.com/watch?v=KOXFEBC509w>

MissBioMorphic. Youtube. *Let's Play Ico- (2) Meeting Yorda*, (2011). Hämtad 14/3–18 fr <https://www.youtube.com/watch?v=StUKKt1rwVE>

MissBioMorphic. Youtube. *Let's Play Ico- (3) Small Puzzles*, (2011). Hämtad 14/3–18 fr <https://youtu.be/hpFa5KaW54Y>

MKIceAndFire. Youtube. *THE LAST GUARDIAN Gameplay Walkthrough Part 1 [4K HD PS4 PRO] – No Commentary (FULL GAME)*, (2016). Hämtad 14/3–18 fr <https://www.youtube.com/watch?v=6rvrRjlxef0>

MKIceAndFire. Youtube. *THE LAST GUARDIAN Gameplay Walkthrough Part 2 [4K HD PS4 PRO] – No Commentary (FULL GAME)*, (2016). Hämtad 14/3–18 fr <https://www.youtube.com/watch?v=S7vJeLT5uVM>

MKIceAndFire. Youtube. *THE LAST GUARDIAN Gameplay Walkthrough Part 3 [4K HD PS4 PRO] – No Commentary (FULL GAME)*, (2016). Hämtad 14/3–18 fr <https://www.youtube.com/watch?v=LyFyxcCZSdU>

NE.se. *cybernetik*, (2018). Hämtad 22/3–18 fr <https://www.ne.se/uppslagsverk/encyklopedi/l%C3%A5ng/cybernetik>

Ruby Rogers. Youtube. *Crash Bandicoot N. Sane Trilogy Papu Papu Boss*, (2017). Hämtad 9/3–18 fr [https://www.youtube.com/watch?v=yE\\_Mj2GWTvk](https://www.youtube.com/watch?v=yE_Mj2GWTvk)

STACK Presents. Youtube. *Fumito Ueda on The Last Guardian*, (2016). Hämtad 10/3–18 fr <https://www.youtube.com/watch?v=MRdX611ebsM>

Suellentrop, Chris. The New Yorker. *The Video-game Art of Fumito Ueda* (2011). Hämtad 14/3–18 fr <https://www.newyorker.com/culture/culture-desk/the-video-game-art-of-fumito-ueda>

Sundell, Joachim. Svt . *Jag hade fel: Därför är tv-spel inte alls kultur*, (2018). Hämtad 14/3–18 fr <https://www.svt.se/kultur/jag-hade-fel-darfor-ar-tv-spel-inte-alls-kultur>

Teh2Dgamer. Youtube. *Shadow of the Colossus (PS2) Gameplay*, (2012). Hämtad 7/3–18 fr <https://www.youtube.com/watch?v=1c752KC2j4Y>

The Editors of Encyclopaedia Britannica. Britannica. *Cybernetics*, (2014). Hämtad 22/3–18 fr <https://www.britannica.com/science/cybernetics>

Ståhl, Daniel. Uppsatser.se, *En digital hjälte? : En klassisk narratologisk analys av ett nytt medium – tv-spelet som medietext*, (2008). Hämtad 14/2–18 fr <http://www.uppsatser.se/om/shadow+of+the+colossus/>

Webster, Andrew. The Verge. *The Last Guardian is almost here, after nearly a decade*, (2016). Hämtad 10/3–18 fr <https://www.theverge.com/2016/11/10/13576764/the-last-guardian-ps4-director-fumito-ueda-interview>

## 4.2 TRYCKTA KÄLLOR

Condorcet, Jean Antoine. *Utkast till en historisk översikt över den mänskliga tänkandets framsteg, Från Machiavelli till Habermas* (Stockholm: Bonniers 1992)

Wiener, Norbert. *Materia, maskiner, människor. Cybernetik och samhället* (Stockholm: Forum bokförlag 1952)

Hayles, N. Katherine. *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Litterature and Informatics* (Chicago: University of Chicago Press 1999)

*Shadow of the Colossus*. (2006). Austria. Sony Computer Entertainment Europe