



SOLDATER: ATT SKYDDA OCH FÖRGÖRA

Procedurell retorik i Call of Duty

SOLDIERS: TO PROTECT AND TO DESTROY

Procedural rhetoric in Call of Duty

Examensarbete i medier, estetik och berättande
Grundnivå 15 högskolepoäng
Vårtermin 2026

Frida Fäldt Granath
Ted Lundgren

Handledare: Torbjörn Svensson
Examinator: Lissa Holloway-Attaway

Sammanfattning

Bakgrunden till denna rapport grundas i tidigare forskning kring militära FPS-spel, procedurell retorik, och det långa samarbetet mellan militär och spelindustri. Målet med rapporten är att undersöka den procedurella retorik som används i *Call of Duty: Modern Warfare*-seriens kampanjlägen och vilka förväntade beteenden mellan spelare och NPC:er som spelens procedurella retorik förverkligar, med syfte att informera allmänheten och framtida spelutvecklare om hur *Call of Duty: Modern Warfare*s konventioner påverkar spelens underliggande meddelanden. Spelen undersöks via en autoetnografisk metod, där forskarna själva spelar spelen, observerar och registrerar sina upplevelser, samt analyserar de mönster som har observerats. Resultatet av analysen tyder på ojämna förväntningar på spelare och allierade NPC:ers beteenden jämfört med motståndar-NPC:ers, där spelarens sida skildras som rättvisa beskyddare och motståndarnas sida skildras som blodsugna och utan etik. Framtida studier hade gynnats av intervjuer med oberoende spelare, intervjuer med inblandade spelutvecklare eller militär personal, och analys av en större variation av FPS-spel.

Nyckelord: Call of Duty: Modern Warfare, FPS-spel, The Military Entertainment Complex, Procedurell Retorik, Interpellering.

Innehållsförteckning

1	Introduktion	1
2	Bakgrund	2
3	Problemformulering	4
3.1	Metodbeskrivning.....	4
4	Analys	7
4.1	Redogörelse av roller	7
4.1.1	Spelarkaraktär (SK)	7
4.1.2	Allierade (AK1/AK2)	8
4.1.3	Motståndare.....	8
4.2	Omstart.....	9
4.2.1	När SK dör	10
4.2.2	Disciplinåtgärder	10
4.2.3	<i>Hunting Party</i>	11
4.3	Att spela som civil	11
4.3.1	<i>The Coup</i>	11
4.3.2	<i>Hometown</i>	12
4.4	När en SK dör utan omstart	13
4.5	Att föra berättelsen framåt.....	13
4.6	Cutscenes.....	14
4.7	Tortyr	15
4.7.1	<i>Safehouse</i>	15
4.7.2	<i>Old Comrades</i>	16
4.7.3	<i>Captive</i>	16
4.8	Prestationer (Achievements).....	17
4.9	Lång- och Kortsiktiga Obligatoriska Mål	17
4.10	Resultat	18
5	Sammanfattning och diskussion	20
5.1	Sammanfattning.....	20
5.2	Diskussion	20
5.3	Samhälleliga och etiska aspekter.....	22
5.4	Framtida arbete.....	22
	Referenser	24

1 Introduktion

Bakgrunden för denna studie har sin början i den historia som kopplar samman nöjesprodukter, krigsspel, och verkliga militärer. Från att anpassa militära strategispel som schack och *shogi* till hobbyspel, till att utveckla actionfigurer och leksaksvapen för barn, har den samtida kulturen blivit allt mer ivrig att konsumera krig som en form av underhållning.

I nutiden har denna historia landat i ett samarbete mellan den digitala spelindustrin och USA:s militär, ett samarbete som ingår i det så kallade *Military-Entertainment Complex*. De spel som har haft tydligast koppling till militären är realistiska First-Person-Shooter(**FPS**)-spel med militärtema, som har använts både som träningssimulatorer för soldater och som marknadsföring för militären som institution. Flera storsäljande **FPS**-spelserier har på detta sätt utvecklats i samband med och med hjälp av militären. Andra relevanta teorier som ingår i den teoretiska bakgrunden är interpellering, procedurell retorik, och **GFI** (*Goals-Feedback-Interpretation*). Dessa teorier utgör ett ramverk för att analysera hur ett spels regelverk kan innehålla och förmedla ett ideologiskt budskap, samt hur spelaren tar emot, tolkar, och internaliserar budskapet.

Det underliggande syftet med studien är att påbörja en undersökning av huruvida regelverken som presenteras i realistiska **FPS**-spel med militärtema uppvisar en inbyggd partiskhet. Författarna hoppas kunna bidra med en grundläggande analys för framtida, djupare studier inom ämnet. Målet med studien är att undersöka och jämföra vad som förväntas av spelaren, allierade, motståndare samt civila *Non Playable Characters* (**NPC**:er) i kampanjlägen från spelserien *Call of Duty: Modern Warfare*, och hur dessa förväntningar förverkligas via spelens procedurella retorik. Studien ämnar vara till nytta för att informera både allmänheten— de som inte nödvändigtvis studerar spel, utan kanske endast spelar eller diskuterar dem— och framtida spelutvecklare inom FPS-genren om huruvida de sorters funktioner och konventioner som finns i *Call of Duty: Modern Warfare* är meningsfullt partiska och därmed påverkar ett spels förmåga att berätta vissa typer av historier.

Båda författarna kommer att spela *Call of Duty: Modern Warfare Remastered* (2016) samt *Call of Duty: Modern Warfare* (2019). En författare kommer att använda en skärminspelare under spelsessionerna, den andra kommer att ta anteckningar under spelsessionerna. Tillsammans kommer författarna att dokumentera sina observationer och analysera spelens innehåll med ett fokus på hur den procedurella retoriken skildrar de olika sidorna av spelens konflikter.

2 Bakgrund

Flera nutida former av underhållning har sin grund i krigsföring. Chaturanga, ett forntida indiskt brädspel som senare utvecklades till bland annat schack och *shogi* var från början ämnat att representera den samtida militären (Averbakh 2012), och det finns ett stort antal filmer och böcker med soldater i huvudrollerna. Digitala spel är inte annorlunda— *Spacewar!* (Russel 1962) anses av flera forskare vara det första datorspelet (Godfrey 2022; Kontour 2012). Men när världens invånare förlitar sig allt mer på media för att forma en bild av hur omvärlden ser ut och fungerar (Godfrey 2022), blir det allt viktigare att undersöka hur den media som sprids porträtterar andra människor.

Denna studie är en vidareutveckling av författarnas tidigare litteraturoversikt om militärens roll i **FPS**-spelindustrin, samt deras tidigare analysarbete av karaktären John Price i *Call of Duty: Modern Warfare*-serien. Under båda dessa arbeten uppfattades spår av sociopolitiska kopplingar mellan militära **FPS**-spel och den verkliga amerikanska militären. Under karaktärsanalysen av Price lade författarna märke till att karaktären, trots att han presenterades som en idealiserad mentorsfigur, även visade tecken på annars oönskade drag för en soldat som inte kritiserades av spelens narrativ. Price står till exempel tyst och tittar på när en soldat i hans pluton attackerar en allierad soldat i *Call of Duty: Modern Warfare Remastered* (2016), och tar gisslan för att psykologiskt tortera en motståndare i *Call of Duty: Modern Warfare* (2019). Att dessa drag visades utan kritik i en karaktär som annars ska betraktas som beundransvärd ledde författarna till ett intresse av att testa huruvida liknande drag utspelade sig i andra aspekter av *Modern Warfare*-subserien. Intresset för just procedurell retorik väcktes av spelens omstart-system, där spelaren disciplineras bort från oönskade beteenden. Därmed togs beslutet att jämföra spelens procedurella retorik för att mäta vilka beteenden som anses önskvärda och oönskade för de olika rollerna i spelet.

USA:s militär och spelindustri är sammankopplade via ett nät av samarbete som ofta kallas någon variant av *The Military-Entertainment Complex* (hädanefter **MEC**) (Godfrey 2022). Spelindustrin har bidragit med simulatorer och tekniska framsteg som nyttjas fysiskt av militären, men har även använts i rekryterings- och marknadsföringssyfte via spel som *America's Army* (United States Army 2002) (Godfrey 2022; Andersen & Kurti 2009). I gengäld erbjuder USA:s militär arbetsresor och information till spelutvecklare som vill skildra militären i sina spel. En stor majoritet av spelforskare inom **MEC**-ämnet är skeptiskt inställda mot militärens inblandning i utvecklingen av First Person Shooter(**FPS**)-spel, och uppmuntrar till vidare forskning om möjliga effekter som dessa spel skulle kunna ha på sina spelare (Robinson 2012; Ottosen 2009; Godfrey 2022; Andersen & Kurti 2009; van Zwieten 2011).

Call of Duty-serien (hädanefter **CoD** eller **CoD**-serien) är en serie **FPS**-spel som fokuserar på internationella konflikter. Infinity Ward, spelföretaget från USA som har utvecklat **CoD**-serien, har åkt på arbetsresa till en bas som tillhör USA:s marinkår för att göra undersökningar för spelets grafik och berättelse (Xav & Max73 2007; Game Developer Staff 2015). Underserien *Modern Warfare* är, enligt spelutvecklarna, inspirerad av och ämnad att verklighetstroget skildra de sorters konflikter som samtida militärer är inblandade i (Xav & Max73 2007; Snider 2019).

Procedurell retorik är ett ramverk som beskriver hur en regelbaserad procedur kan säga någonting om kontexten där proceduren skapas eller utövas (Bogost 2008; Robinson 2012). Bogost (2008) anser att regler är en av grundbyggestenarna av ett digitalt spel, eftersom de är ett resultat av att spelen existerar i ett digitalt format. Han menar att datorer ser till att reglerna följs utan undantag, och teorin bakom ramverket är därför att alla regler som sätts på en spelare har en underliggande funktion; att lära och övertyga spelaren om vilken sorts beteende som är önskvärt för att uppnå ett visst mål. För att exemplifiera: Om ett strategispel belönar en spelare med mer resurser för att de bygger skolor och därmed uppnår en högre utbildad nation, är detta inte utav en slump, utan för att spelutvecklaren har byggt systemet

för att belöna utbildade nationer. Dessa regler kan därmed bidra till att förmedla ideologiska meddelanden till spelaren via det narrativ som uppstår när spelaren interagerar med regelverket, och Bogost (2008) menar att de regler som sätts i spel kan användas för att antingen förstärka eller undergräva kulturella normer. Förmedlingen av ideologiska meddelanden kan uppstå via en process som kallas interpellering. Denna process uppstår när mottagaren för ett ideologiskt budskap identifierar sig med de värderingar som presenteras via budskapet, och därmed tar till sig och internaliserar budskapet (van Zwieten 2011). Van Zwieten menar att kulturella representationer inte är ideologiskt neutrala, utan representerar uppsättningar av värderingar och är därför ideologiskt laddade. Spelare är enligt van Zwieten extra mottagliga för interpellering på grund av de interaktiva aspekterna av spel.

GFI-ramverket (*Goals-Feedback-Interpretation*) är en utbyggnad av **MDA**-ramverket (*Mechanics-Dynamics-Aesthetics*) och utformades av Cardona-Rivera, Zagal och Debus (2023). **MDA** ger konkreta definitioner av termerna *mechanics*, *dynamics*, och *aesthetics*, och använder dem för att beskriva relationerna mellan olika aspekter av ett spel och hur de påverkar spelupplevelsen (Cardona-Rivera, Zagal & Debus 2023). **GFI** ger på samma sätt definitioner av termerna *goals*, *feedback*, och *interpretation*, och använder dem för att beskriva hur ett spel kan omformulera ett designmässigt mål ("Nå slutet av spelbanan") till ett narrativt mål ("Rädda prinsessan"). Denna omformulering sker till viss del inom spelet (*goals* och *feedback*) och till viss del inom spelaren (*interpretation*).

GFI:s *goals* och *feedback* kommer i denna studie kopplas till procedurell retorik, där båda är regel- och kodbaserade verktyg för att uppmåna till vissa beteenden hos en spelare. **GFI**:s *interpretation* kan jämföras med interpellering, där båda relaterar till hur spelaren tolkar och internaliserar den information som presenteras via spelet, men *interpretation*- och interpelleringens-koncepten är mer relevanta som kontext för studiens syfte än till analysen som genomförs.

3 Problemformulering

Ifall ett spelregelverk inte kan separeras från sin ideologiska kontext, och ett spel utvecklades i samband med en politisk vinklad organisation som tidigare har nyttjat spel i marknadsföringssyfte, är det möjligt att spelets regelverk har en fundamental partiskhet. Denna möjliga partiskhet skulle kunna undergräva ett spels förmåga att framföra en nyanserad berättelse, och därmed den eftertraktade verklighetstrogenheten som flera realistiska **FPS**-spel strävar efter och marknadsförs med. I spel, ett medieformat som av forskare anses vara en större riskfaktor för ideologisk interpellering, bör möjlig partiskhet undersökas och tydliggöras.

Målet med studien är att jämföra likheter och skillnader mellan den procedurella retoriken som uppstår för spelare, allierade **NPC**:er och motståndar-**NPC**:er i kampanjläget i ett realistiskt **FPS**-spel.

Baserat på denna problemformulering lyder forskningsfrågan:

Vad förväntas av spelkaraktären jämfört med **NPC**:er i *Call of Duty: Modern Warfare*s kampanjläge, och hur förverkligas dessa förväntningar via *Call of Duty*s procedurella retorik?

3.1 Metodbeskrivning

För att besvara problemet är den valda metoden att författarna själva ska spela igenom *Call of Duty: Modern Warfare Remastered* (2016) (hädanefter **CoD:MWR16**) och *Call of Duty: Modern Warfare* (2019) (hädanefter **CoD:MW19**) och basera rapporten på de beteenden som författarna observerar. Detta kan klassas som en autoetnografisk metod (Bylund, Liljequist & Silow Kallenberg 2021). Detta efterliknar hur Kessner och Cortes (2023) gjorde för sin artikel, där de spelade **CoD:MW19** och analyserade dess mekaniker. Spelen valdes för att båda är första spelet i var sin iteration av samma spelserie, så det krävs ingen förhandskunskap för att förstå handlingen. Att spelen var från olika tider var av intresse för att se om det fanns skillnader mellan innehåll och presentation (**CoD:MWR16** är en remastrad version av *Call of Duty 4: Modern Warfare* som släppts 2007). En av författarna hade sedan tidigare tillgång till **CoD:MWR16**, därmed valdes spelet för att sänka den sammanställda kostnaden för författarna.

På grund av begränsad tillgång till utrustning har författarna valt att spela separat, och genomföra datainsamlingen på två olika sätt. En av författarna kommer att ta utförliga anteckningar kring spelet under sina spelsessioner. Den andra kommer att använda en skärmspelare under sina spelsessioner för att fånga all gameplay på video. På detta sätt kommer det finnas videoinspelning och utförliga anteckningar av båda spel. Detta kommer senare användas som underlag för analysen, och för att enklare få skärmbildningar av instanser som författarna anser vara av värde för rapporten.

Genom diskussion och planering har författarna tillsammans kommit fram till följande struktur av spel- samt testprocessen för rapporten. Författarna börjar med att spela igenom båda spelens kampanjläge på svårighetsgraden *Regular* (normal) och följa dess instruktioner: gå till en specifik plats, följ en viss karaktär, avklara utsedd uppgift, skjut motståndare, med mera. Efter att författarna spelat klart kampanjläget börjar de stresstesta spelet. Författarna spelar om olika uppdrag och avsiktligt trotsar spelets instruktioner: Inte gå till specifik plats, inte följa karaktären, göra allt annat än den utsedda uppgiften, och skjuta allt och alla, med mera. Om spelet reagerar med en varning följer en omstart tillåter spelet ej det agerande som författaren har genomfört. Om spelet fortsätter utan varning samt utan omstart har spelet tillåtit agerandet som författaren har genomfört. Samtliga tillfällen noteras och blir del av analysen.

Författarna själva har inte spelat mycket **FPS**-spel tidigare. För att säkerställa att författarna kan spela klart samt samla in data täcks därmed de svåra svårighetsgraderna (*Hardened* och

Veteran) inte av denna studie. Att spela på svårighetsgraden *Recruit* (enklaste svårighetsgraden) övervägdes, men då svårighetsgraden *Regular* (normal) är den som rekommenderas av spelen för bäst upplevelse valdes *Regular* i stället. Att först spela igenom spelen som de är menade ger författarna både en helhetsbild av spelen och dess narrativ samt något att jämföra resultaten från stresstesten mot.

Det är som är relevant för studien är spelarkaraktern, allierade **NPC**:er, motståndar-**NPC**:er och civila **NPC**:er. För spelaren kommer författarna att observera vad spelaren blir uppmanad till att göra, samt vad den blir straffad för: det vill säga, vad spelaren inte tillåts göra. För allierade NPC:er kommer författarna att observera vad de allierade är skriptade till att göra samt vad som kan eller inte kan ske den allierade. För motståndare kommer författarna att observera vad motståndarna är skriptade till att göra samt vad som kan eller inte kan ske motståndaren. Där det skiljer sig åt för rollerna (till exempel: Spelaren kan inte förbli död, men allierade och motståndare kan det) kommer det att noteras.

Det finns ett antal risker med den valda metoden. Nackdel med metoden är att analysen endast utgår från vad författarna uppfattar eller uppmärksammar, och att författarna kan missa saker. Utöver det riskerar partiskhet hos författarna att de gör skeva observationer och vinklade tolkningar. Ovanstående motverkas genom undersökar-triangulering beskrivet i föreläsningen om analys och resultat: att ha två författare som spelar båda spelen och tillsammans kan diskutera observationer (Rambusch 2023). Detta minskar även risken för feltolkningar. Vid hektiska spelmoment är det stor risk att detaljer missas. Detta motverkas med hjälp av videoinspelningen, då det finns möjlighet att återgå till spelmomenten och titta på dem igen. Tillgång till koden och variablerna som styr spelet hade kunnat ge ännu mer utförliga svar på frågan. Att spela och kunna se vilka variabler eller kodslingar som aktiveras när, på grund av vad, hade kunnat ge mer definitiva svar än de observationer som uppstår av att författarna spelar eller bevittnar en vanlig spelsession. Det hade varit ett sätt att eliminera misstolkningar av vad författarna ser i spelet. Alternativt hade detta uppnåtts med fuskmotorer, men då författarna ej har tidigare erfarenhet med eller möjlighet till detta är det inget som kan göras för detta arbete.

Alternativa metoder övervägdes för att besvara frågeställningen. Att observera och intervjua externa deltagare (oberoende spelare) var ett alternativ. De fördelar som uppenbarades kring detta var att det minskar risken för författarbias, och att spelarna troligtvis hade spelat på ett annorlunda sätt från författarna, därmed lagt märke till ytterligare saker av intresse. De nackdelar som uppenbarades kring denna metod är den tid och resurser som krävs för att samordna tillräckligt med spelsessioner för frågan, samt författarna endast hade haft vad spelarna fokuserade på att analysera. Om författarna inte själva kan spela spelen kan de heller inte stresstesta spelen, på så sätt kan de inte hitta gränserna av spelet. Även om externa deltagare hade blivit ombedda att stresstesta enligt metoden ovan hade de troligtvis inte (på grund av att de inte förväntas kunna de relevanta teorierna) observerat och uppmärksammat det som är relevant för frågeställningen. Någon form av tolkning från författarna hade då mest troligt fortfarande behövts. Utöver det hade författarna behövt samordna extra spelsessioner om datan som samlades in inte var tillräckligt för att besvara frågor som uppstår, i jämförelse med nuvarande metod där författarna kan när som öppna spelen och testa det som behövs få svar på. Denna metod (att observera och intervjua externa deltagare) hade snarare snarare gett svar på hur pass budskap uppfattas av spelare än hur den procedurerna retoriken förverkligar förväntningar på spelaren. Även om det vore intressant är inte det vad denna studie vill komma fram till. Ytterligare alternativ var att titta på genomspelningar uppladdade på internet, till exempel youtube videor. De fördelar som uppenbarade sig kring detta var att författarna hade sparat pengar, författarna hade ej varit beroende av utrustning som klarar av spelen, och spelens svårighetsgrad hade ej varit en variabel. Likt ovan, de nackdelar som uppenbarade sig var att metoden ej hade gett utförlig information om när och var saker sker, då författarna själva inte hade kunnat utforska områden eller saker som missats Detta hade i sin tur krävt många olika video-genomspelningar vilket hade varit mer tidskrävande. Även om metoden hade gjort analys av flertal svårighetsgrader enklare för författarna då de själva inte hade behövt spela de svåra svårighetsgraderna hade det varit begränsat till de inspelade

genomspelningar som hade gått att hitta. Ett annat alternativ som hade gett mer data är att spela fler spel från serien med metoden som rapporten kommer använda sig av. Nackdelar med fler spel är dock att det hade kostat mycket pengar, och det hade inte funnits tillräckligt med tid för utförliga analyser för detta arbete.

4 Analys

För att underlätta analysen valdes olika termer för det som berördes av analysen. *Point of View*, alltså spelkaraktärens synvinkel, förkortas till **POV**. För denna analys separeras spelaren från spelarkaraktären. Spelare syftar till själva personen som styr spelarkaraktären och dess handlingar, och spelarkaraktären(**SK**) syftar till karaktären inom spelet som inom spelets narrativ genomför handlingarna och interagerar med **NPC**:er.

För enkelhetens skull skapades nya termer för de olika NPC:erna för denna rapport. Detta var för att enkelt kunna referera till karaktärerna via namn samt vilken roll de hade. Exempelvis: Price (**AK1**), Barkov (**MK1**) och Alex (**SK**).

AK1 är **NPC**:er som befinner sig på spelarens sida av konflikten. Dessa har satta namn som inte ändras eller genereras. Dessa har en större roll i berättelsen. Detta är en förkortning av Allierad (Klass 1).

AK2 är **NPC**:er som befinner sig på spelarens sida av konflikten. Dessa har namn som genereras på nytt. Om de dör kommer andra som fyller deras funktion med nya namn. Detta är en förkortning av Allierad (Klass 2).

MK1 är **NPC**:er som befinner sig på motståndarens sida av konflikten. Dessa har namn som är satta och inte ändras. Dessa har en större roll i berättelsen. Detta är en förkortning av Motståndare (Klass 1).

MK2 är **NPC**:er som befinner sig på motståndarens sida av konflikten. Dessa har ej namn. Detta är en förkortning av Motståndare (Klass 2).

Civila är **NPC**:er som varken är kombattanter eller soldater. De är människor klädda i vardagliga kläder, ej del av slaget. Dessa har inte namn.

4.1 Redogörelse av roller

SK, **AK**, **MK** och civila skiljer sig åt. Vad de kan och inte kan göra varierar, och hur deras roller fungerar inom spelen påverkar varandra olika.

4.1.1 Spelarkaraktär (**SK**)

Spelarens kontroll över **SK** består främst av fysisk förflyttning genom spelbanan, flyttning av kameran/siktet, och användning av olika vapen (till exempel skjutvapen, granater, och knivar). Spelelement utspelar sig via uppdrag vilket är linjära spelbanor där spelaren måste utföra flera obligatoriska mål för att föra uppdragets berättelse vidare. När **SK** når osynliga sparpunkter— ofta direkt efter eller i samband med att ett obligatoriskt mål har avslutats— sparas spelarens framsteg och ett nytt mål ges till spelaren i formen av en order från en **AK1**, eller i sällsynta fall en **AK2**.

SK kan ibland uppnå spelets obligatoriska mål (oftast “remove all enemies”) på andra sätt än vad ordern från **AK1/AK2** egentligen begär. I uppdraget *Blackout* från **CoD:MWR16** ger **AK1**-karaktären John Price en order till **SK** att plantera truppminor för att döda en grupp **MK2**-karaktärer. Spelaren kan skjuta **MK2**-karaktärerna utan att använda minorna alls, och spelet fortsätter utan att kommentera på **SK**:s beteende. Spelets ludologiska mål prioriteras därmed i dessa situationer över dess narrativa mål; i detta fall prioriteras att alla **MK2**-karaktärer är döda över ordern som sade att de specifikt skulle dödas med truppminor.

SK kan ta flera skott från fienden (hur många beror på svårighetsgrad), och kan återhämta sig från alla sorters skada genom att undvika att bli träffad i ett par sekunder. Detta är lättast att åstadkomma genom att huka och/eller gömma sig bakom ett skydd i omgivningen.

I **CoD:MWR16** har spelaren ingen kontroll över **SK**:s tal eftersom den inte talar, men i **CoD:MW19** får spelaren stundvis välja mellan dialogalternativ. **SK** är relativt begränsad i sin förmåga att interagera med spelvärlden; det finns till exempel inget sätt att plocka upp eller inspektera objekt i omgivningen, om dessa objekt inte är vapen eller ett av de få berättelserrelevanta objekt som **SK** blir ombedd att plocka upp av andra karaktärer. Eftersom tal är otillgängligt för spelaren (**CoD:MWR16**) eller begränsat till specifika och skriptade händelser (**CoD:MW19**) finns det inte heller något sätt för spelaren att kommunicera med allierade eller motståndar-karaktärer i majoriteten av spelet.

SK har oftast rollen som soldat, med ett par undantag där **SK** är civil. Spelaren får aldrig chansen att spela som en diplomat eller någon annan roll inom militären, och inga diplomatiska försök visas eller antyds till i spelen. Det närmaste spelaren kommer till att spela som en diplomat är under uppdraget *The Coup*, där spelaren spelar som den fiktiva presidenten Al-Fulani.

4.1.2 Allierade (AK1/AK2)

AK1- och **AK2**-karaktärer agerar som förebilder och support till **SK**. Genom att iaktta och följa efter **AK1/AK2**-karaktärer kan en oerfaren spelare bli ledd genom uppdraget och stötts i de skottlossningar som bryter ut längs vägen, och lära sig av **AK1/AK2**-karaktärernas beteenden. **AK1**-karaktärer, som egentligen är funktionellt odödliga under nästan alla uppdrag, hukar sig en stund efter att de har tagit skada för att härma spelarens egen återhämtningsfunktion.

AK1/AK2-karaktärer ropar ofta varningar eller hjälpsam information till spelaren under strid. De flesta allierade karaktärer talar engelska som modersmål, och de som inte gör det (Kamarov, Farah) talar engelska när de interagerar med **SK**. **AK1**-karaktärers tal har mer eller mindre alltid undertexter (även om de talar ett annat språk än engelska) men **AK2**-karaktärer textas främst när de ger viktig information till spelaren, till exempel rop om motståndares eller allierades positioner.

När hårkorset vilar på en **AK1/AK2**-karaktär visas karaktärens namn i grön text, och under flera spelsegment där **SK** inte är i omedelbar fara (till exempel i början av uppdraget *Hunted* från **CoD:MWR16** blir skjutfunktionen helt avstängd när hårkorset vilar på **AK1/AK2**-karaktärerna. Kulor avfyra av **AK1/AK2**-karaktärer observerades inte ha en effekt på **SK**. **AK1/AK2** karaktärer observerades aldrig fly från fältet.

4.1.3 Motståndare

MK1- och **MK2**-karaktärer har relativt olika roller i spelet. **MK1**-karaktärer är sällsynta och stöts oftast på i skriptade sekvenser för att bidra till spelets övergripande narrativ, medan **MK2**-karaktärer finns i alla uppdrag och agerar först och främst som måltavlor och faror för spelaren under spelsekvenser. **MK2**-karaktärer kan ofta sätta sig själva i onödig fara genom att till exempel springa eller titta ut från sitt skydd, även när de inte skjuter, för att ge spelaren en chans att attackera dem. Detta är mindre vanligt men fortfarande förekommande på högre svårighetsgrader. **MK2** karaktärer observerades aldrig fly från fältet, men **MK1**:orna Victor

Zakhaev (**CoD:MWR16**) och Jamal “The Butcher” Rahar (**CoD:MW19**) flyr för att undvika att bli tillfångatagna av **SK**:s pluton.

MK1-karaktärers modersmål är sällan engelska, men några av dem (till exempel Imran Zakhaev, Barkov) talar ibland engelska med **SK**. När **MK1**-karaktärer talar engelska textas alltid deras tal, men när de talar andra språk är textningen inkonsekvent; i **CoD:MWR16** textas Al-Asads tal på arabiska under uppdraget *The Coup*, men samma tal textas inte när det dyker upp igen under uppdraget *Charlie Don't Surf*. Al-Asads arabiska tal textas inte heller under scenen där han blir torterad och förhörd av **AK1**-karaktären Price (i uppdraget *Safehouse*), som själv talar engelska med full textning.

MK2-karaktärers tal textas aldrig i **CoD:MWR16**, och endast stundvis i **CoD:MW19**. I **CoD:MW19** observerades textning av **MK2**-karaktärers dialog som oftast förekommande när **MK2**-karaktärerna inkluderades i skriptade sekvenser där huvudkaraktären tjuvlyssnar på dem. Dessa konversationer var ofta centrerade kring exposition och karaktärisering av mer berättelserelevanta karaktärer.

“This one’s still breathing...”

“We have orders to kill the wounded...”

“Have you ever been on a mission like this?”

“Never. But what are we going to do- break orders?”

“I’ve heard Barkov executes people for less.”

*Konversation på ryska mellan **MK2**-soldater i uppdraget Hometown. (Call of Duty: Modern Warfare 2019)*

MK2-karaktärer dör av ett eller två skott mot de livsviktiga organen (bröstat/huvudet). Ett fenomen som observerades i **CoD:MWR16** är att när en **MK2** och en **AK1/AK2** hamnade i närstrid med varandra, så vann alltid **AK1/AK2**-karaktären. För **AK1**-karaktärer (som är funktionellt odödliga) är det rimligt att de inte bör kunna förlora närstrider, men att **AK2**-karaktärer (som annars kan dö under vilket uppdrag som helst på grund av sin relativa irrelevans till berättelsen) inte kunde överrumplas fysiskt var anmärkningsvärt. Detta fenomen var ej observerat i **CoD:MW19**.

4.2 Omstart

I båda spelen används omstart för att förmedla två saker: antingen att **SK** har dött, eller att spelaren har gjort någonting som spelet anser vara oacceptabelt. När en av dessa två krav uppfylls startar spelet om från senaste sparpunkt och spelaren får fortsätta därifrån. Narrativet korrigeras därmed till ett där det som orsakade omstarten aldrig hände. När omstart initieras skymms spelarens syn, antingen genom att skärmen bleknar bort eller blir suddig, och ett meddelande ämnat åt spelaren visas i vit text.

Utdrag ur Appendix C (se Appendix A för förklaring):

Handling	SK	AK1	AK2	MK1	MK2	Civil
Ge skada till SK	Ja.	Nej.	Nej.	Ja.	Ja.	Nej.
Ta skada från SK	Ja.	Ja.	Ja.	Ja.	Ja.	Ja.
Bli dödad av SK	Ja.	Ja.	Ja.	Ja.	Ja.	Ja.

Ge skada till AK1	Ja.	?	?	Ja.	Ja.	Nej.
Ta skada från AK1	Nej.	?	?	Ja.	Ja.	Nej.
Bli dödad av AK1	Nej.	?	?	Ja.	Ja.	Nej.
Ge skada till AK2	Ja.	?	?	Ja.	Ja.	Nej.
Ta skada från AK2	Nej.	?	?	Nej.	Ja.	Nej.
Bli dödad av AK2	Nej.	?	?	Nej.	Ja.	Nej.
Ge skada till MK1	Ja.	Ja.	Nej.			Nej.
Ta skada från MK1	Ja.	Ja.	Ja.			Ja.
Bli dödad av MK1	Ja.	Ja.	Ja.			Ja.
Ge skada till MK2	Ja.	Ja.	Ja.			Nej.
Ta skada från MK2	Ja.	Ja.	Ja.			Ja.
Bli dödad av MK2	Ja.	?	Ja.			Ja.
Ge skada till Civil	Ja.			Ja.	Ja.	
Ta skada från Civil						
Bli dödad av Civil						

4.2.1 När SK dör

När **SK** har tagit för mycket skada inom en viss tidsram, faller karaktären och en omstart initieras. Här ger den vita texten ett antal olika sorters information till spelaren. Spelaren kan bli varnad om en fara i omgivningen som bidrog till att skada huvudkaraktären, till exempel att brinnande bilar kommer explodera och att spelaren bör undvika dem (se Appendix D:1). Spelaren kan även få information om spelfunktioner, till exempel vilken knapp som låter hen kasta en rökgranat för att dölja spelarkaraktären från fienden (se Appendix D:2). En omstart kan även ge spelaren militär-trivia, till exempel styckpriset för en specifik sorts missil eller pansarvagn (se Appendix D:3). Omstarter kan även visa diverse citat om krig och resiliens, med fokus på krig som ett resultat av mänsklig natur, krig som en tragedi för alla som deltar, och den tålighet som krävs av en soldat (se Appendix D:4).

4.2.2 Disciplinåtgärder

Ett antal handlingar som spelaren tar kan leda till en omstart. Dessa inkluderar främst opålitliga beteenden, till exempel att skjuta mot och/eller döda allierade soldater, att försöka fly från slagfältet, eller att attackera civila.

När **SK** utför dessa handlingar initieras en omstart, och den vita texten ger spelaren kontext till varför hen blir straffad med detta (se Appendix D:5 t.o.m. D:10). Om en spelare till exempel har attackerat en civil karaktär, ger spelet en varning om att spelaren bör "watch your fire!" nästa gång (se Appendix D:10).

I vissa kontexter initierades ingen omstart även efter att spelaren hade brutit mot en av dessa oskrivna regler. När större skottlossningar bryter ut har spelet mer överseende för skott mot

allierade soldater. I uppdraget *The Bog* (**CoD:MWR16**) kunde spelaren av misstag döda en **AK2** eller skada en **AK1** utan straff. Den observerade tumregeln var att ifall spelaren började skjuta mot en motståndare (eller ut i luften) med ett automatvapen, och sedan flyttade siktet över en allierad soldat, blev spelaren inte straffad för detta. Därmed gav spelet intrycket av att sikta på en allierad soldat och dra i avtryckaren anses som medveten vådabekämpning, och bör straffas, men att skott som avlöses i mitten av en runda och råkar träffa en allierad soldat inte inkluderas i spelets beräkning av detta. Denna tolkning stöts av det faktum att både **CoD:MWR16** och **CoD:MW19** har sektioner där spelaren inte kan avfyra sitt vapen alls ifall hårkorset är pekat mot en allierad soldat.

Det mest märkvärdiga undantaget var under uppdraget *Proxy War* från **CoD:MW19**; spelaren kunde sikta direkt på och skjuta en allierad soldat till döds helt utan konsekvenser, och blev endast straffad efter att ha dödat två allierade soldater på rad. Detta beteende accepterades inte under något annat moment som observerades i spelen.

4.2.3 Hunting Party

I uppdraget *Hunting Party* (**CoD:MW19**) finns det ett rum i sjukhuset där civila samt **MK2**:or ligger på bårar. I slutet av detta rum finns det en **MK2** som sträcker sig efter ett gevär och skjuter mot **SK**. Resterande **MK2**:or är näst intill livlösa likt de civila: de har animationer som upprepas kontinuerligt där de tittar blankt mot taket, rör fingrarna smått över magen och långsamt vänder sig sida till sida. Hur man ser skillnad från civila och **MK2** är att **MK2** har på sig olika sorters militärutrustning, eller att de har ett vapen intill bårarna de ligger på. För samtliga civila i detta rum sker det en omstart om **SK** skjuter ihjäl dem, och för samtliga **MK2** sker det inte en omstart om **SK** skjuter ihjäl dem (se Appendix D:11 t.o.m. D:14). Detta är anmärkningsvärt, då dessa **MK2** är satta ur strid: de är uppenbarligen så pass skadade att de inte kan göra något (deras animation tillåter inget annat än att ligga där). Spelet låter därmed spelaren att skjuta människor trots att de inte är del av striden endast för att de är på motståndarens sida.

4.3 Att spela som civil

Vid få tillfällen byts perspektivet till någon som är helt Civil. Ett sådant tillfälle är i **CoD:MWR16** i uppdraget *The Coup*. Ett annat sådant tillfälle är i **CoD:MW19** i uppdraget *Hometown*.

4.3.1 The Coup

I *The Coup* är **SK** president Yasir Al-Fulani. Al-Fulani är bunden och tillfångatagen. Under uppdraget blir han transporterad genom en stad som har tagits över av Al-Asad. I slutet av uppdraget blir Al-Fulani avrättad av Al-Asad på livesändning.

Under hela uppdraget finns det inget som spelaren kan styra över än varåt **SK** tittar. Spelaren ser vad Al-Fulani ser när han blir bortburen av Al-Asads militanta. Spelaren ser hur staden ser ut, var bilen åker som Al-Fulani blir fraktad i och till slut bevittnar spelaren döden av Al-Fulani genom att titta rakt in mot mynningen (se Appendix D:15 t.o.m. D:17).

Genomgången för nästa uppdrag startar med Al-Fulanis död från vinkeln av kameran Al-Asad talar till (se Appendix D:18).

4.3.2 Hometown

I *Hometown* är **SK** Farah som barn. Uppdraget sker i Farahs barndomsby som har blivit attackerat av Ryssland. Det första som spelaren får se i uppdraget är Farah fast under en sönderfallen byggnad bredvid sin mamma som är livlös. Uppdraget handlar om att ta sig hem med Farahs pappa, hitta hennes bror Hadir, hämta gasmasker och sedan fly staden. När familjen är på väg att lämna hemmet bryter det sig in en rysk soldat. Soldaten dödar pappan och syskonen tvingas gömma sig från soldaten i hemmet. Farah och Hadir attackerar och lyckas döda soldaten med dess AK-47. Med gasmasker lämnar syskonen huset och tar sig till utkanten av byn. Där samarbetar de för att döda 2 soldater som står post vid ett fordon. När de ska köra iväg fångas syskonen av Barkov och slängs in i fångenskap.

Utöver Farahs röst samt hur hon blir tilltalad förmedlas att hon är barn även genom spelarens **POV** samt rörelser. Farah är ett barn, hon är liten, därmed tittar Farah upp på allt som finns runtomkring henne: Hennes pappa, Hadir, soldaten och all inredning. **POV** för Farah är därmed närmare golvet i jämförelse med andra **SK** för att förmedla hennes längd. Farah kan krypa och kräla likt andra **SK**. Hon kan kräla in under möbler och genom ventilation, vilket hon gör för att gömma sig från soldaten. Detta är något som andra **SK** inte kan göra. Farah rör sig långsammare än andra **SK** i spelet. Därmed blir öppna ytor av större fara för Farah än för andra **SK** då hon inte lika snabbt kan springa till ett gömställe eller springa ifrån **MK1/MK2**. Farah dör av en träff från **MK1/MK2**, medan andra **SK** kan ta flertal träffar innan de dör. Detta förstärker upplevelsen av att Farah är mycket sårbar. När Farah attackerar soldaten med kniv är hennes grepp stadigt, men soldaten slår kniven bort från henne och spelaren tvingas gömma sig och leta efter kniven igen innan de kan göra en ny attack. De andra **SK** är soldater. De kan huka bakom objekt och kräla på marken för att minska sannolikheten att bli träffad av **MK1/MK2**, men de kan inte gömma sig under objekt så om Farah gör. Däremot kan Farah inte gömma sig för evigt, för soldaten som patrullerar i huset sätter sig ned på knän och tittar under möbler. Befinner sig Farah inom hans syn blir hon skjuten. Farah, samt spelaren, måste trots sin rädsla förflytta sig till nya gömställen för att överleva.

Farah som barn kan tillräckligt om vapen för att avfira dem, annars skulle hon inte kunna göra det som **SK**, men hon har inte muskelstyrkan att hantera dem. AK-47 är ett av flertal vapen spelaren har fått avfira tidigare genom andra **SK**. Då håller **SK** stadigt om vapnet, avfirar ett skott per knapptryck från spelaren och mynningen centreras snabbt efter skottet (vapen med kraftig rekyl tar längre tid att centreras efter skottet). När spelaren trycker avtryckaren en gång skjuter Farah flertal skott med soldatens AK-47. Mynningen stiger per skott så soldaten får skott i magen och tillslut i skallen innan vapnet flyger ut ur Farahs händer (se Appendix D:19 & D:20). Under sekvensen (som varar i några sekunder) från att spelaren trycker avtryckaren tills att soldaten dör förlorar spelaren all form av styrande över Farah som **SK**. Detta förstärker att Farah inte skulle kunna stå emot rekyl från vapnet, för spelaren ges inte chansen att prova.

Vid senare moment i *Hometown* skjuter hon två soldater som står post med en revolver. När hon plockar upp revolvern drar hon bak hanen vilket gör vapnet laddat och osäkrat. När hon siktar svajar mynningen, vilket gör det svårare för spelaren att träffa. Svajandet förstärker faktumet att Farah är liten och vapnet är tyngre för henne i jämförelse med andra **SK**. Utöver det tar det längre tid för Farah att ladda om revolvern. Så trots att Farah kan tillräckligt för att ladda vapnet och skjuta så har hon varken utbildningen eller styrkan att hantera det lika väl som andra **SK** som är soldater. Farah kan inte motstå rekyl när hon avfirar revolvern så hennes händer åker bak mot ansiktet och till sidan, sedan kan hon rikta tillbaka vapnet framåt

(se Appendix D:21 & D:22). Värt att nämna är att Farah inte ges tillfälle i spelet där hon kan utföra skada hos civila. Farah och Hadir lämnar vapnena hemma, så när de går runt i gasmasker bland civila som inte kan andas på grund av röken kan Farah och spelaren bara bevittna de civila. När Farah återigen får tillgång till vapen kan hon inte återvända till området med civila.

4.4 När en SK dör utan omstart

Det finns två uppdrag i **CoD:MWR16** där **SK** dör utan att omstart initieras, och där **SK**:s död därmed accepteras som en del av spelets berättelse. *The Coup*, beskrivet ovan, avslutas med att **SK** Yasir Al-Fulani blir skjuten av **MK1** Al-Asad. Det andra uppdraget är *Aftermath*, där **SK** Paul Jackson's helikopter har kraschat på grund av stötvågen från en atombomb som detoneras. I båda dessa uppdrag är **SK**:s rörelseförmåga hämmad; Al-Fulani är bunden och kan endast röra på huvudet (kameran), och Jackson skadades av helikopterkraschen vilket gör att han inte kan göra mer än kräla längs marken tills han dör. Dessa hämmade rörelsescheman bidrar till en känsla av hjälplöshet och förlorad kontroll hos spelaren. Samtidigt gav detta mönster intrycket av att död inte är någonting som kan hända en **SK** om den inte redan är på något sätt försvagad eller bunden.

Alex Keller, en **SK** från **CoD:MW19**, dör i slutet av spelet. Alex agerar som **SK** i ungefär hälften av **CoD:MW19**, men det är värt att notera att spelaren förlorar kontrollen över Alex ett par scener innan han dör— rollen som **SK** går istället över till Farah, en karaktär som spelaren har fått kontrollera i två tidigare uppdrag, men som i en majoritet av spelet har agerat som **AK1**. Alex tar farväl av Farah över walkie-talkie, och dör medvetet i en explosion som utlöses efter att **SK** Farah har dödat antagonisten Barkov (**MK1**). Spelaren får inte se Alex dö, utan ser endast explosionen på håll. Därmed går det inte att säga att en **SK** dör utan omstart i **CoD:MW19**, eftersom ingen del av Alex död är spelbar.

4.5 Att föra berättelsen framåt

Handlingarna som utspelar sig genom spelets uppdrag kräver att **SK** och/eller **AK1/AK2**-karaktärer rör sig framåt genom spelbanan, och att **SK** uppfyller spelets obligatoriska mål. Om en spelare inte deltar i att uppfylla spelets obligatoriska mål kan **AK1/AK2**-karaktärer ibland uppfylla dem på egen hand (generellt sett endast om målet är "remove all enemies"), men detta tar mycket längre tid än om spelaren deltar. Det finns även ett stort antal mål som endast spelaren kan uppfylla, oftast för att de kräver ett vapen som endast **SK** har tillgång till (till exempel sprängmedlet C4).

Om en spelare dröjer med att röra sig framåt i spelbanan, kan **AK1/AK2**-karaktärer tillfälligt fastna i att vänta på att **SK** ska nå en specifik sparpunkt eller ett osynligt område som utlöser en skriptad händelse. Samtidigt kan **SK** inte öppna dörrar, och blir därför ibland tvingad att vänta in en **AK1**-karaktär som kan interagera med dörren för att öppna nästa sektion av spelbanan åt spelaren. Därmed kontrolleras spelets berättelse på ett sådant sätt att varken **SK** eller **AK1/AK2**-karaktärer kan utlösa berättelsesekvenser utan varandra, och spelaren uppmanas därmed via den procedurella retoriken att stanna i samma generella område som resten av plutonen för att få tillgång till nya områden och fortsätta spelet.

4.6 Cutscenes

Spelen har ett brett spektrum av scener som skulle kunna klassas som cutscenes, med olika grader av förlorad kontroll över antingen spelarkarakters rörelser, spelkameran, verktyg som spelarkaraktären har till sin förfogan, eller spelarens förmåga att röra berättelsen framåt på sina egna villkor. Enligt Klevjer (2002) är rollen av en cutscene i ett spel att förmedla komplex information på ett förståeligt och/eller underhållande sätt, och detta är kriteriet som har använts i avgörandet huruvida en scen kan klassas som en cutscene för denna studie.

CoD:MWR16 har väldigt få cutscenes där spelaren separeras från en **SK**:s perspektiv. Det närmaste spelet kommer till att separera spelarens perspektiv från en **SK** är de debriefing-segment som spelas innan ett uppdrag, där spelaren får information om uppdraget parat med visuella effekter som ska efterlikna en datormiljö. Det är inte möjligt att avgöra om detta ska vara från en **SK**:s perspektiv eller inte, men eftersom ingen **SK** i **CoD:MWR16** har en förmåga att tala, saknar **SK**:erna förmågan att ifrågasätta uppdraget som delas ut (se Appendix B). Uppdragen börjar istället i helikoptrar eller på fältet, där det inte finns möjlighet för spelaren att säga emot.

Uppdraget *The Coup* skulle kunna klassas som en lång cutscene, då spelaren har väldigt låg nivå av kontroll och uppdraget främst används för att visa spelaren effekten av Al-Asads erövring av landet. Detta är även det enda tillfället i **CoD:MWR16** där **SK** är en civil karaktär, och den relativa hjälplösheten i kontrollschemat reflekterar den starka skillnad i spelets skildring av civila jämfört med soldater. En civil **SK** har inte någon annan funktion än att bli ledd till sin död i slutet av uppdraget, och den enda andra civila karaktären i spelet existerar för att bli räddad av en soldat-**SK** (eller dödad av en **MK2**).

I spelsegment där **SK** är i ett fordon förlorar spelaren generellt sett kontrollen över **SK**:s rörelser och kan endast styra kameran och/eller skjuta. Liknande begränsningar sätts på **SK** under scenen där **AK1** Price torterar och dödar **MK1** Al-Asad; spelaren har inte tillgång till någonting förutom förflyttning av **SK** och kameran och saknar därför förmågan att interagera med scenen via till exempel skjutvapen. Ett antal oundvikbara skriptade explosioner används för att tvinga **SK** att ramla, svimma, och förbli orörlig tills den får hjälp. I *Crew Expendable* tappar spelaren helt kontroll över **SK** tills **AK1** Price hjälper den upp, och i *Game Over* tappar spelaren **SK**:s förflyttningsförmåga, men kan fortfarande styra kameran och sikta samt skjuta. Dessa begränsningar stoppar spelaren från att engagera i oförutsägbara beteenden (till exempel att hoppa ut ur en bil eller helikopter) och ger spelet förmågan att iscensätta cutscenes vars integritet hade varit svårare att garantera ifall spelaren hade haft full kontroll över **SK**, kameran, och sina vapen.

CoD:MW19 använder samma tekniker, men inkluderar även flera film-liknande cutscenes där spelarens perspektiv placeras i en extern kamera och det inte finns en tydlig **SK**. När **SK** Kyle Garrick ifrågasätter **AK1** John Prices metoder används en av dessa cutscenes, vilket sätter Garrick utanför spelarens kontroll när han uttrycker missnöje mot Price (se Appendix D:23 samt Appendix E). Inom procedurell retorik är cutscenes ett verktyg för att förmedla komplex information till spelaren, och att ta kontrollen från spelaren ger spelens författare och designer mer kontroll över vad spelaren ska få se och höra. **CoD:MW19s** användning av cutscenes med en mer filmliknande struktur är kopplat till spelets mer komplexa och karaktärsdrivna narrativ (jämfört med **CoD:MW16s**), som kräver mer utförliga konversationer för att förmedlas till spelaren.

4.7 Tortyr

Tortyr sker i olika kontexter och utsträckning i båda spelen, men är alltid relativt skriptade moment.

Utdrag ur Appendix C (se Appendix A för förklaring):

Handling	SK	AK1	AK2	MK1	MK2	Civil
Tortera SK				Ja.	Ja.	
Bli torterad av SK				Ja.*		Ja*
Tortera AK1				Ja.		
Bli torterad av AK1				Ja.		Ja.
Tortera AK2						
Bli torterad av AK2						
Tortera MK1	Ja.*	Ja.				
Bli torterad av MK1	Ja.	Ja.				
Tortera MK2						
Bli torterad av MK2	Ja.					
Tortera Civil	Ja.*	Ja.				
Bli torterad av Civil						

*Från uppdraget *Old Comrades*. Spelaren får valet att delta ellej ej. Vid nej genomför Price (**AK1**) tortyren åt Garrick (**SK**), vid ja genomför Garrick (**SK**) tortyren.

4.7.1 Safehouse

I uppdraget *Safehouse* är **SK**:s pluton på jakt efter **MK1**-karaktären Al-Asad, som misstänks ha detonerat en atombomb. **SK** måste söka igenom ett antal hus för att hitta Al-Asad, och när det är dags att undersöka det sista huset tar spelet över; **AK1** Price öppnar dörren eftersom **SK** inte själv kan göra det, och springer direkt in genom dörren på ett sådant sätt att hans kropp blockerar **SK** från att skjuta mot någon inuti rummet. På detta vis garanteras det att Price når Al-Asad först, och tar honom tillfånga.

Skärmen blir svart efter Prices ingrepp, och i nästa scen är Al-Asad bunden vid en stol. Spelaren har inte längre tillgång till vapen, utan kan endast styra **SK**:s rörelser och kamera. Al-Asad blir slagen i magen och hotad av Price, som vill ha information om atombomben. Price lyssnar inte på Al-Asad när han säger att det inte var han som detonerade bomben, och försöker istället strypa honom med ett rep. När Price får tag på information om bomben via ett telefonsamtal som kommer till Al-Asads telefon skjuter han ihjäl Al-Asad (se Appendix D:24). Spelaren har ingen förmåga att ingripa under någon del av i situationen, varken tillfångatagningen, tortyren, eller skjutningen.

4.7.2 Old Comrades

I uppdraget *Old Comrades* tar **SK**s pluton tillfånga **MK1** Jamal “The Butcher” Rahar (härdafter “Rahar”) för att förhöra honom. Under förhöret är Rahar tydligt skadad i ansiktet och blir slagen i magen flera gånger av **AK1** Yegor Novak, som försöker få Rahar att tala. **AK1** Price ber **SK** att hämta ett “paket” som visar sig vara Rahars fru och barn, och spelaren får valet att antingen delta i förhöret eller lämna rummet.

Om spelaren väljer att stanna, får **SK** sikta mot och försöka skjuta den civila mamman och barnet i ett försök att hota Rahar (se Appendix D:25). Pistolen är dock oladdad, och när **SK** får chansen att ladda pistolen straffas spelaren med en omstart om **SK** skjuter någon som inte är Rahar. Spelaren kan dock välja att medvetet tortera Rahar med pistolen genom att skjuta honom i icke-dödliga områden.

Att tortyrscenen inblandar Rahars fru och son som gisslan speglar ett tidigare moment i spelet, där Rahar tar ett förälder-barn par som gisslan och skjuter ihjäl dem oavsett om spelaren försöker gå med på hans order eller inte. Detta presenterar två speglade situationer; en där det är omöjligt för spelaren att döda två direkt inblandade civila, och en där det är obligatoriskt för Rahar att döda två orelaterade civila. Att detta ska vara en medveten spegling stöttas av spelets text, då Price säger till **SK** att “We’ll get [Rahar]. Count on it.” direkt efter att Rahar dödade sina gisslan.

4.7.3 Captive

I uppdraget *Captive* blir **SK** Farah torterad av **MK1** Barkov. Till skillnad från de två tidigare uppdragen, där tortyren är en enskild scen mot slutet av uppdraget, tar tortyren upp en majoritet av speltiden i uppdraget *Captive*. Barkov undanhåller mat och vatten från Farah, attackerar henne med en elbatong, skendränker henne upprepande gånger (se Appendix D:26), och torterar henne psykologiskt genom att hota att skjuta **AK1** Azadeh. **AK1** Hadir, Farahs bror, är också tillfångatagen. Det antyds att han blir utsatt för liknande behandling av Barkov.

Det är omöjligt för spelaren att avsluta tortyren tidigare genom att berätta sanningen för Barkov, och i slutet av uppdraget avslöjar Barkov att han redan visste informationen som Farah hade att ge vilket framställer tortyren som onödig och sadistisk. Detta stöttas också av att en av Farahs chanser att stå upp mot Barkov— att spotta honom i ansiktet genom att spelaren trycker på en av attack-knapparna— möts av tvetydiga svar från Barkov om att Farah “spelar tufft” och att han gillar det.

I detta uppdrag är Farah en vuxen kombattant, därmed fungerar Farah likt de andra **SK** i spelen: hennes förmågor, vapenhantering, **POV** och rörelsemönster är detsamma som de andra **SK**. Detta skiljer sig från hur Farah fungerar som barn som **SK**, beskrivet i 4.3.2 *Hometown*. Med det sagt är hon den enda av de vuxna **SK** som är försvarslös under en längre period: hon har inte tillgång till vapen. När hon får tillgång till vapen är spelupplevelsen den samma som att spela andra **SK** i andra uppdrag. Utan vapen liknar spelupplevelsen till uppdraget *The Coup* (beskrivet i 4.3.1), men med förmåga att styra var Farah flyttar sig och när hon interagerar med objekten i spelet.

4.8 Prestationer (Achievements)

Prestationer i båda spelen kan delas in i två stora kategorier; prestationer som spelaren får automatiskt av att spela klart ett uppdrag i kampanjläget, och prestationer som uppmanar spelaren till specifika spelbeteenden. Den andra kategorin är den som anses vara relevant till denna studie, eftersom den representerar en utvidgad procedurell retorik. Ett beteende som uppmanas till av prestationer— som till exempel kan visas på spelarens profil— är ett beteende som spelet presenterar som önskvärt.

I både **CoD:MWR16** och **CoD:MW19** läggs emfas på spelarens förmågor med spelens olika vapen. En majoritet av prestationerna uppmanar spelaren till att till exempel spela på högre svårighetsgrader, eliminera ett visst antal fiender med okonventionella metoder, eller att eliminera ett visst antal fiender på rad/med ett skott.

Prestationen “Rescue Roycewicz” från **CoD:MWR16** innebär att spelaren behöver reagera snabbt för att rädda **AK1** Roycewicz från en **MK2** som dyker upp från bakom ett hörn. Om spelaren inte attackerar **MK2**:an inom någon sekund, blir Roycewicz attackerad och dör. En av de två forskarna fick denna prestation av misstag genom att bli skrämmd av **MK2**:an och skjuta på den utan att tänka. Belöning av snabb reaktionstid upplevdes då snarare som belöning av “skjut först, tänk sen”-mentalitet.

Prestationen “Man of the People”, också från **CoD:MWR16**, uppmanar spelaren till att rädda en civil bonde från en grupp **MK2**-karaktärer. **SK** får en order från **AK1** Price att attackera **MK2**-karaktärerna innan de attackerar bonden. Om spelaren inte attackerar gruppen inom ett par sekunder, skjuter de ihjäl bonden och en skottlossning bryter ut, men om spelaren attackerar **MK2**:orna innan Price har gett ordern, får spelaren inte prestationen; därmed uppmanar prestationen till att följa order, och att följa dem så fort de ges ut. Här ställs även **SK** och **AK1**:s narrativa värderingar mot **MK2**:s, **SK** uppmanas till att skydda en civil medan **MK2**:ornas försök att attackera och döda den civila karaktären är oundvikligt. Att eliminera **MK2**:orna är det enda sättet att rädda bonden, och spelaren behöver eliminera **MK2**:orna för att föra uppdraget vidare, oavsett om bonden överlever eller inte.

Prestationen “Trigger Discipline” från **CoD:MW19** presenterar en liknande spegling av värderingar. För att uppnå prestationen behöver spelaren klara av uppdraget *Piccadilly* utan att skjuta någon civil. Uppdraget utspelar sig på den titulära Piccadilly Circus i London, där **SK**:s pluton har som uppdrag att stoppa en grupp terrorister (**MK2**). Uppdraget är hektiskt och det är många civila inblandade, så spelaren blir endast straffad med en omstart ifall en civil skjuts ihjäl— en skadad civil tillåts. Prestationen uppmanar dock spelaren till att inte skada civila karaktärer alls, vilket ställs i stark kontrast mot **MK2**:orna som skjuter ner stora mängder civila under uppdragets gång.

4.9 Lång- och Kortsiktiga Obligatoriska Mål

GFI separerar mål i två kategorier; slutgiltiga mål (det övergripande målet i spelet) och obligatoriska mål (de mål som behöver uppnås för att avklara det slutgiltiga målet). För denna studie kommer kategorin obligatoriska mål även att delas upp i långsiktiga och kortsiktiga obligatoriska mål. Cardona-Rivera, Zagal & Debus (2023) håller själva med om att obligatoriska mål ofta existerar i en hierarki, och att de kan vara kapslade inuti varandra.

Det långsiktiga obligatoriska målet hänvisar till det mål som presenteras för spelaren i början av ett uppdrag, och de kortsiktiga obligatoriska målen är de mål som spelaren behöver

fullfölja på vägen för att kunna nå sitt långsiktiga mål. För att uppnå det långsiktiga målet "Find intel on location of The Wolf" i uppdraget *Clean House* (**CoD:MW19**) behöver spelaren uppnå ett antal kortsiktiga mål som går ut på att nå olika våningar i byggnaden, samt avlägsna fiender från dessa våningar (se Appendix F).

Det långsiktiga obligatoriska målet i spelens uppdrag faller oftast i kategorierna "hitta", "erhålla", eller "nå". Dessa mål presenteras med stark koppling till spelets handling, och tolkas därmed till tydliga narrativa mål av spelaren ("vi måste rädda en tillfångatagen informant", "vi måste rädda en stridsvagn som har fastnat", "vi måste tillfångata och förhöra en fiende"). Men en stor majoritet av spelets kortsiktiga obligatoriska mål är egentligen "avlägsna"-mål; på vägen till de långsiktiga målen blir **SK**:s pluton ofta attackerad av **MK2**:or som behöver avlägsnas innan plutonen kan fortsätta. Det finns inget sätt att fly från dessa attacker, eftersom **AK1/AK2**-karaktärer blir fastlåsta i skottlossningen tills alla fiender har eliminerats, och **SK** kan inte föra berättelsen framåt utan att specifika **AK1**-karaktärer har nått låsta dörrar eller andra hinder.

Spelens kampanjlägen är linjära— inget kan ändra vad som sker och hur det sker— och inga diplomatiska försök visas eller antyds till i spelen. Därmed är slutsatsen att ingen anmärkningsvärd diplomati sker i världen av *Call of Duty: Modern Warfare*.

4.10 Resultat

Ett antal mönster i spelets procedurella retorik. **SK** förväntas uppföra sig på ett sätt som anses pålitligt för en soldat; att medvetet skjuta civila och allierade är förbjudet, att fly från fältet är förbjudet, och att eliminera motståndare så effektivt som möjligt med de vapen **SK** blir tilldelad är önskvärt. Spelaren uppmanas till att uppehålla dessa beteenden via både disciplinerande åtgärder (omstartssystemet) och belöningar (prestationer). Motståndare hålls inte till samma standard, utan förväntas i stället skjuta alla civila de möter.

När **SK** engagerar i tortyr mot en motståndare utförs tortyren som ett enskilt förhör som gynnar värdefull information för **SK**:s pluton, men när **MK1** engagerar i tortyr mot **SK** är det en utdragen och sadistisk process som inte slutar även när värdefull information ges.

Spelaren förväntas inte att bry sig om eller vilja förstå **MK2**-karaktärers tal, eftersom de talar andra språk än huvudkaraktärerna (och spelutvecklarna) och nästan aldrig textas. **MK2**-karaktärers rop skulle därför kunna vara ämnade att vara ljudmarkörer för att identifiera motståndarnas positioner; en strategisk detalj för spelarens fördel snarare än ett försök att förmänskliga **MK2**-karaktärerna.

Spelens procedurella retorik ger vid första anblick motstridiga argument om huruvida spelaren förväntas att alltid följa order eller inte; prestationen "Man of the People" hänger på att spelaren följer order, men samtidigt kan spelaren bryta mot vissa direkta order (genom att till exempel döda fiendesoldater med ett gevär istället för en mina) utan straff. Det övergripande mönstret tolkas som att spelaren uppmanas och förväntas att nå ett visst mål (rädda bonden, döda fienderna), oftast med en viss nivå av effektivitet (bonden måste räddas innan han blir dödad, fienderna ropar efter förstärkning om spelaren blir sedd). Det som värderas i den procedurella retoriken blir alltså att utföra målet som ligger bakom ordern, inte att följa ordern i sig. Spelaren förväntas att inte kasta sig in i situationen innan de har fått tillåtelse, men har friheten att ta sig an målet på valfritt sätt.

Den procedurella retoriken som presenteras av spelens långsiktiga och kortsiktiga obligatoriska mål är att det enda sättet att nå meningsfulla långsiktiga mål är att eliminera ett

stort antal fiendesoldater. De långsiktiga obligatoriska målen blir på så sätt rättfärdigande för spelarens utförande av de våldsamma kortsiktiga målen.

Spelen har en förbestämd vinnare; alla motståndare som möts måste elimineras, medan **SK** och viktiga allierade karaktärer inte får/kan dö permanent. I scener där utvecklarna ville ha full kontroll över handlingen begränsas **SK:s** funktioner för att säkerställa denna kontroll. Spelens linjära berättelser, linjära design av spelbanor, och avsaknad av betydelsefulla dialogval bidrar till en liknande oundviklighet i det övergripande narrativet— det finns endast ett korrekt slut, och alternativen får inte existera.

5 Sammanfattning och diskussion

5.1 Sammanfattning

Tidigare forskning har tydit på att spel har stor övertalningsförmåga via interpellering (van Zwieten 2011), och att system byggda på digitala regelverk ofta inkluderar underliggande ideologier, som kan förverkligas i systemet genom den procedurella retorik som uppstår när en spelare interagerar med regelverket (Bogost 2008). Ett spel kan brytas ner i mindre mål som kommuniceras till spelaren via återkoppling som sedan tolkas av spelaren för att skapa ett sammanhängande ludonarrativ enligt GFI-modellen (Cardona-Rivera, Zagal & Debus 2023). Kommerciella FPS-spel med militärtema har nyttjats som träningsimulatorer för militärer (Andersen & Kurti 2009), utvecklas fortfarande i samband med USA:s militär (Stuart 2023), och skulle därför kunna vara byggda på militaristiska ideologier. Om så är fallet, bör detta vara synligt i spelens procedurella retorik enligt Bogosts (2008) teori.

Frågan som studien ämnar att besvara är: Vad förväntas av spelaren jämfört med NPC:er i *Call of Duty: Modern Warfare*s kampanjläge, och hur förverkligas dessa förväntningar via *Call of Dutys* procedurella retorik?

Metoden som användes är en autoetnografisk analys, där forskarna själva har observerat, dokumenterat, och analyserat två spel; *Call of Duty: Modern Warfare Remastered* (2016) samt *Call of Duty: Modern Warfare* (2019). Modern Warfare-subserien valdes för att den är bekant för forskarna, populär bland FPS-spelare, utvecklad i samband med militären (Xav & Max73 2007; Game Developer Staff 2015), och är enligt spelutvecklarna ämnad att realistiskt avbilda de sorters samtida konflikter som västerländska militärer är inblandade i (Xav & Max73 2007; Snider 2019).

Materialet analyserades med hjälp av olika teorier, med särskilt fokus på den upplevda procedurella retoriken. De beteenden som spelaren uppmanas till och hindras/avskräcks från jämfördes med observerade beteenden från allierade och motståndar-NPC:er. Resultatet av analysen var att det fanns stora skillnader i förväntningar på hur motståndare och spelare/allierade bör bete sig; när båda sidor utförde samma beteende (till exempel tortyr) presenterades detta på olika sätt via både narrativ och gameplay, och vissa beteenden som motståndare uppvisade var straffbart för spelaren (till exempel att skjuta civila). Spelets linjära berättelse och design bidrar till en känsla av oundviklig vinst för spelaren, medan alla motståndare förväntades dö innan spelet var slut.

5.2 Diskussion

Resultaten av analysen visade tydliga mönster i den procedurella retoriken som följer hegemoniska ideologier kring USA: militära makt, till exempel spelens fokus på uthemska hot som endast kan övervinnas via våldsamma ingrepp från den överlägsna inhemska militären (van Zwieten 2011). Motståndare presenteras konstant som förgörare av fred och lag, medan spelaren står på sidan som skyddar världen. Att den inhemska militären presenteras som den rättfärdigade och oundvikliga vinnaren av konflikten må vara rimlig ur ett perspektiv på spel som nöjesprodukt (det är roligare att vinna än att förlora) men kan inte kallas en verklighetstrogen representation av de komplexa konflikter som Infinity Ward menar att **CoD:MW**-serien ska avbilda. Liknande slutsatser har dragits av van Zwieten (2011), som menar att **FPS**-spel som ramverk saknar både det narrativa och spelmekaniska djupet som hade krävts för detta ändamål. Soldater presenteras av spel som **COD:MW** som en person

vars enda uppgift är att döda de som pekas ut som motståndare, och spelens slutsats är att detta är rätt sätt att vinna krig. Det finns, i *Modern Warfare*-världen, inga möjligheter för diplomati eller andra fredsfrämjande system att förbättra situationen, eftersom spelaren endast får uppleva och lära sig om rollen som soldat vilket förminskar diplomatins verkliga roll i att avsluta internationella konflikter. Skildringen av västvärlden som ett oskyldigt offer för barbariska uthemska motståndare har tidigare anmärkts på av Jarvis och Robinson (2021), som också lägger märke till fenomenet av att spelarkarakters pluton oftast blir attackerad först, och därmed blir rättfärdigade att utöva självförsvar.

Infinity ward (utvecklarna av **CoD:MW**-serien) är dessutom en amerikansk spelstudio som har arbetat med USA:s militär under utvecklingsprocessen (Xav & Max73 2007; Game Developer Staff 2015). Oavsett om samarbetet har bidragit till de skildringar av samtida motståndare (Ryssland, "The Middle East") som existerar i spelen eller inte, har inga fall av tydlig censur från militären under spelens utveckling dokumenterats, och det är fullt möjligt att spelen snarare är artefakter av USA:s kulturella kanon snarare än medvetna försök till marknadsföring åt militären. En relaterad möjlighet till dessa skildringar skulle kunna vara det faktum att **CoD**-serien först byggdes som ramverk för spel om andra världskriget, vilket även noteras av Godfrey (2022). Att alla motståndare presenteras som opersonliga måltavlor utan sympati för civila, att det presenteras som självklart att Storbritannien/USA ska ingripa och rädda världen, och all avsaknad av diplomati skulle kunna vara artefakter från detta ludonarrativa ramverk, som i sin tur har kan ha påverkats av USA:s uppfattning och tidigare skildringar av andra världskriget (Foster & Nicholls 2005).

Även de grymmaste valen som görs av **SK/AK** rättfärdigas av spelen, oftast via att en karaktär som behandlas illa av **SK/AK** har gjort någonting som får **SK/AK** att anse att behandlingen förtjänas. Detta togs inte upp i detalj under analysen på grund av att det främst är ett narrativt fenomen, men det bidrar till spelens skildring av konflikten. Ett exempel är att båda tortyrscener som utförs av spelarens sida speglas tidigare i spelet av scener där offret för tortyren utför liknande dåd; Al-Asad skjuter Al-Fulani i huvudet, medan Rahar håller gisslan och skjuter en förälder och ett barn.

Att **CoD:MW19** utvidgar spelupplevelsen till att innefatta filmliknande tredjepersonscutscenes skulle kunna bidra till en känsla av separation mellan spelaren och spelarkaraktern under dessa cutscenes enligt Van Zwietens (2011) argument att spels interpellationsförmåga är starkt specifikt för att spelaren blir en del av spelvärlden när de interagerar med den. Gameplay Director Zeid Reike säger själv i en intervju med *Windows Central* (Holly 2019); "It's what sets us apart from film. In a game I can empathize with someone as I'm literally walking in their shoes. ... That's why we make first-person games, to be able to say 'I am in this situation' and not 'I am watching this situation.'" Spelaren får till exempel inte spela som Garrick när han kritiserar Price's användning av civila gisslan, utan placeras istället som en opersonlig filmkamera- en passiv åskådare till scenen där Price övertalar Garrick att det som gjordes var nödvändigt.

Studien gynnades av att båda forskare deltog i materialinsamling och analys; flera aspekter av spelupplevelsen blev endast uppfattad av en av de två forskarna, och skillnader som uppstod i de två tolkningarna av materialet eliminerade moment och aspekter av spelet som inte hade en tydlig retorik. Att två olika spel undersöktes har också varit givande, då detta genom datatriangulering har gjort möjliga övergripande mönster i *Modern Warfare*-subserien mer tydliga. Att rent av generalisera studiens slutsats till resten av **FPS**-genren skulle dock kunna bli problematiskt, specifikt på grund av att båda spelen är en del av *Call of Duty: Modern Warfare*-subserien vilket gör det svårare att avgöra vad som endast är en del av subseriens

unika procedurella retorik och vad som är en del av spelets identitet som **FPS**.

5.3 Samhälleliga och etiska aspekter

Att spelen som har undersökts representerar de två sidorna av dess konflikter som fundamentalt olika kan leda till skeva uppfattningar av internationella konflikter, varför de uppstår, och hur de bör lösas. Godfrey (2022) diskuterar det faktum att människor i dagsläget förlitar sig allt mer på media för att forma sin personliga bild av hur världen fungerar, och detta kombinerat med spels interpellationsförmåga gör det allt viktigare att skapa spelupplevelser som ärligt försöker skildra den verkliga världen, och ger spelaren verktyg för att förstå den. *Call of Duty*-Serien har tidigare kritiserats av forskarna Jarvis och Robinson (2021) för sin tendens att skriva om verkliga krigshändelser till versioner där USA:s militär skildras som felfri.

Användandet av neutrala och speldesignmässiga termer för att beskriva karaktärernas roller i spelet (**SK**, **AK**, **MK**) var ett medvetet försök att minska personlig bias under analysen, men det är omöjligt att fullt separera spelet från sin kulturella kontext, och det finns absolut utrymme för och värde i att analysera materialet ur ett mer holistiskt perspektiv. På grund av begränsningar i tid och resurser avprioriterades detta ut ur denna studie, och ansågs passa bättre i en mer narrativ-fokuserad analys. Att konstatera huruvida spelets skildringar är eller ska vara verklighetstroga representationer av verkliga nationer är också någonting som undviks i denna studie, men faktum är att delar av spelserien länge har varit censurerad eller förbjuden i vissa länder, till exempel Ryssland (Welsh 2009). Detta skulle kunna tyda på att representationerna i *Modern Warfare*-serien anses som stötande i dessa länder.

Det finns även möjlighet för en mer feministiskt inriktad analys av spelarkaraktären Farah och tortyren som hon utsätts för; Farahs berättelse som den enda kvinnliga spelarkaraktären i något av de två spelen (och den första i seriens historia) har feministiska övertoner, och hon är samtidigt den enda spelarkaraktären som blir torterad. Under tortyren upplever hon specifikt köntat våld; till exempel att Barkov engagerar med henne på ett tvetydigt sätt som antyder att han får njutning av att skada henne. Detta våld skulle även kunna vara ämnat att skapa ett extra starkt obehag mot Barkov hos en antagen heterosexuell manlig spelare, men detta är ett så pass komplicerat ämne utan grund i den relevanta litteraturen att det avprioriterades ut ur analysen av scenen.

När denna rapport publiceras kommer *Call of Duty: Modern Warfare* (2007) att vara nästan 20 år gammalt. Detta innebär att det finns 18-åringar som går med i militären nu utan att någonsin ha levt i en värld utan *Modern Warfare*-subserien, och väldigt få undersökningar har genomförts om huruvida detta har påverkat den nya generationen av militär personal.

5.4 Framtida arbete

Denna studie utgick från svårighetsgraden *Regular*. Därmed finns det inte nog med data i denna rapport för att besvara om andra samt flera svårighetsgrader skulle påverka den procedurella retoriken i dessa spel samt resultatet av denna studie.

Att metoden inte innefattade en undersökning av koden har lett till att det finns en möjlighet att aspekter av spelupplevelsen har misstolkats eller gått förlorade, men om ett beteende inte observerades någon gång under de utförliga stresstest som genomfördes för studien är det osannolikt att en genomsnittlig spelare skulle stöta på dem. För att få definitiva svar på vad som pågår under spelets yta hade detta dock varit ett sätt att kontextualisera de observationer

som har gjorts. För en tydligare inblick i den genomsnittliga spelarens upplevelse av spelens system hade observationer och intervjuer av oberoende spelare varit värdefulla. Bowman et al. (2022) genomförde en studie på sekundärdata från oberoende *Call of Duty*-spelare som gav tydliga siffror på hur spelare tolkade moment i spelserien och vilka slutsatser spelarna drog om sina upplevelser, vilket denna studie inte kan bidra med. Spelarnas upplevelse av procedurella retoriker, spelarnas åsikter på militära ingrepp och konflikter, samt svar på huruvida en spelare hade känt en skillnad i interPELLERANDE effekt beroende på hur **SK** skildras (ansikte och röst kontra varken ansikte eller röst) hade varit av särskilt intresse för vidare studier inom detta område.

Att även analysera ett spel från en annan spelserie, från en annan del av världen, eller från en indie-studio hade alla kunnat bidra med ett bredare perspektiv på **FPS**-genren; är de problem som uppstår av *Modern Warfare*-subseriens procedurella retorik någonting som är inneboende i den realistiska militära **FPS**-genren— som van Zwieten (2011) insisterar— eller finns det möjlighet för spel som *Modern Warfare* att skildra en mer komplex och verklighetstrogen konflikt?

På längre sikt hade ämnet gynnats av att undersöka vilken påverkan som *Modern Warfare* skulle kunna ha på ungas uppfattning av militären via till exempel interPELLERING (van Zwieten 2011). Det finns redan studier om hur spelet *America's Army* har bidragit till att höja amerikanska militärens rekryteringsantal (Graham Ronald Shaw 2010), men här menas en mer generell studie om huruvida **FPS**-spelande kan kopplas till ett höjt förtroende för militären hos allmänheten. Intervjuer med spelutvecklare och militär som deltog i utvecklingen av *Modern Warfare*-subserien hade kunnat ge en tydligare bild av hur och varför dessa industrier samarbetar i så stor utsträckning, och vilken mängd kontroll som militären har över sin skildring i serien.

Referenser

- Andersen, R. & Kurti, M. (2009). From America's Army to Call of Duty: Doing Battle with the Military Entertainment Complex. *Democratic Communiqué*, 23(1), s. 45-65.
- Averbakh, Y. (2012). *A History of Chess: From Chaturanga to the Present Day*. SCB Distributors.
- Bogost, I. (2008). The Rhetoric of Video Games. I Salen, K. (ed.). *The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning*. Cambridge, MA: The MIT Press, s. 117-140.
- Bowman, N. D., Bowen, D. A., Mercado, M. C., Resignato, L. J., de V Chauveau, J. (2022). "I did it without hesitation. Am I the bad guy?" Online conversations in response to controversial in-game violence. *New Media & Society*, 25(7). doi:10.1177/14614448221078865
- Bylund, C, Liljequist, E & Silow Kallenberg, K. (2021). Autoetnografisk etnologi – en inledning. *Kulturella Perspektiv*, 30, s. 1-6. ISSN 1102-7908
- Cardona-Rivera, E, R., Zagal, J, P. & Debus, M. S. (2023). Aligning story and gameplay through narrative goals. *Entertainment Computing*, 47. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2023.100577>
- Foster, S. & Nicholls, J. (2005) America in World War II: An Analysis of History Textbooks from England, Japan, Sweden, and the United States. *Journal of Curriculum and Supervision*, Spr 2005 20(3), s. 214-233.
- Game Developer Staff (2015) 'The making of Call of Duty 4: Modern Warfare', *Game Developer*, 5 November. <https://www.gamedeveloper.com/business/the-making-of-i-call-of-duty-4-modern-warfare-i-> [Hämtad 2026-02-26].
- Godfrey, R. (2022). The politics of consuming war: video games, the military-entertainment complex and the spectacle of violence. *Journal of Marketing Management*, 38(7/8), s. 661-682. doi:10.1080/0267257X.2021.1995025
- Graham Ronald Shaw, I. (2010). Playing war. *Social & Cultural Geography*, 11(8), s. 789-803. doi:10.1080/14649365.2010.521855
- Infinity Ward. (2007). *Call of Duty 4: Modern Warfare* [datorspel]. Activision.
- Infinity Ward. (2019). *Call of Duty: Modern Warfare* [datorspel]. Activision.
- Jarvis, L. and Robinson, N. (2021) War, time, and military videogames: heterogeneities and critical potential. *Critical Military Studies*, 7(2), s. 192-211. doi:10.1080/23337486.2019.1573014
- Kessner, T. M., & Cortes, L. P. (2023). Mechanics and Experience in Call of Duty: Modern Warfare: Opportunities for Civic Empathy. *Simulation & Gaming*, 54(2), s. 167-183. doi: 10.1177/10468781231156187
- Klevjer, R. (2002). In Defense of Cutscenes. *2002: Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings*. Tampere, Finland 6-8 Juni, 2002. doi: 10.26503/dl.v2002i1.22
- Kontour, K. (2012). The Governmentality of Battlefield Space: Efficiency, Proficiency, and Masculine Performativity. *Bulletin of Science, Technology & Society*, 32(5), s. 353-360. doi:10.1177/0270467612469067

- Ottosen, R. (2009) The military-industrial complex revisited: Computer games as war propaganda. *Television and New Media*, 10(1), s. 122–125. doi:10.1177/1527476408325365
- Rambusch, J. (2023). *Analys och resultat - en översikt* [inspelad föreläsning]. https://play.his.se/media/Analys%20och%20resultat%20-%20en%20%C3%B6versikt/o_bgdogxvm
- Raven Software. (2016). *Call of Duty: Modern Warfare Remastered* [datorspel]. Activision.
- Robinson, N. (2012) Videogames, Persuasion and the War on Terror: Escaping or Embedding the Military-Entertainment Complex?. *Political Studies*, 60(3), s. 504–522. doi:10.1111/j.1467-9248.2011.00923.x
- Snider, M. (2019) ‘Call of Duty: Modern Warfare’ ramps up realism, so it’s not just all fun and video games’, *USA TODAY*, 24 Oktober. <https://eu.usatoday.com/story/tech/gaming/2019/10/24/call-duty-modern-warfare-video-game-takes-realism-next-level/4021879002/> [Hämtad 2026-02-06].
- Stuart, K. (2023) ‘How Call of Duty: Modern Warfare III was written: ‘you start with sticky notes’’, *The Guardian*, 12 September. <https://www.theguardian.com/games/2023/sep/12/how-call-of-duty-modern-warfare-iii-was-written> [Hämtad 2026-04-10]
- United States Army. (2002). *America’s army* [datorspel]. United States Army.
- van Zwieten, M. (2011). Danger Close: Contesting Ideologies and Contemporary Military Conflict in First-Person Shooters. *Proceedings of DiGRA 2011 Conference: Think Design Play*. Utrecht, Nederländerna 14-17 september 2011. doi:10.26503/dl.v2011i1.563
- Welsh, O. (2009). ‘Activision chose to censor Russian MW2’, *Eurogamer*, 17 November. <https://www.eurogamer.net/activision-chose-to-censor-russian-mw2> [Hämtad 2026-04-10].
- Xav & Max73 (2007) ‘Call of Duty 4 Modern Warfare : Interview with Robert Bowling’, *Xbox Gazette*, 15 November. https://www.xboxgazette.com/interview_cod4_en.php [Hämtad 2026-02-06].

Appendix A – [Titel]

Appendix A – Exempeltabeller: färg & symboler.

Färg	Betydelse
	Spelet startar om när saken sker. Därmed inte tillåtet.
	Tillåts endast under vissa eller rätt omständigheter. Orsakar omstart där omständigheterna inte är korrekta.
	Spelet fortsätter även om saken sker. Därmed tillåtet.
	Finns inget sätt att undvika det. Det ska ske enligt spelet.
	Alternativen ovan är ej appliceringsbara.

Symbol	Betydelse
?	Mer data krävs för att ge ett definitivt svar.
*	Med undantag eller kommentar. Regeln är en viss sak, men det finns undantag, och nedan skrivs undantaget eller kommentaren med * som start.
	Interaktionen går icke att framkalla eller bevittna i spelet.

*Exempel på hur ett undantag skrivs ut.

*Exempel på hur det ser ut när flertal undantag skrivs ut.

*Ordningen på de utskrivna punkterna går från högst upp åt vänster till längst ned åt höger.

Appendix B – Skillnader för SK i de olika spelen.

Drag	Call of Duty: Modern Warfare Remastered (2016)	Call of Duty: Modern Warfare (2019)
Har ansikte	Nej.	Ja.
Har röst	Nej.	Ja.
Har voice lines	Nej.	Ja.
Har dialogval	Nej.	Ja.
Har flertal spelarkaraktärer	Ja.	Ja.

Appendix C – Vad kan ske i spelen?

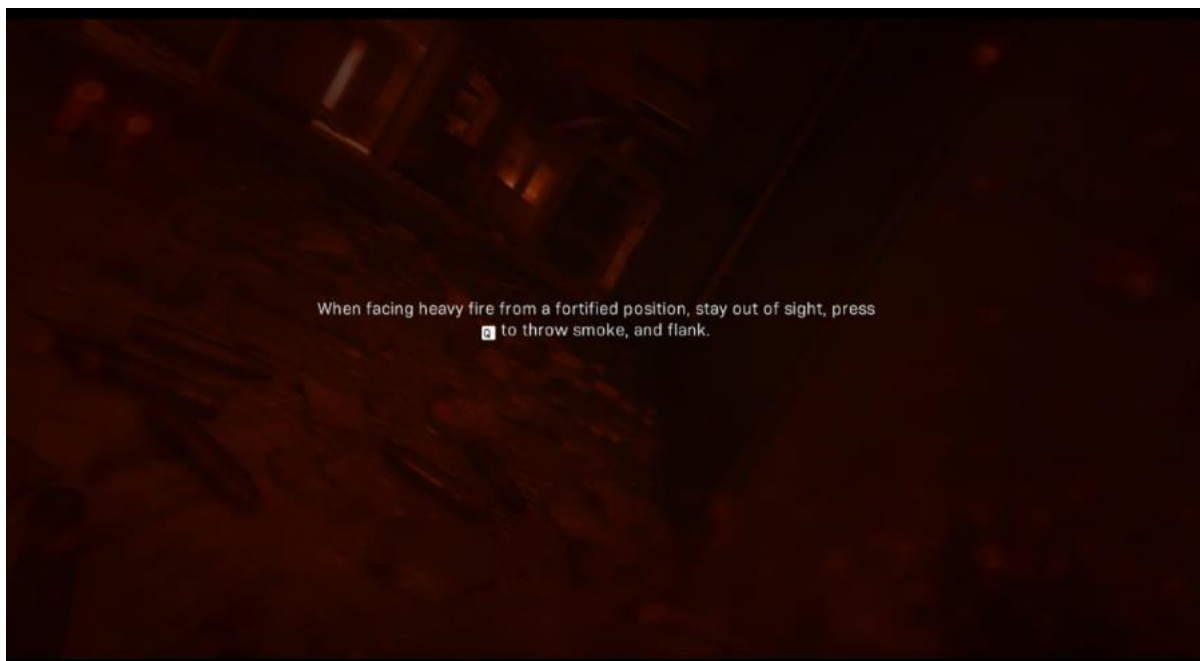
Handling	SK	AK1	AK2	MK1	MK2	Civil
Ge skada till SK	Ja.	Nej.	Nej.	Ja.	Ja.	Nej.
Ta skada från SK	Ja.	Ja.	Ja.	Ja.	Ja.	Ja.
Bli dödad av SK	Ja.	Ja.	Ja.	Ja.	Ja.	Ja.
Tortera SK				Ja.	Ja.	
Bli torterad av SK				Ja.*		Ja.*
Ge skada till AK1	Ja.	?	?	Ja.	Ja.	Nej.
Ta skada från AK1	Nej.	?	?	Ja.	Ja.	Nej.
Bli dödad av AK1	Nej.	?	?	Ja.	Ja.	Nej.
Tortera AK1				Ja.		
Bli torterad av AK1				Ja.		Ja.*
Ge skada till AK2	Ja.	?	?	Ja.	Ja.	Nej.
Ta skada från AK2	Nej.	?	?	Nej.	Ja.	Nej.
Bli dödad av AK2	Nej.	?	?	Nej.	Ja.	Nej.
Tortera AK2						
Bli torterad av AK2						
Ge skada till MK1	Ja.	Ja.	Nej.			Nej.
Ta skada från MK1	Ja.	Ja.	Ja.			Ja.
Bli dödad av MK1	Ja.	Ja.	Ja.			Ja.
Tortera MK1	Ja.*	Ja.				
Bli torterad av MK1	Ja.	Ja.				
Ge skada till MK2	Ja.	Ja.	Ja.			Nej.
Ta skada från MK2	Ja.	Ja.	Ja.			Ja.
Bli dödad av MK2	Ja.	?	Ja.			Ja.
Tortera MK2						
Bli torterad av MK2	Ja.					
Ge skada till Civil	Ja.			Ja.	Ja.	
Ta skada från Civil						
Bli dödad av Civil						
Tortera Civil	Ja.*	Ja.				
Bli torterad av Civil						

*Från uppdraget *Old Comrades*. Spelaren får valet att delta eller ej. Vid nej genomför Price (**AK1**) tortyren åt Garrick (**SK**), vid ja genomför Garrick (**SK**) tortyren.

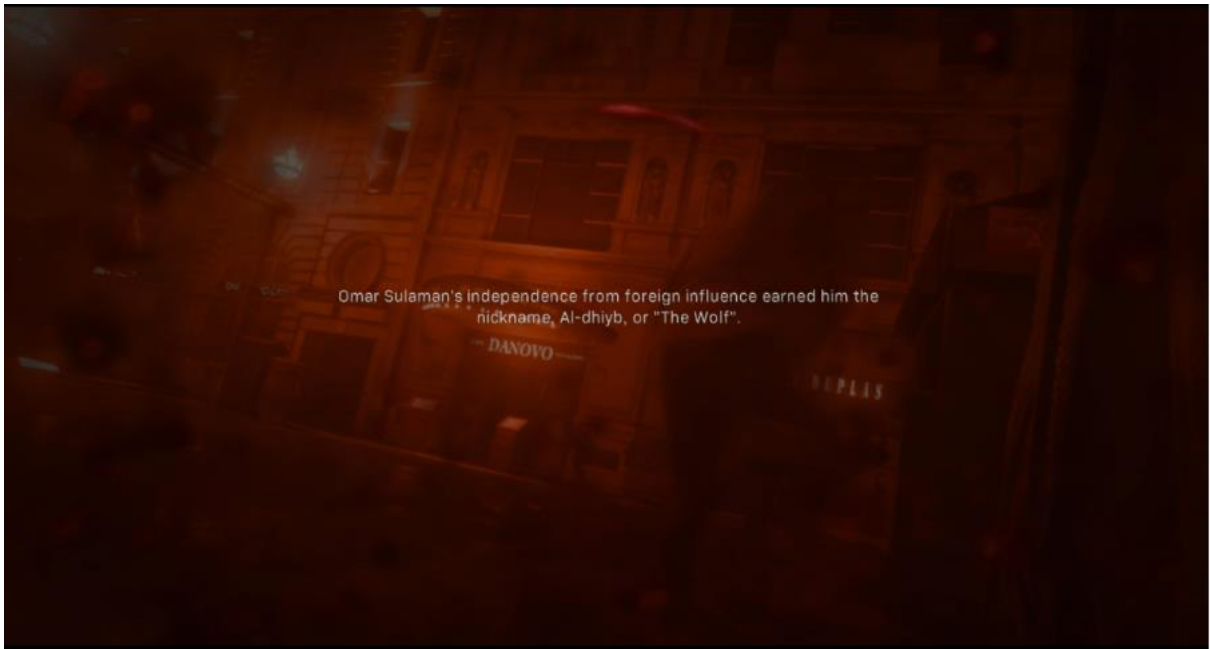
Appendix D – Skärmbilder av spelen.



D:1. **SK** dog av att en brinnande bil sprängdes. Spelare får tipset att inte stå bredvid brinnande bilar.



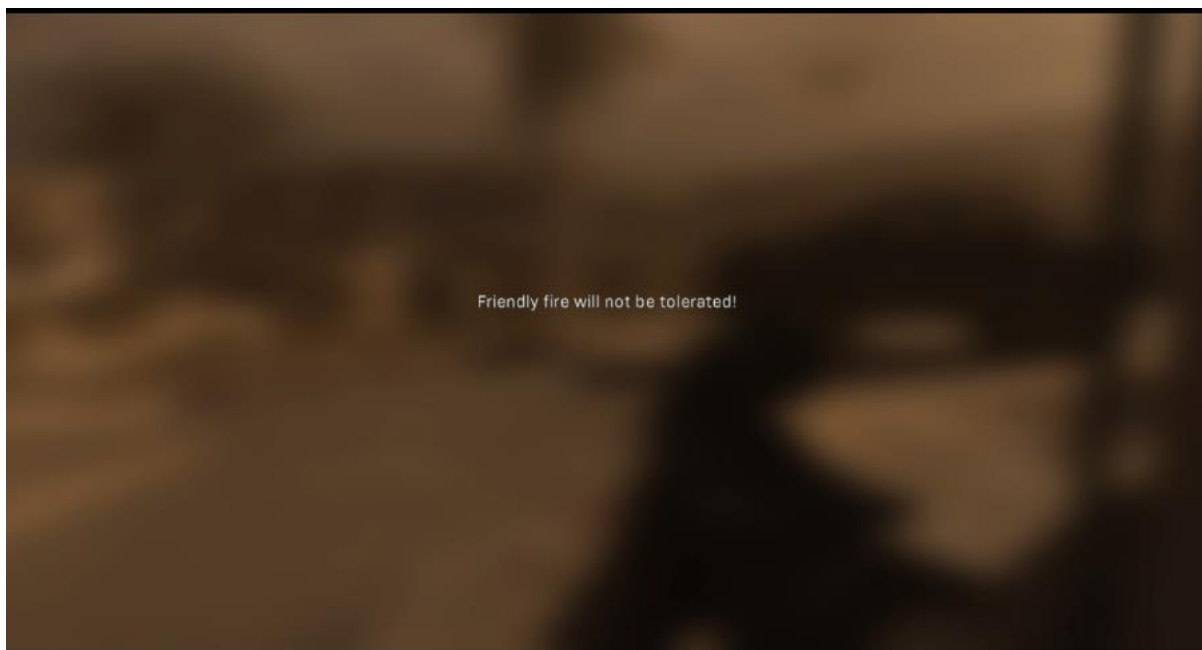
D:2. **SK** dog av en motståndare. Spelare får tipset att trycka [Q] för att kasta rök.



D:3. **SK** dog av en motståndare. Spelare får trivia om "The Wolf".



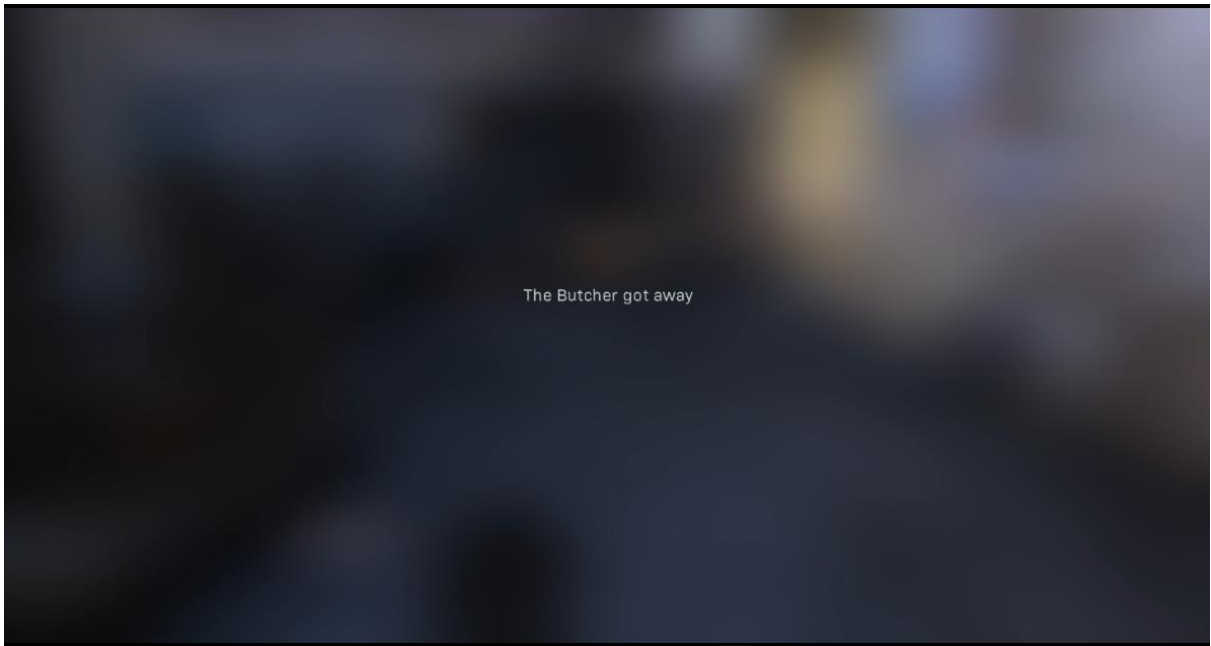
D:4. **SK** dog av en motståndare. Spelare får ett resilienscitat.



D:5. **SK** sköt mot en allierad. Inte tolererat. Omstart.



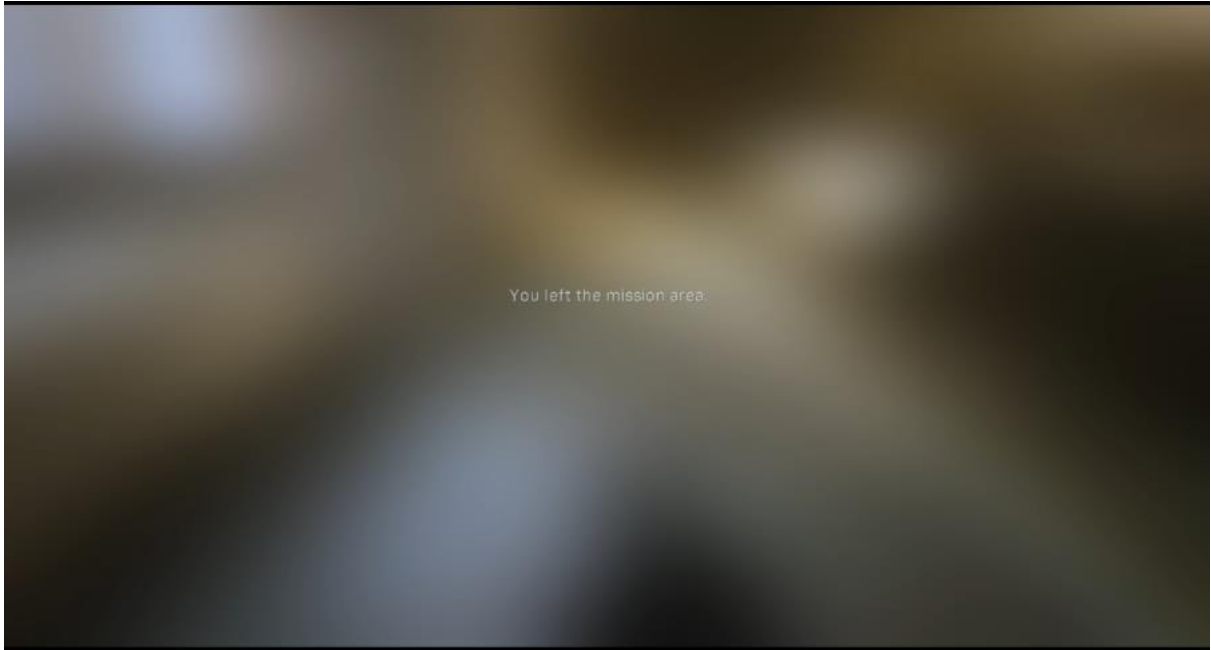
D:6. Varning att Butcher springer iväg.



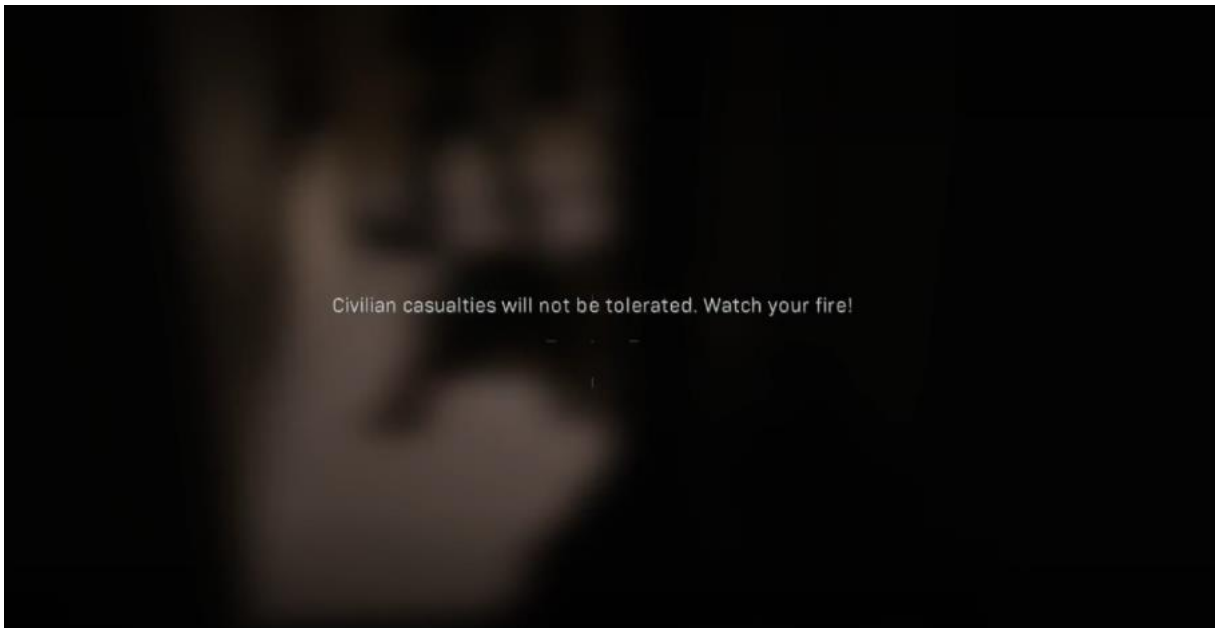
D:7. Omstart på grund av att Butcher lyckades springa iväg.



D:8. Varning att **SK** är på väg att lämna uppdraget.



D:9. Omstart på grund av att **SK** lämnade uppdraget.



D:10. Omstart på grund av att **SK** sköt ihjäl en civil. Inte tillåtet.



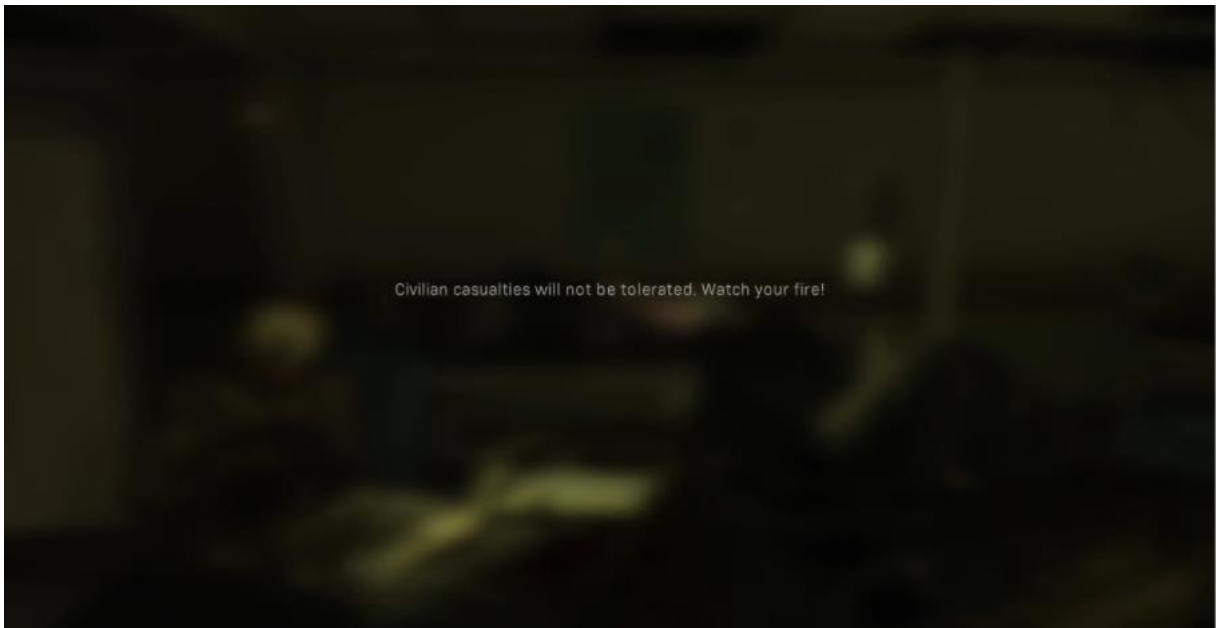
D:11. **MK2** på bår, vid liv. Hand över magen, tittar i taket.



D:12. **SK** sköt ihjäl **MK2** utan att få en omstart.



D:13. Civil på bår bakom **MK2** som **SK** sköt ihjäl.



D:14. Att skjuta ihjäl den civila orsakade omstart.



D:15. Al-Fulani (SK) i baksätet av en bil. Förs till att avlivas.



D:16. Al-Asad (MK1) som pratar till en livesändning.



D:17. Al-Asad (MK1) skjuter ihjäl Al-Fulani (SK).



D:18. Al-Asad (MK1) skjuter ihjäl Al-Fulani (civil) från perspektivet av livesändningen.



D:19. Farah (**SK**) greppar soldatens (MK1) AK-47.



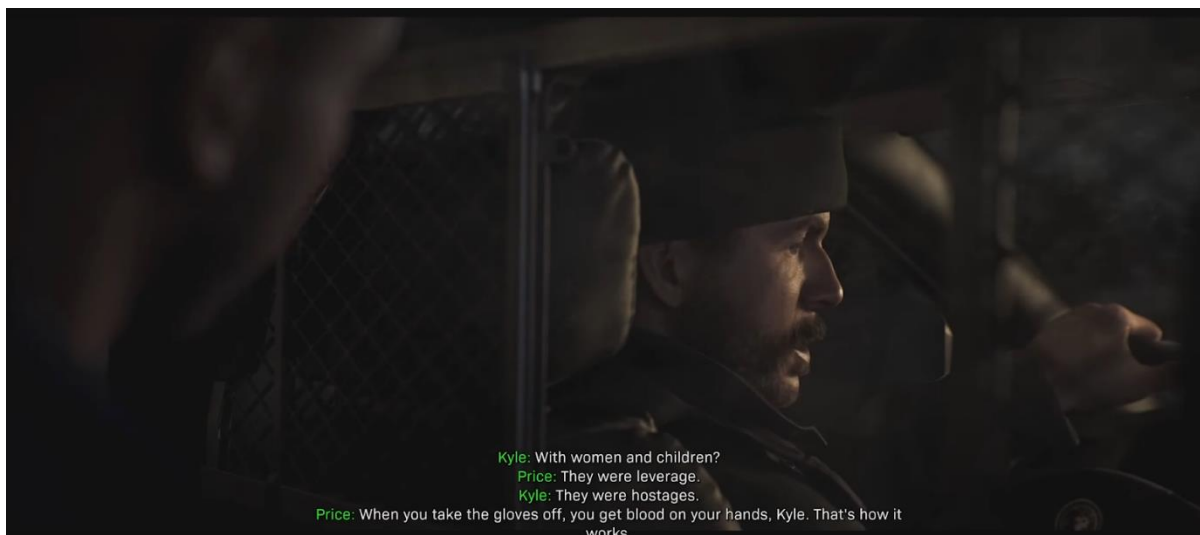
D:20. Farah (**SK**) skjuter kontrollöst soldaten med AK-47.



D:21. Farah (SK) siktar mot soldater (MK2) med revolver.



D:22. Efter att Farah (SK) avfirar skott mot soldaterna (MK2). Rekylen gör att vapnet flyger bakåt när hon håller det.



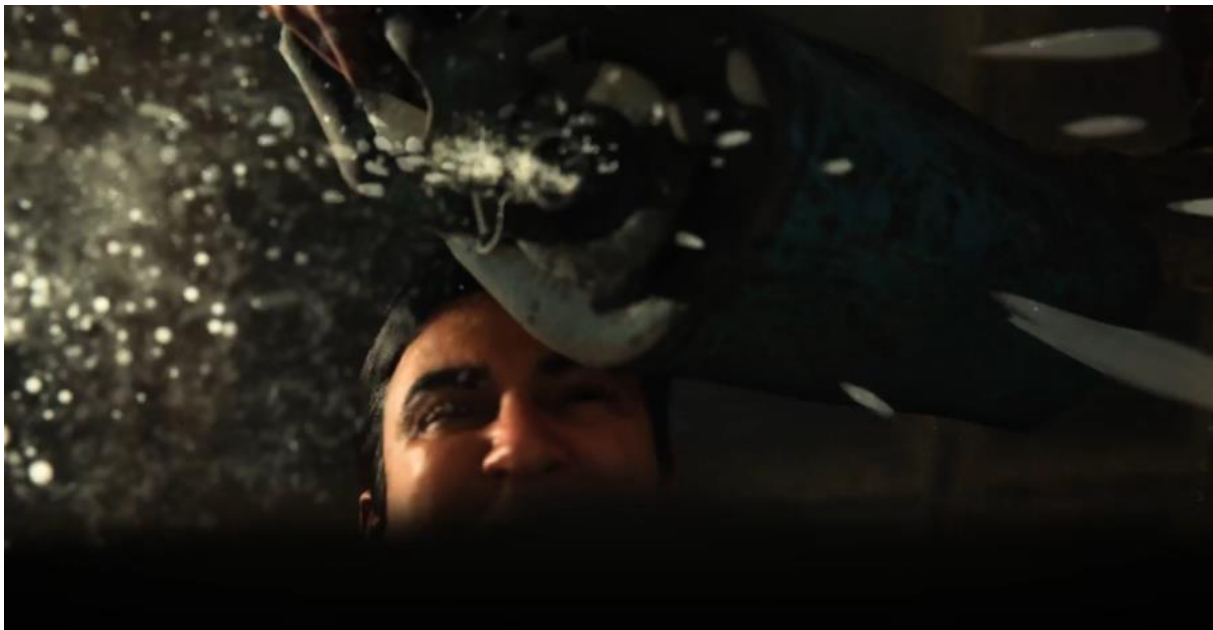
D:23. Cutscene. Konversation mellan Garrick (till vänster) och Price (till höger).



D:24. Price (**AK1**) skjuter ihjäl Al-Asad (**MK1**).



D:25. Garrick (**SK**) siktar mot Butcher (**MK1**) i mitten. Fru och barn (civila) är förbundna till vänster, Price (**AK1**) står till höger.



D:26. Barkov (**MK1**) håller tyg för Farahs (**SK**) mun medan soldat (**MK2**) håller vatten över henne.

Appendix E – Transkript av konversation mellan Kyle och Garrick i uppdraget *Going Dark*.

Kyle: Boss...

Kyle: What the hell are we doing here?

Price: We are cleaning up a mess.

Kyle: With women and children?

Price: They were leverage.

Kyle: They were hostages.

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

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

Price: You draw the line wherever you need it, Sergeant.

Price: End of the day someone has to make the enemy scared of the dark.

Price: We get dirty and the world stays clean. That's the mission.

Price: Now if you're having second thoughts, then I can do this on my own.

Kyle: No, sir. No second thoughts.

Price: Good.

Appendix F – *Clean House*.

- ▶ ○ Obligatoriskt mål: Hitta.
Price säger "Toss the place, Sergeant. See what you can find."
- ▶ ○ Obligatoriskt mål: Avlägsna.
Price säger "Drop her."
- ▶ ○ Obligatoriskt mål: Nå.
Price säger "Last floor. Take point, Sergeant."
- ▶ ○ Obligatoriskt mål: Avlägsna.
Price säger "Get those rooms cleared."
- ▶ ○ Obligatoriskt mål: Nå.
Price säger "Rally at the stairs" "Bravo 6, taking the third floor."
- ▶ ○ Obligatoriskt mål: Avlägsna.
Price säger "Get those rooms cleared."
- ▶ ○ Obligatoriskt mål: Nå.
Price säger "On me." "Bravo 6, moving to the second floor."
- ▶ ○ Obligatoriskt mål: Avlägsna.
Price säger "Target behind the door." "Make sure this floor is secure."
- ▶ ○ Imperative goal: Nå.
Price säger "Bravo 6, moving to the first floor."
- ▶ ○ Obligatoriskt mål: Avlägsna.
Price säger "Take the front room."
- ▶ ○ Obligatoriskt mål: Nå.
Price säger "Bravo 6, moving on the rear garden."