

”Håll er politik borta från våra spel”

Myt och ideologi i *Call of Duty: Modern Warfare*

Av: Johan Erlgren

Handledare: Alexander Stagnell
Södertörns högskola | Institutionen för kultur och lärande
Kandidatuppsats 15 hp
Retorik | Höstterminen 2020



SÖDERTÖRNS HÖGSKOLA | STOCKHOLM
sh.se

Abstract

“Keep your politics out of our games”: Myth and ideology in *Call of Duty: Modern Warfare*

Video games have become the highest grossing entertainment industry in the world, earning more than double that of the music and film industry combined. Many of these games contain political messages, intentional or not. Some game developers explicitly claim that the games they make are apolitical, and this thesis examines whether *Call of Duty: Modern Warfare* is as apolitical as its developers claim. The research is conducted with the aid of Barthes' work on mythologies and semiology to analyse the various signs present in the game in relation to construction of myths and ideological messaging. This is aided by Bogost's procedural rhetoric to enable the analysis of gameplay choices as a semiological sign. The main theories are supported by Murray's writing on immersion and the first-person perspective. The analysis shows that *Modern Warfare* consistently uses signs and myths that construct an ideological message that coalesce into a mythical image of the special forces soldier as a sort of human but superhuman character that must be given free rein to perform their mission, while also displaying western politicians as incompetent, the threat of terrorism as omnipresent, and Russia as a dangerous threat. Regardless of intent, such a message is undeniably political.

Keywords: Mythologies, Semiology, Procedural rhetoric, *Call of Duty: Modern Warfare*, Video games, Ideology

Innehållsförteckning

1. Inledning	1
1.1. Syfte och frågeställningar	3
2. Tidigare forskning.....	3
3. Teori.....	5
3.1. Semiologi och mytologi.....	6
3.2. Semiologi och retorik.....	8
3.3. Identifikation och identitet.....	10
3.4. Procedurisk retorik.....	11
3.5. Immersion och förstapersonsperspektivet.....	12
4. Metod	13
4.1. Ideologisk kritik och kritisk genomspelning.....	13
4.2. Semiologisk analys	14
5. Material – Call of Duty: Modern Warfare (2019)	15
5.1. Synopsis	15
5.2. Avgränsning	15
6. Identifikation och analys.....	16
6.1. Fog of War – första uppdraget.....	16
Första sekvensen	16
Andra sekvensen	18
Tredje sekvensen.....	19
6.2. Piccadilly – andra uppdraget.....	21
6.3. Embedded – tredje uppdraget	24
6.4. Clean House – femte uppdraget.....	25
6.5. Hunting Party – sjätte uppdraget.....	26
6.6. The Embassy – sjunde uppdraget	26
6.7. Highway of Death – åttonde uppdraget	28
6.8. Hometown – nionde uppdraget samt Captive – elfte uppdraget.....	29
6.9. The Wolf’s Den – tionde uppdraget.....	30
6.10. Old Comrades – tolfte uppdraget.....	30
6.11. Barkovs död och slutscen.....	31
7. Diskussion.....	32
7.1 Resultat	32
7.2 Slutsats	36
7.3 Metarefleksion.....	36
Källförteckning	38

1. Inledning

“Keep your politics out of my games!”, skanderar den “riktiga gamern”.¹

De så kallade ”riktiga gamers” som citeras ovan, är de ofta högljudda människor inom gamingkulturen som betraktar spel och politik som “antitetiska koncept”.² De ser politiskt innehåll i spel som ett slags kontaminering som förstör det roliga med spelet – som att spel enbart får vara en form av eskapism som inte får komma alltför nära verkliga frågor.

Att spela datorspel är dock ett allt vanligare fritidsintresse, och så även för undertecknad. Med datorspel menas alla sådana spel som spelas med hjälp av en dator, om det så är en persondator, en mobiltelefon, en spelkonsol, eller liknande. Datorspelet har gått från att vara en nischad hobby för “nördar” till ett relativt normaliserat medium som blir allt mer allmängiltigt. Nu för tiden spelar drygt 40% av världens befolkning, eller tre miljarder människor, någon sorts spel – långt många fler än bara den del av gamingkulturen som hatar politiskt innehåll.³ Det senaste *Call of Duty*, ett så kallat FPS-spel (first-person shooter) i en modern krigsmiljö, tjänade in över en miljard dollar på drygt två månader och är det mest framgångsrika spelet i sin genre någonsin.⁴ Att analysera hur dessa spel, med sitt stora samhällseliga genomslag, påverkar den spelande individen, vår kultur och våra attityder, blir således både viktigare och vanligare för var dag som går. En som har talat om datorspelens persuasiva potential är Ian Bogost, som säger att:

Video games have the power to make arguments, to persuade, to express ideas. But they do not do so inevitably. As we evolve our relationship with video games, one of the most important steps we can take is to learn to play them critically, to suss out the meaning they carry, both on and under the surface. ...We need to play video games in order to understand the possibility spaces their rules create, and then to explore those possibility spaces and accept, challenge, or reject them in our daily lives.⁵

Bogost argumenterar här för den persuasiva potentialen i spelets processer. Det innebär förstås inte att resten av spelet – dess narrativ och dess porträtteringar av karaktärer och så vidare – inte är persuasivt. Det är det förstås, om än i mer klassisk bemärkelse. Att en berättelse i sig har persuasiv potential, i datorspel precis som i film eller andra mer

¹ Pfister, ‘„Keep your Politics out of my Games!’’.

² Pfister, ‘„Keep your Politics out of my Games!’’.

³ Price, ‘New Report Shows Percentage of Global Population That Plays Video Games’.

⁴ Desatoff, ‘Call of Duty: Modern Warfare Crosses the \$1 Billion Sales Mark’.

⁵ Bogost, ‘The Rhetoric of Video Games’. s. 137

traditionella medier, är inte någonting en retoriker behöver övertygas om.⁶ *Call of Duty: Modern Warfare* handlar om en fiktiv konflikt starkt inspirerad av verkliga händelser, där krigets största parter är Ryssland och USA.⁷ Datorspel *kan*, beroende på vilket spel en talar om, studeras som “tools that provide culturally dominant views on social conflicts and ethical dilemmas.”⁸ och *Modern Warfare* bör, utifrån spelets ämne, klassas som ett sådant verktyg.

Den analys jag här kommer att utföra fokuserar inte på skaparens intention, men för diskussionens skull bör man veta ungefär vad utvecklarna på Infinity Ward, spelets skapare, själva sagt. De ville skapa ett spel som avspeglar soldatens situation i det moderna kriget.⁹ De ville också utforska koncept som kolonialism, proxykrig, frihet och självständighet. De ville se, och visa, vad som kan hända när två supermakter har intressen i samma område, allierar sig med lokalbefolkningen, och vad som sedan händer med lokalbefolkningen när en sådan allians bryts. De vill göra detta och samtidigt inte framhäva någon direkt politisk ideologi, eller framställa ett visst perspektiv, som det “korrekta”.¹⁰ Det finns enligt dem inga strikt onda eller goda karaktärer i spelet, utan det handlar om perspektiv och moraliska gråzoner. Detta syns dock inte i spelets innehåll, då det är mycket tydligt vilka som är “goda” och “onda”.

Att “spelifiera” allvarliga teman med politiskt innehåll kan tänkas kräva en viss finkänslighet om man vill göra det på ett trovärdigt sätt. Skaparna på Infinity Ward hävdar som sagt att spelet är apolitiskt,¹¹ vilket kan tänkas vara ett sätt för dem att fransäga sig ansvar för spelets faktiska politiska innehåll, samtidigt som de skyddar sig från kritik från de så kallade “riktiga gamers” som bestämt hävdar att spel och politik inte ska ha något med varandra att göra.¹² Samtidigt handlar det om affärer. *Call of Duty* blev inte världens bäst säljande FPS-serie av en olyckshändelse, och de är säkerligen högst medvetna om den för spelvärlden typiska avsmaken mot politisering av datorspel.¹³

Men vad är då politik? Jag väljer att ansluta mig till Pfister, som säger att: “politics are mainly about the distribution of power and its legitimation”.¹⁴ Vidare definieras ideologier, eller myter – termer som i denna uppsats är utbytbara – som “what transforms history into

⁶ Foss, *Rhetorical Criticism*. s. 5

⁷ Gameinformer, *Is Call Of Duty: Modern Warfare A Political Game?*

⁸ Bourgonjon et al., ‘From *Counter-Strike* to *Counter-Statement*’. s. 93

⁹ West, ‘Inside Modern Warfare’.

¹⁰ Gameinformer, *Is Call Of Duty: Modern Warfare A Political Game?*

¹¹ Gameinformer, *Is Call Of Duty: Modern Warfare A Political Game?*

¹² Pfister, ‘„Keep your Politics out of my Games!’’.

¹³ Pfister, ‘„Keep your Politics out of my Games!’’.

¹⁴ Pfister, ‘„Keep your Politics out of my Games!’’.

Nature by lending arbitrary signs an apparently obvious, unalterable set of connotations”.¹⁵ Ideologi är ett sätt att legitimera “the distribution of power”.

Oavsett om ett spel har en medveten politisk agenda eller inte kan det likväl kommunicera politiska budskap, om så enbart på grund av att de tillverkas i en viss kulturell och samhällelig kontext. Om skaparen inte medvetet injicerar en viss syn på politik kommer spelets värld istället att se ut som den skaparen är van vid, vilket har en tendens att vara den dominerande världsåskådningen, den “naturaliserade”, med Roland Barthes ord.^{16 17} Det betyder inte att alla spel är politiska, men alla spel kan innehålla politiska element. Oavsett skaparens intention kommer spelet att visa något slags ideologiskt budskap, och denna analys kommer att fokusera på vad detta budskap är.

1.1. Syfte och frågeställningar

Infinity Wards ståndpunkt – att det ens går att göra ett krigsspel, som utspelas i modern tid med mer eller mindre riktiga aktörer, helt utan politiskt budskap – är i sig själv orimlig. Deras, och andra utvecklades, ihärdiga förnekande av politiskt innehåll i spelen de släpper är problematiskt eftersom detta döljer det faktiska politiska innehållet.¹⁸ Syftet med denna analys är således att avslöja de politiska/ideologiska budskap som per definition måste existera i *Call of Duty: Modern Warfare*, och att tydliggöra hur dessa är uppbyggda och vad de betyder.

Frågeställningarna är således som följer: Vilka ideologiska budskap finns i *Call of Duty: Modern Warfare*? Hur skapas ideologiska budskap i spelet? Vilka implikationer har den av spelet presenterade ideologin för den verkliga världen?

2. Tidigare forskning

Vad gäller retorisk forskning om just *Call of Duty: Modern Warfare (2019)* tycks utbudet väldigt begränsat, då jag inte lyckats hitta några referentgranskade artiklar om spelet överhuvudtaget. Det enda som tycks ha skrivits är en kandidatuppsats om spelets porträttering av ryssar. Även om man visserligen bör undvika att hänvisa till andra kandidatuppsatser är den förutom vissa språkliga brister väldigt välskriven. Lazarovs resultat går i linje med mitt eget och förstärker min diskussion kring den mytiska bilden av ryssar i spelet. Märk väl att arbetet jag själv gjort är annorlunda från Lazarovs på alla möjliga sätt; i syfte, teoretiskt

¹⁵ Eagleton, *Ideology: An Introduction*. s. 199

¹⁶ Pfister, ‘On Political Communication in Digital Games’.

¹⁷ Pfister, ‘Games are never innocent’.

¹⁸ Pfister, ‘„Keep your Politics out of my Games!“’.

underlag och metod, och porträtteringen av ryssar i spelet är enbart en del av vad som undersöks i mitt arbete. Jag återkommer till Lazarov senare i detta avsnitt.

Ett antal forskare har vid det här laget redan skrivit artiklar om hur datorspel kan analyseras retoriskt. Än så länge tycks ingen vetenskaplig artikel skrivits om Barthes mytologier i datorspel, men Eugen Pfister har skrivit en serie essäer om politik och ideologi i datorspel, som i den tredje och sista delen diskuterar “omedveten reproducering av ideologiska meddelanden i datorspel” utifrån Barthes *Mythologies*.¹⁹ Pfister menar att politiska meddelanden i datorspel varken är bra eller dåligt i sig, utan att det är del av ett samhälles naturliga behov av att reproducera sig själv. Vi kan se demokratiskt bra exempel i hur rollspel ofta utmanar könsnormer och xenofobi, många rollspel, som *Dragon Age: Inquisition*, tillåter exempelvis spelaren att utforska icke-heterosexuella relationer.²⁰ Vi kan se ett mer tvivelaktigt exempel i den pessimistiska syn på samarbete och demokrati som ofta presenteras i spel om zombieapokalypter, där vi lär oss i spel efter spel att vi framförallt bör lita på oss själva.²¹ Pfisters slutsats är att vi måste förstå att det finns potentiellt politiska budskap i alla spel och att vi måste analysera även de aspekter av narrativ och spelmekanik som ter sig naturliga för oss. Samtidigt ska vi inte vara rädda för att låta våra spel vara politiska. Politik är en viktig del av allas liv, och om vi inte själva tar kommandot över politisk representation i spel, kommer vakuumet likväl fyllas av dominerande ideologiska myter, eftersom vi då bara reproducerar ”det vi redan vet”.²²

Ian Bogost har utöver sin banbrytande bok *Persuasive Games*, som introducerade konceptet procedurisk retorik, också skrivit en artikel vid namn “Videogames and Ideological Frames”. Procedurisk retorik återkommer i nästa avsnitt, men för att läsa denna första artikel måste man ha åtminstone en viss förståelse för vad procedurisk retorik handlar om. Kort sagt innebär det att spel, via de processer och modeller som förkroppsligar spelet, kan göra starka påståenden om hur världen fungerar.²³ I “Videogames and Ideological Frames” visar Bogost hur datorspel kan bära på en viss ideologisk partiskhet.²⁴ Detta görs med utgångspunkt i Lakoffs idé om metafor och framing som de grundläggande organisatörerna av politisk diskurs, samt Lakoff & Johnsons tankar om hur metaforen är central för den mänskliga uppfattningsförmågan. Bogost menar att: “Frames or contexts are not merely theoretical

¹⁹ Pfister, ‘Games are never innocent’.

²⁰ BioWare, *Dragon Age: Inquisition*.

²¹ Pfister, ‘Games are never innocent’.

²² Pfister, ‘Games are never innocent’.

²³ Bogost, *Persuasive Games*. s. 2-3

²⁴ Bogost, ‘Videogames and Ideological Frames’.

structures for intellectual navel gazing; they are operational models that are actively influencing public policy.”²⁵ Denna uppsats utgår visserligen ifrån Barthes istället för Lakoff & Johnson, men i övrigt är mitt arbete influerat av artikeln via kopplingen mellan procedurik och ideologi.

Valeriano och Habel har visat att Ryssland mer än någon annan enskild grupp får agera fiende i datorspel, lite oftare än terrorister från Mellanöstern och terrorister från Sydamerika tillsammans.²⁶ De har argumenterat för att medier har en stor roll i skapandet av attityder, och att acceptans av stereotyper presenterade i medier kan leda till förändrade inställningar till politiska åtgärder. När människor slåss i fiktiva strider mot (nid)bilder av nutida ryssar kan detta alltså ha en inverkan på hur de ser på Ryssland, och politiska åtgärder mot Ryssland, i verkligheten. Valeriano och Habel ställer frågan i slutet av deras artikel hur framtida spelutvecklare tar sig an frågan om civilas roll i stridsscener. Eftersom flera interaktioner med civila analyseras som tecken i denna uppsats kommer detta, såväl som bilden av den ryska fienden, att diskuteras.

Danny Lazarov skrev sin kandidatuppsats om just porträtteringen av ryssar i *Modern Warfare*, med fokus på stereotyper och gestaltningar av hot, utifrån teorier om “Den Andra” och säkerhetisering. Lazarov kommer fram till att spelets porträttering av ryssar är överdrivet negativ jämfört med andra människor i spelet.²⁷ Därtill visar han att den största rädslan i spelet är att Ryssland ska förklara krig mot västvärlden, ett hot som förstärks genom att visa vilka hemskheter de som ockuperas av Ryssland får uppleva – Lazarov upptäckte tio fall av rena krigsbrott.²⁸ Lazarov observerar att många scener i spelet är inspirerade av verkligheten – teman och scener lånas ofta in från exempelvis kriget i Syrien.

Politik och kultur är tätt sammanvävt. Våra kulturella yttringar influerar våra politiska hållningar, och tvärtom. Datorspel är en del av vår kultur med stor genomslagskraft och vilken bild av verkligheten de presenterar bör analyseras noggrant.

3. Teori

Jag är inte den första att förena Roland Barthes mytologier med retoriken. Erik Bengtson har skrivit en artikel vid namn “Den mytiska argumentationsbasen”, där han lägger fram Barthes mytbegrepp som ett komplement till doxa. Bengtson menar att mytbegreppet innebär ett

²⁵ Bogost, ‘Videogames and Ideological Frames’. s. 166-167

²⁶ Valeriano och Habel, ‘Who Are the Enemies?’ s. 15

²⁷ Lazarov, ‘Same Old Russian Enemy?’ s. 30

²⁸ Lazarov, ‘Same Old Russian Enemy?’ s. 29

möjligt perspektiv för att analysera doxa på “det enskilda yttrandets nivå”.²⁹ Valet av teori och metod för denna uppsats har delvis inspirerats av Bengtsons artikel, genom att Bengtson, för mig, tydliggjorde kopplingen mellan mytologi och retorik, så som Pfister gjorde med mytologi och datorspel. Vissa av Bengtsons benämningar, till exempel “det mytiska meddelandet”, används i fall där de specifika delarna av det semiologiska systemet lyfts fram.

Barthes utgör majoriteten av det teoretiska ramverket, men kompletteras med vissa ludologiska begrepp. Metoden, som presenteras mer ingående senare, består primärt av en semiologisk analys grundad i det dubbla semiologiska systemet Barthes beskrev.

3.1. Semiologi och mytologi

Semiologi, eller semiotik, är studiet av tecken. Vissa skulle till och med kalla det en egen vetenskap,³⁰ men det kanske bästa sättet att se det som, enligt Daniel Chandler, är “a way of looking at the production of meaning from a particular critical perspective”.³¹ Med *meaning* menas här någonting djupare än vad ordet vid första anblick kanske antyder. Semiologin säger att mening produceras som en kombination av *signifikant*, ett uttryck, en symbol, ett ord eller ett ljud – och *signifikat*, det vill säga idén om saken. Tillsammans bildar dessa delar ett *tecken*, den samlade meningen eller föreningen av uttryck och idé.³² Vissa tecken kan kopplas till vissa myter, vilket för oss till Roland Barthes semiologiska mytologier.

Enligt Barthes ska myter inte förstås som något falskt eller påhittat, som en fabel eller en saga, utan snarare som ett slags kulturell idébildning. Kulturella myter, likt metaforer, organiserar och uttrycker kulturella fenomen.³³ Han beskriver mytologin som: “a system of communication, [...] a message [...] a mode of signification”.³⁴ Myten är socialt och språkligt konstruerad, det kan vara vad som helst, men inte samtidigt. Myter förändras, dör, och skapas på nytt: “social usage [...] added to pure matter”.³⁵ “Naturliga” myter existerar inte, utan alla myter är sprungna ur något slags historisk kontext. Myten kan byggas och stödjas upp av alla former av kommunikation; tal, skrift, fotografi, film, sport, nyheter, och så vidare.³⁶ Allting som innehåller mening kan ses som en form av kommunikation. Datorspelet var inte

²⁹ Bengtson, ‘Den Mytiska Argumentationsbasen’. s. 45

³⁰ Chandler, *Semiotics: The Basics*. s. 2-3

³¹ Chandler, *Semiotics: The Basics*. s. 3

³² Chandler, *Semiotics: The Basics*. s. 13

³³ Chandler, *Semiotics: The Basics*. s. 171

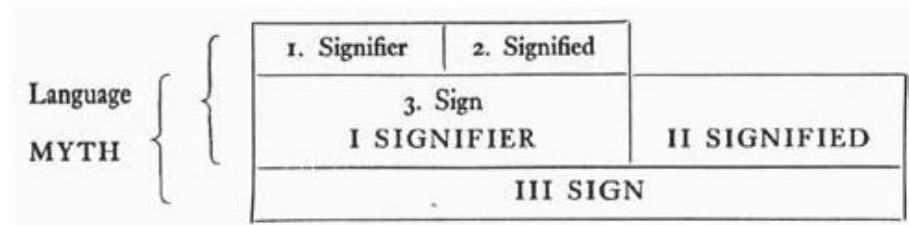
³⁴ Barthes, *Mythologies*. s. 107

³⁵ Barthes, *Mythologies*. s. 107-108

³⁶ Barthes, *Mythologies*. s. 108

uppfunnet när Barthes skrev sin bok, men om det hade funnits är det ett rimligt antagande att även det hade inkluderats i listan, med tanke på dess omfattning.

Se i figur 1 ur Barthes *Mythologies* hur det mytiska meddelandet bildas i den andra, mytologiska nivån i en semiologisk konstruktion, vilken initieras i signifikanten i en första, språklig nivå. Den första nivåns tecken är alltså även den andra nivåns signifikant.³⁷



(Figur 1: Barthes *Mythologies*. s.113)

För Barthes tjänar myten det ideologiska syftet att *naturalisera* en viss hegemonisk världsordning:

Their function is to naturalize the cultural – in other words, to make dominant cultural and historical values, attitudes, and beliefs seem entirely natural, normal, self-evident, timeless, obvious common sense – and thus objective and true reflections of ‘the way things are’.³⁸

På så sätt tjänar myten den som serverar myten, samtidigt som mytens ideologiska bakgrund eller tecken döljs. Dessutom spelar det ingen roll om myten *skulle* “upptäckas”, säger Barthes, då den redan gjort sitt jobb så fort den tagits emot: “it does not matter if one is later allowed to see through the myth, its action is assumed to be stronger than the rational explanations which may later belie it”.³⁹ Detta innebär inte att analyserandet av mytbildning är meningslöst, utan problematiken ligger i att “mytkonsumenten” tar myten och dess delar för ett system byggt på fakta, när det egentligen endast är ett semiologiskt system som för att kunna synliggöras och analyseras måste läsas just semiologiskt. En annan viktig aspekt av analyserandet är faktumet att mytens tecken inte är godtyckliga, till skillnad från språkets tecken. De är alltid delvis motiverade (man hade kunnat välja ett annat tecken för att symbolisera myten), och innehåller alltid något mått av analogi (om vi låter ett lejon symbolisera ett visst fenomen eller en viss person, innebär det att vi vill åt det som karaktäriserar det mytiska lejonet – modet, styrkan).⁴⁰

³⁷ Barthes, *Mythologies*. s. 113

³⁸ Chandler, *Semiotics: The Basics*. s. 173

³⁹ Barthes, *Mythologies*. s. 129

⁴⁰ Barthes, *Mythologies*. s. 124-126

Slutligen bör också det denotativa och det konnotativa introduceras. Det denotativa innebär i språklig bemärkelse exempelvis ett visst ords ordboksdefinition, den bokstavliga betydelsen. Det kan också vara det som explicit presenteras i till exempel ett fotografi, där det konnotativa istället skulle handla om *hur* fotografiet är taget.⁴¹ Det konnotativa skulle kunna beskrivas som en associativ betydelse, det som ordet eller bilden för tankarna till. Det konnotativa brukar ses som individens personliga association, men inom semiologin talar man oftast om de konnotationer som förekommer inom en bredare kontext, till exempel inom en viss kultur.⁴² Barthes kom fram till att det konnotativa producerar en *illusion* av denotation, att det denotativa bara är en annan konnotation. Det finns ingen “naturlig mening” i sig, utan denotation är snarare, likt hur myten opererar i det föregående avsnittet, en naturaliseringsprocess.⁴³ Ett exempel är automatgeväret AK-47, där en ordboksdefinition lyder: “a Soviet-designed 7.62 mm (.30 cal.) gas-operated magazine-fed rifle for automatic or semiautomatic fire”.⁴⁴ Den konnotativa betydelsen är dock mycket mer nyanserad än så. Vissa skulle tänka på hur enkel och pålitlig den är – hur den kan smutsas ner, sänkas ned i vatten, och ändå alltid avfyras. Men det är inte allt – geväret har också kommit att symbolisera väpnat motstånd, uppror, frihetskamp, och till och med terrorism.

3.2. Semiologi och retorik

För att avgöra vilken definition av retorik denna uppsats ska sluta sig till rådfrågar vi återigen Barthes. Då uppsatsen avhandlar datorspel, som i stort är ett visuellt medium, och dessutom tar sin ansats i semiologi och myten, ter det sig rimligt att vända oss till Barthes resonemang om retorikens plats i semiologisk analys av det visuella och det mytiska/ideologiska.

Till att börja med menar Barthes att språket får sin mening genom signifikanternas *negativa* relation till varandra, det vill säga att vi förstår vad exempelvis ett visst ord är genom att veta vad det *inte* är. Barthes skriver om en slags konnotationens *form*, eller “common domain”: “This common domain of the signifieds of connotation is that of ideology, which cannot but be single for a given society and history, no matter what signifiers of connotation it may use.”⁴⁵ Denna ideologiska struktur kan förändras över tid, men under en *viss* tid och inom ett *visst* samhälle bär signifikanter en *viss* mytisk mening. Här kan vi tala om retoriken som en

⁴¹ Chandler, *Semiotics: The Basics*. s. 162

⁴² Chandler, *Semiotics: The Basics*. s. 163

⁴³ Chandler, *Semiotics: The Basics*. s. 163

⁴⁴ Merriam-Webster, ‘Definition of AK-47’.

⁴⁵ Barthes, ‘Rhetoric of the Image’. s. 49

form: mytens konnotativa natur, metaforiska och metonymiska strukturer, sådant som binder människor att framföra budskap på ett visst sätt.

Ett tydligt exempel på vad detta innebär uppdragas om vi undersöker utvecklingen av ordet "terrorism". Det finns många definitioner av terrorism, men en av de vanligare, och den som används av bland annat FBI, lyder: "the unlawful use of force and violence against persons or property to intimidate or coerce a government, the civilian population, or any segment thereof, in furtherance of political or social objectives".⁴⁶ I begreppet terrorism ingår dock vissa konnotationer. Det finns en mytbildning som i nutid går tillbaka till främst 9/11, som över tid även spätts på av andra terrorattentat utförda av människor med någon form av muslimsk bakgrund. Detta har lett till att ordet terrorism idag snarare framkallar en bild av våldsam religiös fundamentalism, i motsats till tidigare europeisk terrorism som ofta var kopplad till nationalistisk självständighet som på Irland eller i Baskien. Oavsett vem som brukar ordet kommer denna konnotation att göra sig gällande. Retoriken blir alltså studiet av hur en ideologi organiserar sin värld genom att undersöka hur olika tecken är organiserade i relation till varandra, samt även hur detta förändras vid olika tidpunkter och i olika situationer eller platser. Barthes använder också ordet retorik på ett annat sätt:

Rhetorics inevitably vary by their substance (here articulated sound, there image, gesture or whatever) but not necessarily by their form; it is even probable that there exists a single rhetorical form, common for instance to dream, literature and image. Thus the rhetoric of the image (that is to say, the classification of its connotators) is specific to the extent that it is subject to the physical constraints of vision (different, for example, from phonatory constraints) but general to the extent that the 'figures' are never more than formal relations of elements."⁴⁷

Alltså: även om det kan existera en enda retorisk *form*, kan dess substans variera. En viss typ av retorisk substans, till exempel en viss persons retorik, kan skapa ett visst meddelande. Detta innebär alltså att spelet *Call of Duty's* retoriska substans kan skapa en viss världsbild, men den gör det inom den för retoriken gemensamma *formen*. På så sätt kan vi, genom att applicera vår förståelse om den retoriska formen på den retoriska substansen, klargöra på vilket sätt just den specifika substansen fungerar.

⁴⁶ FBI, 'Terrorism 2002/2005'.

⁴⁷ Barthes, 'Rhetoric of the Image'. s. 49

3.3. Identifikation och identitet

För att kunna resonera kring hur en mottagare – en spelare i det här fallet – görs mottaglig för en myt och identifierar sig med budskapet, hela ideologin, eller delar av den samling övertygelser som utgör en ideologi, är det nödvändigt att använda sig av ett identitetsbegrepp.

Barthes diskuterade en typ av identitetsbegrepp utifrån bland annat italinicitet (italianicity) och baskiskhet (basquity).^{48 49} Italinicitet är inte Italien, i sig, utan snarare: “the condensed essence of everything that could be Italian, from spaghetti to painting.”⁵⁰ Med detta menas en organisering av alla signifikanter som skulle kunna associeras med Italien. Barthes medger att dessa konstruktioner är artificiella. Den som vill analysera en viss *form* måste använda sig av något slags avgränsning, och kan vid behov själv skapa denna avgränsning.⁵¹

På så sätt är det alltså möjligt att tänka sig en organisatör av konnotativa signifikanter som exempelvis skulle kunna kallas för “militäriskhet”, och där skulle vissa konnotativa signifikanter kunna identifieras som i betraktarens ögon åkallar just en bild av en typisk militär eller militär organisation. Vi skulle kunna likna dessa organisatörer med identiteter av olika slag, och om en viss retorisk artefakt skulle visa upp dessa aspekter av identitet för en person som ser sig själv som tillhörande eller sympatiskt inställd till en sådan identitet, vore det rimligt att anta att hen skulle bli mer välvilligt inställd även till budskapet i stort, inom vilken signifikanten befinner sig eller verkar. I *Mythologies* pratar Barthes om hur identitet eller identifikation är viktigt för att en myt ska accepteras. För att vi ska kunna associera den, i Barthes exempel, saluterande svarta soldaten i fransk uniform som en aspekt av fransk imperialism (en organisatör av konnotativa signifikanter), så måste det enligt Barthes finnas något identifierande mellan saluten och den typiska franska soldaten.⁵²

Vi skulle även, som motsats, kunna tänka oss en placering av ett element som tillhör en viss identitet i en kontext där man förväntar sig en annan. Man skulle kunna föreställa sig en viss dissonans, resulterande i antingen en obekvämlighet eller ett starkt uttryck för någonting, när en signifikant som tillhör en viss “iskhet” befinner sig på en oväntad plats. Barthes visar vad det betyder i en diskussion om det baskiska huset. När vi ser ett baskiskt hus i Baskien betyder det inte särskilt mycket för betraktaren: “However, I do not feel personally

⁴⁸ Barthes, ‘Rhetoric of the Image’. s. 46-49

⁴⁹ Barthes, *Mythologies*. s. 120-126

⁵⁰ Barthes, ‘Rhetoric of the Image’. s. 48

⁵¹ Barthes, ‘Rhetoric of the Image’. s. 48

⁵² Barthes, *Mythologies*. s. 124-125

concerned, nor, so to speak, attacked by this unitary style: I see only too well that it was here before me, without me”.⁵³ Vi förstår att huset är ett resultat av historisk utveckling, att det passar in. Det kräver inte av oss att vi ska benämna det som någonting särskilt. Ser vi dock samma baskiska hus på Paris gator skulle det framkalla en starkare reaktion: här är någonting icke-parisiskt, ett uttryck för en egenhet, ett anförande om *baskiskhet*, ett krav på oss att benämna huset som baskiskt.⁵⁴

Utifrån dessa exempel på den svarta soldaten och det baskiska huset är det alltså tydligt att vi, åtminstone ibland, kan betrakta dessa organisatörer av konnotativa signifikanter som en form av identitet, och identifikation som ett sätt att göra en betraktare mottaglig för en myt. Att bli övertygad om en hel ideologi kan börja i att man instämmer med enbart en enda övertygelse inom det ideologiska ramverket. Via den första identifikationen kan en person komma närmare att identifiera sig med hela ideologin – om man identifierar sig med en del av en exempelvis en viss grups ideologiska övertygelser kan man enklare identifiera sig med gruppen som helhet.

3.4. Procedurisk retorik

Ett datorspel är uppbyggt av processer, allt man kan göra i spelet är i någon mån bestämt av den eller de som har programmerat spelet. Att spela spel innebär att röra sig med frihet, inom en strikt och begränsad struktur. Denna struktur kallar Bogost för “possibility space”, och utforskandet av denna möjlighetsrymd är vad spelaren *egentligen* gör när hen spelar ett spel.⁵⁵

När vi tänker oss datorspel, tänker vi ofta på maktfantasier; en stark man (det brukar nämligen vara en man) som räddar världen från det ena eller det andra hotet.⁵⁶ Andra forskare, exempelvis Williams et al., har gjort undersökningar som visar en stark överrepresentation av just vita män bland protagonister i datorspel.⁵⁷

Många spel handlar *inte* om maktfantasier, och många fler åtminstone inte enbart. *Modern Warfare*, exempelvis, är på vissa sätt en maktfantasi. Spelaren har förmodligen skjutit ihjäl tusentals fiender när spelet är över, en siffra ingen riktig soldat rimligen skulle komma i närheten av. Samtidigt finns det mer att hämta ur spelets procedurer än enbart en maktfantasi. Datorspel har möjligheten att erbjuda oss mer eller mindre realistiska representationer av den verkliga världen, vilket för med sig möjligheten att erbjuda oss nya perspektiv på världen.

⁵³ Barthes, *Mythologies*. s. 123

⁵⁴ Barthes, *Mythologies*. s. 123

⁵⁵ Bogost, *Persuasive Games*. s. 42-43

⁵⁶ Bogost, ‘The Rhetoric of Video Games’. s. 122

⁵⁷ Williams et al., ‘The Virtual Census’. s. 828

Denna representation sker via procedurerna, genom reglerna som styr allting som kan hända i världen (och, än viktigare, vad som inte kan hända, eftersom vi som spelare då ofta tvingas att starta om från vår senaste så kallade ”checkpoint”, tillfällen där spelet automatiskt sparar spelarens framgång).⁵⁸ Via dessa representationer kan vi alltså lära oss nya saker, vi kan påverkas på olika sätt, övertygas om olika saker, vilket innebär att spel ansluter sig till den stora skara av fenomen som utgör retoriska artefakter.

Ett exempel på hur procedurisk retorik fungerar kan ses i Bogosts analys av *The McDonald's Videogame*. Till skillnad från *Modern Warfare* är *The McDonald's Videogame* ett uttalat persuasivt datorspel, tillhörande en spelgenre som Bogost kallar för “the anti-advergame”, ett spel skapat för att kritisera snarare än stödja ett visst företag.⁵⁹ I *The McDonald's Videogame* ska spelaren skapa ett framgångsrikt McDonald's i ett utvecklingsland. Det visar sig snabbt att spelaren måste hänge sig åt olika mer eller mindre moraliskt förkastliga affärsverksamheter för att bli så framgångsrik som möjligt: mutor, jämna regnskog med marken, jaga bort urinvånare, etcetera.⁶⁰ Spelet gör alltså, via sin procedurik, diverse argument om snabbmatsindustrins problematik – hur korruption är nödvändigt för att bli framgångsrik. Samma analys går att utföra på spel som *inte* är uttalat persuasiva, vilket Bogost också har visat.^{61 62} Då Bogost har visat att det går att finna retorik i spelets processer även i spel som inte har ett uppenbart politiskt eller ideologiskt syfte, bör det därför inte finnas något teoretiskt motstånd till att ta stöd i Bogosts teori även i en analys av *Call of Duty*.

3.5. Immersion och förstapersonsperspektivet

Immersion, i brist på en bättre term på svenska, gör den metaforiska kopplingen till att nedsänkas i vatten, och den fullständiga sensoriska förändring det innebär från att befinna sig ovan ytan. I spelvärlden syftar det till upplevelsen av att omges av en annan verklighet, och att låta den verkligheten uppta hela ens uppmärksamhet. Murray kallar det för ett “digitalt simmande”. Immersion i spelvärlden innebär inte bara att sänka sig ned i vattnet, utan också uppmärksamheten i att befinna sig på en ny plats, och glädjen i att lära sig hur man rör sig i den.⁶³

⁵⁸ Bogost, ‘The Rhetoric of Video Games’. s. 121-123

⁵⁹ Bogost, *Persuasive Games*. s. 29

⁶⁰ Bogost, *Persuasive Games*. s. 29-30

⁶¹ Bogost, *Persuasive Games*. s. 113-118

⁶² Bogost, ‘Videogames and Ideological Frames’. s. 176-180

⁶³ Murray, *Hamlet on the Holodeck*. s. 99

En funktion av immersion är att ju mer spelaren upplever sig själv som situerad i spelvärlden, desto mer aktiv vill hen vara i den.⁶⁴ Det vore rimligt att anta att det också finns en omvänd relation; att ju mer spelaren upplever att hen har agens inom spelet, desto mer immersion upplever spelaren. Vidare vore det rimligt att anta att eftersom förstapersonsperspektivet är det perspektiv där spelaren är som mest närvarande, där effekter och handlingar blir som närmast spelarens egna ögon, torde det vara det perspektivet som skapar mest immersion.

Det har visats att känslan av identifikation med spelets protagonist är som starkast när spelaren upplever sig som ett med avataren. När spelaren är i direkt kontroll över vad spelkaraktären ser och gör, och i vissa spel även vad den säger och känner, upplever spelaren, i stunden, att hen är samma entitet som den kontrollerade karaktären.^{65 66} Således tycks det finnas en stark koppling mellan immersion och identifikation.

4. Metod

4.1. Ideologisk kritik och kritisk genomspelning

Denna uppsats ser ideologi som ett "mentalt ramverk": "a system of ideas or a pattern of beliefs that determines a group's interpretations of some aspect(s) of the world.", varvid vi frångår den mer vanliga idén om att ideologi är ett slags blind dedikation till en uppsättning värderingar.⁶⁷ Ideologier tenderar att uttrycka gruppidéer. Foss visar till exempel hur en viss ideologi kan uttrycka en samling övertygelser i frågan om immigration, här översatt: "För många människor kommer till vårt land."; "Invandrare kommer bara hit för att leva på bidrag.", och så vidare. "Beliefs such as these comprise an ideology around immigration that serves as the foundation for the knowledge, attitudes, and motives of groups that adhere to this ideology."⁶⁸ Den första delen av analysarbetet är att kritiskt spela igenom spelet och leta efter övertygelser som går att koppla till något slags ideologi.

En ideologi behöver inte nödvändigtvis vara en formell, "känd" ideologi, likt patriotism eller konservatism. Man skulle kunna tänka sig att det går att konstruera en viss ideologi som många "gamers" skulle se sig själv tillhöra, innefattande till exempel den

⁶⁴ Murray, *Hamlet on the Holodeck*. s. 123

⁶⁵ Ferchaud et al., 'Reducing Mental Health Stigma Through Identification With Video Game Avatars With Mental Illness'. s. 3 & 5-8

⁶⁶ Klimmt et al., 'Identification With Video Game Characters as Automatic Shift of Self-Perceptions'. s. 324-325 & 332-335

⁶⁷ Foss, *Rhetorical Criticism*. s. 237

⁶⁸ Foss, *Rhetorical Criticism*. s. 238

vanliga övertygelsen om att spel inte ska ha med politik att göra.⁶⁹ Att analysera varenda sekvens i spelet skulle bli alldeles för omfattande, därför analyseras enbart *vissa* delar av spelet som kommer att identifieras och väljas ut genom en kritisk genomspelning, att jämföra med en närläsning. Alla spelets delar kommer att både spelas igenom och tittas på upprepade gånger. Alla retoriska artefakter innehåller delar som är mer eller mindre relevanta för det kommunikativa syftet, och intentionen är att välja ut delar av spelet som kan ses som representativa för tonen och spelets ideologiska konstruktion i stort.

4.2. Semiologisk analys

Analysens struktur motiveras av Foss text om ideologisk kritik.⁷⁰ Metoden bygger på att först identifiera olika tecken i en artefakt som kan tänkas avslöja aspekter av en bakomliggande ideologi. Det innefattar också att välja ut vilka tecken som ska tittas närmare på, eftersom de kan vara väldigt många. *Modern Warfare* är exempelvis flera timmar långt, och att analysera alla tänkbara tecken i det spelet skulle kräva avsevärt mycket mer tid och papper än detta arbete har utrymme för. Tecknen kan utgöras av narrativa val, karaktärer, handlingar, tal, platser, etc, men de kan också utgöras av proceduriska aspekter. I nästa steg sker det egentliga analysarbetet.

Det andra steget består av en semiologisk analys, vilken utförs på de tecken som valts ut för att visa vilka ideologiska budskap som skapas eller förstärks. Specifikt är det mytiska tecken som är av intresse. Utifrån Barthes modell om myten (se figur 1, s. 7) kan vi på en konnotativ, eller mytologisk nivå, diskutera de delar och aspekter av spelet som anses särskilt intressanta. Med tanke på att Barthes själv analyserat mytologi så vitt och brett, allt ifrån wrestlingmatcher till propagandabilder, bör det, som tidigare resonerats om, inte finnas några problem i att också analysera ett datorspel. Rent konkret kommer det denotativa i tecknet först att pekas ut: exempelvis kanske en viss grupp i spelet benämns som terrorister. Sedan undersöks tecknets konnotativa betydelse, exempelvis vad terrorism idag skapar för associationer. Det första och andra steget slås ihop till en gemensam identifikations- och analysrubrik.

Utifrån resultatet av den semiologiska analysen kan man formulera en koherent ideologi. Detta görs genom att, utifrån de tolkade tecknen och de upptäckta mytiska meddelandena, formulera något slags sammanhängande ideologi. Till exempel kan flera tecken på politisk inkompetens i kombination med flera tecken på militärisk kompetens

⁶⁹ Pfister, ‘„Keep your Politics out of my Games!’’.

⁷⁰ Foss, *Rhetorical Criticism*. s. 237-252

innebära att en del av spelets ideologi är att militära organisationer bör ha mer eget inflytande över sitt arbete, och att politiker ska hålla sig borta från att styra över hur själva stridandet ska gå till: “They can tell us where, they can tell us when... don’t tell us how.”⁷¹

5. Material – Call of Duty: Modern Warfare (2019)

Call of Duty är en franchise av spel till dator, mobiltelefon, och nära nog alla mer eller mindre relevanta konsoler sedan det första spelet släpptes år 2003. Franchisen är en av de mest framgångsrika genom alla tider: serien har tjänat in över 17 miljarder USD sedan dess början och står för tio av de femton bäst säljande spelen under perioden 2010-2019.^{72 73} Franchisen består av ett antal olika serier, exempelvis *Modern Warfare* och *Black Ops*. Spelen ges ut av Activision, och utvecklas av Infinity Ward, Treyarch, och Sledgehammer Games.

I denna uppsats analyseras single-player delen av det senaste spelet i *Modern Warfare*-serien, utvecklat av Infinity Ward. Spelet är den första delen i en “soft reboot” av den nämnda serien, där det ursprungliga *Modern Warfare 1* släpptes 2007.⁷⁴ I denna uppsats syftar *Call of Duty: Modern Warfare* alltid på utgåvan från 2019 om inte annat nämns.

5.1. Synopsis

“We get dirty. And the world stays clean. That’s the mission.”

– Captain Price.⁷⁵

Modern Warfare utspelar sig främst i det fiktiva landet Urzikstan, men man besöker också platser som London och St. Petersburg. Spelaren får framförallt styra en CIA-agent vid namn Alex som samarbetar med Kyle Garrick och John Price från brittiska SAS, när de gör gemensam sak med Farah Karim och hennes frihetskämpar i det fiktiva Urzikstan, som ockuperats av den hänsynslösa ryska generalen Roman Barkov. Samtidigt attackeras också Londons Piccadilly Circus av Al-Qatala, en terrororganisation ledd av The Wolf och The Butcher, som även de försöker befria Urzikstan från utländskt inflytande, om än med smutsigare medel än Farah och hennes styrkor.

5.2. Avgränsning

Sekvenser som främst handlar om att ta sig från punkt A till punkt B medan man skjuter fiender analyseras inte i något av uppdragen, utan analysen fokuserar på sådant som kan

⁷¹ Infinity Ward, *Call of Duty: Modern Warfare*.

⁷² Hallman, ‘The Top 50 Highest-Grossing Video Game Franchises’.

⁷³ Lawler, ‘NPD’s Best-Selling Games of the Decade Charts “Call of Duty” Domination’.

⁷⁴ Steam, ‘Call of Duty® 4’.

⁷⁵ Infinity Ward, *Call of Duty: Modern Warfare*.

kopplas till ideologier och karaktäriseringar av olika organisationer eller personer i spelet. Alla uppdrag analyseras bortsett från Proxy War, Going Dark och Into the Furnace, undantaget den absolut sista scenen i Into the Furnace. Detta beror på att de främst består av tidigare nämnda "A till B"-sekvenser, utan några "nya" analyspåverkande tecken.

6. Identifikation och analys

Identifierade och utvalda tecken kursiveras och ordnas i punktlista, efter Foss exempel.⁷⁶

Detta gör analysen tydligare och enklare att läsa. Varje analyserat uppdrag står under en egen rubrik och kontexten skrivs fram i analysen. Varje uppdrags analys sammanfattas för att ge en övergripande bild av analysen. Analyserna blir kortare och kortare därför att flera tecken repeteras och inte nödvändigtvis behöver analyseras lika djupt varje gång, utan i de fall det är relevant poängteras bara att tecknet repeterar ett tidigare etablerat ideologiskt budskap. Den första analysen är den enda som delas upp i underrubriker, på grund av dess omfattning.

6.1. Fog of War – första uppdraget

Första sekvensen

Dessa tecken dyker upp i spelets första cinematiska sekvens, där vi ser ett inspelat tal som hålls av Al-Qatalas ledare The Wolf och hans högerhand The Butcher. Tecknen är både talade och visuella. Talet är passionerat, uppenbart tänkt att inspirera deras mannar:

- *De talar med arabisk brytning och ser ut att ha arabisk härkomst.* – Eftersom vi vet vad det är för typ av spel – det hörs redan på namnet *Modern Warfare* att det handlar om krig i modern tid – förs tankarna till mellanöstern och till militant extremism.
- *The Wolf: "Our war is not for faith. We fight to remove all foreign power from our soil."* – För att distansera sig från ideologier där krigsretorik med arabisk brytning för tankarna till islamistisk terrorism har man valt att låta The Wolf uttryckligen poängtera att de inte slåss av religiösa skäl. De slåss för att befria sitt land från ockupation.
- *The Butcher: "We are Al-Qatala – We are The Killers".* – Namnet symboliserar hängivenheten till deras sak, viljan att döda för att uppnå sina mål. Namnet är också ljudmässigt likt Al-Qaeda, med allt det mytologiska bagage detta innebär. Namnen är visserligen inte särskilt lika i betydelse – Al-Qaeda betyder "Fundamentet", och Al-Qatala betyder (ungefär) "Mördarna", men den fonetiska likheten är uppenbar.

⁷⁶ Foss, *Rhetorical Criticism*. s. 243-245

- *The Wolf*: “Fight without sorrow. Wage war without sympathy. This is the only way to live and die. A true soldier.” – Förstärker det tidigare tecknet. Uttrycker hänsynslöshet som del av en idealiserad bild av den sanna krigaren.
- *The Butcher bär en svartvit scarf som ser ut att vara en keffiyeh*. – Den svartvita keffiyeh är traditionellt associerad med palestinsk nationalism och Palestinas nationella befrielse. ⁷⁷
- *Männen är klädda i varierande kamouflerade och civila kläder*. – Männerna tillhör uppenbart inte en reguljär styrka. De är inte “vanliga” soldater.
- *Närbild på gevär AK-47 som förbereds*. – Idag symboliserar detta gevär väpnat motstånd, uppror, frihetskamp, och till och med terrorism. I denna situation, där tecknet har stöd av andra tecken i ett mytiskt system som för tankarna till militant extremism, är det den sistnämnda associationen som blir tydligast.
- *Man med bombväst*. – Alla tvivel om att dessa tecken tillsammans hänvisar till religiös extremism är vid detta lag bortblåsta. Även om självmordsattentat historiskt har använts av andra organisationer än religiösa fundamentalister, där exempelvis nationalism istället varit drivkraften snarare än religiös övertygelse, är idag självmordsattentat, och i synnerhet bombvästar, associerade med islamistisk terrorism.
- *Ett barn håller om sin mamma – i närbild står mannen med bombväst. Detonatorn höjs, klippet avbryts*. – Det implicita dödandet av oskyldiga kvinnor och barn i spelets öppningssekvens innebär att vi direkt vet att denna organisation är vår motståndare. Barnet och mamman blir en symbol för det oskyldiga, det som inte förtjänar att anfallas av Al-Qatala. Det visar att den här organisationen saknar respekt för människoliv. I de flesta kulturer är barnamord förknippat med ondska, vilket gör att det inte finns något utrymme att argumentera för en moralisk gråzon, eller ondska som en fråga om perspektiv i en strid mellan två legitima alternativ. Det är ställt bortom allt rimligt tvivel att denna organisation är ondskefull, ett hot mot västvärlden, och att de är spelets antagonister.

Sammanfattning: Vi ser att i princip all estetik är lånad av islamistiska terrororganisationer. I vad som ser ut att vara ett försök att undvika att spelets Al-Qatala ska associeras med just islamistisk terrorism ser man till att det första *The Wolf* säger är att de inte slåss för någon religiös tro. Den samlade mytologiska bilden ser dock annorlunda ut. Allt från den arabiska brytningen, palestinasjalen, männens primära vapen, bombvästen, fanatismen, och så vidare, använder sig av den mytiska bilden av terrorister enligt den moderna konnotationen. När

⁷⁷ Binur, *My Enemy, My Self*. s. xv

spelutvecklaren med en stor samling tecken lånar den mytologiska bilden av dagens terrorist förändras inte budskapet av att endast ett enda av dessa inte passar in i det mytiska systemet om västvärldens krig mot islamistisk terrorism.

Andra sekvensen

Nästa sekvens utspelar sig 24 timmar innan den första. Ett par lågt flygande helikoptrar, lastade med specialstyrkor från den amerikanska marinkåren och CIA-agenten Alex, flyger in över Verdansk, en stad i det fiktiva landet Kastovia, inklämt mellan Ryssland och Georgien. Medan helikoptrarna flyger mot sin landningsplats tar CIA-agenten med kodnamn "Alex" emot sina order från överste Norris. Kate Laswell, CIA:s stationschef och den högst ansvariga för CIA:s aktiviteter inom regionen.⁷⁸ Nedan presenteras delar av konversationen:

- *Alex: "Echo 3-1 to Charlie 2-Actual" "LZ is in sight. Looks like our boys are right on time, Colonel".*
Norris: "Roger, 3-1. Hitman teams are locked and loaded for assault. You are green to go."
Laswell: "You're still clear to engage, but live fire on Russian military is prohibited. We cannot have an international incident." – Språket är vitt skilt från hur The Wolf och The Butcher talade. Det är stereotypiskt "militäriskt". Att truppen tagit det aningen ironiska namnet "Hitman" (lönnmördare) påminner oss dock om att detta är människor vars jobb är att döda, och att konversationen mellan Alex, Norris och Laswell också handlar om att döda. Det professionella språket agerar metonymi för våldet: "Clear to engage" – ni har tillåtelse att skjuta ihjäl fienden. Det sammantagna intrycket är att det handlar om livsfarliga, men professionella, krigare.
- *Laswell: "General Barkov (en rysk general) has sent a new shipment of chlorine gas to his depot, but his mercs are prepping to move the chems into Urzikstan (ett annat fiktivt område, ockuperat av Ryssland genom Barkov) via convoy, tonight."* – Det är visserligen inte olagligt att producera eller transportera klorgas, men om det tillverkas, förvaras, ägs och transporteras av militären så antyds det att det också ska användas av militären (vi får veta senare i spelet att Barkov tidigare har använt klorgas mot civila mål i Urzikstan). Ryssland porträtteras således som ett land som använder klorgas militärt, trots att detta är strikt förbjudet enligt internationell lag ända sedan 1925.⁷⁹

⁷⁸ Bean-Mellinger, 'CIA Agent vs. Station Chief'.

⁷⁹ United Nations, 'Geneva Protocol'.

Sammanfattning: Språket som ledarna för denna operation använder sig av är helt annorlunda från männen i den första sekvensen. Vi förstår att det handlar om farliga män och kvinnor. Vi förstår att de arbetar med våld. Den vitala skillnaden från den första sekvensen är dock att vi också förstår att de är proffs. De har en statlig vilja bakom sig, de är uniformerade, de har ett slags “lingo” – ett fackspråk, vilket “steriliserar” våldet och gör det mer rumsrent. Det är riktat våld, och det är riktat mot “dåliga” människor som förberett sig för att använda kemiska vapen i krigssyfte. Samtidigt är varken Barkov eller Urzikstan av uppenbart intresse för den amerikanska regimen, varvid vi också blir påmind om den mytiska bilden av USA och deras styrkor som världspolis.⁸⁰

Tredje sekvensen

I den tredje sekvensen har spelaren själv tagit kontroll över Alex. Efter att ha oskadliggjort en fiendepatroll når man en utkiksplats ovanför fiendebasen:

- *Med hjälp av mörkerkikare undersöker man basen. Som spelare är det omöjligt att avgöra om soldaterna man ser är i rysk uniform eller inte, då man är för långt bort. Alex säger likväl bestämt, trots att det är Alex ögon spelaren tittar med, att där inte finns några ryska soldater.* – Trots att spelaren själv fått ansvaret att undersöka basen, bestämmer spelet att spelaren ser något som hen kanske inte sett. Det tycks därför inte vara särskilt noga huruvida soldaterna på plats tillhör Ryssland eller inte, trots att de precis innan lagt enorm vikt vid att vi inte får skjuta ryska soldater.
- *Spelaren får själv trycka på knappen som kallar in ett luftangrepp mot basen.* – Spelaren hålls ansvarig för handlingar via spelets process. Trots att det varit svårt att avgöra om de var godkända måltavlor eller inte “tvingas” spelaren, för att spelet ska kunna fortsätta, att kalla in ett luftangrepp mot dem. Genom att spelaren tvingas ta ansvar över bombanfallet måste spelaren i princip identifiera sig med övertygelsen om att dessa människor behöver dö, och att USA har befogenhet att bestämma över detta. Tidigare har kopplingen mellan identifikation och ideologisk övertygelse diskuterats, och detta är ett exempel på en sekvens där spelaren behöver acceptera en övertygelse, vilket rimligen kan leda till en vidare identifikation med andra övertygelser inom samma ideologiska konstruktion.
- *Luftangreppet består av vit fosfor,⁸¹ vilket spelet inte bemöter alls.* – Vit fosfor är ett problematiskt vapen som utstått mycket kritik och ifrågasättande, och det får inte

⁸⁰ Spagnol, ‘UNITED STATES’ “GLOBAL COP” ROLE | IERI’.

⁸¹ FAS, ‘White Phosphorus Fact Sheet’.

användas hursomhelst. Att spelet, via Alex eller någon annan karaktär, inte reagerar på vapnet tyder på en likgiltighet inför ett vapen som ofta orsakar onödigt lidande.

Basen står nu till stor del i brand, allvarligt brännskadade soldater är döda eller döende runt omkring entrén:

- *En brinnande soldat ber för sitt liv. Spelaren kan välja att låta honom dö en plågsam död eller att utdela ett nådaskott.* – Legosoldaterna behandlas här mer som skadade djur än medmänniskor.
- *En av marinerna säger till spelaren: "You did right. ... Put them out of their misery."* – Övertygelsen om att vi gjorde rätt i det tidigare skedet där vi kallade in luftangreppet förstärks av att ens kamrater uttrycker uppskattning för ens handlingar.

Alex och marinsoldaterna når lagerlokalen där klorgasen förvaras och strid utkämpas:

- *När striden är över och lamporna tänds noterar man att dessa legosoldater bär uniform, och är ryska Spetsnaz. Alex inser att alla soldater de skjutit var Spetsnaz. Alex: "We've got Russian army KIA. We need to bug out now."* – Ingen övrig reaktion på att man dödat människor man inte tänkt döda, tillhörande ett land man inte officiellt är i krig med. Intrycket är att det enda som skulle kunna vara dåligt med detta är om det upptäcks att det var USA som var på plats och utförde dådet.
- *Laswell: "Negative. Command wants mission accomplished on this. Not our choice."* – Inte heller Laswell uttrycker ånger över att man dödat fel personer.

Alex och marinsoldaterna beslagtar gasen och bilarna den är lastad i och lämnar platsen. De blir överfallna av okända styrkor så fort de lämnar basen. Alla utom Alex skjuts. En av de okända fienderna närmar sig Alex:

- *Gruppens ledare, tydligt skakad, talar arabiska: "Not Russian ... Marines. American. We have to go – now!"*. – Ledarens tonläge avslöjar ångest över att ha dödat amerikanska soldater istället för ryska, men i övrigt är reaktionen slående lik Alex när han upptäckte att de dödat fel personer – att de nu måste ta sig därifrån snabbt.

Rebellerna lämnar platsen:

- *Alex: Terrorist attack – multiple marines KIA [killed in action]. Gas stolen ...* ". – Här benämner han direkt den attackerande styrkan som terrorister, trots att det enda han har att gå på är deras språk och att de gjorde exakt samma sak som Alex och marinsoldaterna gjorde; de attackerade en felaktigt identifierad styrka för att sedan stjäla gasen och fly.
- *De såg ut att vara uniformerade och bar heltäckande gasmask så att man inte kunde urskilja några som helst identifierande drag.* – Det som gör dem och inte amerikanerna till terrorister, i det här fallet, tycks vara faktumet att de talar arabiska.

Sammanfattning: Det första som sticker ut i denna sekvens är hur man definierar vem som är terrorist. Trots att de arabisktalande, till synes uniformerade soldaterna gjorde precis samma sak som amerikanerna – bortsett från att de inte bombade dem med vit fosfor – kallas de direkt för terrorister. Som spelare vet vi inte ännu ifall dessa män är terrorister. Det visar sig senare i spelet att de inte var det vid tillfället, dock blir en av dem senare radikaliserad och gör gemensam sak med Al-Qatala. Precis som Barthes nämner spelar det dock inte någon roll om vi vid ett senare skede upptäcker att en myt inte är helt sanningsenlig, och det är således problematiskt att dessa i princip helt oidentifierade personer direkt kallas terrorister.⁸² Här blir vi varse om ett tema som fortsätter igenom spelet i stort: när amerikaner och deras allierade tänjer på internationell lag och moral görs det för den goda sakens skull och är således acceptabelt, men när andra gör liknande saker är det inte det.

Användandet av vit fosfor mot basen är ett exempel på ett tveksamt agerande av de amerikanska styrkorna som spelet verkar tycka att spelaren bara ska acceptera. Att använda vit fosfor i militärt syfte är i sig inte olagligt, såvida måltavlan inte befinner sig inom ett område där det finns risk att skada civila. Däremot, enligt en lag som USA visserligen inte skrivit under, är vapnet förbjudet att använda i fall där det finns andra vapen att tillgå vilka skulle leda till mindre onödigt lidande.⁸³ Oavsett om USA skrivit under lagen visar detta hur kontroversiellt vapnet är, och dess användande utan särskild motivation som moraliskt tveksamt. Faktumet att man sätter in detta vapen utan att blinka pekar på en viss inställning till USA:s fiender – världspolisen ser inte brottslingarna som värda respekt.

6.2. Piccadilly – andra uppdraget

Det andra uppdraget utspelas i London. Här introduceras nästa spelbara karaktär: sergeant Kyle Garrick vid brittiska Special Air Service, och därtill den för hela *Modern Warfare*-serien mycket viktiga kapten John Price, även han vid SAS. Price har medverkat i alla *Modern Warfare* spel och kan sägas vara spelets huvudkaraktär även om han inte är spelbar. Kyle befinner sig tillsammans med London Metro Police i Piccadilly Circus. De har fått uppgifter om att ett terrorattentat kan inträffa när som helst:

- *Kyle Garrick uttrycker sin frustration över att han inte får tillåtelse att vara mer proaktiv i hanteringen av terrorishotet mot London, utan måste vänta på att terroristerna attackerar först för att inte i onödan oroa allmänheten.* – Här visas den mytologiska bilden av den “röda tejen”, de överdrivna byråkratiska regler som gör att allting

⁸² Barthes, *Mythologies*. s. 129

⁸³ Reuters, ‘FACTBOX: Key Facts about White Phosphorus Munitions’.

fortskrider långsamt och som förhindrar människor som “vet vad som bör göras” att bara göra detta. Den snart efterföljande bilbomben som utlöser terrorangreppet mot London förstärker bilden ytterligare i ett slags “vad var det jag sa”-ögonblick.

- *“Fucking hell Kyle, look what they did to our home”* – Vi påminns om att det kan hända var som helst, att även spelarens hem kan drabbas. Användandet av just ordet “home” i den här kontexten, istället för exempelvis “city” väcker den mytiska bilden om hemmet – en plats där vi känner oss trygga, och en plats som symboliserar oss själva och våra egenheter. Stockholmare, Londonbor, New Yorkbor, många människor har en självbild starkt knuten till sin hemstad. Att Infinity Ward väljer att låta en *riktig* plats anfallas och inte en fiktiv, likt Verdansk eller Urzikstan, tyder på att man vill att det ska kännas ännu mer verkligt och påtagligt. Även om det rimligen är britter som främst identifierar sig med platsen, är London på sätt och vis en storstad lik många andra i västvärlden, och dessutom en populär turistort, och således kan många andra västerlänningar också identifiera sig med scenen.
- *Scenen är fullständigt kaotisk. Ljus, ljud, och rörelse sker över hela synfältet och det är svårt att avgöra vem som är fiende och vem som är civil. Många civila dör oavsett hur “bra” du är på spelet/jobbet.* – Spelet visar svårigheten i att jobba med kontraterrorism i moderna stadsmiljöer, en känsla spelutvecklarna själva sagt att de vill frammana.⁸⁴ Det är omöjligt att rädda alla och civila kan träffas även av korseld från spelarens vapen.
- *Uppdraget misslyckas inte om du råkar skjuta enstaka civila.* – Detta bygger vidare på det föregående tecknet. Spelets enda svar på spelarens misstag är en tillsägelse från dennes kollegor att vara mer försiktig med sina skott. I många andra spel leder det till en så kallad “fail state”⁸⁵ om spelaren skjuter icke godkända måltavlor, men här har man valt bort detta. Detta är en del av spelets proceduriska retorik. Budskapet är att de som befinner sig i sådana här situationer behöver reagera snabbt på bristfällig information, och att det således är en stor risk att misstag kommer att ske. Så länge misstagen är på en rimlig nivå – spelaren kan exempelvis inte formligen avrätta en hel hop oskyldiga människor utan att misslyckas med uppdraget – bör spelaren/soldaten inte bestraffas eller i princip ens ifrågasättas för sina handlingar.

⁸⁴ West, ‘Inside Modern Warfare’.

⁸⁵ Bycer, ‘The Balance of Fail States in Game Design’.

Efter en intensiv strid når vi en byggnad där de sista terroristerna barrikaderat sig med gisslan. Här stöter vi på kapten Price för första gången, som hjälper spelaren att neutralisera de sista terroristerna och frita gisslan. Det upptäcks att en av gisslan påtvingats en bombväst:

- *När det upptäcks att bomben kommer att explodera inom några sekunder slänger Price ner den panikslagna och för sitt liv bönande mannen från mezzaninvåningen de befinner sig på, och offerar honom för att rädda de övriga som tagits gisslan.* – Återigen förstärker spelet bilden av hur dessa soldater tvingas fatta omöjliga, och ibland hjärtskärande beslut på ett ögonblick.

Slutligen utspelar sig en konversation mellan Garrick och Price. Nedan följer en del av den:

- *Garrick: "They sent us in half-assed, so everyone can just keep pretending we're not at war."*
Price: "Yeah, lie of the fuckin' century, that is."
Garrick: "Then why have we got our hands tied? Let's just take the bloody gloves off and fight... Sir... We don't stand a chance in hell with these rules of engagement, Captain. They can tell us where, they can tell us when... don't tell us how." – Frustration med byråkratisk långsamhet, missanpassade insatsregler och nästan mesighet uttrycks igen. Den mytiska bilden om soldater som vet vad som behöver göras men hindras av byråkratisk "röd tejp" förstärks återigen.

Sammanfattning: De mytiska meddelanden som syns i uppdraget är egentligen tre stycken. Det första är att ingen människa går säker för terrorangrepp. Det kan hända bokstavligen var som helst och när som helst, åtminstone i västvärlden, vilket kan tänkas skapa en oro hos spelaren. Det andra är att regeringar står handfallna inför hur man ska hantera terrorangrepp på hemmaplan, vilket skapar misstro mot de som bestämmer över exempelvis nationell säkerhet. Det tredje, vilket bygger på de två föregående, är att vi för det första måste låta "the boots on the ground", de som vet vad som gäller och vad som bör göras, göra det som krävs utan att hålla dem tillbaka med för mycket regler och påtvingade silkesvantar. För det andra måste vi vara försiktiga med att döma dem för hårt när de begår misstag, då dessa dels beror på situationens naturliga komplexitet, och dels på politikernas snarare än militärens inkompetens, politiker som i sin tur ofta är de som gör saker onödigt komplicerade. Spelaren tycks ämnad att lämna scenen med förståelse för att dessa soldater å ena sidan bara är människor, som gör misstag som alla andra, men samtidigt också ett slags övermänniskor vilka inte ska hållas bakbundna av regeringarnas önskan om att hålla allmänheten i mörkret gällande hotet mot deras säkerhet.

6.3. Embedded – tredje uppdraget

Tillbaka i Alex skor beger vi oss till det ryskockuperade Urzikstan, där Alex träffar Farah, frihetskämpe och befälhavare för Urzikstan Liberation Force, samt hennes bror och högra hand Hadir:

- *Alex: “Forty-eight hours ago, terrorists stole a shipment of Russian gas.”*
Farah: “Only Al-Qatala would do this.”
Alex: “The Russians make no distinction between Al-Qatala and your people.”
Farah: “And I make no distinction between Al-Qatala and the Russian army. They are both terrorists. We would never use these poisons” – Farah tycks skapad för att uppfylla den mytiska bilden av den principfasta, rättfärdiga frihetskämpen. Ryssarna likställs med Al-Qatala som redan etablerats som en ondskefull organisation.
- *Hadir: “We must hold nothing back.”*
Farah: “Too far along that path and we lose ourselves.” – Bilden av frihetskämpen Farah förstärks ytterligare. Hennes bror tycks snarare vara mer lik den typen av frihetskämpe som inte skyr några medel, den typen som eventuellt kan bli en sådan krigare som Farah skulle klassas som terrorist i linje med sitt tidigare fördömande av ryssarna och Al-Qatala.
- *Ute på gatorna misshandlar och torterar ryssarna lokalbefolkningen, som “straff” för att deras landsmän gör motstånd mot ockupationen. Bakgatorna är strödda med lik. Tre personer hängs från en lyftkran inför publik, avrättade för att statuera exempel.* – De ockuperande ryska soldaterna porträtteras som mycket hänsynslösa och grymma. Den mytiska bilden av den ryska antagonisten har utnyttjats av Hollywood i årtionden,⁸⁶ och *Modern Warfare* fortsätter traditionen i detta spel.
- *Över ett PA-system hörs general Barkov hålla tal. Han talar bland annat om att “Russia is here to defend your lives, your liberty, your independence.”, att lokalbefolkningen bör samarbeta med Ryssland för deras gemensamma bästa, och att alla som kollaborerar med terroristerna kommer att straffas med döden.* – Barkov personifierar den “sluga och farliga” ryssen
- *Vid ett tillfälle anländer Farah och Alex till en innergård där de finner åtskilliga lik av oskyldiga män, kvinnor och barn.* – Vid det här laget är spelaren övertygad om att Barkovs ryssar i princip är lika ondskefulla som terroristerna i Al-Qatala.

Sammanfattning: Detta uppdrag har presenterat Farah som den principfasta frihetskämpen. Ryssarna har framställts som aggressiva, grymma, kallblodiga, med en tro om att de är

⁸⁶ Brook, ‘Hollywood Stereotypes’.

överlägsna det Urzikiska folket vars land de ockuperat, en framställning som går i linje med hur Hollywood presenterat ryska “bad guys” de senaste decennierna, och i synnerhet sedan upplösningen av Sovjetunionen.^{87 88}

6.4. Clean House – femte uppdraget

Garrick, Price och andra män från SAS utför en razzia i ett villaområde i norra London:

- *Området ser ut som vilket förortsområde som helst.* – Detta förstärker återigen bilden av att sådana här saker kan ske vart som helst – att dina grannar kan vara terrorister.
- *Terroristerna ser ut som vilka civila som helst i det här läget, och hemmet likaså, bortsett från enstaka vapen utplacerade här och där, främst AK-47or.* – Bilden av “din granne, terroristen” förstärks ytterligare.
- *Även i detta uppdrag misslyckas man inte om man skjuter någon som ännu inte visat sig vara ett hot, om man gör det innan en viss tid har förflutit. Spelaren får en tillsägelse av kaptenen att “sort yourself out”, och får efter uppdragets slut en lägre poäng i kategorin “Collateral Damage Assessment”, vilken går från A till F.* – Collateral Damage Assessment-systemet har inte någon funktion i spelet annat än att ge spelaren en gradering för hur väl hen identifierade och undvek att skjuta icke-måltavlor. Det finns ingen belöning för att få “A” i alla uppdrag, och inget straff för “F”. Det finns heller ingen uppföljning av eventuella reprimander från kaptenen. Således är detta ytterligare ett tecken som visar att det inte spelar så stor roll om misstag begås, misstagen har ingen påverkan annat än eventuella emotionella reaktioner hos spelaren själv. Således förstärks myten om soldaten som mänsklig övermänniska, som måste fatta snabba beslut och inte bör bestraffas för eventuell “collateral damage”.
- *Det finns ett tillfälle i uppdraget där spelet bestraffar spelaren för att skjuta en icke-måltavla, vilket är om spelaren skjuter ett spädbarn i en spjålsäng, vilket direkt resulterar i uppdragets misslyckande. Att skjuta barnets mamma är ett godkänt misstag, men gränsen dras vid barnet.* – Här visar spelet var gränsen går för vad som är acceptabelt. Att notera är att det är precis den gränsen som Al-Qatala och ryssarna flera gånger under spelets gång kliver över. Således tycks det vara barnamord och det uppsåtliga mordandet av civila som utgör den yttersta gränsen för vilka som är onda eller goda.

Sammanfattning: Uppdragets främsta mytiska meddelande är idén om att vem som helst kan vara terrorist och att hotet kan finnas var som helst. Sekundärt förstärks också den mytiska

⁸⁷ Piper-Burket, ‘The History of America and Russia’s Cinematic Cold War’.

⁸⁸ Hunt, ‘Why the Russians Are Still the Greatest Movie Villains of All Time’.

idén om specialförbanden som “mänskliga övermänniskor”, i synnerhet i den aspekten att de inte ska ifrågasättas för i princip några misstag.

6.5. Hunting Party – sjätte uppdraget

Uppdraget innehåller främst typiska FPS-sekvenser, där spelaren ska ta sig från punkt A till punkt B medan hen skjuter ner alla fiender i sin väg. Det finns dock ett par intressanta tecken:

- *Al-Qatala och The Wolf har tagit skydd i ett sjukhus och använder skadade som mänskliga sköldar.* – Terroristernas hänsynslöshet visas igen. ISIL, exempelvis, har använt sig av mänskliga sköldar så sent som 2019.⁸⁹ Även om ISIL inte är de enda som använt sig av mänskliga sköldar i historien ligger detta nära i tiden och förstärker återigen relationen mellan Al-Qatala och nutida islamistiska terrororganisationer.
- *Fiender gömmer sig bland de skadade och kan dyka upp och börja skjuta när som helst. Om spelaren väljer att skjuta människor som ligger på sjukhussängar tycks spelet inte reagera alls på detta.* – Den moderna soldatens svåra uppgift demonstreras ännu en gång. I vissa fall är det rimligt att “skjuta först och fråga sen”.
- *The Wolf håller på att iscensätta en televiserad avrättning av marinsoldater.* – Televiserade avrättningar för återigen tankarna till dagens religiösa extremister, då det är en taktik som idag primärt associeras med den Islamiska staten, även om andra organisationer använt liknande metoder, många åtminstone delvis inspirerade av IS.⁹⁰

Sammanfattning: Denna del av spelet förstärker bilden av terroristernas hänsynslöshet och även kopplingen till islamistisk terrorism, då man återigen låter Al-Qatala använda sig av metoder som för tankarna till islamistiska terrororganisationer likt ISIL. Samtidigt påminns vi, via de terrorister som gömmer sig bland de skadade, om soldatens svåra uppgift. När spelet inte reagerar på att spelaren skjuter sårade människor på sjukhussängar är budskapet att det är ett rimligt förhållningssätt till potentiella civila/potentiella terrorister att helt enkelt oskadliggöra allt som rör sig, “utifall att”.

6.6. The Embassy – sjunde uppdraget

Alex och marinsoldaterna har fört The Wolf till den amerikanska ambassaden i Urzikstan. Utanför ambassaden har en folkhop samlats, ledd av Al-Qatalas The Butcher. De skanderar slagord, beväpnade med AK-47or och molotov cocktails. Inne i ambassaden försöker The Wolf övertyga Farah och Hadir om att de är mer lika varandra än Farah tror:

⁸⁹ Martinez, ‘Islamic State Use of Human Shields Slows Final Assault on ISIS-Held Town in Syria’.

⁹⁰ Koch, ‘Jihadi Beheading Videos and Their Non-Jihadi Echoes’. s. 24-26 & 29-30

- *Wolf: "Save yourself, daughter... Join us."*
Farah: "I'm not your child, old man. I lead soldiers. You train killers."
Wolf: "But we are all killers, here, no?" – Wolf poängterar att alla i rummet är mördare, på ett eller annat sätt. Han tycks inte se skillnad på att skjuta kombattanter och att skjuta oskyldiga. Farah fortsätter att framstå som den principfasta frihetskämpan.
- *Al-Qatala lyckas ta sig in i ambassaden och avrättar sedan alla de kommer åt.* – Återigen demonstreras Al-Qatalas hänsynslöshet och grymhet.

Butcher och hans män har tagit sig in i receptionen. Butcher hotar att avrätta en man och dennes son framför spelarens ögon, om spelaren inte öppnar säkerhetsdörrarna in i huvuddelen av ambassaden:

- *Spelaren har möjlighet att öppna dörren, men blir då direkt skjuten av The Butcher varvid uppdraget misslyckas. "We'll get him later", säger Price.* – Att spelaren inte också får möjlighet att skjuta mot terroristerna när hen öppnar dörren visar att spelet inte anser detta som en möjlig utväg, även om spelet låter oss prova att öppna dörren. Således är detta ett proceduriskt argument för att spelaren, och de soldater som spelaren ser världen genom, inte har möjlighet att rädda alla, och ibland måste låta till och med barn dö för uppdragets skull. Uppdraget – att hämta och extrahera The Wolf, är viktigare än även ett oskyldigt barns liv. Samtidigt förstärker man återigen bilden av Al-Qatala som fullständigt ondskefulla.
- *Senare påminns Hadir om att The Wolf fortfarande är en frihetskämpe, och Wolf kallar Hadir för sin bror.* – Återigen visar the Wolf att han inte ser någon skillnad på Al-Qatalas och ULFs strid, utan att de alla är vapenbröder i strid mot ockupationen.

Sammanfattning: Detta uppdrag cementerar spelarens avsmak för Al-Qatala. Råheten med vilken de attackerar ambassaden kan närmast beskrivas som djurisk, och att avhumanisera motståndaren är ett klart effektivt sätt att motivera spelaren att känna aggression mot dem. Om spelaren ännu inte identifierade sig med Alex, Farah och Garricks behov av att stoppa Butcher och Wolf är avrättningen framför spelarens ögon den sista droppen.

Spelaren tvingas lämna barnet och pappan dö. Detta är en förstärkning av identifikationen med spelets protagonister. Det innebär också att spelaren ser Price, som är den som får spelaren att lämna säkerhetsdörren och gå vidare med uppdraget, som den övermänniskan spelet framhäver elitsoldater som. Price har fullständig kontroll över sina känslor, och vet att uppdraget kommer först. Hämnd, det mänskliga, kan komma senare.

Slutligen skapas en viss misstro, att man inte ska lita helt på de som idag är frihetskämpar, då de kan vara morgondagens terrorister, som var fallet med Wolf.

6.7. Highway of Death – åttonde uppdraget

I det föregående uppdraget lyckades Al-Qatala frita Wolf. Farah, Hadir och Alex lägger sig i bakhåll längs med en motorväg benämnd "Highway of Death". Det är egentligen bara ett par tecken av stort intresse i detta uppdrag:

- *Motorvägen kallas Highway of Death på grund av att ryska trupper bombade människor som flydde längs den efter att ryssarna ockuperat Urzikstan.* – Vid första anblick är detta enbart ytterligare ett tecken för Rysslands kallblodiga grymhet. Men det finns också än mer problematiskt budskap här. I verkligheten finns det redan en plats som kallas för Highway of Death. 1991, under Gulfkrigets slutskede, bombade den USA-ledda koalitionen de retirande irakiska trupperna på motorvägen mellan Kuwait och Irak. Händelsen var mycket kontroversiell och har kritiserats från flera olika håll, både i media, inom militären i sig, och av internationella organisationer. Vissa har beskyllt USA för att ha begått krigsbrott, då det enligt genevekonventionen är förbjudet att attackera oskadliggjorda soldater, vilket retirande soldater brukar räknas till.^{91 92}

I *Modern Warfare* har man valt att låta Ryssland bära ansvar för en liknande attack, och gett den samma namn som den USA bär ansvar för. Detta är visserligen ett spel, och spelet hävdar aldrig att det ska ses som verklig historia. Samtidigt har utvecklarna varit tydliga med att de vill vara i närheten av verkligheten, att spelet, ska kännas "ripped from the headlines".⁹³ Oavsett vilket tas inspiration från en verklig händelse, men Ryssland får bära skulden för den. Detta har också lett till att vissa beskyllt Activision och Infinity Ward för historierevisionism.⁹⁴

När striden mellan ULF och Al-Qatala börjar trappas ned dyker den ryska armén upp, vilka inte, som tidigare berättats, gör skillnad på de två organisationerna. De bombar Al-Qatala och sänder sedan in marktrupper mot ULF:

- *Hadir, Farahs bror, var den som stal gasen i första uppdraget. Han släpper lös gasen mot de anstormande ryska soldaterna, och dödar även flera av sina landsmän i samband med detta.* – Budskapet som tidigare antytts, att gränsen mellan frihetskämpe och terrorist är hårfin, cementeras. Det är lätt att ramla över på andra sidan, om man vill för mycket eller pressas för hårt. Vi bör alltså inte lita för mycket på de som kallar sig frihetskämpar.

⁹¹ Hersh, 'Overwhelming Force'.

⁹² Chediac, 'The Massacre of Withdrawing Soldiers on "The Highway of Death"'.
⁹³ Webster, 'Why the New Call of Duty Isn't Modern Warfare 4 - The Verge'.

⁹⁴ Kent, 'Modern Warfare Accused of "Rewriting History" to Blame Russia for Controversial US Attacks'.

Sammanfattning: Detta avsnitt tycks dels ägnat åt att se till att spelaren fortsätter att betrakta ryssarna som grymma mördare. Till skillnad från amerikanernas Highway of Death är det inte öppet för diskussion huruvida ryssarna begick krigsbrott, då de flyende i *Modern Warfare's* Highway of Death var civila. Vidare cementeras flyktigheten i stämpeln “frihetskämpe”, då Hadir använder sig den förbjudna gasen och därmed är att betrakta som terrorist.

6.8. Hometown – nionde uppdraget samt Captive – elfte uppdraget

Uppdragen får gå under samma rubrik då de strukturellt och kronologiskt har mer gemensamt med varandra än övriga uppdrag.

“Hometown” är en flashback till Farahs barndom. Man vaknar med Farahs döda mamma framför sig, begravnen under ruiner:

- *Män med vita hjälmar gräver fram Farah.* – De Vita Hjälmarerna är en syrisk hjälporganisation.⁹⁵ Att placera dem här, i det ryskockuperade Urzikstan, kan innebära att man vill att spelare som känner till De Vita Hjälmarerna ska projicera sin uppfattning om kriget i Syrien på det fiktiva kriget i Urzikstan, och tvärtom.
- *Ryssarna anländer och skjuter mot alla de ser – vita hjälmar, lokalbefolkning, män, kvinnor och barn.* Ryssarna sätter sedan in klogas mot de civila och de vita hjälmarerna. Det ryska bad guy-personat är än mer överspelat än det brukar vara i Hollywoodfilmer, där ryssen visserligen ofta får vara antagonist, men sällan är så fullständigt hänsynslös och mordisk som i detta spel. Den extrema ondskan är nästan parodisk.

I “Captive” har syskonen Karim varit fångna hos Barkov i tio år:

- *Barkov torterar Farah, och skjuter en av hennes medfångar framför henne när hon inte ger rätt svar på hans frågor.* – Likt Butchers mord på det oskyldiga barnet framför våra ögon, tycks detta också vara ett sätt att otvetydigt slå fast att Barkov är hänsynslös och grym. Dessutom vet Barkov redan svaret på frågorna han ställer, vilket visar att ryssarna inte är grymma för att de behöver det, utan för att de helt enkelt vill det.
- *När Farah ska skendränkas får spelaren själv ta kontroll över hennes rörelser.* - Tortyr är förstås ett känsligt ämne, och immersionen i en viss scen förstärks som känt av att uppleva scenen genom förstapersonsperspektivet. Spelet sätter spelaren i Farahs skor under en av de tuffare upplevelserna i hennes liv. Budskapet blir att Barkov inte bara är Farahs fiende, utan även spelarens.

⁹⁵ Jan, ‘Q&A: Syria’s White Helmets’.

- *När basen attackeras av SAS väljer Barkov att fly via helikopter.* – Detta tecken visar Barkovs feghet.

Sammanfattning: Det urskillningslösa mördandet av hjälporganisationer och oskyldiga – i synnerhet barn, förstärker och överdriver den mytiska bilden av den onda Hollywoodryssen. Tortyren tycks enbart vara ett utövande av dominans för dominansens skull, eftersom Barkov redan vet svaret på frågorna han ställer. Likt hur kapitlet i ambassaden cementerade Al-Qatala som ondskefulla och omänskliga, tjänar dessa uppdrag till att göra detsamma med ryssarna i allmänhet och Barkov i synnerhet. Barkov, som en av få namngivna ryssar i spelet, framställs som feg och grym. Som ledare för spelets ryssar får han också på sätt och vis personifiera dem, vilket leder till att även ryssar i stort kan tolkas som fega.

6.9. The Wolf's Den – tionde uppdraget

Kronologiskt utspelar sig detta direkt efter uppdraget Highway of Death, och det är bara en kort konversation i uppdragets slutscen som är av stort intresse. Uppdraget i sig är i övrigt i princip samma uppdrag som Clean House, i ökenmiljö, med i princip samma tecken. Wolf dödas i slutet. Som bekant använde sig Hadir av klorgas i strid i slutet av uppdrag åtta:

- *USA:s regering har valt att sätta upp ULF, som ju Hadir tillhörde vid tillfället, på listan över utländska terrororganisationer. Överste Norris berättar att han gett order till sina mannar om att ULF ska betraktas som fiender.* – Spelet visar regeringens trångsynthet och stelhet. Att ULF tagit avstånd från Hadir är irrelevant för regeringen.
- *Alex reagerar kraftigt och väljer att ansluta sig till Farahs armé. När Laswell säger att det han gör är olagligt svarar han att allt de gör är olagligt.* – Spelet pekar ut beslutsfattarnas dubbelmoral och soldatens integritet.

Sammanfattning: Den övermänskliga elitsoldaten är, utöver alla andra positiva attribut som dykt upp i analysen, också ärlig i det hen gör. Politiker och beslutsfattare fortsätter att framförallt skapa fler problem än de löser.

6.10. Old Comrades – tolfte uppdraget

I detta uppdrag lyckas Price och Garrick, med hjälp av Nikolai (en av Prices allierade, och den enda ryssen i spelet som inte är på fiendens sida), fånga in The Butcher och torterar honom för att få veta var Hadir och gasen är:

- *Price torterar Butcher genom att slå honom upprepade gånger.* – Ännu en gång gör Price “det uppdraget kräver”, oavsett eventuell lag och moral.

När Butcher inte viker sig hämtar Nikolai in Butchers fru och son, som kidnappats:

- *Nikolai är den enda ryss i spelets story som inte porträtteras som genomd. Däremot är även han kallblodig. Han ler när han benämner Butchers familj som "bargaining chips". – Även ryssen som är på "vår" sida ges negativa attribut. Han tycks inte, som Price, koppla bort känslorna när han gör det han måste, utan Nikolai verkar snarare njuta av att vara grym.*
- *Spelaren kan välja att inte medverka i att hota Butchers familj för att knäcka Butcher. Förhöret fortgår då bakom en stängd dörr, med samma resultat. – Det mytiska meddelandet är detsamma oavsett om spelaren väljer att medverka eller inte. Vissa personer, i vissa situationer, måste helt enkelt torteras.*
- *Spelaren kan, när förhöret är över, välja att avrätta Butcher efter att han avslöjat var Hadir och gasen är. Om spelaren väljer att avrätta Butcher kommenterar Price senare att "There's a fine line between right and wrong". – Spelet tillåter avrättningen av Butcher med endast en kort kommentar från kaptenen om att det var ett övertramp.*

Price och Garrick lämnar platsen för att åka till Barkovs villa, där Hadir befinner sig:

- *Price: "Somebody needs to make the enemy afraid of the dark. ... We get our hands dirty, and the world stays clean. That's the mission." – För att stoppa de brutala måste vi själva (eller några utvalda) också bli brutala. Att spelet sätter spelaren i förarsätet när det brutala ska utföras får spelaren att sympatisera med den svåra situation soldaterna utsätts för.*

Sammanfattning: Denna scen visar först och främst att tortyr fungerar, då vi med hjälp av informationen lyckas hitta både gasen och Hadir. Tortyr är dock ett mycket osäkert sätt att inhämta information,⁹⁶ men här når Price och Garrick hundraprocentig framgång. Det starkaste budskapet i scenen är dock att ändamålen helgar medlen, så länge det är den goda sidan som utövar exempelvis tortyren, och att man ibland helt enkelt *måste* lägga moralen åt sidan för den goda sakens skull. Antingen utför spelaren tortyren, eller så gör Price det, men om Butcher *inte* torteras kommer ondskan att vinna. Det implicita budskapet är att *det inte finns ett val*. Om spelaren väljer att delta i tortyren accepterar hen också detta budskap. Spelets budskap gällande den eventuella avrättningen av The Butcher är att hämnd visserligen är moraliskt fel, men förståeligt. Slutligen fortsätter ryssar att porträtteras i negativt ljus, här som hänsynslösa, även när det gäller spelarens allierade.

6.11. Barkovs död och slutscen

- *Barkov flyr ombord på sin helikopter igen. – Ännu en gång framställs Barkov som feg.*

⁹⁶ Lowth, 'Does Torture Work? Donald Trump and the CIA'.

Farah har smugit ombord på helikoptern:

- *Barkov rigner Moskva: "I want Moscow on the line, tell them it's general Barkov! I will not be ignored!" De släpper inte fram honom och han tvingas ge upp försöket.* – Antyder att han haft kontakt med Moskva hela tiden, men att de skurit av honom när de insett att hans operation gått åt skogen. Detta tyder på feghet hos både Barkov och hans kontakt i Moskva. Arsenalen av moderna vapen, fordon, både reguljära trupper och specialstyrkor, antyder att han haft kontakt med Moskva under hela ockupationen av Urzikstan.
- *När Farah upprepade gånger knivhugger Barkov ber han för sitt liv och ger henne olika erbjudanden i hopp om att hon ska visa nåd.* – Ända in i slutet är Barkov feg.

Slutscenen är en diskussion mellan stationschef Kate Laswell och kapten John Price, och där är främst två meningar av intresse:

- *Laswell: "Russia disowned Barkov."*
Price: "Well they didn't have much choice, did they? He's dead." – Ryssland har inte tagit avstånd från Barkov förrän efter hans död. Således kan de, åtminstone för att ha möjliggjort hans handlande, hållas ansvariga för hans agerande.

Sammanfattning: Barkovs sista ord och handlingar i livet är återigen fega. Vi får veta att Ryssland inte tagit avstånd från Barkov förrän hans död, vilket innebär att Ryssland hela tiden vetat om, och i viss mån gett stöd till hans aktiviteter i Urzikstan. Att Barkov är spelets "sista boss" är ett av flera tecken som pekar på att det inte är terroristerna, utan att det är Barkov och i förlängningen Ryssland, som är huvudfienden.

7. Diskussion

7.1 Resultat

Med detta arbete ville jag visa vilka ideologiska budskap som finns i spelet, hur de skapas, och vilka implikationer den presenterade ideologin innebär för den verkliga världen. Precis som Pfister uttrycker i "Games Are Never Innocent" är det näst intill omöjligt att skapa ett spel utan att samtidigt uttrycka någon slags ideologi, om än undermedvetet.⁹⁷ Visst är det, precis som Pfister säger, meningslöst att säga att *allt* är politiskt, men *Modern Warfare* har, utifrån vad analysen visat, definitivt ett politiskt innehåll.

I bakgrunden nämns spelutvecklarens ställning gällande det politiska budskapets varande eller icke varande i spelet, vilken som bekant var att spelet inte var politiskt och att man ville framställa krigssituationer som en fråga om moralisk gråzon och olika perspektiv.

⁹⁷ Pfister, 'Games are never innocent'.

Utifrån de tecken jag funnit i analysen anser jag att Kurosakis och Minkoffs hävdan att spelet visar krig som en moralisk gråzon och som en fråga om olika perspektiv, utan att visa något som "korrekt", inte stämmer. För det första på grund av att vi aldrig får uppleva spelet ur något annat perspektiv än västvärldens och deras allierade. För det andra på grund av hur de jobbar med immersion och perspektiv under spelets gång. Visst förekommer det då och då enstaka monologer eller annat hos karaktärer från motståndarsidan som visar på deras motivationer, men om dessa ska vara försök att skapa sympati undergrävs de fullständigt av spelets i övrigt entydiga porträtterande av dem som fullständigt respektlösa inför människoliv och internationell rätt. Det händer också att spelaren eller dennes allierade utför moraliskt tveksamma handlingar, men spelaren, till skillnad från fienden, blir inte straffad för detta.

Bogost diskuterade i sin analys av *Grand Theft Auto: San Andreas* hur delar av spelets procedurik innebar vissa ideologiska budskap, bland annat hur spelet använde interaktionen med snabbmat som en framing av det konservativa idealet om moralisk styrka, och samtidigt som en kommentar på de socioekonomiska faktorer som gör att snabbmat är mer tillgängligt i fattiga områden än i rika.⁹⁸ Ett exempel på hur perspektiv och immersion fungerar i *Modern Warfare's* procedurik, i frammanandet av både identifikation och mytiska meddelanden, är när spelaren tvingas utstå tortyr från Barkov och upplever scenen genom Farahs ögon. Denna scen går inte att hoppa över. När Barkov utsätter spelaren-som-Farah för skendränkning och man tvingas styra sitt ansikte bort från vattnet, tvingas man att identifiera sig med Farahs kamp mot Barkov både i stunden och i det stora hela. Det andra fallet där tortyr förekommer, när Butcher ska torteras av kapten Price och sergeant Garrick, behöver spelaren inte medverka i om hen inte vill. I den scenen får spelaren som Garrick också tillåtelse av spelet att bokstavligen avrätta den fastbundna Butcher utan några som helst repressalier. Garrick drabbas inte av några konsekvenser för sitt agerande, till skillnad från Barkov som mördas av Farah i spelets slutscen. Detta genererar budskapet att tortyr är okej så länge situationen kräver det och det är den "goda sidan" som utför det; att tortyr är ett effektivt sätt att inhämta information, vilket det inte är;⁹⁹ och att det är legitimt för västvärldens elitsoldater att både utkräva hämnd och att agera domare och bödel, när spelaren kan *välja* att avrätta Butcher och sedan *måste* döda Barkov trots att han redan oskadliggjorts.

Spelet för fram ett antal budskap vilka tyder på vissa övertygelser som tillsammans utgör något som skulle kunna kallas för spelets ideologi. Ett av budskapen är till exempel att

⁹⁸ Bogost, 'Videogames and Ideological Frames'. s. 177-178

⁹⁹ Lowth, 'Does Torture Work? Donald Trump and the CIA'.

spelaren ska känna sympati med västvärldens och deras allierades soldater och de svåra situationer de tvingas uppleva. Att uppmana oss att ursäkta dem när de måste utföra tvivelaktiga handlingar, att godkänna att det är okej att tortera, ibland, om man måste. Det finns alltså en idé om att ändamålen helgar medlen, så länge de utförs av västerländska människor eller deras allierade. Samtidigt ska vi absolut *inte* ge den andra sidan samma sympati och ursäktande, utan snarare utkräva hämnd när sådant sker.

Vidare presenteras budskapet att terrorhotet finns överallt, kan ske när som helst, och utförs av vem som helst – till och med din granne. Terroristerna presenteras uttryckligen som icke-religiösa, vilket tycks vara ett försök att undvika kopplingar till religiösa terrorister. Samtidigt lånar man i princip hela estetiken i övrigt från islamistiska terrorister, i form av allt ifrån kläder, angreppsmetoder, språk, primära vapen, och organisations namn, Al-Qatala, vilket förstås påminner om Al-Qaeda.

I linje med Lazarovs resultat i “Same Old Russian Enemy?” pekar nästan alla tecken som har med ryssar att göra på olika negativa kvalitéer och hotbilder. Den hänsynslösa, monstruöst stora soldaten som mördar Farahs pappa och nästan henne och hennes bror; den fega, sluga, och lika hänsynslösa general Barkov. Till och med Nikolai, spelets enda icke-fientliga ryss, porträtteras som hänsynslös, även om han också får ett par positiva attribut. De ryska soldaterna utför hänsynslösa mord på oskyldiga män, kvinnor och barn, använder sig av klorgas, attackerar hjälpporganisationer, etcetera. Flera krigsbrott begås av ryssarna under spelets gång, och spelaren får också vara måltavla för ett antal av dessa krigsbrott. Även den ryska regeringen är opålitlig, då den inte tar avstånd från Barkov förrän efter hans död, och med tanke på Barkovs långa tid i Urzikstan och de medel han har tillgång till har de rimligen känt till och implicit godkänt hans aktiviteter hela tiden. Ju längre spelet fortsätter desto tydligare blir det att huvudfienden inte är den terrororganisation som spelets öppningsscener handlar om. Som Lazarov skriver: “its [*sic*] quite clear in the game who is the “main bad guy” that we should all be afraid of, and this is not the terrorist handling the gas weapon but the Russian that is producing it”.¹⁰⁰

Amerikanska och brittiska politiker framställs inte heller i positivt ljus, utan flera gånger är budskapet att de gör arbetet frustrerande svårt för de som befinner sig på marken. De brittiska politikerna får till exempel säga “vad som ska göras och när, men inte hur”, då försök att kontrollera det sistnämnda enbart leder till att fler civila dör. De amerikanska politikerna ska inte lägga sig detaljerna i situationen i Urzikstan – när en överste berättar att

¹⁰⁰ Lazarov, ‘Same Old Russian Enemy?’ s. 34

Farahs styrkor nu är USA:s fiender hotar spelets huvudperson Price honom till livet. Det finns här alltså ett budskap om en form av vigilantism, att soldaterna på marken ska få ta lagen i egna händer och inte hållas tillbaka av inkompetenta politiker. Samtidigt är de västerländska politikerna åtminstone inte direkt onda eller hänsynslösa.

Valeriano och Habel talade om mediernas stora roll i skapandet av attityder och inställningar till politiska åtgärder som en del av problematiken kring användandet av stereotyper och nidbilder av verkliga nationer, främst Ryssland, i datorspel. Att detta spel är ytterligare ett sådant som presenterar Ryssland som en hotfull nation, uppbyggd av hänsynslösa människor, råder det inget tvivel om, det har visats i både min och Lazarovs analys. Om acceptans av stereotyper i fiktiva berättelser, som de argumenterar för, leder till förändring i verkliga attityder, är detta spel definitivt en del av den stora skara spel som presenterar Ryssland som ett hot mot västvärlden.

Valeriano och Habel eftersökte också en analys av hur spelutvecklare hanterar civila i datorspel. Denna uppsats hade visserligen inte detta som fokus, men det ingick i analysen att tolka vilken roll civila hade i spelet och hur spelaren och andra karaktärer i spelet fick interagera med dessa. Analysen visade en problematisk bild av hur de elitsoldater som utgör spelets protagonister ska ursäktas för eventuella misstag de gör under spelets gång, när man exempelvis råkar skjuta civila som hamnar i korselden. Vidare gjordes också skillnaden mellan civil och terrorist medvetet svårläst, genom att spelets fiender vid flera tillfällen var klädda i civila kläder, låtsades vara skadade, etcetera, varpå spelaren tvingades att snabbt analysera situationen och skjuta rätt måltavlor. Detta kunde leda till att civila dödades, vilket generellt inte bestraffades av spelet överhuvudtaget.

Sammantaget förenas de analyserade tecknen i följande mytiska meddelanden:

1. Terrorhotet är väldigt närvarande och verkligt. Det kan ske var som helst, det kan hända när som helst, och det kan vara vem som helst. Dagens frihetskämpar, dagens allierade, kan vara morgondagens terrorister.

2. Ryssland – från soldat till regering – består av farliga, hänsynslösa, sluga, och fega människor. De är mördare och ett hot mot västvärlden. De är i princip lika illa som terrorister.

3. Västvärldens inkompetenta politiker lägger sig i sådant de inte har kunskap om vilket resulterar i både ett svårare jobb för elitsoldaterna som faktiskt försvarar oss, och framförallt fler dödsfall än nödvändigt. De skapar fler problem än de löser.

4. Elitsoldater är ett slags övermänniskor, vars mänsklighet vi samtidigt ska ha i åtanke. Vi påminns under spelets gång om den mytiska idén om USA som världspolis. Dock, i typisk Hollywood-anda, är polischefen i form av politikern en person som främst sätter

käppar i hjulet för polisen, de riktiga hjältarna: elitsoldaterna på marken. De ska i princip ha carte blanche i frågan om hur de ska angripa de faror som västvärlden står inför, och utstå minimala konsekvenser för sitt agerande. De vet vad som krävs för att skydda västvärldens intressen. De har modet och integriteten, och vi ska låta dem göra det de tror är bäst utan att döma dem när misstag sker. Ändamålen helgar medlen och de vet bäst både vad målet ska vara och vilka medel som ska användas:

P: "When you take the gloves off, you get blood on your hands, Kyle. That's how it works.

G: "Where do we draw the line on this, sir?"

P: "You draw the line wherever *you need it*, sergeant. End of the day, somebody has to make the enemy scared of the dark. We get dirty and the world stays clean. *That's the mission.*"¹⁰¹

Allt pekar på en slags "elitsoldatsglorifierande" ideologi som innebär att vi måste låta (de västerländska) elitsoldaterna själva avgöra hur de ska göra sitt jobb, vilka som ska torteras, vilka som ska avrättas, vilka allianser som ska upprätthållas, och så vidare. Vi måste helt enkelt lita på dem framför våra inkompetenta politiker, då det är soldaterna som faktiskt skyddar oss mot de hänsynslösa ryssarna och terroristerna. Detta förs fram samtidigt som spelutvecklarna bestämt hävdar att spelet är apolitiskt, varpå budskapet effektivt döljs.

7.2 Slutsats

Att avgöra huruvida det ideologiska budskapet har haft någon effekt på spelaren är svårt, om inte omöjligt. Det är dock tydligt att *Modern Warfare* innehåller ett politiskt budskap och ger uttryck för en ideologi, oavsett om skaparna medvetet skrev in den, och oavsett hur spelaren reagerar på den. Som Pfister skriver anser jag att man istället för att försöka avpolitisera ett spel om ett ämne som inte går att göra apolitiskt, medvetet bör skriva ut vilka politiska värderingar man försöker presentera i spelet. Det minsta man kan begära, om man inte vill berätta vilka politiska värderingar man själv har eller har skrivit in i spelet, är att avstå från att säga att spelet är apolitiskt, då detta enbart döljer de politiska meddelanden som ändå finns där oavsett intention.

7.3 Metarefleksion

Valet av teori och metod är som bekant inspirerat av Bengtsons artikel "Den mytiska argumentationsbasen". Jag använde mig visserligen främst av hans begreppsapparat, men själva artikelns existens inspirerade till att använda mig av Barthes myter tillsammans med

¹⁰¹ Infinity Ward, *Call of Duty: Modern Warfare*.

semiologin och ludologin. I efterhand framstår den proceduriska retoriken som ett nödvändigt komplement till vilken teori som helst som används för att undersöka ett datorspel, då flera nyanser som kanske annars inte upptäcks blir tydliga med insikten om att även processer kan vara retoriska. Bengtson föreslog att koppla ihop Barthes mytologier med Burkes dramatism, vilket i sig ter sig rimligt, men inte fungerade bra för denna artikels syfte. Under den första halvan av arbetsprocessen var flera av Burkes teorier med i arbetet, men de plockades systematiskt bort av främst två anledningar. För det första framstod det som mer koherent att, i den mån det gick, hålla mig till en primär teoretisk källa, det vill säga Barthes. Genom ett resonerande kring “organisatörer av konnotativa signifikanter” kunde jag också byta ut Burkes identifikation till en inspirerad av Barthes. I början var det också tänkt att analysen skulle innehålla pentadanalyser, men även detta valdes bort till förmån för något som jag tyckte passade bättre för mitt syfte, vilket var en semiologisk analys inspirerad av Foss text om ideologisk kritik. Pentadanalysen, som jag tänkte mig den, innebar helt enkelt för mycket arbete och textproduktion för varje enskild scen.

Som nämndes i ett tidigare sidospår under avsnittet om procedurisk retorik har spelvärlden ett stort problem med representation av kvinnor i datorspel. Med mer tid och plats i uppsatsen, hade det varit intressant att också hinna analysera ur ett genusperspektiv hur Farah Karims bakgrundshistoria berättas i spelet. Som enda spelbar kvinna får hon utstå så mycket fruktansvärda saker som både barn och vuxen. Spelvärlden är generellt i stort behov av fler analyser, av retoriker, genusforskare, och andra. Men framförallt behövs framgångsrik kommunikation om vilken viktig roll spelutvecklare har som producenter av kultur och ideologi. Vi vet att datorspel når ut till många människor, att kultur och politik påverkar varandra, och att datorspel är det som tjänar mest pengar inom hela nöjesindustrin.^{102 103} Vi behöver att både spelare och spelutvecklare förstår att våra älskade datorspel inte produceras i ett vakuum, som enbart lukrativa nöjesprodukter. Datorspel – som kulturella verk generellt – påverkas av och påverkar omvärlden, på gott och ont. Det är dags att vi erkänner det. Det är dags att både spelutvecklare och vi spelare tar ansvar för vad vi producerar och konsumerar.

¹⁰² D’Argenio, ‘Statistically, Video Games Are Now the Most Popular and Profitable Form of Entertainment’.

¹⁰³ Stewart, ‘Video Game Industry Silently Taking over Entertainment World EJINSIGHT - Ejinsight.Com’.

Käll- och litteraturförteckning

- Barthes, Roland. *Mythologies*. Översatt av Annette Lavers. 25. [print.]. New York, NY: Hill and Wang, 1972.
- Barthes, Roland. "Rhetoric of the Image". I *Image, Music, Text*, redigerad av Stephen Heath, 32–51. London: Fontana Press, 1987.
- Bean-Mellinger, Barbara. "CIA Agent vs. Station Chief". Work - Chron.com, 2020. <https://work.chron.com/cia-agent-vs-station-chief-24145.html>.
- Bengtson, Erik. "Den mytiska argumentationsbasen: Roland Barthes mytbegrepp i retorisk argumentationsteori". *Rhetorica Scandinavica*, nr 62 (2012): 38–56.
- Binur, Yoram. *My Enemy, My Self*. Översatt av Uriel Grunfeld. 1st ed. New York: Doubleday, 1989.
- BioWare. *Dragon Age: Inquisition*. Microsoft Windows. Electronic Arts, 2014.
- Bogost, Ian. *Persuasive games: the expressive power of videogames*. Cambridge, MA: MIT Press, 2007.
- Bogost, Ian. "The Rhetoric of Video Games". I *The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning*, redigerad av Katie Salen, 117–39. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2008.
- Bogost, Ian. "Videogames and Ideological Frames". *Popular Communication* 4, nr 3 (augusti 2006): 165–83. https://doi.org/10.1207/s15405710pc0403_2.
- Bourgonjon, Jeroen, Kris Rutten, Ronald Soetaert, och Martin Valcke. "From Counter-Strike to Counter-Statement : Using Burke's Pentad as a Tool for Analysing Video Games". *Digital Creativity* 22, nr 2 (juni 2011): 91–102. <https://doi.org/10.1080/14626268.2011.578577>.
- Brook, Tom. "Hollywood Stereotypes: Why Are Russians the Bad Guys?", 2014. <https://www.bbc.com/culture/article/20141106-why-are-russians-always-bad-guys>.
- Bycer, Josh. "The Balance of Fail States in Game Design", 2017. https://www.gamasutra.com/blogs/JoshBycer/20170922/306263/The_Balance_of_Fail_States_in_Game_Design.php.
- Chandler, Daniel. *Semiotics: the basics*. Third edition. The basics. New York, NY: Routledge, 2017.
- Chediac, Joyce. "The Massacre of Withdrawing Soldiers on 'The Highway of Death'". WAR CRIMES A Report on United States War Crimes Against Iraq to the Commission of Inquiry for the International War Crimes Tribunal, 05 november 1991. <https://web.archive.org/web/20130307060518/http://deoxy.org/wc/wc-death.htm>.
- D'Argenio, Angelo. "Statistically, Video Games Are Now the Most Popular and Profitable Form of Entertainment". Gamecrate, 2018. <https://gamecrate.com/statistically-video-games-are-now-most-popular-and-profitable-form-entertainment/20087>.
- Desatoff, Sam. "Call of Duty: Modern Warfare Crosses the \$1 Billion Sales Mark". GameDaily.biz, 2019. <https://gamedaily.biz/article/1475/call-of-duty-modern-warfare-crosses-the-1-billion-sales-mark>.
- Eagleton, Terry. *Ideology: an introduction*. London ; New York: Verso, 1991.
- FAS. "Federation of American Scientists :: White Phosphorus Fact Sheet". Åtkomstdatum 16 december 2020. <https://fas.org/programs/bio/factsheets/whitephosphorus.html>.

- FBI. "Terrorism 2002/2005". Page. Federal Bureau of Investigation. Åtkomstdatum 23 november 2020. <https://www.fbi.gov/stats-services/publications/terrorism-2002-2005>.
- Ferchaud, Arienne, Jonmichael Seibert, Nicholas Sellers, och Nivia Escobar Salazar. "Reducing Mental Health Stigma Through Identification With Video Game Avatars With Mental Illness". *Frontiers in Psychology* 11 (09 september 2020): 2240. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.02240>.
- Foss, Sonja K. *Rhetorical Criticism: Exploration and Practice*. 5th uppl., 2018. <http://www.scranton.edu/academics/wml/bookplates/index.shtml>.
- Gameinformer. *Is Call Of Duty: Modern Warfare A Political Game? Here's Infinity Ward's Answer*, 2019. https://www.youtube.com/watch?v=87Jb5Qj5JPM&feature=emb_title.
- Hallman, Carly. "The Top 50 Highest-Grossing Video Game Franchises", 24 februari 2020. <https://www.titlemax.com/discovery-center/lifestyle/the-top-50-highest-grossing-video-game-franchises/>.
- Hersh, Seymour M. "Overwhelming Force". *The New Yorker*, 15 maj 2000.
- Hunt, Kristin. "Why the Russians Are Still the Greatest Movie Villains of All Time". Thrillist, 2016. <https://www.thrillist.com/entertainment/nation/why-the-russians-are-still-the-greatest-movie-villains-of-all-time>.
- Infinity Ward. *Call of Duty: Modern Warfare*. Microsoft Windows. Activision, 2019.
- Jan, Maria. "Q&A: Syria's White Helmets". News. Q&A: Syria's White Helmets, 21 augusti 2015. <https://www.aljazeera.com/news/2015/8/21/qa-syrias-white-helmets>.
- Kent, Emma. "Call of Duty: Modern Warfare Accused of 'Rewriting History' to Blame Russia for Controversial US Attacks". *Eurogamer* (blog), 29 oktober 2019. <https://www.eurogamer.net/articles/2019-10-28-call-of-duty-modern-warfare-accused-of-rewriting-history-to-blame-russia-for-controversial-us-attacks>.
- Klimmt, Christoph, Dorothee Hefner, Peter Vorderer, Christian Roth, och Christopher Blake. "Identification With Video Game Characters as Automatic Shift of Self-Perceptions". *Media Psychology* 13, nr 4 (30 november 2010): 323–38. <https://doi.org/10.1080/15213269.2010.524911>.
- Koch, Ariel. "Jihadi Beheading Videos and their Non-Jihadi Echoes". *Perspectives on Terrorism* 12, nr 3 (2018): 24–34.
- Lawler, Richard. "NPD's Best-Selling Games of the Decade Charts 'Call of Duty' Domination". Engadget, 16 januari 2020. <https://www.engadget.com/2020-01-16-npds-best-selling-games-of-the-decade-charts-call-of-duty-dom.html>.
- Lazarov, Danny Ivan. "Same Old Russian Enemy? A Content Analysis of the Portrayal of Russians in Call of Duty: Modern Warfare", 2020. <http://www.diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2%3A1483665&dswid=2426>.
- Lowth, Mary. "Does Torture Work? Donald Trump and the CIA". *The British Journal of General Practice : The Journal of the Royal College of General Practitioners* 67, nr 656 (mars 2017): 126–126. <https://doi.org/10.3399/bjgp17X689701>.
- Martinez, Luis. "Islamic State Use of Human Shields Slows Final Assault on ISIS-Held Town in Syria". ABC News, 2019. <https://abcnews.go.com/Politics/islamic-state-human-shields-slows-final-assault-isis/story?id=61456501>.
- Merriam-Webster. "Definition of AK-47". Åtkomstdatum 20 november 2020. <https://www.merriam-webster.com/dictionary/AK-47>.

- Murray, Janet Horowitz. *Hamlet on the holodeck: the future of narrative in cyberspace*. Updated edition. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2017.
- Pfister, Eugen. "Games are never innocent". Billet. *Spiel-Kultur-Wissenschaft* (blog), 2018. <https://spielkult.hypotheses.org/1689>.
- Pfister, Eugen. "„Keep your Politics out of my Games!“". Billet. *Spiel-Kultur-Wissenschaft* (blog), 2018. <https://spielkult.hypotheses.org/1566>.
- Pfister, Eugen. "On Political Communication in Digital Games". Billet. *Spiel-Kultur-Wissenschaft* (blog), 2018. <https://spielkult.hypotheses.org/1614>.
- Piper-Burket, Emma. "The History of America and Russia's Cinematic Cold War | Features | Roger Ebert". <https://www.rogerebert.com/>, 2017. <https://www.rogerebert.com/features/the-history-of-america-and-russias-cinematic-cold-war>.
- Price, Ben. "New Report Shows Percentage of Global Population That Plays Video Games". Game Rant, 15 augusti 2020. <https://gamerant.com/3-billion-gamers-report/>.
- Reuters. "FACTBOX: Key Facts about White Phosphorus Munitions". *Reuters*, 08 maj 2009. <https://www.reuters.com/article/us-afghanistan-phosphorus-facts-sb-idUSTRE5471T620090508>.
- Spagnol, Giorgio. "UNITED STATES' "GLOBAL COP" ROLE | IERI", 2019. <http://www.ieri.be/en/publications/wp/2019/ao-t/united-states-global-cop-role>.
- Steam. "Call of Duty® 4: Modern Warfare® on Steam". Åtkomstdatum 06 november 2020. https://store.steampowered.com/app/7940/Call_of_Duty_4_Modern_Warfare/.
- Stewart, Samuel. "Video game industry silently taking over entertainment world EJINSIGHT - ejinsight.com". EJINSIGHT, 2019. <http://ejinsight.com/eji/article/id/2280405/20191022-video-game-industry-silently-taking-over-entertainment-world>.
- United Nations. "Protocol for the Prohibition of the Use in War of Asphyxiating, Poisonous or Other Gases, and of Bacteriological Methods of Warfare". United Nations, 17 juni 1925. <https://www.refworld.org/docid/4a54bc07d.html>.
- Valeriano, Brandon, och Philip Habel. "Who Are the Enemies? The Visual Framing of Enemies in Digital Games". *International Studies Review* 18, nr 3 (september 2016): 462–86. <https://doi.org/10.1093/isr/viv007>.
- Webster, Andrew. "Why the new Call of Duty isn't Modern Warfare 4 - The Verge", 30 maj 2019. <https://www.theverge.com/2019/5/30/18644568/call-of-duty-modern-warfare-4-sequel-title>.
- West, Josh. "Inside Modern Warfare: Exploring Piccadilly, The Embassy, and Urzikstan with Infinity Ward's Taylor Kurosaki". *gamesradar*, 31 oktober 2019. <https://www.gamesradar.com/inside-modern-warfare-exploring-piccadilly-the-embassy-and-urzikstan-with-infinity-wards-taylor-kurosaki/>.
- Williams, Dmitri, Nicole Martins, Mia Consalvo, och James D. Ivory. "The Virtual Census: Representations of Gender, Race and Age in Video Games". *New Media & Society* 11, nr 5 (augusti 2009): 815–34. <https://doi.org/10.1177/1461444809105354>.