

OSCAR JANSSON

MASKINKROPPENS GRÄNS

Våld, immunitet och medieteknologiska
aggregationer i *The Last of Us*

I juni 2013 lanserades TV-spelet *The Last of Us*, ett episkt actionäventyr om några människors försök att överleva en mardrömslik pandemi.¹ I fokus för spelets berättelse står Ellie och Joel: en 14-årig flicka och en medelålders man, motvilligt sammanförda av omständigheter bortom deras kontroll. De vandrar genom ett USA där snart sagt alla samhällsinstitutioner brutit samman, från en militariserad östkust med undantagslagar till ett återförvildat väst. På vägen passerar de detaljerat animerade landskap fyllda av ruiner och storslagen vildmark. De smyger genom ödelagda städer, möter nödställda överlevare och fryser i snötäckta skogar. De slåss med rovgiriga plundrare, möter blodtörstiga odjur och tvingas rannsaka det monstruösa i sig själva, i valen de gör och i vad deras kroppar är kapabla att utföra. Stegvis utvecklas därigenom skildringen av Ellies och Joels resa till något mer än ett actionäventyr. Den blir en trasslig uppväxtskildring och ett sobert porträtt av faderskap, och samtidigt en våldsamt exposé av samhällets kollaps: av de sköra gränserna mellan civilisation och barbari, teknologi och natur, människa och monster.

The Last of Us blev snabbt en internationell succé. Det beskrevs som ett av spelhistoriens

mästerverk och sålde i miljontals exemplar inom loppet av månader.² Visserligen anmärkte kritiker på spelets bitvis konventionella bruk av våld – anmärkningar som senare både fördjupats och nyanserats inom spelforskningen – men både spelet och den brittiska studion Naughty Dog fick också uppmärksamhet för komplexiteten i en rad tekniska och narrativa grepp. Bland annat hyllades manusförfattarna Neil Druckmann, de ledande röstskådespelarna Troy Baker och Ashley Johnson, och spelets ljuddesigners.³ Eftersom lanseringen var plattformsexklusiv för Playstation 3 och sammanföll med introduktionen av uppföljaren (PS4) kom *The Last of Us* också att ses som ett slags bokslut för spelkonsolens tekniska kapacitet. Det markerade gränsen för hårdvarans grafiska och auditiva möjligheter, och därigenom också för de berättelser, miljöer och karaktärer processorkraften i Playstation 3 kunde frambringa.⁴

Succén fortsatte i juni 2020, då uppföljaren *The Last of Us: Part II* släpptes.⁵ Det mottogs med varm hand av inte bara gamingvärlden, utan också av litteratur- och filmkritiker i printmedia. I *Time Magazine* kallades det ”revolutionerande” och i *Expressen* hyllade dåvarande kulturredaktören Jens Liljestrand snart

sagt varje aspekt av spelet. Han beskrev hur det förkroppsligade ”sorgen över att leva i en förstörd värld” och påpekade det ironiska i att dess lansering försenats av restriktionerna som införts för att begränsa smittan av covid-19. Verklighetens pandemi, menade han, gav en säregen klang åt Naughty Dogs ambition ”att skapa en nästintill diskbänksrealistisk version av dystopin”.⁶ Det är onekligen en träffande observation. Den pandemiska erfarenheten av covid-19, i allt från varubrister till myndighetsbeslut om lockdowns och nyhetsrapportering om vaccin, förstärker den affektiva laddningen i både originalspelets och uppföljarens granskning av civilisationens gräns – och, om en så vill, den infekterade individens relation till samhällskroppen.

Men trots att Liljestrands beskrivning är välfunnen måste det understrykas att båda delarna av *The Last of Us* gestaltar en dystopi (eller ”sekulär apokalyps”, i Greg Garrards nomenklatur) som väsentligen skiljer sig från verklighetens pandemiska förhållanden – vare sig under covid-19 eller andra pandemier som mänskligheten erfarit.⁷ Exempelvis är patogenen som i spelet orsakar civilisationens förfall och leder till ”en förstörd värld” inte SARS-CoV-2, utan en svamp från Cordyceps-släktet. Vanligen angriper dess endoparasitiska arter insekter och leddjur, men i spelet har en av dem muterat och infekterar människor.⁸ Det betyder dels att sjukdomsförloppet är anorlunda: svampen gör varje infekterad individ till ett värddjur och orsakar extremt aggressiva beteenden, till och med kannibalism. I högre grad än verklighetens pandemier framhäver den parasitiska patogenens effekter därför frågor om den mänskliga kroppens gränser, särskilt genom dess utsatthet inför andra livsformer och förmåga till monstros våld. *The Last of Us* handlar på så vis mindre om den sjuka individens plats i det mänskliga samhället, än den infekterade kroppens förhållande till det mänskliga.

Syftet med den här artikeln är att beskriva hur *The Last of Us* utforskar kroppsliga gränser,

i linje med vad som skisserats ovan. Närmare bestämt är avsikten att kartlägga sambandet mellan *vad* spelet framställer som en kroppslig gräns, och *hur* framställningen i sig fungerar. Ett fokus på detta samband är nödvändigt, då spelet skildrar kroppslighet på flera plan. Det sker tematiskt och motiviskt, i gestaltningen av monstruösa organismer, liksom i Ellie och Joels ständiga överlevnadskamp. Det sker också berättartekniskt, i spelets brott mot genrekonventioner rörande våld och kön, och i hur narrativet drivs genom ett slags legering av medieteknologier. Genom närläsningar granskas både originalspelet och uppföljaren, med exempel på episoder och spelmekaniska moment som har bäring på skildringen av kroppsliga gränser. Därtill betonas hur de fiktiva kroppar som *The Last of Us* gestaltar – de som blöder, blir sjuka, slår, skjuter, bits, gråter, torteras, har sex och ständigt hotas av små kringflygande svampsporer – kan förstås i relation till spelaren; den mänskliga kropp som genom en aggregation av medieteknologiska komponenter får dem att framträda.

Eftersom *The Last of Us* är ett TV-spel är undersökningen i viss mån ett bidrag till ”game studies” – ett expansivt och tvärvetenskapligt forskningsfält.⁹ På samma sätt har granskningen av hur spelet skildrar en postapokalyptisk tillvaro viss betydelse för forskning om dystopigenren.¹⁰ Samtidigt är studiens drivande metod en förhållandevis traditionell litteraturvetenskaplig närläsning, och dess viktigaste teoretiska influenser hämtas i medieekologi och posthumanism, snarare än i spelforskning.¹¹ Den ökade förståelse undersökningen ger för *The Last of Us* motiviska och narrativa strukturer är därmed inte begränsad till spel- och genreforskning, utan har bäring på intermedialt berättande i mer generell mening. Förhoppningen är också att studiens tvärvetenskapliga upplägg kan visa sig teoretiskt och metodologiskt produktivt, och generera nya insikter via samspelet mellan litteraturvetenskap, spelforskning och kritisk teori.

Undersökningens analytiska utgångspunkt finns i det litteraturvetaren och filosofen Jemma Deer kallar *radikal animism*. Snarare än en förment primitiv spiritualism, menar hon, där träd, fåglar och väderfenomen ges en ”ande”, handlar denna hållning om erkännandet av icke-mänskliga element som verkar omkring, i och genom människan – inom enskilda individer, på ett samhälleligt plan och i planetens ekologi. ”It involves a careful thinking through the phrase ‘life on earth’”, skriver hon, “and the dependent relation it encapsulates: the relation between the *anima*, spirit or psyche, and the material, terrestrial ground.”¹² Det är med andra ord en hållning som granskar hur icke-mänskliga och icke-levande entiteter kan förstås som livaktiga krafter, och effekterna en sådan förståelse har på hur världen kan upplevas. Deers radikala animism uppmanar därmed politiska analyser av planetära fenomen, exempelvis i klimatförändringarnas katastrofala effekter för livet på jorden. Men den har också estetiska implikationer. Det är nämligen inte bara naturfenomen som tillskrivs agens och affektiv verkan, utan också litterära texter och andra konstverk. Eftersom konstobjekt har förmågan att uppröra, chockera och förändra de sammanhang de träder in i, menar Deer, kan de inte ses som död materia. De är *anime-rade*; agerande och ingjutna med liv.¹³

I *The Last of Us* påvisar Cordyceps epidemin den sorts omvälvande kraft Deer beskriver. Inte minst själva patogenen understryker behovet av att betrakta spelets gestaltning av agens och intentionalitet bortom det mänskliga subjektets gränser, för samtidigt som svampen lever gestaltas de mänskliga kroppar den infekterar som odöda eller inte-längre-levande. Cordycepsvampen framstår på så vis som ett slags förtingligande livsform; en varelse som negerar den infekterades mänsklighet. Men lika viktigt är att *The Last of Us* självt, som spel, berättelse och konstverk, är levandegjort och radikalt animerat. Exempelvis framhäver en rad spelmekaniska funktioner korskopplingar mellan Ellies och Joels ständiga jakt på verktyg, vapen och

vaccin, och de medieteknologier spelet bärs fram av. På så vis kompliceras de intradiegetiska motiven av förtingligande genom påminnelser om att fiktionsvärldens verklighet ytterst sett skapas av maskiner som processar kod – liksom av att spelaren tar del av den genom interaktioner med skärm, hörlurar och handkontroll; förment livlösa, artificiella ting, men med påtaglig affektiv verkan. Både berättelsen och situationen varigenom den spelas för därigenom tankarna till förhållandena Donna Haraway beskriver i ”A Cyborg Manifesto”, där 1900-talets maskiner försvarat gränsdragningar mellan det naturliga och det artificiella, mellan kropp och sinne, och mellan det självutvecklade och det externt designade. I en sorts slutsats konstaterar hon att våra maskiner blivit besvärande livaktiga (”disturbingly lively”) medan vi själva – vi människor – tycks alltmer mekaniskt livlösa.¹⁴

Haraways framställning av cyborger har tydliga beröringspunkter med Deers radikala animism, även om materialen de behandlar skiljer sig åt. Båda riktas åt ett komplex av frågor om mänsklighetens förhållande till sin omgivning och döda ting, liksom åt frågor om avsiktlighet, politisk vilja och kroppens gränser. Och båda understryker behovet av att granska mänsklighetens på en gång begreppsliga och fysiska legering med det icke-mänskliga – vare sig det handlar om litterära texter, teknologier, patogener eller ekologiska processer. Gemensamt ger de en solid utgångspunkt för att granska hur *The Last of Us* gestaltar både mänsklig och icke-mänsklig kroppslighet.

Undersökningen har tre delar, med kompletterande perspektiv på hur *The Last of Us* utforskar kroppsliga gränser. Den första behandlar hur fysiskt våld gestaltas i spelet, och inleds med en redogörelse för hur forskare och kritiker kommenterat de genrekonventioner våldet aktualiserar. Därefter analyseras några av spelets mest våldsamma scener, särskilt avseende hur de framställs genom en växelverkan mellan både genrer och medier. Den andra delen fokuserar på gestaltningen av monster i *The Last of Us*, och beskriver hur spelet genom

en samverkan mellan spelmekaniska reglage och medieteknologiska apparaturer skildrar ett slags monstruös kroppslighet. Tredje delen granskar istället hur spelet gestaltar immunitet och den mänskliga kroppens skyddsmekanismer. Särskild tonvikt läggs vid förhållandet mellan externa förlängningar av kroppen – främst via verktyg och vapen – och immunförsvarets endogena funktioner: ett förhållande med stor betydelse för hur spelet framställer människokroppens gräns. De tre delarna behandlar således olika aspekter av hur *The Last of Us* gestaltar kroppslighet, och aktualiserar delvis skilda teoretiska perspektiv och analytiska begrepp. Men de delar utgångspunkten hos Deer och Haraway om den mänskliga kroppens komplexa relation till objekt, teknologier och andra livsformer – och de bidrar till en ökad förståelse av vad som provisoriskt kan kallas maskinkroppens gräns.

I. Narrativt videovåld

The Last of Us är ett extremt våldsamt spel. Spel- och medieforskaren Holger Pötzsch har till och med beskrivit våldet som dess överordnade tema – särskilt i *Part II*. Han understryker visserligen att våldsbruket utsätts för ett slags kritisk granskning, bland annat då flera av de kroppar som slår och blir slagna är queera, och därmed skevar mot heteronormativa våldsdiskurser. Men faktum kvarstår att spelmekaniken tvingar karaktärerna (och i förlängningen spelaren) att skjuta, slå och hugga såväl monster som människor för att ta del av spelets berättelse.¹⁵ På ett snarligt manér har Eliana Dockterman uttryckt sin förskräckelse och fascination över att det enda sättet att nå slutet av *The Last of Us* första del är att döda en grupp obebäpnad sjukhuspersonal. Hon har också lyft just den delen av spelet som potentiellt problematisk för HBO:s kommande filmatisering, då TV-tittarens förmodade passivitet ger våldet en annan funktion än det har för spelaren, som själv tvingas avrätta de artificiella människor som står i hens väg.¹⁶

Det är viktigt att poängtera att både Pötzsch och Dockterman drar en skarp skiljelinje mellan *The Last of Us* och *Part II*, liksom att de i grunden är oeniga om våldets funktioner i spelets båda delar. För Pötzsch är originalspelet alltför konventionsbundet, medan uppföljaren illustrerar en sorts kritisk medvetenhet om hämnd och självförstärkande våldseskalering. Dockterman menar istället att just eskaleringsmotivet är klichéartat, och hyllar första delens råa skildring av våldets besinningslöshet.¹⁷ Perspektivskillnaden är illustrativ för en stor del av det kritiska intresse som riktats åt *The Last of Us*, där gestaltningen av våld och dess förhållande till etablerade genregränser varit tongivande.¹⁸ Och en viktig förklaring till det är att forskare och kritiker gjort väsentligen olikartade gränsdragningar mellan berättelse och spelmekanik. Apropå spelets första del, till exempel, skrev Kirk Hamilton i *Kotaku* att berättelsen använder dystopins effektsökande konventioner med ett slags kritisk distans. Han underströk att stort utrymme ägnas åt politiska och moraliska problem, och drog paralleller till Cormac MacCarthys *The Road* och Alfonso Cuaróns filmatisering av P.D. James *Children of Men* – det vill säga dystopier som åren före att *The Last of Us* lanserades framhållits som estetiskt finstämda paragoner i den annars sensationslystna genren.¹⁹ Vid samma tid menade Philip Kollar i *Polygon* att berättelsen visserligen var välskriven, men att kraften i gestaltningen begränsades av en rad spelmekaniska element och konventionsbundna designval. Till skillnad från Hamilton la han särskild tonvikt vid det extrema våldet och vad han såg som dess dissonans mot porträtteringen av Ellie och Joel som tänkande, kännande människor.²⁰

Distinktionen mellan berättelse och spelmekanik är med andra ord central för hur våldet i *The Last of Us* kommit att beskrivas, och styrande för de traditioner forskare och kritiker knutit till spelet. Samtidigt kan både distinktionen själv och diskussionerna den orsakat förstås i termer av hur *The Last of Us* existerar i spelmediets legering av teknologier,

genrer och kulturella praktiker. Det är nämligen i den legeringen det uppstår komplexa relationer mellan *vad* som gestaltas och *hur* gestaltningen sker. Spelkritikern A.J. Agnello har till exempel påpekat att *The Last of Us* är urtypen av ”survival horror” – en genre med tydliga band till spelmediet, förknippad med specifika spelmekaniska element. Samtidigt menar han att spelet kan betraktas som en traditionell äventyrsberättelse, med en resa, en sorts uppväxtskildring och konkreta hinder som karaktärerna måste bemästra.²¹ Agnello aktualiserar därmed vitt skilda genrer, med hänsyn till just distinktionen mellan spelmekanik och berättelse. Mer intressant är dock att han också understryker spelets ljuddesign som en nyckel till hur *The Last of Us* både överbryggar och bryter mot genregränser. Det är särskilt tydligt, menar han, i *The Last of Us* mest våldsamma scener, då spelmekaniken visserligen låter Ellie och Joel slå och skjuta sina fiender och agera som äventyrliga actionhjältar, men gestaltningen av hur våldet *låter* ständigt aktualiserar ångest och nervositet:

The balance between ambient noise and silence, the sick susurrus noises of the infected, and then the constant banging and shouting of firefights all make you uncomfortable when a fight can happen [...] *The Last of Us* is painful; an aggressively dire and miserable game to play.²²

Situationen Agnello beskriver vore omöjlig i en bok, och är på så vis kringskuren från *The Last of Us* koppling till litterära äventyrsberättelser: ljudets gestaltande kraft kräver ljudkort, kablar och hörlurar. Detsamma gäller teknologiskt mer begränsade spelkonsoler. Men på ett Playstation 3 (eller ett PS4) kan outputkanalen för ljud skildra våldet som ett mardrömslikt oväsen en ständigt vill fly ifrån. Spelets soundscape kan ingjuta en fysisk skräck i spelaren som begränsar hans möjlighet att agera enligt äventyrets genrekonventioner. Vad våldet i *The Last of Us* betecknar – kopplingarna det etablerar till genrekonventioner och moraliska dilemman

– kan på så vis inte skiljas från de medieteknologiska villkoren för hur det gestaltas.

En liknande effekt etableras genom spelets visuella kanaler, och särskilt i dess växlingar mellan interaktiva, spelbara moment och filmsekvenser. Hamilton menar att dessa skiften hänger samman med spelets genrebrott – bland annat genom att effektfyllda actionsekvenser kompletteras med lågmälda samtal – och understryker att ”[t]he majority of *The Last of Us* most affecting drama takes place during the non-interactive cutscenes”.²³ Minst lika väsentligt är att skiftena mellan spelbara moment och filmsekvenser markerar en medieteknologisk omkoppling, där TV-skärmen växlar mellan att vara outputkanal för spelarens handkontroll och att fungera som just TV; en maskin designad för att leverera rörliga bilder. Det är ett väsentligt skifte, för om spel definieras av interaktivitet och möjligheten att inom ett givet regelverk aktivera och påverka olika förlopp, framhäver filmsekvenserna istället spelarens inaktivitet och oförmåga att gripa in i fiktionsvärlden.²⁴ Ett exempel finns redan i spelets inledning, då spelaren styr tonåringen Sarah. Hon vaknar i sitt sovrum, varpå kontrollerna förklaras genom ikoner och texturor på skärmen: spelaren kan byta kameravinkel, reglera Sarahs rörelser och påverka hur hon interagerar med objekt i sin omgivning. Snart inleds en filmsekvens där det framgår att hon vill gratulera sin far (samme Joel som senare kämpar sig genom pandemin) på hans födelsedag, och att hon låtit laga hans favoritklocka. Firandet går först bra, men efter att de sett nyhetsrapportering om upplöpp återfår spelaren kontrollen och måste navigera genom ett våldsamt möte med en personlighetsförändrad och aggressiv granne. Det slutar med att Sarah och Joel försöker fly sin hemstad. Vid en nyupprättad vägspärr stoppas de av militär och blir beskjutna. Skottlossningen sammanfaller med att spelaren återigen förlorar kontrollen över Sarah: i filmsekvensen som tar vid inser Joel att dottern är död, skjuten i magen.

Dessa skiften mellan interaktivitet och inaktivitet, genom TV-skärmens skilda funktioner, är utmärkande för hur våldet narrativiseras i *The Last of Us*. De illustrerar hur spelarens förhållningssätt till de kroppar som blir slagna, skjutna och lemlästade integreras med de medieteknologiska grunderna för spelets berättande. Det är såtillvida väsentligt att spelaren under de interaktiva sekvenserna inte bara styr Sarahs rörelser och kamerans vinklar, utan har också möjlighet att reglera själva berättelsens tempo. Det går, kort sagt, att aldrig lämna sovrummet, och därigenom läsa fast Sarah i tiden före hennes möten med den Cordycepsinfekterade grannen och militärens skjutvapen. Det är också möjligt att spela sekvenserna långsamt, eller om och om igen, eftersom de helt styrs av hur spelaren navigerar fiktionsvärldens regler.²⁵ Filmsekvenserna följer istället den temporala logik Mary Ann Doane menar är kännetecknande för TV-mediet, där ett programs innehåll, inte tittarens intressen eller agerande, styr hur det förmedlas. Det gäller både hur det hon kallar ”vardaglig information” integreras i ett slags fortlöpande flöde och hur katastrofer skildras genom ett ständigt pågående nu.²⁶ Filmsekvensen efter Sarahs död är ett tydligt exempel på det senare. Spelaren kan inte påverka hur scenen förmedlas utan tvingas i enlighet med Doanes beskrivning att passivt beskåda katastrofen, i ett slags utdraget ögonblick. Men gestaltningen av hennes död är också avhängig att spelaren dessförinnan faktiskt styr och förlorar kontrollen över hennes kropp: omkopplingarna det markerar för skärm och handkontroll befäster hur spelaren rent fysiskt sammankopplas med de medieteknologiska apparaturer som berättelsen framträder genom.

Ett än mer pregnant exempel på betydelsen hos dessa omkopplingar finns i *The Last of Us* åttonde kapitel. För det första är det långt och till stor del förvånansvärt harmoniskt: det är fyllt av moment spelaren kan men inte måste adressera, spektakulära scener att beskåda och fortlöpande dialoger mellan Ellie och

Joel. En möter till exempel giraffer som tagit sig ut från ett zoo och lever på ett övergivet universitetscampus, och kan låta Ellie leta efter serietidningar i gamla bokhyllor eller söka spår från the Fireflies – en organisation som hon hoppas kan hjälpa henne finna sin plats i den pandemiska dystopins verklighet.²⁷ Dessa valbara delar av kapitlet exemplifierar vad flera forskare och kritiker framhållit som berättartekniskt innovativt i *The Last of Us*, då de lägger tonvikt vid psykologiskt trovärdig karaktärsteckning.²⁸ Men kapitlet leder oundvikligen fram till en våldsam konflikt. Efter att Ellie och Joel utforskat en kontorsbyggnad attackerar de av tungt beväpnade personer och försöker fly. Det sker genom intensiva eldstrider, helt centrerade i spelarens kontroll och interaktivitet med spelets blodtörstiga regelverk: för att komma framåt måste en ta skydd bakom bord, flankera fiender och hushålla med den begränsade mängd ammunition Ellie och Joel har till sina vapen. Och framför allt måste en både bruka dödligt våld och undvika att själv skjutas.

Striderna resulterar i att Joel hamnar i ett desperat handgemäng. Det styrs till en början av spelaren genom en serie ihållande knapptryckningar, där varje rörelse av spelarens fingrar översätts till knytnävar och sparkar riktade mot den artificiella angriparens kropp. Men handkontrollen friställs snart från TV-skärmen, och spelarens agens begränsas då slagmålet övergår i en filmsekvens. Den visar hur Joel faller från en avsats och skadas allvarligt. Precis som i inledningen sammanfaller alltså det åttonde kapitlets våldsamma peripeti med att de spelbara momenten avbryts. I båda scenerna är växlingarna mellan våldet som spelmekaniskt och narrativt element centralt: interaktiviteten markerar en sorts dramaturgisk stegring, medan scenernas emotionella klimax – i Sarahs död och Joels skada – gestaltas som film för en i någon mån passiviserad tittare; ett slags offer utan förmåga att påverka vad som sker, som endast tar del av förloppet via den TV-sända katastrofens oavbrutna nu.²⁹

Joel överlever sin fallskada och är vid liv i början av *The Last of Us: Part II*, ungefär fem år efter händelserna i första delen. Men han dödas snart, i ännu en sekvens som tydligt illustrerar hur våldet i båda av spelets delar utmanar genrekonventioner och gestaltas genom ett samspel mellan olika medieteknologiers narrativa förutsättningar. Just som i originalspelet presenteras berättelsen i sin helhet – och scenen med Joels död – genom skiften mellan spelbara moment, filmsekvenser och intradiegetiska dialoger. En väsentlig skillnad är dock att *Part II* också följer flera karaktärens perspektiv, då spelaren växelvis kontrollerar Joel, Ellie och den tidigare okända karaktären Abby. Efter att ha styrt henne under en hastig flykt från horder av infekterade (vilken via den temporala logik Doane beskriver för TV-mediet möjligen kan beskrivas som en *spelbar katastrof*) visar hon sig tillhöra en milisgrupp som söker hämnd på Joel, troligen för de Fireflies-medlemmar han dödat i spelets första del.³⁰ De lyckas ta honom till fånga och torterar honom, alltmedan dialoger och filmsekvenser ger en bild av deras motiv och drivkrafter. Spelaren får därefter kontroll över Ellie, och styr henne snart mot huset där Joel hålls fången. Det ges då flera signaler på att hon ska kunna rädda honom, just som actionäventyrets genrekonventioner påbjuder; hon har sin kniv, ett gevär och fördelen att oupptäckt närma sig byggnaden. Men så fort Ellie via spelarens handkontroll gläntar på dörren till rummet där Joel hålls fången startar en ny filmsekvens. Den visar hur Abby avrättar honom genom ett hårt slag mot huvudet. Själva slaget syns, men hörs inte: när golfklubban bör krasa genom Joels tinning genljuder istället ett öronbedövande tjut som sakta övergår i ett surrande. Ljudet dröjer sig kvar i hörlurarna, blandas med Ellies gråt och glider efter en lång filmsekvens samman med vindens vinande i träden runt graven Ellie grävt åt Joel, och hennes halvkvädda snyftningar när hon försiktigt tar upp hans klocka – den som Sarah lagade åt honom till hans födelsedag – och lägger den i fickan som en påminnelse om den hämnd hon tänker utkräva.

Tjutet och surrandet som markerar Joels död skiljer sig från det oväsen Agnello beskriver som kännetecknande för *The Last of Us* mest våldsamma scener. Men det fungerar enligt en snarlik markering av spelets medieteknologiska strukturer, genom att ljudets outputkanal görs central för berättandet.³¹ Tjutandet liknar också hur TV-skärmens funktioner skiljer sig mellan de interaktiva momenten och filmsekvenserna: i samtliga fall är gestaltningen av våld direkt avhängig omkopplingar mellan de maskiner spelet bärs fram av, och spelarens skiftande position i förhållande till dem. De påminner därigenom om Matthew Fullers påpekande om att medieteknologier måste förstås som dynamiska system, där enskilda komponenter alltid har flerledade, variabla kopplingar, och att de aktiverar processer som överskrider gränserna för mediesystemens olika delar.³² Fullers påpekande är egentligen en kommentar till Kurt Schwitters (och hans anmärkningar om dadaistiskt måleri), men den är likväl träffande för hur *The Last of Us* fungerar genom interaktioner och omkopplingar mellan TV-skärm, handkontroll, hörlur och processor. Dessa komponenter skapar just ett dynamiskt system, varigenom handkontrollens möjlighet till våldsam agens kontrasteras av ljuddesignens förmåga att ingjuta skräckinjagande inaktivitet, och TV-skärmens krav på en passiv åskådare.

The Last of Us tvingar med andra ord inte bara spelaren att agera våldsamt, som Pötzsch uttrycker det.³³ Som motiv och spelmekaniskt element är våldet snarare katalysatorn och regleringsmekanismen för hur hen vävs samman med spelets dramaturgiska rytmer och artificiella verklighet, och nyckel till den process varigenom hen görs till del av en legering av teknologier som är något mer än varje enskild del; en maskinkropp designad för att både bruka och utsättas för våldets verkan.

II. Clickerns umwelt

Likt många andra spel medger *The Last of Us* inställningar för svårighetsgrad. De påverkar

Ellie och Joels motståndskraft och fiendernas styrka, liksom tillgängligheten hos olika typer av förnödenheter och material, som ammunition, mediciner, vätskebehållare och knivblad. De tre första av spelets fem nivåer är namngivna med hänseende till just svårighetsgrad – ”Easy”, ”Normal”, ”Hard” – medan de två sista har mer metaforiskt klingande titlar: ”Survivor” och ”Grounded”. De har ett narrativt värde såtillvida att de inte bara är spelmekaniskt beskrivande utan också implicerar en viss position eller hållning hos spelaren.³⁴ Beteckningen ”Grounded”, till exempel, måste betraktas som ironiskt tveetydig, då ordets två huvudsakliga betydelser kontrasteras. Den syftar dels på en avancerad eller luttrad spelstil, där spelaren ”förskansar sig”, tar skydd och planerar sina handlingar, snarare än godtroget rusar mot faror. Givet att *The Last of Us* är en mycket våldsam berättelse kan det ses som en signal om en sorts realistisk ambition. Men beteckningen ”Grounded” präglas också av betydelsen ”utgångsförbud”, och har genklang i uppväxttematiken i relationen mellan Joel och Ellie, liksom i spelarens förmodade placering i sitt hem, framför konsol, skärm och handkontroll. ”Grounded” kan dessutom förstås som ett slags meditativt tillstånd, där en person medvetandegör sig själv i sin kropp och i sin omgivning. I samtliga betydelser ger själva svårighetsgradens namn en signal om möjliga likheter mellan spelarens miljö och spelets; om förhållandet mellan dess extra- och intradiegetiska verklighet.

Bortsett från hur farlig spelvärlden är styr svårighetsgraderna ”Survivor” och ”Grounded” även olika hjälpsystem; ”Lock on Aiming”, till exempel, där spelarens sikte låser sig vid fienders bröstkorger och huvuden, och ”Melee Prompts” som anger när en viss knapp ska tryckas – bland annat för att snabbt fånga en motståndares nacke och pressa armen mot halspulsådern tills hen svimmar. De etablerar därigenom en direkt relation mellan spelmekaniska inställningar och element i spelets gränssnitt, och kan på så vis betraktas som ett

slags medieteknologiska reglage. Förhållandet är tydligast i ”Grounded”, som helt avaktiverar spelets ”Heads Up Display” (HUD) – det vill säga att all extradiegetisk visuell information blockeras från skärmen. Det leder till att skillnaderna mellan spelets interaktiva moment och cinematiska mellansekvenser minimeras: utan gränssnittets ikoner är den enda kvarvarande skillnaden spelmomentens låsta kameravinkel, strax bakom den spelbara karaktärens axel.

En avaktiverad HUD har markanta effekter på spelarens beteenden, särskilt avseende hur intradiegetisk information hanteras och tolkas. Spelkritikern Johan Martinsson skriver om just det i en essä i *Level* 2015, avseende liknande reglage i spelserien *Assassin's Creed*. Han påpekar bland annat att upplevelsen av de spelens öppna, icke-linjära bandesign blir markant annorlunda då HUD:ens minikarta inaktiverats, eftersom det ställer krav på spelaren att navigera via landmärken i spelvärlden.³⁵ I *The Last of Us* är den immersiva effekten snarlik. Det faktum att spelaren själv måste räkna antalet skott som finns kvar i revolvern, till exempel, då vapnets symbol och ammunitionsstapel raderats från skärmen, ökar kraven på engagemang och inlevelse. Utan HUD närmar sig med andra ord spelets interaktiva moment den visuella sammansättningen hos filmsekvenserna, men snarare än en passiverad tittare framhävs spelarens aktiva interaktion med spelvärldens verklighet.

”Survivor” tillåter HUD men inaktiverar funktionen ”Listen Mode”. Den är ett slags visuellt översättningssystem för ljud, där det som Ellie och Joel hör markeras som ljuspunkter på spelarens skärm. I miljöer med begränsad sikt (dimma, korridorer, moln av svampsporier) gör det att infekterade låtare kan lokaliseras och undvikas: konturerna av deras kroppar dyker upp på skärmen, och i vissa fall påverkas även kameravinkeln. Blockeringen av ”Listen Mode” förminskar såtillvida betydelsen av Ellies och Joels hörsel, och friställer den från spelets gränssnitt. Samtidigt ökar inställningen spelarens beroende av spelets ljuddesign, då

hen helt enkelt måste lyssna själv: spelaren tvingas bearbeta och avkoda de ljud som omger Ellie och Joel som om hen faktiskt befann sig där de är. Spelets outputkanal för ljud blir en länk mellan Ellies, Joels och spelarens öron, och exemplifierar därigenom hur Fuller beskriver att konst och andra artificiella objekt – i det här fallet en hörlur och minutiöst skapade soundscapes – kan få världar att mutera, svälla över sina gränser och glida in i varandra.³⁶ För om avaktiveringen av ”Listen Mode” hindrar fiktionsvärldens ljud från att framträda som ljuspunkter på skärmen, suddar hörlurens sammanlänkning av spelarens kropp och spelets maskiner samtidigt ut gränsen mellan fiktion och verklighet.

Effekterna av detta samband mellan reglage för extradiegetisk information i spelets gränssnitt och spelarens hantering av intradiegetiska signaler är särskilt tydlig i det fjärde av *The Last of Us* tolv kapitel, ”Bill’s Town”. Ellie och Joel har då lämnat den militariserade karantänzonen i Boston och letar efter representanter för organisationen the Fireflies; en rebellgrupp vars ledare är övertygade om att Ellie är immun mot Cordycepspatogenen och att hennes antikroppar kan utgöra grunden till ett vaccin. Joel har en förhoppning om att enstöringen Bill ska hjälpa dem, helst genom att laga en bil. Det visar sig dock problematiskt. Samhället där han bor är översvämmat av infekterade och de flesta bilbatterierna är utbrända sedan länge. Efter diskussioner och köpsläende medger dock Bill en kvarstående möjlighet: de måste besöka gymnasieskolan och dess lämningar från en övergiven militärinstallation.

Vid skolan är anstormningen av infekterade till en början total. Skrik, explosioner, krossade rutor och avlossade skott exemplifierar Agnellos beskrivning av ”the constant baning and shouting of firefights”.³⁷ Men sen passerar Ellie, Joel och Bill en dörr. De träder in i en korridor, stänger bakom sig och allt blir tyst. Det är även mörkt, varför de tre överlevarna tänder sina ficklampor. Snart hörs lågmälda mumlanden: *runners* – nyligen infekterade

människor. De kan skiljas från oinfekterade genom sina rörelsemönster, är lättskrämde och springer mot minsta ljud. Med bibehållen syn är de också ljuskänsliga, varför ficklamporna måste släckas. Men det hindrar inte Joel. Lutterad av nära två decennier av ständig kamp mot patogenens monstruösa värdjur och rovgirigt nödställda människor dödar han två *runners* genom att skjuta dem i nacken med pilbåge: ett tyst och därtill ekonomiskt försvarbart modus operandi, eftersom pilarna kan återbördas och användas igen.

Längre in i skolans korridor hörs ett klickande ljud, med en gäll, skärande underton. *Clickers*. De har varit infekterade under lång tid och liknar knappast längre människor: Cordycepsvampen har bildat kluster av utväxter över deras kroppar, just som verklighetens *Cordyceps militaris* gör med artropoder.³⁸ Av särskild betydelse är den fruktkropp som bildats över deras ansikte och hals. Den fungerar som ett skyddande pansar, men är också förblindande. De navigerar därför med ekolokalisering (de höga, klickande ljuden) och kommunicerar över stora avstånd med ordlösa skrik – en viktig markör för att de lämnat mänsklighetens rationella och språkligt betingade hägn och övergått i ett annat livsstadium. De spår av en sjuk människa som ännu kan skönjas hos *runners*, i deras plågade ansikten och halvkväda mumlanden, saknas helt hos *clickers*.

Clickers är extremt aggressiva, men eftersom de är blinda går det att undvika direkt konfrontation även i trånga utrymmen. Ellie, Joel och Bill är medvetna om det och hukar sig, smyger sakt i mörkret. Ficklamporna förblir släckta; tanken på att en *runner* kan stå längre ner i korridoren ger mörkret en paradoxal lyster av trygghet. De passerar den första *clickern* med flera meters avstånd. Sen står de inför en smal korridor med ett omkullvält bord och en hårsmåns fri lejd mellan en våldsam, blodig död och fortsatta försök till flykt. Liknande scener förekommer ofta i *The Last of Us*, med förhållandevis små variationer; vanligen sett till vilka verktyg och vapen Ellie och Joel har

tillgängliga. Men clickern förblir densamma, liksom den skräckinjagande upplevelsen av att befinna sig i dess närhet. Och det hänger i sin tur ihop med hur clickern är programmerad som artificiellt objekt; hur dess kod reglerar de rörelser den kan göra i fiktionsvärlden och hur den kan samspela med spelets andra kroppar.

För att förstå mötet med clickern kan en parallell dras till biologen Jakob von Uxeküll och hans beskrivning av hur fästingar interagerar med sin omgivning, först publicerad 1934 i *Streifzüge durch die Umwelten von Tieren und Menschen*. Efter en genomgång av hur fästingars sinnesorgan fungerar – de är blinda och döva, men har starkt luktsinne – beskriver von Uxeküll hur de jagar. I toppen av ett grässtrå eller en kvist väntar de på doften av ett varmblodigt däggdjur, och närmare bestämt av den smörsyra som djur i denna ordning avger via körtlar i huden. När doftsignalen registreras hoppar fästingar i blindo från sin utpost, och ifall de landar på något varmt borrar de in sitt huvud genom hudmembranen och fyller sin kropp med djurets blod. Utifrån dessa beskrivningar definierar von Uxeküll fästingarnas *umwelt*; den del av deras omgivning eller ”ekologiska sfär” vari de kan särskilja och processa information från olika stimuli och aktivera beteenden enligt biologiskt determinerade scheman.³⁹ Clickern agerar enligt samma grundläggande principer. *The Last of Us* kodger den en möjlighet att sortera spelvärldens uppsjö av stimuli (ljus, ljud, rörelser), och att från sin utpost i skolkorridorrens mörker låta de infekterade hörselgångarnas receptorer aktivera ett utfall mot ett möjligt byte och försänka sina tänder i dess hud för att genom en subkutan infektion säkra sin arts överlevnad.

Clickern har med andra ord en *umwelt*; en ekologisk sfär vari där den måste betraktas som i högsta grad levande, trots dess artificialitet och motiviska paralleller hos mytologiska odöda, zombies och icke-mänskliga monster. Tanken kanske tycks mindre märklig med hänseende till hur von Uxekülls studier av feedback-loops i insekters och araknidens infor-

mationsbearbetning kommit att betraktas som föregångare till cybernetiken, och därmed till teorier om artificiell intelligens. Han påpekar till exempel att experiment visat att fästingar biter sig igenom artificiella membran, inte bara huden hos levande däggdjur, givet att de har rätt temperatur. Det öppnar för en förståelse av fästingar som mekaniskt reflexstyrda maskiner – det vill säga som lika avsiktslösa som en gärna vill föreställa sig ett artificiellt kodat monster. Men, understryker von Uxeküll, att dessa reflexer kan simuleras i laboratorium är mindre intressant än fästingarnas förmåga att sortera bland världens stimuli innan de agerar. Till och med att de kan *vänta* är anmärkningsvärt i det avseendet, det vill säga den avsiktliga inaktivitet som föregår att rätt signal ger sig till känna från omvärlden (doften av smörsyra, däggdjurets kroppstemperatur). Det visar att fästingar är agerande subjekt, menar von Uxeküll; levande kroppar som aktivt samverkar med sin omgivning.⁴⁰ Samma sak gäller clickern i skolkorridoren. Den är en agerande kropp i fiktionsvärlden, inte bara en reaktiv komponent av spelets kod.

På ett konceptuellt plan kan clickerns livaktighet också förstås via Katherine Hayles beskrivning av posthumana subjekt. Hon menar att det inte finns några absoluta gränser mellan artificiella objekt och biologiska organismer (och i förlängningen inte heller mellan kroppslig existens och cybernetiska funktioner), varför ett sådant subjekt är ett amalgam, “a collection of heterogenous components”. Det är ”a material-informational entity” vars gränser står under ständig rekonstruktion.⁴¹ Beskrivningen passar på kodade entiteter som monster i ett TV-spel, men är i lika hög grad giltigt för *The Last of Us* mänskliga spelare. Den skräck hen upplever i mötet med clickern grundas i att hen vävs samma med de medieteknologiska apparaturer som *The Last of Us* består av och verkar genom: när spelaren med handkontrollens hjälp styr Ellie, Joel och Bill genom den mörka skolkorridor som är clickerns *umwelt* förs hen in i deras verklighet. Blockeringen

av "Listen Mode" gör att spelarens hörsel är Joels, att hörlurarna etablerar en direktkontakt mellan det mänskliga örat och den fiktiva mar-drömmen Joel och hans följeslagare lever. De släckta ficklamporna och rädslan för runners gör spelarens synnerv ansträngd av stirrandet på en mörk skärm. Det avaktiverade "Lock on Aiming" gör att spelarens hand kramar en handkontroll som också är kolven till en revolver riktad åt clickerns bepanrade ansikte, medan Ellie sakta smyger fram i korridoren och förhoppningsvis inte ger ett ljud ifrån sig.

Den direkta, reflexmässiga responsen på mötet med clickern är *skräck*. Därför kan det spåras i kroppsliga effekter hos spelaren: pulsen höjs, andningen begränsas, handloven svettas. Men att under ett par ögonblick vara clickerns potentiella bytesdjur leder också till en förståelse av dess livsvärld. Skräcken blir en påminnelse om vad Deer kallar de små men talrika skillnaderna som ligger till grund för mänsklighetens gränser runt sig själv, och skilljelinjen mellan liv och icke-liv.⁴² Och framför allt påminner skräcken om att de skillnaderna är arbiträra och rörliga. För genom de spelmekaniska reglage som knyter spelarens kropp till spelets medieteknologiska komponenter åstadkommer *The Last of Us* en sensorisk omfunktionering: spelarens omvärld blir clickerns och det cybernetiska systemet för dess varseblivning sväller över fiktionens världens gränser och blandas med den extradiegetiska verkligheten. Och den aggregation av element som spelaren görs till del av – skärm, handkontroll, hörlur – blir en maskinkropp som suddar ut skillnaden mellan hen själv och den artificiella människa som infekterats av Cordycepspatogenen och blivit en värdorganism för rovdjurets kod.

III. Ellies kniv

De clickers som hemsöker *The Last of Us* är lika monstruösa i spelets uppföljare, men paradoxalt nog inte lika skräckinjagande. I stora delar av *Part II* har nämligen Ellie en kniv. Med den kan hon smyga sig fram till en clicker och sticka

hål på dess pansar, för att därigenom snabbt och nästintill ljudlöst döda den. Det innebär en markant spelmekanisk förändring – i första delen kan samma manöver bara genomföras efter enträget insamlade av material till "shivs" med begränsad hållbarhet; detsamma gäller när spelaren kontrollerar Abby i *Part II*. Men bortsett från ett spelmekaniskt skifte markerar Ellies kniv en tematisk förskjutning. Om *The Last of Us* emulerar clickerns varseblivning ur bytesdjurets perspektiv, är *Part II* snarare en skildring av de teknologiska betingelserna för den mänskliga jägarens erfarenhet.

Denna förskjutning hänger samman med att *Part II* i högre grad än originalspelet utforskar mänsklighetens position i den pandemiska dystopin. Som nämnts tar berättelsen vid fem år efter Ellies och Joels resa över den amerikanska kontinenten, och börjar i deras strävan att bli del av ett samhälle av överlevare; en by med befästningsverk, elektricitet, grönsaksbäddar och barn. Efter att Joel avrättats blir berättelsen om Ellies fortsatta kamp även den riktad mot människor, snarare än clickers och andra infekterade, då hon tillsammans med sin flickvän Dina genomsöker mänskliga lämningar i den post-pandemiska världen i jakt på hämnd. Ett möjligt motto för denna jakt vore Nietzsches påpekande i *Jenseits von Gut und Böse* (1886) om att den som slåss med monster måste slå vakt om att inte själv bli ett; en fras som för övrigt stod som epigraf till *Baldur's Gate* från 1998 – ett spel som släpptes under perioden för Playstations barndom, parallellt med bland annat det stilbildande survival horrospelet *Resident Evil*, och starkt bidrog till spelmediets utveckling mot både estetiskt och moraliskt komplext berättande.⁴³ Parallellt till detta spelhistoriskt präglade Nietzsches citat blir inte mindre relevant av att *Part II* ibland låter spelaren kontrollera Abby. Med Tom Grimwoods begrepp kan hon betraktas som Ellies "monstrous double", en karaktär med både spelmekaniska och narrativa funktioner som ställer protagonistens psykiska utsatthet och destruktiva beteenden i relief.⁴⁴

I mer direkt bemärkelse är Ellies kniv ett intradiegetiskt exempel på hur vapen och verktyg fungerar som delar av de spelbara karaktärernas kroppar och grundlägger deras agens. Kniven påminner därigenom om Marshall McLuhans klassiska definition av medier som förlängningar av människan, som suddar ut hennes konturer.⁴⁵ Eller rättare sagt påminner kniven om McLuhans formulering på engelska, om "extensions of man", för både dess falliska form och makten den ger att ordagrant penetrera andra kroppar har betydelse för hur Ellie framträder som hämnare och våldsverkare; som en kapabel actionhjärte av traditionellt manliga proportioner. Associationen förstärks av att Dina är Ellies tydligaste begärsobjekt, liksom att hon närmar sig den roll Joel har i första delen, där han beskrivs som "a crazy man" – en benämning grundad i hans cyniska våldsamhet, vilken Shannon Lawlor anför som ett viktigt led i hur hans agerande reproducerar manschauvinistiska våldsdiskurser.⁴⁶

Men kopplingen mellan Ellies kvinnokropp, hennes kniv och den narrativa funktionen som manlig hämnare grundas också i att hon är immun mot Cordycepspatogenen. Immuniteten särskiljer henne från alla andra människor i spelvärlden och gör henne till dystopins självskrivna protagonist, samtidigt som den markerar Ellies betydelse för den post-pandemiska civilisationens möjlighet. I spelets första del utgör den berättelsens grundpremiss, då Ellies antikroppar framställs som en möjlig väg till ett vaccin, och, som ledarna för the Fireflies ser det, mänsklighetens räddning. Immuniteten är på så vis både Ellies superkraft och definitionsgrunden för hennes plats i den postapokalyptiska samhällskroppen.

Ellies immunitet belyser gränsen för hennes egen kropp, för om kniven är en förlängning markerar immuniteten ett slags kärna; en ointaglig essens som gör att hon inte kan förvandlas till en monstruös clicker. Hon kan blöda, skadas, dö och gråta, hon kan lida, älska och njuta, men inte infekteras av patogenen och bli en del av Cordyceps-

svampens sammansatta organism. En parallell kan dras till hur Jean-Luc Nancy i den självbiografiska essän *L'Intrus* (2002) beskriver sitt immunförsvar som ett slags gräns: en organisk mekanism som slår vakt om vari hans kropp egentligen består.⁴⁷ Bakgrunden är att han genomgått en hjärttransplantation och därefter behandlats med Ciklosporin; ett immunhämmande läkemedel designat för "prevention av transplantatavstötning", som det formuleras i FASS.⁴⁸ Ciklosporinet hindrar Nancys kropp att reagera mot det nya hjärtat, det som tagits från en annan människa och placerats i hans bröstorg. Det gör att han kan leva, men också, menar han, att han blir varse ett dubbelt främlingskap och de två sidorna av en gräns inom honom själv. Dels det transplanterade hjärtat: detta främmande objekt som gjorts till en förlängning av honom själv. Dels den livsstatus hans kropp får av Ciklosporinbehandlingen, definierad av den immunhämmande människokroppens sammanflätning med medicinsk apparatur och bioteknologi som övervakar hjärtrytm, andningsfrekvens och infektionsrisker. På båda sidorna av denna gräns, skriver Nancy, framträder immunitet som *identitet* – som förmågan att se sig själv som ett assemblage av funktioner och att känna igen sig själv genom att dra en gräns mot en annan.⁴⁹

I brytningspunkten mellan McLuhan och Nancy kan Ellies immunförsvar förklaras som en invertering av hennes kniv. Hennes antikroppar är endogena, skapade av hennes eget immunförsvar, och förklarar hur hon *inte* kan förlängas och bli ett zombieliknande Frankensteins monster; hur en del av hennes kropp hindrar dess legering med Cordyceps-svampens patogen. Det gör henne till en hjälte av närmast mytologiska proportioner, till något utomvärldsligt och oförståeligt. När hon visar Dina sin tatuerade arm, till exempel, och förklarar att hon velat dölja det makabra äret från när en runner bet henne, skrattar Dina irriterat och anmärker att Ellie inte behöver ljuga. Att hon talar sanning är otänkbara: ur

Dinas perspektiv är Ellies immunförsvar en omöjlighet. Antikropparna hon samtidigt bär på och definieras av existerar bortom Dinas föreställningsvärld, då de avvärjar den pandemiska livsvärldens dödsbringande svampsporer och markerar en gräns mot vad som med Deers ord kan kallas dess radikala animism.⁵⁰ Ellies immunitet är såtillvida en markör för hennes övermänsklighet och ett ointagligt avstånd mellan henne och världen.

Samtidigt är en rakt motsatt tolkning möjlig, för även om Ellies antikroppar produceras av henne själv är de också en reaktion på omvärldens intrång. Deras funktionalitet och betydelse är helt beroende av patogenens närvaro. I första delen är antikropparna därtill viktigare än Ellie själv, åtminstone sett till jakten på ett vaccin: de vetenskapliga ledarna för the Fireflies klagar att hon måste dö om de ska kunna extrahera hennes hjärnvävnad och de livsgivande funktionerna hos hennes immunförsvar. Det pekar mot Haraways beskrivning av organismens status i modern biologi, där den översatts till ”problems of genetic coding and read-out”.⁵¹ Snarare än den komplexa koppling Nancy beskriver mellan immunitet och identitet ser the Fireflies både Ellie och hennes immunförsvar ur ett makroperspektiv där hon definieras som redan-vaccinerad: som bioteknologiskt förstärkt av antikropparnas agens.⁵² Det är det som gör Ellies liv värt att offra för den mänskliga samhällskroppens fortlevnad. Så betraktad är Ellies immunitet inte en garant för hennes essentiella, mänsklig kärna, utan ett led i hur hennes kropp legerats med omvärlden, just som hennes kniv är en förlängning av den.

Där dessa två tolkningar möts, i brytpunkten mellan att immuniteten förstås som en ointaglig essens och att antikropparna betraktas som ett slags bioteknologisk förlängning av det som Ellie är, finns en produktiv spänning. Där kastas ljus på att den dystopiska pandemin rymmer ett krav på att bli mer-än-mänsklig, att både kniven och antikropparna exemplifierar en maskinkropp där gränsen mellan det naturliga och det artificiella suddats ut.

Postscript

I *Les Trois Écologies* (1989) beskriver Félix Guattari världen utifrån tre ekologiska register, och understryker behovet att studera vad han kallar transversella kopplingar mellan mänsklig subjektivitet, samhällets strukturer och jordens biosfär.⁵³ Det är en beskrivning som grundas i en kritik av den sena kapitalismen (och närmare bestämt behovet att blottlägga den skadliga inverkan kapitalistiska samhällsordningar har på såväl klimatet som enskilda individer), men den lämpar sig lika väl för pandemiska förhållanden. Covid-19 är ett gott exempel, särskilt då sjukdomen inte bara har orsakat dödsfall världen över, utan också lett till lockdowns och smittspridningsrestriktioner baserade på insikten om de komplexa kopplingarna mellan enskilda människor, internationell ekonomi och planetära processer – bland annat i de ekologiska vinsterna av inställda resor och deras parallell i mänsklig isolation och krisande turistnäringar. Tanken om transversella kopplingar mellan det minutiösa och det storskaliga är också träffande för den mardrömslika pandemi som skildras i *The Last of Us*, även om spelets postapokalyptiska fond riktar fokus mot gränsen mellan kroppen och dess omgivning på en mindre, mer detaljerad nivå. Snarare än den infekterade individens relation till en ekonomisk och politisk samhällskropp utforskar spelet den infekterade kroppens funktion som människa – och vad begrepp som infektion och immunitet egentligen innebär.

För det första är det betydelsefullt att *The Last of Us* gestaltar den parasitiska Cordycepspatogenen som en besvärande livaktig kraft, och därigenom belyser det icke-mänskligas förmåga att omforma både mänskliga individer, samhällets struktur och planetens ekologi. Den är inte bara ett abstrakt hot, utan ett radikalt animerat element i människans omgivning. För det andra är det helt centralt att denna gestaltning sker i och genom *The Last of Us* legering av den narrativa potentialen hos olika medieteknologiska komponenter, och spelarens oundvikliga sammanflätning med

dem. Det senare hänger samman med spelets brott mot genrekonventioner, särskilt gällande våld och könsroller, och de immersiva effekter som uppstår i växlingarna mellan interaktiva moment och filmiska mellansekvenser. Att spelaren genom dessa växlingar kastas mellan agens och passivitet är inte bara dramaturgiskt betydelsefullt, utan essentiellt för hur spelets berättelse hörs, syns och handgripligen känns.

Än viktigare är dock att dessa berättartekniska strukturer har en direkt relation till spelets centrala motiv kring den våldsamma patogenen, de sköra skiljelinjerna mellan civilisation och barbari, och människokroppens utsatthet. För det är genom spelarens sammanflätning med spelets aggregation av medieteknologiska komponenter (dess processor, hörlur, skräm och handkontroll) som gestaltningen av postapokalypsens monstruösa organismer blir verkligt drabbande. Närmare bestämt finns en affektiv kraft i att kropparna som skildras i *The*

Last of Us – vare sig en talar om Ellie eller de mardrömslika clickers hon möter – själva är en sorts cyborger, precis som spelaren: bioteknologiska amalgamer av patogener, maskiner och dödliga tillhyggen. De är inte bara beroende av spelaren och spelmediet för att framträda, de *liknar* också den mer-än-mänskliga kropp spelaren blir del av när hen spelar.

I omvänd ordning liknar spelaren själv de monster som befolkar Ellie och Joels värld, vare sig hen vill eller inte. På så vis är de fiktiva kroppar *The Last of Us* skildrar lika verkliga som spelarens fysiska gestalt. Och den senare är lika artificiell som fiktionsvärldens monster, lika mycket en maskinkropp med ständigt fluktuerande gränser. Båda leden exemplifierar människans ofrånkomliga legering med livaktiga element i sin omgivning. Och båda illustrerar det artificiellas kraft att frambringa en värld som lever på långt fler sätt än Människligheten medger.

Noter

- 1 *The Last of Us*, Naughty Dog; regi Neil Druckmann & Bruce Straley; design Jacob Minkoff; manus Neil Druckmann. Sony Computer Entertainment 2013.
- 2 Paul Tassi, "The Last of Us' Has the Biggest Launch of the Year with 1.3M Sold", *Forbes*, 18 juni 2013, <https://www.forbes.com/sites/insert-coin/2013/06/18/the-last-of-us-is-the-biggest-game-of-the-year-with-1-3m-sold/#9a568e45a8f4>; Jason Dunning, "The Last of Us Remastered Crosses One Million Sold Worldwide", *PlaystationLifestyle*, 1 september 2014, <https://www.playstationlifestyle.net/2014/09/01/the-last-of-us-remastered-sales-crosses-1-million-sold-worldwide/>.
- 3 Recensioner i ledande spelmagasin var överlag positiva. Till exempel menade Colin Moriarty i *IGN* att *The Last of Us* "never disappoints". Intrycket delades av Philip Kollar i *Polygon*, men han påpekade också att just spelets genomgående höga kvalitet – med animationer och ljuddesign i världsklass – gjorde att de designproblem som trots allt kvarstod

framträdde i skarp relief. Från akademins håll har bland andra Shannon Lawlor kritiserat spelets könsstereotypiska porträttering av Joel, medan TreAndrea M. Russworm kommenterat spelet i relation till spelmediets ofta problematiska representation av ras. Se Colin Moriarty, "The Last of Us Review", *IGN*, 5 juni 2013, <https://www.ign.com/articles/2013/06/05/the-last-of-us-review>; Philip Kollar, "The Last of Us Review: Dead Inside", *Polygon*, 5 juni 2013, <https://web.archive.org/web/20160801034824/http://www.polygon.com/2013/6/5/4396286/the-last-of-us-review>; Shannon Lawlor, "Your Daughter Is In Another Castle: Essential Paternal Masculinity in Video Games", *The Velvet Light Trap*, 81 (2018): 29–42; TreAndrea M. Russworm, "Dystopian Blackness and the Limits of Racial Empathy in *The Walking Dead* and *The Last of Us*", i *Gaming Representation: Race, Gender, and Sexuality in video Games*, red. Jennifer Malkowski & TreAndrea M. Russworm (Bloomington: Indiana University Press, 2017), 109–128.

- 4 2014 listade det svenska spelmagasinet *Level* de 99 bästa spelen från konsolgenerationen PlayStation 3 tillhör, tillsammans med Nintendo Wii och Xbox 360. *The Last of Us* beskrevs som en självklar vinnare – som stilbildande för hur dess berättelse gestaltas, och unikt i sin kombination av AAA-produktioners effekter och de säregna uttrycken hos indieprojekt – och som en start för en ny era inom spelmediet. Intrycket förstärktes av att *The Last of Us: Remastered* släpptes till PS4 2014. Tobias Bjarneby, "The Last of Us", *Level*, 99 (2014): 62f.
- 5 *The Last of Us: Part II*, Naughty Dog; regi Neil Druckmann, Anthony Newman & Kurt Margenau; design Emilia Schatz & Richard Cambier; manus Neil Druckmann & Halley Gross. Sony Computer Entertainment 2020.
- 6 Eliana Dockterman, "The Last of Us 2 is a Revolutionary Video Game – and an Unbelievably Grim One", *Time*, 12 juni 2020, <https://time.com/5847508/the-last-of-us-part-ii-review/>; Jens Liljestrand, "En hyllning till civilisationen vi kämpar för att bevara", *Expressen*, 12 juni 2020, <https://www.expressen.se/kultur/sa-bra-ar-nya-succespelet/>.
- 7 Greg Garrard, *Ecocriticism* (New York: Routledge, 2004), 89ff.
- 8 Det bör påpekas att inte bara de politiska effekterna av utan också grundpremisen för pandemin i *The Last of Us* har en potentiellt allegorisk funktion, då den föreställda förändringen i den genetiska koden hos en verkligt existerande organism (Cordycepsvampen) kan synliggöra kulturella företeelser i verkligheten – exempelvis genom ett analytiskt begrepp som "imaginary media". Se exempelvis Jörgen Skågeby & Lina Rahm, "What is Feminist Media Archaeology?", *Communications+1*, 7 (2018): 3ff; Jussi Parikka, "Media Ecologies and Imaginary Media: Transversal Expansions, Contradictions, and Foldings", *The Fiberculture Journal*, 17 (2011): 42.
- 9 Under de senaste decennierna har spelforskningen utvecklats i flera riktningar. Spelteoretikern Ian Bogost, till exempel, med en bakgrund inom både komparativ litteraturvetenskap och teknologistudier, har använt modeller från klassisk retorik för att förklara hur spel fungerar som teknologiska, sociala och estetiska objekt. Mary Flanagans *Critical Play* ger istället ett djuplodande historiskt perspektiv på spel som kritisk verksamhet snarare än underhållning, medan Miguel Sicarts *The Ethics of Computer Games* analyserar etiska implikationer av speldesign. Därtill kan nämnas att James Newmans *Playing with Videogames* kartlägger sociala praktiker och fankultur som omgärdar många spel. Se Ian Bogost, *Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism* (Cambridge: MIT Press 2006); Ian Bogost, *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames* (Cambridge: MIT Press, 2007); Mary Flanagan, *Critical Play: Radical Game Design* (Cambridge: MIT Press, 2009); Miguel Sicart, *The Ethics of Video Games* (Cambridge: MIT Press, 2009); James Newman, *Playing with Videogames* (London & New York: Routledge, 2008).
- 10 Kopplingen till dystopin blir bland annat viktig via genrens intermediala särdrag. Se exempelvis *Dystopia(n) Matters: On the Page, on Screen, on Stage*, red. Fátima Vieira (Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing, 2013).
- 11 Det måste tillstå att *läsning* här används för att beteckna en tolkningspraktik, snarare än en uteslutande språklig verksamhet. Det är inte oproblemiskt (exempelvis har Emily Apters visat effekterna av att begreppet "läsning" överordnats "betraktande" i mötet mellan litteratur- och konstvetenskap) men inte heller uppseendeväckande; närläsningar har bland annat stor betydelse för intermedialitetsforskning och filmvetenskap. Samtidigt bör det noteras att närläsning inte är en självskriven metod inom spelforskningen. Under senare år har förhållandevis stort utrymme ägnats åt frågor om förhållandet mellan och relevansen hos forskarens egna spelupplevelser, videoupptagningar av andras spelande, och intervjuer med spelare om deras strategier och erfarenheter av spel. Se Emily Apter, "Untranslatable: The 'Reading' versus the 'Looking'", *Journal of Visual Culture*, 6:1 (2007): 149–156; Kristin Jørgensen, "Players as Coresearchers: Expert Player Perspective as an Aid to Understanding Games", *Simulation and Gaming*, 43:3 (2012): 374–390.
- 12 Jemma Deer, *Radical Animism: Reading for the End of the World* (London: Bloomsbury Academic, 2020), 12f, 20.
- 13 Ibid.

- 14 Donna Haraway, "A Cyborg Manifesto" [1985], *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature* (New York: Routledge, 1991, e-bok 2010), 368.
- 15 Holger Pötzsch, "Farsfigurer, skeive døtre og voldens egendynamik i *The Last of Us: Part II*", *Tidsskrift för kvinnoforskning*, 45:1 (2021): 42.
- 16 Dockterman, "The Last of Us 2 is a Revolutionary Video Game – and an Unbelievably Grim One"; Enligt IMDb.com har filmatiseringen av *The Last of Us* premiär under 2021, i TV-format med sex avsnitt. Se "The Last of Us", IMDb.com, besökt 1 september 2021, https://www.imdb.com/title/tt3581920/?ref_=fn_al_tt_1.
- 17 Pötzsch, "Farsfigurer, skeive døtre og voldens egendynamik i *The Last of Us: Part II*", 42ff; Dockterman, "The Last of Us 2 is a Revolutionary Video Game – and an Unbelievably Grim One".
- 18 Exempelvis har Shannon Lawlor argumenterat för att originalspelets skildring av Joel reproducerar en konventionsbunden och maskulint kodad bild av våldets funktioner. Genom rollen som Ellies beskyddare, menar hon, framstår Joel som en arketypisk manlig hjälte, till stor del på grund av de våldsdåd han utför. Det är en rimlig anmärkning, även om den bortser från att också Ellie skjuter och knivhugger sina fiender. Det senare har istället poängterats av andra kritiker, som menat att porträtteringen av Ellie bryter mot flera av spelindustrins manschauvinistiska normer. Det blev särskilt uppmärksammat i samband med lanseringen av *The Last of Us: Left Behind* – en mindre expansion till originalspelet – där Ellies bakgrundshistoria tecknas genom hennes vänskap och trevande kärleksrelation med Riley; en annan tonårsflicka. (En videosekvens där Ellie och Riley kysser varandra har kallats ett "breakthrough moment" för spelkulturen och hyllats i HBTQ-kretsar.) På ett mer övergripande plan har Amy M. Green anförut Naughty Dogs (och Neil Druckmanns) ambition till en sorts naturalistisk, psykologiskt trovärdig karaktärsteckning som ett i grunden genrekritiskt element. Det kan också nämnas att Michael Fuchs granskat genrekritik i metanarrativa – och, som han uttrycker det, metaludiska – aspekter av *The Last of Us*, bland annat via ett moment i expansionen *The Last of Us: Left Behind* där Ellie föreställer sig hur det är att spela klassiska arkadspel. Därigenom tecknar *The Last of Us* "a micro-history of its medium", menar Fuchs, samtidigt som det etablerar ett slags kritik över samtidens genrekonventioner. Hos både Green och Fuchs kontrasteras alltså berättelsen om Ellie och Joel mot hur spelmediet och annan populärkultur ofta associeras med enkelhet och formstöpta narrativ, liksom mot hur actionspel tenderar att premiera våld framför karaktärsdjup – i tydlig motsättning till Lawlors analys. Se Lawlor, "Your Daughter Is In Another Castle: Essential Paternal Masculinity in Video Games", 31; Kirk Hamilton, "Video Gaming's Latest Breakthrough Moment", 17 februari 2014, <https://kotaku.com/video-gaming-latest-breakthrough-moment-1524555480>; Amy M. Green, "The Reconstruction of Morality and the Evolution of Naturalism in *The Last of Us*", *Games and Culture*, 11:7–8 (2016): 745; Michael Fuchs, "Is this really all they had to worry about? Past, Present, and Future Hauntings in *The Last of Us*", *AAA – Arbeiten aus Anglistik und Amerikanistik*, 44:1 (2019): 74; Apropå stereotypa bilder av spelmediet kan Umberto Eco's definition av populärkulturens "stängda" texter ses ett typexempel. En kan också erinra sig det Alenda Y. Chang närmast beskriver som en ryggmärgsreflex i att se spel som banal underhållning och videovåld som en förklaring till skolskjutningar och högerextremistiska terrordåd – ofta med större medialt genomslag än samhällets militarisering, glorifieringen av vapenmakt och resurssvaga psykiatriinrättningar. Se *The Role of the Reader: Explorations in the Semiotics of Texts* (Bloomington: Indiana University Press, 1979), 154ff; Alenda Y. Chang, *Playing Nature: Ecology in Video Games* (Minneapolis: Minnesota University Press, 2019), 193.
- 19 Kirk Hamilton, "The Last of Us: the Kotaku Review", *Kotaku*, 29 juli 2014, <https://kotaku.com/the-last-of-us-the-kotaku-review-511292998>.
- 20 Kollar, "The Last of Us Review: Dead Inside".
- 21 Det bör påpekas att benämningen "survival horror" har likheter med dystopier och apokalyptsskildringar, liksom att den är situerad i tid och rum, knuten till visa historiska förlopp och möjliggjord av estetiska och processuella

- kapaciteter hos specifika maskiner. För *The Last of Us* etablerar den kopplingar till *Resident Evil* och *Silent Hill* – spel som under slutet på 1990-talet både bidrog till att instifta genren och särskilja Playstation från konkurrerande konsoleer – liksom till spelseriernas filmatiseringar och andra skräckfilmer de associerats med; *The Ring*, *The Grudge*, *The Hills Have Eyes*. Det finns också uppenbara kopplingar mellan "survival horror" och zombieberättelser i en rad olika medier, däribland *The Walking Dead* (som grafisk roman, TV-serie och spel), *28 Days Later* och *I am Legend*.
- 22 A.J. Agnello, "In *The Last of Us*, No Death is Meaningless", *USGamer*, 27 december 2013, <https://www.usgamer.net/articles/2013-in-review-in-the-last-of-us-no-death-is-meaningless>.
 - 23 Hamilton, "The Last of Us: the Kotaku Review".
 - 24 Jesper Juul (spelforskaren, inte barnpsykologen) menar att detta i grunden är ett paradoxalt förhållande, då regelverken å ena sidan måste vara entydiga för att fungera, men å andra sidan måste möjliggöra ett komplex av potentiella lösningar på olika problem. Om det första ledet fallerar är spelet ohanterligt; om det andra gör det blir det snabbt ointressant. Se Jesper Juul, *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds* (Cambridge: MIT Press, 2005), 5f.
 - 25 Det bör påpekas att den här sortens utmanande av regelverken hos enskilda spel i sig utvecklats till ett slags genre, via så kallade let's play-videos på nätet. Ett särskilt uppmärksammat exempel är Many A True Nerds YouTube-serie av *Fallout 3* (Bethesda Game Studios, 2008) under rubriken "Kill Everything", där han utforskar förhållandet mellan spelets tydligt teleologiska huvudberättelse och den öppna spelvärlden – vars regler bland annat medger att merparten av de icke-spelbara karaktärerna kan avrättas. Sommaren 2021 hade serien närmare en miljon visningar. Se "Fallout 3: Kill Everything – Part I", YouTube.com, besökt 1 september 2021, <https://www.youtube.com/watch?v=NgnQI9pWvw4>.
 - 26 Doane drar skiljelinjer mellan hur TV-mediet förmedlar vardaglig information, kriser och katastrofer, och menar med utgångspunkt i Barthes diskussioner om fotografiet som hemsökt av död och historicitet att TV:n är "a celebration of the instantaneous", då dessa skiljelinjer trots allt inte rör mediet utanför nuet. Se Mary Ann Doane, "Information, Crisis, Catastrophe", i *New Media, Old Media: A History and Theory Reader*, red. Wendy Hui Kyong Chun & Thomas Keenan (New York & London: Routledge, 2006), 251f.
 - 27 Materialsamlandet har flera betydelser för karaktäriseringen av Ellie och Joel, bland annat då serietidningarna kopplas till Ellies ungdom och intressen. Men bortsett den psykologiska trovärdighet det ger till berättelsen kan detta samlande också ses som ett exempel på vad Scott Hughes kallar spelmediets anti-realistiska troper, där till exempel en ryggsäck kan tyckas i det närmast oändligt rymlig, med plats för såväl tidningar, förnödenheter och vapen. Se Scott Hughes, "Get real: Narrative and gameplay in *The Last of Us*", *Journal of Comparative Research in Anthropology and Sociology*, 6:1 (2015): 149–154.
 - 28 Se exempelvis Agnello, "In *The Last of Us*, No Death is Meaningless"; Kollar, "The Last of Us Review: Dead Inside"; Green, "The Reconstruction of Morality and the Evolution of Naturalism in *The Last of Us*".
 - 29 I parentes kan nämnas att Joels angripare klarar fallet bra, men just innan han ska ge Joel nådastöten skjuter Ellie honom. Insikten om att hon dödat en person genomsyrar resten av den emotionellt laddade filmsekvensen. Därefter följer ett slags kort epilog, där spelaren styr den skadade Joel ut ur byggnaden, ledd av Ellie. Jämfört med de tidigare eldstriderna är sekvensen tydligt reglerad av kapitlets dramaturgiska schema. Med jämna, förutbestämda mellanrum faller den blödande kroppen ihop och handkontrollen skakar. Utifrån Doanes och Juuls distinktioner om hur TV organiseras enligt tidsliga principer och spel genom interaktivitet, är sekvensen att betrakta som en hybrid: spelares input leder visserligen handlingen framåt och kan i viss mån reglera dess tempo, men förloppet är förutbestämt. Dess narrativa tid är bortom spelarens egentliga kontroll, även om hen måste fortsätta vara aktiv.
 - 30 Flykten från horden av infekterade är svår att kategorisera, för samtidigt som den är

- cinematiskt strukturerad och bjuder spelaren förhållandevis lite spelmekaniskt motstånd – därav den möjliga rubriceringen som ”spelbar katastrof” – har sekvensen också tydliga allusioner till plattformspel, och särskilt en bandesign strukturerad kring ständig rörelse från ett livsfarligt hot. En kan erinra sig banan ”Boulder Dash” i Naughty Dogs klassiska Playstationspel *Crash Bandicoot: Warped* (Naughty Dog, 1998), som för övrigt emulerades för ett intradiegetiskt spelmoment i studios uppmärksammade PS4-spel *Uncharted 4: A Thief’s End* (Naughty Dog 2016).
- 31 Agnello, ”In *The Last of Us*, No Death is Meaningless”.
- 32 Det bör påpekas att Fuller utgår från Felix Guattaris beskrivning av tre ekologiska register (miljön, sociala relationer och mänsklig subjektivitet), och den därpå följande betoningen av transversella kopplingar: det vill säga betydelsefulla förhållanden mellan faktorer på olika beskrivningsnivåer. Via Guattari understryker Fuller även den metodologiska funktionen hos listor och inventarier, då de konkretiserar befintliga och möjliga kompositioner av element. Se Matthew Fuller, *Media Ecologies: Materialist Energies in Art and Technoculture* (Cambridge: MIT Press, 2005), 1ff, 14, 46ff.
- 33 Pöttsch, ”Farsfigurer, skeive dotre og voldens egendynamik i *The Last of Us: Part II*”, 42.
- 34 Förhållandet mellan reglagen för svårighetsgrad och spelarens förmodade position – särskilt avseende ”Survivor” och ”Grounded” – kan förstås via Espen Aarseths diskussion om spels ”implicerade spelare”, liksom i analogi till den textuellt producerade position Wolfgang Iser kallar den implicite läsaren, bland annat genom den emfas han lägger vid berättarens inskjutna, extradiegetiska kommentarer i Thackerays *Vanity Fair*. Dessa kommentarer, menar Iser, etablerar ett slags ramverk utifrån vilket läsaren inbjuds att tolka romanen, och tillskriver dessutom läsaren vissa karaktäristika. Därav följer att en väsentlig del av den estetiska upplevelsen handlar om relationen mellan de egna och den implicite läsarens uppfattningar. Se Espen Aarseth, ”I Fought the Law: Transgressive Play and the Implied Player”, i *From Literature to Cultural Literacy*, red. N. Segal & D. Kovala, (London: Palgrave MacMillan, 2014), 180–88; Wolfgang Iser, *The Implied Reader: Patterns of Communication in Prose Fiction from Bunyan to Becket*, [1972] (Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1974), särskilt kapitel fem, ”The Reader as a Component Part of the Realistic Novel: Esthetic Effects in Thackeray’s *Vanity Fair*”.
- 35 Johan Martinsson, ”*Assassin’s Creed*: Under huden”, *Level*, 13, (November 2015): 40–45.
- 36 Fuller, *Media Ecologies*, 1f.
- 37 Agnello, ”In *The Last of Us*, No Death is Meaningless”.
- 38 Se exempelvis ”Cordyceps Fungus”, *National Geographic: Resource Library*, foto Robert Hoskyns, <https://www.nationalgeographic.org/photo/fungus-bug/>.
- 39 Jakob von Uxeküll, *A Foray into the Worlds of Animals and Humans* [1934], övers. Joseph D. O’Neil (Minneapolis: University of Minnesota Press, 2010), 44f, 51.
- 40 von Uxeküll, *A Foray into the Worlds of Animals and Humans*, 45ff, 50f.
- 41 Katherine Hayles, *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics* (Chicago: University of Chicago Press, 1999), 3.
- 42 Deer, *Radical Animism*, 166.
- 43 *Baldur’s Gate*, BioWare & Black Isle Studios: producent Ray Muzyka; design James Ohlen; manus Lukas Kristjanson. Interplay Entertainment 1998. *Resident Evil*, Capcom: regi Shinji Mikami; design Takahiro Arimitsu & Isao Ōishi; manus Kenichi Anpo & Yasuyuki Saga. Capcom 1996.
- 44 Tom Grimwood, ”Procedural monsters: rhetoric, commonplace and ’heroic madness’ in video games”, *Journal for Cultural Research*, 22:3 (2018): 314f.
- 45 Marshall McLuhan, *Understanding Media: The Extensions of Man* [1964] (Berkeley: Gingko Press 2013), 7f.
- 46 Det bör påpekas att beskrivningen av Joel som ”a crazy man” görs av David, ledaren för en grupp kannibaler Joel och Ellie möter i spelets första del. Han nämns inte i Lawlors analys, men har viss betydelse för de arketypiskt partiarkala våldsstrukturer hon beskriver: han gestaltas som en gammaltestamentlig fadersfigur – principfast, återhållsam och samtidigt kapabel till förödande våld. Apropå Lawlors analys bör också påpekas att Ellie dödar David, i en av spelets mest våldsamma filmsekvenser. Lawlor,

- "Your Daughter Is In Another Castle: Essential Paternal Masculinity in Video Games", 31.
- 47 Jean-Luc Nancy, *L'Intrus* [2000], övers. Susan Hanson (East Lansing: Michigan State University Press, 2002), 9.
- 48 "Ciklosporin", FASS, besökt 30 juni 2021, <https://www.fass.se/LIF/product?nplId=20040607001141&userType=0>.
- 49 Nancy, *L'Intrus*, 8f, 3.
- 50 Deer, *Radical Animism*, 12.
- 51 Haraway, "A Cyborg Manifesto", 396.
- 52 Nancy, *L'Intrus*, 8.
- 53 Felix Guattari, *Three Ecologies* [1989], övers. Ian Pindar & Paul Sutton (London & New Brunswick: The Athalone Press, 2000), 27ff, 43.

Summary

Boundaries of the Machine Body: Violence, Immunity and Media Assemblages in The Last of Us

This article examines the portrayal of bodily boundaries in the videogame series *The Last of Us*. Drawing on theories of media ecology and posthumanism (most notably Deer's notion of radical animism, Haraway's theories of the cyborg, and Fuller's account of media assemblages), three aspects of this portrayal are described: first, the game's narrativization of bodily violence through an amalgamation of the player's sensory systems with media technologies; second, the game's depiction of monstrous corporeality; and third, its

representation of immune systems through the mirrored relationship between external tools and endogenous bodily functions. Connecting these three aspects, it is argued that *The Last of Us* portrays bodily boundaries as precarious, and that it presents violence, technology and infectious disease as calling-cards for moving beyond anthropocentric views of corporeality; of conceptualizing the human body as machine-like and inevitably more-than-human.

Keywords: *The Last of Us*, radical animism, media ecology, cyborg, violence, immunity, intermedial narrative, secular apocalypse