

Göteborgs Universitet
Institutionen för Journalistik och Masskommunikation (JMG)
Medie- och kommunikationsvetenskap

GRADIER AV DE

- En kvalitativ textanalys av konstruktionen av "de" i datorspel före och efter 11 september

Peter Ekvall & Rickard Petersson
C-uppsats
Fördjupningskurs, vårterminen 2007
Handledare: Karin Fogelberg

Abstract

Titel	Grader av ”de” – En kvalitativ studie om konstruktionen av ”de” i datorspel före och efter 11 september
Författare	Peter Ekvall & Rickard Petersson
Handledare	Karin Fogelberg
Kurs	Medie- & kommunikationsvetenskap, fördjupningskurs
Termin	Vårterminen 2007
Syfte	Att undersöka hur ”de” har konstruerats före och efter 11 september i datorspel
Metod	Kvalitativ textanalys
Material	Två datorspel ur serien <i>Rainbow Six (Black Thorn och Lockdown)</i>
Huvudresultat	<p>Resultaten visade att det har skett förändringar i konstruktionen av ”de” men att bilden av ”de” också är väldigt trögrörlig och i vissa avseende i det närmaste ”cementerad”. Viktigt att nämna är att allt eftersom svårighetsgraden i spelen ökar så ändras hudfärgen på ”de” från mörkare till vitare och ”de” blir i takt med detta också mer sofistikerade och välutrustade. Detta gav en slutsats om att ett ”de” inom ”de” existerar. Detta var något som förekom i båda spelen. Vi kunde också konstatera att bilden av terrorismen har blivit en mer nationell sådan, vilket vill mena att terroristorganisationer framställs som mer välorganiserade och lokalt förankrade. Således förstärks bilden av terrorism som ”en inre fiende”. En annan viktig slutsats blev den att ”vi” anammat ett tydligare ”anfall är bästa försvars”-mentalitet då terroristerna mer vanligtvis blir agerade emot innan de hunnit göra någon terroraktion. Detta gäller då endast Lockdown och detta kopplar vi till den utveckling som kriget mot terrorismen tagit efter händelserna den 11 september.</p>

Innehållsförteckning

1. Inledning	1
2. Bakgrund	3
2.1. En skjutglad period	3
2.2. Genrebegreppet	5
2.3. 11 september – ett datum av betydelse	7
3. Teoretiska utgångspunkter	10
3.1. Frankfurtskolan, Mediekultur och Kulturimperialism	10
3.2. Populärkultur	13
3.3. Postkolonialism	15
3.3.1. Konstruktionen av "vi och de"	16
3.3.2. Stereotyper	16
3.3.3. En inre fiende	16
3.4. Tidigare mediastudier med postkolonial utgångspunkt	17
3.5. Tidigare mediastudier med fokus på datorspel	17
3.6. Teoretisk relevans	20
4. Syfte och frågeställningar	21
5. Metod och material	22
5.1. ECA	22
5.2. Material	29
5.3. Reliabilitet	30
5.4. Validitet	31
5.5. Studieobjekten	32
5.5.1. Bakom kulisserna	32
5.5.2. Spelbeskrivningar	32
5.5.3. Spelens handlingar	34
6. Resultat	35
6.1. Viktigt att veta	35
6.2. Rainbow Six – Black Thorn	35
6.2.1. TEMA 1: Egenskaper	36
6.2.2. TEMA 2: Agerande/aktivitet	38
6.3. Rainbow Six – Lockdown	40
6.3.1. TEMA 1: Egenskaper	41
6.3.2. TEMA 2: Agerande/aktivitet	42

6.4. TEMA 3: Förändring?	45
6.4.1. Förändringar/likheter i TEMA 1 - Egenskaper	45
6.4.2. Förändringar/likheter i TEMA 2 – Agerande/aktivitet	46
7. Analys	48
7.1. Precis som innan	48
7.2. Förändring har skett	48
7.3. Avslutningsvis.....	49
8. Slutdiskussion	51
8.1. Framtida forskning	52
9. Sammanfattning	53
10. Litteraturförteckning	54

Bilageförteckning

Bilaga 1 – Latinoterrorister

Bilaga 2 – Öststatsliknande

Bilaga 3 – Den blandade grupperingen

Bilaga 4 – Tungt beväpnade västerlänningar

Bilaga 5 – Kautingu Safaniya

Bilaga 6 – David Ian Newcastle

Bilaga 7 – Sydafrikaner

Bilaga 8 – Arab

Bilaga 9 – Tyngre beväpnade

Bilaga 10 – Faisal Amidan, Derek Mergen, Bastian Vanderwaal

Bilaga 11 - Analysschema

1. INLEDNING

Att skriva en bra inledning är det många som försökt sig på. Det är inte alltid så lätt. Lika många är det som försökt skriva en intresseväckande inledning. I ärlighetens namn är inte det heller så enkelt. Så vi släpper på ambitionerna och hoppas att du som läser ändå skall finna något intresse i det vi här presenterar.

Till vår C-uppsats i Medie- och Kommunikationsvetenskap valde vi att göra en kvalitativ textanalys. Ja, vi bestämde oss faktiskt för en metod före vi valde ett ämne. Kanske inte det bästa tillvägagångssättet men vi var båda två ganska trötta på den kvantitativa metoden efter att ha tuggat oss igenom en B-uppsats av denna art.

Efter några om och men föll valet på att göra en studie kring händelserna den 11 september. Till en början kretsade våra tankar kring TV som ett tänkbart empiriskt undersökningsmedie, men lotten föll till slut på att analysera datorspel då vi båda två spelar en hel del sådana. Den självuppfattade förförståelsen är således väldigt hög.

Vi har båda under en lång tid funderat på varför fienderna i datorspelen ser ut och gestaltas på det sätt som de gör. Varför är det alltid araben ”Mohammed” som får ta största smällen och bli till bredden uppfylld med bly? Frågan vi ställde oss mot våra egna fördomar mot spelen var; ”Är det alltid araben Mohammed som får ta största smällen?”.

Da Capo! Grunden till en uppsatsfråga var lagd...

Ganska snart hade vi klart för oss att det var konstruktionen av ”de” som vi ville studera. Hur konstrueras ”de” i datorspel och då ”de:et” är tätt förknippat med terrorister i fallet datorspel så ville vi också se om någon förändring uppstått efter tidernas största terrorattentat: 11 september 2001. Metoden hade vi som sagt redan valt. Vi ville granska detta med en kvalitativ metod men å andra sidan fann vi inte en kvantitativ metod som ett alternativ för vårt syfte som i klartext är:

Att undersöka hur ”de” har konstruerats före och efter 11 september i datorspel.

Uppsatsen har hög relevans eftersom denna typ av jämförande studie av ett populärkulturellt fenomen som datorspel, aldrig har genomförts med 11 september som måttstock. Tidigare forskning inom just datorspel har mestadels haft fokus på receptionsstudier snarare än innehållet. Att ställa detta i relation till en historisk händelse och om innehållet har förändrats är det som kommer att göra denna uppsats unik och således motivera dess existens.

Vi inleder efter den här sidan med att ge en bakgrund till vad datorspel är för något och lite om vad man kan säga om 11 september. I relation till datorspel och den mer specifika bakgrunden för vår uppsats tar vi också upp olika genrer inom datorspel. Vidare i stycket om 11 september förklarar vi kortfattat vad terrorism är.

I kapitlet därefter presenteras de teoretiska utgångspunkter som är centrala för studien med utgångspunkt i teorin om kulturimperialism och kulturindustri som sedan leder fram till teorierna om postkolonialism och på vägen berör det för uppsatsen aktuella ämnet populärkultur.

Efter detta rör vi oss vidare mot kapitlet som behandlar syfte och frågeställningar. Vi problematiserar vår forskningsfråga och preciserar ett syfte ihop med några frågeställningar. Metod och material följer efter det där vi diskuterar vårt förfarande under arbetets gång. Vi går igenom hur vi genomfört arbetet och diskuterar dess validitet och reliabilitet. I slutet på detta kapitel tar vi också upp det specifika studieobjektet som avhandlar de faktorer som ligger bakom våra studieobjekt (de två spel vi valt) samt vad dessa går ut på. Efter materialet redovisas de resultat som vi fått fram med hjälp av vårt analyschema varpå dessa resultat analyseras utifrån de teoretiska utgångspunkterna. Sist i uppsatsen diskuterar vi resultaten och knyter samman det hela med en sammanfattning.

2. BAKGRUND

I följande avsnitt redovisar vi kort om datorspelens utveckling och preciserar vad vi vill syfta på med datorspel, bl.a. beträffande den otydliga genreindelning som råder. Vi tar även upp händelserna den 11 september 2001 som vi menar kan ha stor betydelse för samhället och således populärkulturen, därmed då datorspel inräknat. I efterföljande kapitel går det att läsa mer om populärkultur och mediekultur som utgör de teoretiska ramarna för det som vi avser studera.

2.1. En skjutglad period

I takt med datorernas ökade intåg i familjehemmen dök också förströelsen upp i dataform. Idag är det i Sverige högst ovanligt att inte äga en dator och bland de flesta barnfamiljer (och även hos vuxna) finns det också datorspel i huset. Enligt ELSPA (Entertainment & Leisure Software Publishers Association) så är medelåldern på en svensk dataspelare 28 år. Bara under 2006 såldes 5,6 miljoner spel i Sverige vilket vill motsvara ungefär två spel per hushåll (MDTS hemsida: 2007-05-03).

På mitten av 90-talet utvecklades datorerna ytterligare. Datorgiganten Microsoft släppte operativsystemet (programvaran som styr datorn) Windows 95 och resten av datorbranschen följde med på vågen. Däribland även datorspelen som i dessa tider fick starka grafikkort som möjliggjorde en mer och mer utseendemässigt realistisk bild i datorspelen (Christoffersson 1999:30). Sportspelen gynnades givetvis liksom äventyrsspel och alla andra typer av spel för den delen också. Men en genre fick i vår mening ett ännu större ”lyft” om man kan tala i dessa termer; den så kallade FPS-genren (First Person Shooter). Ett FPS-spel spelas ur ett förstapersonsperspektiv där man ser sina egna händer och vapnet man håller precis så som man ser världen ur sina egna riktiga ögon. Då ordet ”shooter” ingår i genrenamnet så innebär det också att man skall skjuta sig fram genom spelet med de vapen man har tillhanda. Oftast kräver dessa spel ett snabbare avtryckarfinger och reflexer än strategisk förmåga. Mer om datorspelens genrer nedan.

Datorspel under 70- 80-tal är inget som vi intresserat oss för eftersom dessa är strängt tekniskt begränsade om man jämför med spelen från mitten av 90-talet och framåt. Den tekniska utvecklingen har lett till att mer går att utläsa med mer verklighetstroga miljöer och aktörer. Med de mer verklighetstroga miljöerna kom också mer verklighetstroga effekter. Våld och krig kunde upplevas på ett helt annat sätt på datorn än tidigare. Man kunde nu på ett mer tydligt och välgjort sätt stå öga mot öga med sin fiende och se blodet spruta när man satte en kula i denna med sitt vapen. Vad som började med att skjuta tyskar i ett slott (*Wolfenstein 3D*) och monsterspel i rymden (så som spelet *Doom* och i viss mån även dess efterföljare *Quake*) utvecklades sedan under senare delen av 90-talet då spelet *Half-Life* kom för att lämna stora avtryck. Jan Christoffersson (Ibid) beskriver på ett utförligt sätt dataspelens utveckling under 1990-talet och lägger då specifikt fokus på just FPS-spel. Då Christofferssons avhandling skrevs 1999 kan vi idag se det han såg ur ett mer långsiktigt perspektiv. *Half-Life* var t.ex.

väldigt nytt när Christoffersson skrev *Monstermassakern* och han kunde omöjligt då ha anat vilken enorm fankultur som skulle bildas kring detta spel.

Internet låg i utveckling och det blev allt mer och mer populärt med att spela över lokala nätverk (s.k. LAN). Internettillgången hos den svenska befolkningen ökade; Från att 31 procent av den totala befolkningen 1998 hade tillgång till internet i hemmet hade siffran stigit till hela 52 procent redan år 2000 (*Mediesverige*, 2004). Half-Life erbjöd ett verklighetstroget anti-terroristspel i sitt flerspelarläge (Multiplayer kallat); *Counter-Strike*. CS, som spelas över internet eller via LAN, blev en enorm succé över hela den datoriserade västvärlden. Än idag sitter folk vars jobb är att spela detta spel. VM i Counter-Strike anordnas och prispengarna är enorma tack vare stora datorföretag (såväl spel- som hårdvarutillverkare) som sponsrar dessa. Det har gått så långt att man idag talar om ”Cyberatleter”; folk som spenderar mestadelen av sin vakna tid framför datorn och spelar spel och som dessutom då är väldigt duktiga på detta.

Med en succé kommer också många efterföljare som försöker upprepa vinstkonceptet i en annan förpackning och kanske med någon förbättring dessutom. Det är inte desto mindre ovanligare i t.ex. filmbranschen. Vi kan nämna ett exempel på en film som sannolikt också spelar in i den här historien. I samma veva som Half-Life och därmed även Counter-Strike släpptes kom också en av vår tids största krigsepos på bio. Vi pratar om Steven Spielbergs *Saving Private Ryan* (Rädda menige Ryan) som utspelar sig i Andra Världskrigets Frankrike 1944. Med *Saving Private Ryan* kom också en rad andra krigsfilmer, nästan uteslutande på temat Andra Världskriget. Några exempel på sådana filmer är: *Pearl Harbour* (2001), *Enemy At The Gates* (2001) och *Windtalkers* (2002). Men det kom också krigsfilmer med annat krig i skildring, så som *Black Hawk Down* (2001), *Tears Of The Sun* (2003), *No Mans Land* (2001), *We Were Soldiers* (2002). Med Half-Life och Counter-Strike blev det också speciellt på tapeten att göra FPS-spel. Mängder med efterföljare och copycats till detta släpptes. På spelmarknaden bubblade dessutom, i takt med alla filmer baserade på Andra Världskriget, en massa Andra Världskrigsspel upp. Spelmarknaden blev dränkt i FPS-spel med diverse olika teman. Några exempel på dessa olika teman: Andravärldskrigssoldaten (*Medal of Honor*, *Hidden and Dangerous*) Polisinsatsstyrka (*SWAT 3*), Specialmilitära förband (*Delta Force*, *Rainbow Six*), Fiktiva militära konflikter (*Operation Flashpoint*). Om vi pratar om tiden kring utgivandet av *Saving Private Ryan* och fram till de första åren efter sekelskiftet så släpptes alltså många FPS och då med huvudsakliga militära teman (gärna i Andravärldskrigstappning). Theodor W. Adorno förklarar upprepanheten av samma tema som ”standardisering” i sin teori om kulturindustri och menar att det som är framgångsrikt också bli återupprepat. André Jansson tolkar Adorno i *Mediekultur och samhälle*.

”[...] varje ny produkt refererar till andra liknande produkter, vilka redan accepterats som succéer. Kulturindustrin tenderar att återskapa sina produkter enligt de scheman, eller genrekonventioner, som tidigare visat sig lyckosamma ur ekonomisk synvinkel.” (Jansson 2002:98)

Det finns fler som hävdar denna standardisering, däribland Mattleart och Schiller som vi återkommer till i nästa kapitel. De menar på att den reklamstyrda TV-logiken...

"[...] producerar nya program i enlighet med redan framgångsrika format. [...] Utvecklingen kan kritiseras i så måtto att den leder till en ökad likformighet i utbudet." (Jansson 2002:108)

Teorin om standardiseringen inom kulturindustrin anser vi lika väl kan appliceras på datorspel som på film och TV, om inte mer tydligt på datorspel som snabbare kan nå ut med uppföljare på succéer. Detta syns också genom spelserier så som Rainbow Six som numera är inne på spel nummer sex sedan första spelet utkom 1998. Vad Jansson alltså vill säga är att framgång föder framgång, såväl på det sättet att en succé kan bana vägen för en uppföljare (som i exemplet Rainbow Six-serien) likväl som att en succé kan bana väg för efterliknare (som i fallet Half-Life). Rainbow Six-serien är i första hand en följd av den våg som FPS-spelen kom fram med i takt med Half-Life och huruvida Rainbow Six-spelen varit en succé för utvecklarna/utgivarna har vi inte kunnat ta reda på.

2.2. Genrebegreppet

Datorspel är liksom andra medieformer indelade i ett flertal genrer. Genrebegreppet innebär i stora drag:

"The recognized paradigmatic sets into which the total output of a given medium (film, television, writing) is classified." (Tim O'Sullivan, m.fl, 1994:127)

Enskilda medietexter kan sägas höra hemma i en speciell genre på grund av vissa karaktäriserande drag. Som exempel innebär en placering i en filmgenre att en tittare på så sätt har andra förväntningar än vad denne skulle ha på en film i en annan genre. En genre i sig bygger på vissa karaktäristika specifika för just den genren. Men dessa kan vara svåra att precisera, just beroende på att distinktionerna mellan olika genrer inte är självklara eller konstanta. Genrer betraktas på så sätt som dynamiska paradigm som kan variera beroende på om något inom en speciell genre plötsligt innehåller karaktäristika från en annan genre. En genre kan bara definieras negativt eller i relation till andra genrer. Med detta menas att det endast är i kontrast mot andra genrer eller andra verk inom samma genre som genrens specifika karaktäristika kan urskiljas. En genreplacering av en text behöver alltså inte vara definitiv. I praktiken kan en text tillhöra olika genrer i olika länder eller under olika tidpunkter (Ibid:127f).

Genrebegreppet är inget som vi kommer att lägga större vikt vid i denna studie men vi finner det ändå nödvändigt att presentera grundläggande om problematiken med att dela in medieprodukter i olika genrer, främst beroende på att även datorspel rymmer ett flertal sådana.

En klassisk indelning av datorspel (Christoffersson, 1999:13), som också återfinns hos många försäljare, är:

- Action
- Strategi
- Äventyrsspel
- Rollspel
- Sportspel
- Simulatorer

Vi vill mena att denna indelning inte är tillräckligt specifik. Det spåret är även Christoffersson inne på men åter en gång så kan vi idag, åtta år efter hans avhandling se på saker och ting något annorlunda. Diskussionen nedan utgår i mångt och mycket från Christofferssons uppdelning och de resonemang han för.

Många spel skulle kunna sägas vara olika typer av dessa ovan nämnda genrer. Flera av spelen innehåller drag av olika strategisk natur. Inte minst de s.k. FPS-spelen. Sportspel är också en form av simulatorer och äventyrsspel innehåller också strategi samt i många fall även action.

Men vi kan försöka hänga kvar vid indelningen men den behöver också specificeras något. *Actionspel* vill enligt oss mena FPS-spel där spelet går ut på att med ett vapen i hand föra sig framåt genom spelet. *Strategispel* är ofta spel med militära inslag där man styr och guidar en mängd enheter på en karta. Det kan också vara spel där det går ut på att bygga samhällen, inte nödvändigtvis med militära och krigiska inslag men det finns dock en hel del sådana spel också. Huvudsakligen så spelas strategispelen utifrån ett ovanifrånperspektiv. *Äventyrsspelet* är spel av problemlösande karaktär. Som ovan nämnt kan de också innehålla våld och därmed definieras som någon typ av actionspel, men i grund och botten är det inte våldet som är centralt utan själva problemlösningen. *Rollspel* är vanligast förekommande på internet där denna typ av spel vuxit sig mycket stark tack vare utbredningen av bredband. Man skapar och formar en karaktär som sedan interagerar med antingen datorkontrollerade eller människostyrda skapelser i spelet. *Sportspel* eller sportsimulatorer behöver kanske ingen närmare förklaring. Det handlar givetvis om att ta kontrollen över de som utövar sporten. Men här är också ett kryphål. Det finns en mängd s.k. *Managerspel* för diverse olika sporter. Om dessa skall klassificeras som sportspel, simulatorer eller strategi är svårt att avgöra. De spelen går ut på att strategiskt planera en verksamhet inom en sport. T.ex. att ta över rollen som tränare för ett fotbollslag. Då går spelet ut på att planera träningar, sköta klubbens ekonomi, köpa spelare och leda laget under matcherna. Samtidigt som det är sporten i dess helhet är det också en form av simulator och på samma gång handlar nästan allt om strategiska val. *Simulatorer* innefattar spel som går ut på att styra någon typ av fordon i så nära verklighetsförankrad miljö och förutsättning som möjligt. Tydliga exempel på detta är flygplanssimulatorer.

Utöver dessa kategorier anser vi att åtminstone två typer behöver läggas till. Det ena är *Barn/Familjespel* som är av betydligt mer mild karaktär än ovan angivna speltyper. Alltså lek-

och lärspele för småbarnen men också som en digitaliserad form av gamla brädspel/sällskapsspel. Det andra är *Bilspel*. Några skulle säkert vilja placera in dem i sportfacket men det finns andra typer av bilspel som inte är relaterade till sport. T.ex. bilspel som handlar om "street racing" (illegal kappkörning på vanliga gator, t.ex. Need for Speed-serien). Vän av sport och ordning skulle givetvis ha problem med att sådana spel klassificeras som just sportspel.

Genreindelningarna är otydliga och flyter över gränserna mellan varandra. Det är mycket upp till spelaren själv att bestämma vad man vill se ett spel som. Men vi kan också komma fram till att den genreindelning som Christoffersson gjort är den mest vedertagna. Vi avser bara att specifikt stå fast vid att den typ av Actionspel som han kallar det idag bör nämnas som FPS-spel. FPS är också det begrepp som vi kommer att använda oss av framöver.

2.3. 11 september – Ett datum av betydelse

Vad som skedde 11 september 2001 har troligen inte gått många förbi. Terroristgruppen al-Qaida hade lyckats kapa ett flertal stora passagerareflygplan och styrde dem mot byggnader av symbolisk, infrastrukturell, politisk och ekonomisk betydelse. Två plan störtade in i de båda tornen som utgjorde World Trade Center i New York och ett tredje plan flög rakt in i försvarsdepartementets högkvarter Pentagon. Usama Bin-Laden och al-Qaida var inte sena med att ta på sig dådet och rättfärdigade det med en retorik om att USA inte var utsatt för mer lidande än vad arabvärlden fått utstå som följd av USA:s agerande i Mellanöstern.

Man skulle lite klichéartat kunna säga att den värld vi lever i aldrig blev den samma efter att de kapade flygplanen träffade sina mål på amerikansk mark den 11 september 2001. 11 september blev en milstolpe i historien, inte bara i USA:s historia utan hela världens. Precis som Berlinmurens fall 1989 skapade stora och omvälvande förändringar skapade 11 september sina.

I fallet Berlinmuren menar man att världen såg ut på ett speciellt sätt innan den föll och på ett helt annorlunda efter fallet. Det är också en rimlig slutsats att dra. Inte bara beroende på stormakterna USA och Sovjets militäriska status men också beroende på samhällets och medieteknologins utveckling.

“Following the end of the Vietnam War in 1975, the United States military has engaged in various battles. Yet the political conflicts during these years, and especially in the post-Cold War era, have changed their scope and become more narrowly targeted. At the same time, the proliferation of twenty-four hour news services via cable and satellite television and the internet has exponentially increased the stories and images available about them.” (Slocum, Hollywood and War, The film reader:7)

Med Berlinmurens fall så föll också det Kalla kriget och sedermera även den sovjetiska maskinen som varit den stora hotbilden mot hela västvärlden och dess demokratiska frihet. Världen var trygg igen och någon klar fiendebild existerade inte. Eller? Vad man än må anse om detta så var det i alla fall klart att USA blev en supermakt utan konkurrens. USA dominerade (och dominerar fortfarande) världsmarknaden helt ohotat fram till den 11 september då, vad som i västvärlden kommit att uppfattas som att, terrorismen på allvar manifesterade sig som ett stort hot mot demokratin och mänskliga rättigheter. Det angripna USA drog ut i krig mot den svårfångade och svårplacerade terrorismen.

Populärkulturen skulle givetvis komma att påverkas. Som exempel från den amerikanska filmindustrin så släpptes två filmer bara någon månad efter attentatet med krigs och terroristanknytning. I Arnold Schwarzeneggers film, *Collateral Damage*, som handlar om just ett terrorattentat på amerikansk mark, får vi se Schwarzenegger ta sig an en hel colombiansk knarkkartell på egen hand för att hämnas sin familj som dog i terrorattentatet i filmens början. Det fanns tydliga kopplingar till vad som hände 11 september men filmen blev ingen succé då den inte lyckades vinna förtroende hos varken publik eller kritiker. (McAlister, *Hollywood and War, The film reader*:333) Strax innan nyåret 2001 släpptes också krigsfilmerna *Black Hawk Down* som porträtterar en konflikt i Somalia 1993 där amerikanska styrkor hamnade i strid med somalisk milis mitt inne i huvudstaden Mogadishu. Till skillnad från *Collateral Damage* som försöker spegla politiska åsikter och perspektiv på det hela är *Black Hawk Down* helt opolitisk. Den politiska frågan berörs inte. Pentagon sponsrade vad som blev en ren krigsfilm med skildring av hur svårt det är att vara soldat, skräcken och kamratskapet mellan soldaterna. (Ibid) Kanske blev *Black Hawk Down* bättre mottagen just för att den inte gjorde några försök till att koppla samman filmen med 11 september. Men kanske, som Melani McAlister diskuterar, så kom den också passande i en tid då det amerikanska folket i högsta grad hade krig för ögonen (i och med kriget mot Afghanistan) och våld och krig således skulle kunna betecknas som berättigat likväl som befogat.

Det går alltså att påstå att 11 september har haft inverkan på samhället och i dess tur även populärkulturen. Efter 11 september har rädslan exploaterats kommersiellt. Filmer om händelserna kom inom det senaste året (*World Trade Center, Flight 93*), och temat terrorism har det tagits fasta vid, för att nämna några exempel, i såväl tv-serien *24* som i filmen *München* av Steven Spielberg och i dataspelen som vi framöver i denna uppsats skall studera.

Men om vi för en stund bortser från det populärkulturella och istället riktar en fråga åt annat håll. Vad är en terrorist egentligen? Vilka/Vem är terrorist(er)?

Frågan är svår att svara på eftersom definitionen görs utifrån det egna utgångsperspektivet. Om man beaktar al-Qaidas nämnda retorik efter 11 september så kan man utläsa att de menar att det är USA och i viss mån västvärlden som bör ses som terrorister, inte tvärtom.

Torkel Lindqvist definierar terrorism som:

“ [...] a use of violence or the threat of a use of violence. The perpetrator of terrorism can be state-actors or non-state actors. Terrorism is conducted against civilians, soldiers, irregular troops, individuals, populations, governments, or inanimate objects such as buildings (of symbolic or representative value). Terrorism can be executed with or without presenting a demand. Terrorism is executed with political objectives. State-actors as perpetrators of terrorism aim at being secretive and at controlling information on their terrorism. Individual non-state actors seek fame with their terrorism.” (2003:13)

Lindqvists definition av terrorism är som synes väldigt bred och täcker in ett stort antal förövare vilket kan göra det svårt att sätta fingret på vad terrorism egentligen innebär. En betydligt enklare beskrivning av vad en terrorist är, märk väl, ur ett västerländskt perspektiv som präglar vår syn, en person som använder sig av planerat våld som politiskt påtryckningsmedel och sätter oskyldiga människors liv på spel. Vanliga medel är sprängattentat, mord, flygplanskapningar, kidnappningar och tagande av gisslan (Bonniers Compact Lexicon, 1995). I grova drag då vill säga och givetvis med eventuella modifieringar. Verkligheten är ju aldrig så enkel. Terroristen kan även också vara villig att sätta sitt eget liv till för att uppnå sitt mål vilket gör honom/henne betydligt mer oberäknelig. Oberäknelig är i sig en egenskap som ingjuter rädsla och osäkerhet hos motståndaren. Det är den senare definitionen av terrorism som vi finner mest tillämpbar men den tidigare är för den skull inte ointressant.

Stereotypbilden av en terrorist, enligt oss, är i västvärlden idag en man i medelåldern med Usama Bin-Laden-skägg, klädd i turban och kaftan. Således är också stereotyp-terroristen en arab. Men man har också efter 11 september kommit att bli mer och mer medvetna om ”hotet inifrån”. Förövarna i terrorattacken den 11 september, al-Qaida, slog till inifrån USA:s egna gränser, mitt framför näsan på amerikanerna.

*”How big is al-Qaeda?
It’s impossible to say precisely, because al-Qaeda is decentralized. Estimates range from several hundred to several thousand members. [...]
Al-Qaeda has autonomous underground cells in some 100 countries, including the United States, officials say.” (FAQ på CFR:s hemsida, 2007-05-03)*

Då al-Qaida, som får stå som typexempel för en terroristorganisation, är utgjorda av mindre och lokala celler (grupper), är också hotet inifrån mer påtagligt och i många fall mer geografiskt nära.

Sammanfattningsvis kan vi säga att vi med ”Action-spel” syftar till genren FPS och att det är denna typ av spel som ligger i intresse för oss i denna uppsats. Inom den kulturindustriella teoribildningen förklarar man den mångfaldiga upprepningen inom den genren med begreppet standardisering som också är ett begrepp som vi tror att vi kommer att ha användning av senare i uppsatsen. Ytterligare har detta kapitel berört händelserna den 11 september 2001 som kan komma att få, eller redan har fått, liknande effekter för konstruktionen av ”vi och de” som Berlinmurens fall och Sovjetunionens kollaps fick. 11 september fick inte bara en påverkan på människors synsätt utan också på populärkulturen.

3. TEORETISKA UTGÅNGSPUNKTER

I följande avsnitt redovisas de teoretiska utgångspunkter som är centrala för denna studie. Vi inleder med att beskriva den inverkan som vi anser att Frankfurtskolans grenar, med politisk ekonomi och mediekultur, har haft på populärkulturen. Populärkulturen i sig tas sedan upp varpå vi rör oss vidare till det som har lagt grunden till själva konstruktionen av ”vi” och ”de”, det vill säga Postkolonialismen.

3.1. Frankfurtskolan, Mediekultur och Kulturimperialism:

André Jansson förklarar i sin bok *Mediekultur och samhälle* (2002:96) de tankar om industrialismens effekter som under den tidigare delen av 1900-talet ledde till att Max Horkheimer och Theodor W. Adorno grundade den s.k. ”Frankfurtskolan”. Denna skola, eller ideologi, har starka rötter inom marxistiskt tänkande, d.v.s. att en ekonomisk bas lägger grunden för en ideologisk överbyggnad. Pengar styr med andra ord.

Väldigt förenklat och förkortat kan man säga att anhängare av Frankfurtskolan anser att kulturen är en maskin vars syfte är att klämma ut maximalt med pengar ur sin publik; den stora massan. Man talar om ”kulturindustri”. Synen på publiken som en massa är också något som vi skall återkomma till senare i detta avsnitt. Denna maskin har med industrialismen berövat folket den ideologiska makten och man vallas numera som får in i konsumtionens giriga käftar. Så skulle man kunna sammanfatta Frankfurtskolans syn på ett något drastiskt sätt, men det är kanske också av vikt att påpeka att konsumtionen inte är avhängig medierna som för fram kulturindustrin.

Populärkulturen genomsyrar Janssons kapitel om ideologier och kulturkritik och han lägger stor tonvikt vid de marxistiska ideologiernas tänkande och grenar. En av de viktiga grenarna som också är av relevans att titta närmare på här är teorier om ”Kulturimperialismen” som enligt Jansson placeras in i traditionen ”Politisk ekonomi”.

”Den ursprungliga idén om amerikansk kulturimperialism kan liknas vid en global tillämpning av Frankfurtskolans mer abstrakta resonemang om kulturindustrins ideologiska makt.” (Ibid:114)

Varför Jansson skriver just ”amerikansk kulturimperialism” kan förklaras i att det är just den amerikanska modellen som har studerats flitigast och som är den kulturindustri som överlägset har den största inverkan på samhället ur ett globalt perspektiv. Det är ju bara att vända sig till sig själv och studera hur mycket saker i ens vardag som skulle kunna sägas härstamma direkt från den amerikanska kulturen. Inte minst musiken vi lyssnar på utan även de program vi ser på TV för att nämna några exempel. Forskaren Armand Mattelart fördjupar sig i frågan om hur den amerikanska mediekulturen har kunnat få ett så stort genomslag och kom fram till fyra faktorer; kvantitet, repetition, reklamanpassning och universalitet.

Av dessa fyra faktorer är biten om repetition, som förklaras i Jansson (Ibid:117) av särskilt intresse här. Jansson förklarar Mattelarts slutsatser och skriver att den amerikanska

kulturindustrin dominerar människors olika referensramar. Mattleart kallar det för ”image bank”, alltså det förråd med referenser som människor har; ett förråd som den amerikanska kulturindustrin, tack vare sin enorma dominans, lyckats påverka (manipulera om man så önskar). Genom repetition menar Mattleart att folk lär sig tolka utefter vissa givna ramar på ett överensstämmande sätt. Människors referensramar skapas och formas efter denna repetition som de utsätts för i media av diverse slag. Repetitionen kan liknas vid den ”standardisering” som Adorno pratar om och som tidigare är nämnt i bakgrundskapitlet.

Idag är vi omgivna av media i olika slags former. Vi lever i ett ”informationssamhälle” eller ”mediesamhälle” brukar man populärt säga. Det är ingenting som vuxit fram utav sig självt utan får ses som ett resultat av den tekniska utveckling världen skådat sedan slutet av Andra världskriget. Vår kultur definieras utav medier varpå det också blir intressant att utgå ifrån att vi är omgivna av en mediekultur utav betydelse för hur vi skall förhålla oss till saker och ting. Givetvis är ett sådant påstående alldeles för generellt för att starkt kunna hävda men bland förespråkarna av detta synsätt syns Douglas Kellner speciellt tydligt. Han beskriver mediekultur utifrån lite olika synvinklar i sin bok *Media Culture*.

“Radio, television, film, and the other products of the culture industries provide the models of what it means to be male or female, successful or a failure, powerful or powerless. Media culture also provides the materials out of which many people construct their sense of class, of ethnicity and race, of nationality, of sexuality, of “us” and “them”.” (1995:1)

Enligt Kellner så utgör alltså dessa medieverktyg grunden för hur vi ser på världen. Synen på relationen man-kvinna definieras genom media precis som vad det innebär att i dagens samhälle vara framgångsrik. Än mer intressant för syftet i denna uppsats är att han också direkt påpekar att mediekulturen också bidrar till skapandet av ”Vi och de-bilder”. Kellner vidareutvecklar sina resonemang om mediekultur.

“Media culture aims at a large audience, thus it must resonate to current themes and concerns, and is highly topical, providing hieroglyphics of contemporary social life.” (Ibid)

“[...] the products of the culture industries must resonate to social experience, must attract large audiences, and must thus offer attractive products, which may shock, break conventions, contain social critique, or articulate current ideas that may be the product of progressive social movements.” (Ibid:16)

Kellner tar avstamp i Adornos och Horkheimers, de två dominanta företrädarna för Frankfurtskolan, syn på kulturindustri och förklarar att mediekulturen måste ta hänsyn till masspublikens förväntningar och föreställningar kring saker och ting. Man kan dock finna ett spår av motsägelsefullhet i det hela då Kellner i den ovan citerade meningen säger att mediekulturen siktar mot en stor publik och måste stämma överens med de samtida värderingarna i samhället. I stycket nedan, dryga dussinet sidor senare, menar

han dock att artefakterna (medieprodukterna) måste vara attraktiva produkter som avviker från det publiken förväntar sig. Hur man än vill tolka Kellner står det klart att han menar att mediekulturen tillverkas för att tilltala så många som möjligt och hans syn på publiken, så som en opersonlig massa, kvarstår utan någon fördjupning.

Det kan också vara av vikt att poängtera de tidsskillnader som råder mellan de olika teoriernas uppkomst. Horkheimer och Adorno var främst aktiva under efterkrigstiden och skrev då tillsammans ett verk, *Upplysningens dialektik* (1944), som senare, efter bådadas bortgång, kommit att uppdateras (1996). Mattleart i sin tur skrev sina verk under 70-talet och tidigt 80-tal vilket givetvis speglas av den tidens syn på kulturindustrin. Herbert I Schiller som tas upp nedan har även han verk sprungna ur 70-talets syn på samhället. Poängen med detta är att de teorier som dessa herrar utvecklat inte nödvändigtvis kan göras gällande på dagens samhälle och de diskurser som råder.

Förutom Kellner och Mattleart finns det ytterligare namn i forskarvärlden som är av intresse inom detta fält. En av grundarna till tesen om kulturimperialism, Herbert I Schiller, pratar också om denna massa som styrs av de kulturimperialistiska krafterna. Schiller specificerar sig i en rad olika verk som John B Thompson studerat närmare i sin bok *Medierna och moderniteten* (2001). Thompson attackerar en rad av Schillers olika föreställningar om kulturimperialism. Utgångspunkterna för Thompsons analys av Schiller är att USA efter Andra världskrigets slut dominerat den internationella arenan byggt på två faktorer; ekonomisk styrka och kommunikationsexpertis (som gett dem möjligheten att styra/kontrollera utvecklingen av elektroniska kommunikationssystem) (Ibid:208).

Thompson attackerar först Schillers syn på den globala maktrelationen och menar att den inte enkelt och entydigt kan förutsättas råda under en amerikansk dominans. Vidare förkastar Thompson Schillers idé om att den amerikanska kulturen förtar den inhemska i andra delar av världen. Schiller syftar huvudsakligen på länder i tredje världen där man inte har den ekonomiska eller teknologiska styrkan att stå emot den amerikanska kulturimperialismen. Den amerikanska kulturen lägger sig över den inhemska menar Schiller. Men Thompson menar att det vore banalt att påstå att en kultur är ”orörd” sedan tidigare.

”De flesta kulturformer i dagens värld är i skiftande utsträckning hybridkulturer, där olika värderingar, föreställningar och bruk har blivit djupt sammantvinnade med varandra. Det innebär förstås inte att kommunikationens globalisering genom elektroniska medier inte kan ge upphov till nya former av kulturell dominans och kulturellt beroende. Men det innebär faktiskt att vi inte kan förstå dessa nya former eller få en klar uppfattning om deras konsekvenser om vi utgår från att äldre kulturer i stort sett var obesmittade av värderingar påtvingade utifrån.” (Ibid:214)

Schiller löper vidare mot TV-program och menar att program gjorda för ett kommersiellt TV-system i slutändan också stimulerar ett konsumistiskt beteende hos publiken. I princip alltså att programmen föder en konsumistisk värdering som sedan förstärks av reklamen som också

är den ekonomiska grunden. Thompson menar att detta synsätt är alldeles för enkelt och ger inga tillfredsställande analyser av hur medieprodukter mottas av publiken.

Vi anser att det är av stort intresse att applicera teserna om kulturimperialism och kulturindustrin på datorspelen. Utifrån Schillers perspektiv skulle man kunna säga att de amerikanskproducerade datorspelen sannolikt påverkar våra föreställningar och vår konsumtion. Det är alltså mycket möjligt att vi genom datorspelen blir indoktrinerade i ett amerikanskt synsätt. Men om vi skall lyssna till Thompson är det alldeles för enkelt att tro att datorspelen i sig skulle kunna ha en sådan påverkan på oss och att det snarare är en oerhört mycket mer komplex sammansättning som ligger till grund för våra föreställningar och konsumtion. Således är också skapandet av ”vi” och ”de” mer komplext än att man enbart kan säga att vi indoktrineras i ett amerikanskt synsätt genom den amerikanska kultur som införlivats i vårt lands media.

För att sammanfatta, och grovt förenkla, detta avsnitt om kritisk teori och de synsätt som finns på publiken inom den kritiska teorin etc. kan vi konstatera att det i teorierna om kulturimperialism finns en syn på publiken som en passiv och manipulerbar massa. Massan är tillgänglig för påtryckningar från de kulturimperialistiska krafterna som råder och publiken skapar sig en s.k. ”image bank” genom den repetition som kulturindustrin producerar. De kulturimperialistiska och kulturindustriella åsikterna har dock fått utstå en del kritik för att göra för grova och generaliserande anspråk på saker som är betydligt mer komplexa och kontextberoende. Samtliga dessa forskare förklarar olika saker men till syvende och sist kan vi dra slutsatsen att man menar att kulturen ger uttryck för synsätt och värderingar som är typiska för vår tid men att kulturen också är del i att konstruera denna samtid.

3.2. Populärkultur

Synen på populärkulturen har enligt McQuail (2005) genomgått en förändring över tid. Inledningsvis benämndes den masskultur, syftande på den mångfald av bilder och berättelser som distribuerades via de nya mediekanalerna till den nya sociala formationen: publiken som massa. Massan betraktades som stor till antalet, vida utspridd, passiv och anonym, heterogen, oorganiserad och icke-självvagerande samt som möjlig att hantera och manipulera. Masskulturen skapades eller övervakades av en kulturell elit och kunde enligt McQuail klassificeras som icke-traditionell, icke-elitistisk, massproducerad, populär, kommersiell och homogeniserad. Masskulturen fick utstå kritik från de intellektuella eftersom de ansåg att traditionell kultur (”finkultur”) fick stå tillbaka till förmån för masskulturen (”fulkultur”). I samband med den ökande industrialiseringen bredde ut sig, tog den nya arbetarklassen till sig av masskulturen efter att ha blivit avskurna från den mer traditionella folkulturen. På grund av detta uppstod ett kulturellt tomrum som enligt massmedia behövde fyllas. Denna utfyllnad anpassades efter således efter arbetarklassens och stadslivets villkor (Ibid:59f).

Masskulturen betraktades inledningsvis som ett fenomen associerat med de okultiverade och lägre klasserna i samhället. Masskulturen producerades av eller under insyn av en elit för de

lägre klasserna med produkter enbart för massmarknaden. Men över tid har detta begrepp genomgått en förändring, främst på grund av att gränserna mellan klasserna inte längre är tydligt markerade. Det finns inte längre en högutbildad minoritet som är skild från en majoritet av fattig, lågutbildad arbetarklass. Den tidigare hierarkiska uppdelningen av kulturen är inte heller längre accepterad som gällande. McQuail menar att man nu istället kan tala om populärkultur, snarare än ”ful”- och masskultur.

Även Jansson (2002) hävdar att den tidigare klassificeringen av finkultur och populärkultur är ifrågasatt och inte längre anses gällande. Jansson menar att gränserna mellan dessa håller på att upplösas och att kulturteori i allmänhet går mot en mer ökad relativism. De gamla ”universella måttstockarna” appliceras i allt mindre utsträckning på kulturer i allmänhet. Populärkulturen har gått från att ha varit lägre stående till att få ett betydligt bättre rykte och McQuail beskriver det bra genom följande citat:

”The most widely disseminated and enjoyed symbolic culture of our time [...] is what flows in abundance by way of the media of films, television, newspapers, phonogram, video, and so on.[...] nearly everyone is attracted to some of the diverse elements of popular media culture. Tastes will always differ, and varying criteria of assessment can be applied, but we should at least accept the media culture of our time as an accomplished fact and treat it on its own terms.”

(McQuail, 2005:118)

McQuail menar med ovanstående att populärkulturen numera är allmänt accepterad. Det faktum att så många kan finna något av värde i populärkulturen, på grund av dess breda mångfald, gör att den är så pass omtyckt. Det enda som sätter gränserna är smaken.

När nu populärkulturen inte längre anses representera det billiga och för masskonsumtion producerade, menar McQuail att den står inför nya utmaningar. I debatten om populärkultur är den stora frågan om dess kvalitet central och hur denna ska definieras.

I takt med den teknologiska utvecklingen av media har avancerat, uppkommer även frågor om vilka konsekvenser för hur meningsskapandet kan förändras på grund av detta. I och med den ökade tillgängligheten av media kan i stort sett alla ta del av den samt dess bredd av mening. Den politisk-ekonomiska aspekten av kulturer är även den viktig i populärkultursammanhang. Enligt McQuail ser vi nu på media som en medveten industri som styrs av såväl ekonomi som kulturella förändringar. Tillsammans med den teknologiska utvecklingen och marknadsanpassningen har detta lett till att den kulturella produktionen och distributionen har blivit mer internationaliserad och framför allt globaliserad. McQuail menar att detta ofta refereras till ”amerikanisering” (fritt översatt).

Globaliseringen är inte problemfri. Tankarna kretsar till om globaliseringens konsekvenser påverkar tidigare existerande kulturer och om minoritetsformat kan överleva och nya utvecklas. Den kulturella identiteten påverkas även av globaliseringen då många medietexter kan vara globaliserade i form även om dessa förekommer i lokala varianter och på lokala språk.(Ibid:114f) Populärkulturen kan nu sägas representera det som en majoritet tycker om. I

många fall kan populärkulturen sägas vara synonym med ungdomars tycke och smak. Detta tar sig i uttryck av allt från film och tv till musik och tidningar och datorspel. Den förr så tydliga gränsen mellan eliten och massan går inte längre att finna eftersom nästan alla tilltalas av något inom det breda fält som populärkulturen utgör.

Populärkulturens förmåga att vara just populär är beroende av de flertal tolkningar man kan skapa från en text enligt Fiske (1987). Förutsättningarna för att något ska vara populärt är att det måste möta de flertal intressen som folk har. Genom att en text erbjuder fler olika tolkningar, kan ett stort antal människors behov tillfredställas och på så vis bli populärt. McQuail sammanfattar debatten om populärkulturen genom att hävda att denna representerar folkets makt och att det ligger kvalité i att vara populär. Vidare har populärkulturen blivit universellt tilltalande och är viktig för många subgruppers identitet. Den fortsatta frågan ligger i vilka aspekter av kvalité som finns inom populärkulturen. (Ibid:120f)

Datorspel är ett relativt nytt mediefenomen inom det populärkulturella fältet som tilltalar ett stort antal människor inom många olika samhällsgrupperingar, framförallt unga. Eftersom populärkulturen sägs representera det som en majoritet tycker om, finns det all anledning att tro att denna speglar ett samhälle och en kulturs normer.

3.3. Postkolonialism

I postkolonial teoribildning ligger huvudfokus på de problemområden som uppstått till följd av västvärldens kolonisering av omvärlden. Dessa utgörs av kulturella, språkliga och psykologiska gränsdragningar som i mångt och mycket fortfarande präglar vår syn på samhället och omvärlden. Arvet från koloniseringen står att återfinna i mycket av den segregering och marginalisering av etniska minoriteter i nutida Europa som en direkt återkoppling till maktförhållanden etablerade under kolonialismen. Den postkoloniala teoribildningen kommer ursprungligen från forskning om indisk kultur och historia. Postkolonial teoribildning tillkom som en reaktion på att den indiska kulturen enbart skulle vara ett resultat av en elitistisk framställning skapad av de koloniserande makterna. En senare beteckning på postkolonialism är all kultur påverkad av den europeiska imperialismens processer från kolonialismen fram till idag (Eriksson m.fl, 1999:15f).

En av de mest refererade författarna inom postkolonialismen är Edward Said som i sin bok *Orientalism* (1993) redovisar analyser om hur bilden av "de andra" representeras i texter om Orienten. Suids slutsatser är att de västerländska texterna ger uttryck för ett stöd för den dominans som kolonialmakterna besatt, både ekonomiskt och politiskt, genom att kontrastera öst mot väst. Resultatet blev, enligt Said, att bilden av väst stärktes genom att distansera sig mot öst som dess raka motsats. Bland annat beskrivs öst som irrationellt och bakåtsträvande medan väst får de positiva motsatta egenskaperna: rationalitet och framåtsträvande (Ibid:kap.12).

3.3.1. Konstruktionen av "vi och de"

Sprunget ur den postkoloniala teoribildningen kommer tankarna om "vi och de". Enligt Brune (2004) är tankarna bakom skapandet av "de" i detta sammanhang att den ena partens kultur ("vår") blir synlig först då den ställs i kontrast till och avgränsas i förhållande till något annat, i detta fall "de". Brune menar att detta är centralt för att beskriva social och kulturell identitetsbildning. Konstruktionen av vi och de, med vikten på **de**, innebär i praktiken att man fokuserar på det som skiljer "vi" från "de". De andra är och representerar det som vi inte är och kan på så sätt förklaras skilja sig från den rådande normen: den som vi företräder.

Konstruktionen av vi och de benämns internationellt som "othering" och innebär enligt den postkoloniala teoribildningen att vi framställs som övermäktiga de andra. Said menar i linje med detta att den europeiska kulturen förutsätts ställas i kontrast mot en negativ motsvarighet för att själv framstå på bästa möjliga sätt. "Vi" framställs inte som symmetriskt jämbördiga utan som dominanta. Brune menar att denna typ av konstruktion tillskriver "de" egenskaper som är direkt främmande och oönskade eller utgör ett hot mot "oss" (Ibid:49). Enligt Brune är termen "othering" inte lika "oskyldig" som den vanliga konstruktionen där "vi" och "de" bara varandras motsatser. Tolkningen av dessa två olika konstruktioner är dock att båda fallen beskriver "de" som en enda massa där alla "de" innehar samma egenskaper. Man drar på så sätt alla "de" över en kam.

3.3.2. Stereotyper

Enligt Hall är stereotyper i stort sett en förutsättning för att kunna skapa mening och förstå världen. Hall (1997:258) menar att man genom att skapa en stereotyp av en viss grupp, reducerar en person inom just denna till att vara de egenskaper som projicerats på denna grupp. Enligt Hall överdriver, förenklar och fixerar man vissa attribut på en grupp i den utsträckningen att de blir mycket svåra att förändra. Genom en stereotypisering stärker man på så sätt konstruktionen av "vi" och "de" eftersom stereotyperna tenderar att förpassas till det icke-normala och icke-acceptabla. Stereotyperna blir på så sätt ett redskap att tydliggöra tillhörighet och icke-tillhörighet.

3.3.3. En inre fiende

Utöver de tidigare nämnda gestaltningarna av vi och de, finns det anledning att tro att "de" inte alltid är av yttre karaktär, det vill säga av annan etnicitet eller annat utseende. Utifrån de teoretiska ramarna framgår att "de" lika gärna kan vara del av "vår" kultur och inte nödvändigtvis från främmande kulturer. Ett exempel på detta är kriminella och andra grupperingar i samhället som till stor del delar de kulturella likheterna med "oss" men av olika anledningar ändå kan klassificeras som samhällets "de". Ett hot mot ett samhälle behöver således inte av naturen komma utifrån. För att återknyta till populärkulturen så har TV-serien "24" uppmärksammat detta med sina terroristhistorier som baserar sig på att hotet kan komma inifrån och att såväl dina arbetskamrater som din familj kan vara inblandade. I ett mer konkret exempel så behöver alltså inte terroristen vara någon som kommer utifrån och ses

som en av ”de”. Terroristen kan vara en ibland oss likväl som en person som till utseendet, livsstilen och livsåskådningen totalt skiljer sig från oss.

3.4. Tidigare mediestudier med postkolonial utgångspunkt

Inom det media- och kommunikationsvetenskapliga fältet har vi funnit tre relativt nyproducerade verk som varit speciellt intressanta med tanke på dess utgångspunkt i postkolonial teoribildning. Dessa tre är Ylva Brunnes avhandling *Nyheter från gränsen* (2004) samt c-uppsatserna *Islam och muslimer = terrorism?* (2005) av Lady-France Mulumba och *På jakt efter den postkoloniala journalistiken* (2004) av Belma Kratovic. Brunnes avhandling studerar hur den svenska nyhetsjournalistiken präglas av de postkoloniala teorierna där man pratar om de andra i termer som ”asylsökande” eller ”invandrare”. Brune konstaterar att gränserna mellan vi (svenskarna) och de (invandrarna) synliggörs allt mer i svensk nyhetsjournalistik.

I Mulumbas c-uppsats ligger fokus på hur muslimer och islam porträtterades i tv i allmänhet och SVT i synnerhet i samband med 11 september. Kratovic väljer att, i likhet med Brune, studera hur mediebilderna av invandrare ser ut i den svenska dagspressen. Det som skiljer Kratovic uppsats från de två andra är i stort sett enbart metodologiskt. Kratovic har valt att analysera den svenska dagspressens influenser av postkolonialism på ett kvantitativt sätt. Hur som helst har Kratovics liknande teoretiska bakgrund både Brune och Mulumba.

Det samtliga verk har gemensamt är att de har en analytisk utgångspunkt i de postkoloniala teorierna samt granskar journalistik i tidningar och i tv med en utgångspunkt från Saids teorier. Huvudresultaten i samtliga verk visar på att det postkoloniala tänket återfinns i varierande grad i journalistik av olika former än idag. Enligt Kratovic beror dock mycket på de rutinerade arbetsformer som återfinns på de tidningsredaktioner som Kratovic undersökt samt utebliven reflektion från journalisterna. Det är också den genomgående slutsatsen som Mulumba gör.

3.5. Tidigare mediestudier med fokus på datorspel

I följande avsnitt redovisar vi ett axplock ur de tidigare studier som gjorts på området datorspel. Bl.a. fann vi en summering av forskningen kring datorspel i en publikation från Nordicom och hittade ytterligare två uppsatser som var av relevans för vår uppsats. I vår specifika inriktning, konstruktionen av vi och de, hittade vi inget som tidigare var gjort mot datorspel men forskningen inom området verkar ha en tendens till att bli mer och mer omfattande och specifik.

Forskningen inom detta område har i mångt och mycket styrts av den rådande samhällsdebatten om datorspelens potentiella påverkan. Media har senaste åren lagt mycket fokus på studier som försökt påvisa att spelen kan ha en skadlig påverkan på framför allt unga människor som anses extra sårbara för datorspelens budskap och våldsskildringar. En sak har dock dessa studier gemensamt: Man har inte kunnat finna entydiga och uteslutande bevis på

att datorspel faktiskt har någon sådan effekt.

Nordicom har i *Playing with fire* sammanfattat en mängd skandinaviska studier från såväl Danmark som Sverige och delat upp ämnet inom två olika synsätt. Man menar att man antingen utgår ifrån ett aktivt användarperspektiv (Active User) eller att man ser på frågan utifrån ett aktivt medieperspektiv där mediet anses vara det som styr användaren och inte tvärtom (Active Media).

Vad det gäller Nordicoms sammanställning så är det tydligt vilken ställning man har i frågan. Active User-perspektivet är det perspektiv som dominerar i Skandinavien (och även England) och det lyser igenom när man utvecklar ganska skarp kritik mot Active Media-anhängarna, som mestadels har sitt säte i USA.

Det som specifikt vill menas med Active User innebär att man måste ta hänsyn till vilken kontext som spelandets mening skapas. Man kan inte isolera spelet eller användarna från dess kontext och man menar att det vore meningslöst att dra en direkt linje mellan ett medieinnehåll och en förändring i beteendet. Active Media-forskarna studerar istället spelen och dess effekter under speciella experiment och utsätter försökspersoner för diverse olika spel. Man anser till skillnad ifrån Active User-forskarna att det faktiskt går att ta skada av datorspelen.

Så forskningen inom ämnet datorspel är splittrad i två stora läger med fundamentalt olika synsätt, åsikter och tillvägagångssätt.

Då media har tillskrivit mediet datorspel den stora påverkanskraften och dessutom flaggat för förändringar eller aggressivitet utveckling i samband med spelande så har receptionsforskningen tagit störst utrymme. *Playing with fire* är som sagt en sammanställning av massa olika studier och då huvudsakligen just receptionsstudier hos datorspelare. Mönstret är det samma bland de uppsatser vi hittat. En av de MKV C-uppsatser som vi ratade inom ämnet datorspel var en som rörde multiplayer-rollspel på internet (*MMORPG : massive multiplayer online role-playing game*, Gustafsson, Westberg, 2004). Den var inte av intresse för vår del eftersom det ämne den avhandlade och den metod man använde sig av (intervjua spelare av ett speciellt MMORPG-spel) var för avlägsen för de syften och metoder som vi har för vår uppsats.

En av de vi tog med oss för närmare granskning var likväl den en receptionsstudie; *Grand Theft Auto – Vice City; En kvalitativ studie om hur sex stycken ungdomar skapar mening utifrån ett data- och TV-spel* av Mia Olsson och Jenny Spetz (2004). Anledningen till att vi kikade närmare på Olsson och Spetz var att de hade ett bredare spektra i sin bakgrund och i de teoretiska utgångspunkterna som vi ansåg oss kunna ha nytta av. Olsson och Spetz hävdar likt ovan att det är mediedebatten som satt frågan om spelens skadliga påverkan (eller påverkan över huvud taget) i fokus och att dagens moralpanik över våldsamma spel liknar den man under 1980-talet kunde skåda i samband med våldsamma videofilmer. De sex utvalda intervjupersonerna visade sig tycka ungefär lika med varandra i frågan om Grand Theft Autos

innehåll. Ingen kunde direkt påstå att de reagerade över våldet i spelet utan synsättet på det var mer att det var ett medel för att uppnå sina mål och att dessa mål förskönades av en romantiserande gangsterimage. Olsson och Spetz kunde alltså inte påvisa att någon av spelarna upplevde sig påverkade av spelet de spelar.

Samma år och samma termin, på samma institution (våren 2004, MKV i Göteborg) gjorde Helena Mindedal och Malin Ohlzon Longum en kvalitativ textanalys av "The Sims" som var (och till stor del fortfarande är) i ropet. Uppsatsen kallad *The Sims – en analys av ideologiska reproduktioner* hittade dock andra svar än de som Olsson och Spetz kom fram till. Vi skall dock ta hänsyn till att det är skillnad på att göra djupintervjuer och textanalyser men det faktum att Mindedal och Longum fann att man faktiskt blir påverkad av The Sims är av stort intresse. Precis som denna uppsats så letade Mindedal och Longum efter bevis på att datorspel (The Sims mer specifikt) kan påverka dess spelare till olika handlande. Att påstå att bevis blev funna vore att ta för stora ord i mun men Mindedals och Longums slutsatser var att den ideologiska reproduktionen i The Sims färgar spelarens synsätt. Vad de vill mena är att allt handlande i The Sims går ut på ett framgångsrecept som är väldigt stereotyp och konservativt. För att lyckas i spelet skall du se bra ut, ha många vänner, lagom stor familj (kärnfamiljsmodellen), ett bra jobb och många lyxiga prylar i hemmet. Mindedal och Longum menar att denna bild av framgång mycket väl kan anses påverka spelaren i allt ifrån hur man skall se ut, vad för typ av jobb man skall ha och hur stor familj man skall ha för att kunna vara "framgångsrik".

Sammanfattningsvis kan vi säga följande om tidigare studier inom ämnet datorspel: Den tidigare forskningen lärde oss att det kan bli svårt att finna resultat som pekar i samma riktning som tidigare studier gjort. Mindedal/Longums resultat visade på en påverkan på de som spelade deras spel medan Olsson/Spetz inte kunde visa på samma resultat. Som påpekat hade man dock olika tillvägagångssätt men de rakt åtskilda resultaten är likväl intressanta. Den uppdelning som råder enligt Nordicoms studier är också av stort intresse; att antingen utgå ifrån ett perspektiv då man menar att det är användaren/spelaren som är i kontroll och att kontexten är styrande. De som företräder den synen menas ha ett Active User-perspektiv. Motsatsen är ett Active Media-perspektiv där man då menar att mediet (spelet) har kontrollen över vad som tolkas ut. Ur detta perspektiv menar man att spel mycket väl kan ha påverkan på de som spelar och med påverkan har man mest då undersökt om våldsamma spel leder till ett våldsamt beteende hos spelaren. Termerna Active Media och Active User är de ledande grupperingsnamnen inom forskningsområdet men då det mer är vinklat mot receptionsstudier är dessa termer inte något som vi kommer att fördjupa oss ytterligare i.

Utifrån dessa slutsatser som tidigare studier har visat, finner vi det rimligt att tro att det med hjälp av de postkoloniala teorierna går att analysera dataspel och på så sätt blottlägga de synsätt som finns på "de" även i dessa, något som ligger väl i linje med vårt syfte. Det faktum att det har varit möjligt att genomföra just sådana analyser i medieprodukter, som i tidningar och TV, stärker ytterligare denna tes.

3.6. Teoretisk relevans

Med utgångspunkt ur Frankfurtsskolans teorier om kulturindustri och kulturimperialism, populärkulturen och postkolonialismen finner vi att vi har fått relevanta teorier som kan förklara det som vi ämnar undersöka. Det är således lätt att se sammanhanget mellan dessa teorier eftersom det är den postkoloniala konstruktionen av ”vi och de” i ett populärkulturellt medium som ska studeras. Frankfurtskolans olika grenar förklarar den övergripande bilden om hur de postkoloniala uttrycken reproduceras i populärkulturella medier. Huvudfokus ligger på hur medieprodukter reproduceras och stöps i former som tidigare rönt framgång. Innehållet anpassas för att överensstämma med det rådande samhällsklimatet så att den breda massans bild stämmer överens med den bild som ges i medieprodukten. I enlighet med Halls tankar om att man behöver stereotyper för att kunna förstå omvärlden är det kanske inte så konstigt att en konstruktion och särskiljning mellan ”vi” och ”de” uppstår i såväl dagstidningar, datorspel och andra medieprodukter. Den stora frågan är dock om det har skett någon förändring i denna konstruktion efter 11 september och för att kunna se denna förändring måste vi också ha en förståelse för hur ett ”vi” och ett ”de” konstrueras. Det postkoloniala blir därför det centrala i vår studie.

4. SYFTE OCH FRÅGESTÄLLNINGAR

I föregående delar har vi presenterat den bakgrund och de teoretiska utgångspunkter som är centrala för denna studie. De delar som kommer att vara av störst betydelse för denna uppsats är de postkoloniala teorierna om konstruktionen av ”vi” och ”de”. Vi ämnar i denna uppsats dock enbart studera konstruktionen av ”de”. Teorierna om denna konstruktion är de som är bäst lämpade för vårt överhängande syfte. Då tidigare forskning inte har granskat datorspel på det sätt som vi ämnar göra, finner vi att detta faktum gör att vår uppsats har existensberättigande. Med den 11 september 2001 färskt i minnet vill vi göra ett försök att se om dessa händelser har hunnit påverka populärkulturen hittills. Det intressanta är om vi verkligen kommer att kunna påvisa några förändringar överhuvudtaget. Vårt syfte är alltså:

- Att undersöka hur ”de” har konstruerats före och efter 11 september i datorspel.

Med datorspel avser vi genren FPS och ytterligare specifikt anti-terroristspel. Så med andra ord syftar uppsatsen till att undersöka hur terroristerna (”de”) konstrueras i anti-terroristspel före och efter 11 september.

För att kunna genomföra denna undersökning har vi utifrån våra tidigare redovisade teorier kommit fram till följande frågeställningar. Dessa är av relevans för att kunna undersöka vårt specificerade syfte.

1. Vilka fysiska attribut av ”de” förmedlas i datorspelen?

Med utgångspunkt ur den postkoloniala teoribildningen hoppas vi med denna fråga ta reda på vilket sätt motståndarna (”de”) presenteras. De postkoloniala teorierna menar att denna fråga syftar främst till att ta reda på vilka fysiska attribut (utseende, etnicitet) som kommer fram i datorspel.

2. Hur agerar ”de”?

Vilka medel används för att uppnå målen och vilka är dessa mål? Finns det någon form av struktur i agerandet och hur är ”de” organiserade? Tar terroristaktionerna bara plats på vad man skulle kunna kalla den ”egna marken” (västerländsk mark) eller sker de någon annanstans i världen? Skulle således terrorismen kunna säga utvecklas till det vi i teorin benämnt som ”en inre fiende”?

3. Har det skett en förändring i konstruktionen av ”de” efter 11 september?

Denna fråga är kanske den allra viktigaste och mest intressanta att ställa eftersom den är direkt kopplad till vårt syfte. De två förstnämna frågorna är dock nästintill en förutsättning för att kunna besvara denna fråga.

5. METOD OCH MATERIAL

I detta kapitel redogör vi för hur vi har genomfört denna studie och hur vi har kommit fram till att just dessa metoder var de bästa lämpade.

Den rimligaste metoden för denna studie finner vi vara en kvalitativ textanalys. Med utgångspunkt från våra frågeställningar är detta rimligt med tanke på att dessa frågor inte är går att analysera kvantitativt. Vårt bakomliggande syfte är att studera hur bilden av vi och de konstrueras i datorspel. Det är med andra ord inte intressant för vår del att undersöka detta i hur mycket och i vilken utsträckning konstruktionen gör sig gällande. Vi vill studera hur och på vilket sätt konstruktionen skildras. Det är i vårt fall inte intresserant att mäta något på förhand bestämt. Det intressanta är det som ligger latent.

Som ett led i metodvalet kunde vi snabbt konstatera att Altheides etnografiska innehållsanalys skulle fungera väl till vår studie. I den etnografiska innehållsanalysen som introduceras i Altheides *Qualitative Media Analysis* (1996), hädanefter refererad till ECA (Ethnographic Content Analysis), presenterar Altheide en metod för att kunna göra systematiska innehållsanalysen som gör att texters meningar, betydelser och mönster växer fram under analysens lopp. ECA innebär att forskningsprocessen gradvis klargörs och görs begriplig samtidigt som man ständigt reflekterar över sitt arbete.

De slutsatser som görs enligt ECA är ofta grundade på latent och implicita tolkningar. Utöver detta lägger ECA vikten vid kvalitén på det som ska undersökas. Altheide menar bland annat att det är viktigt att ta hänsyn till den kontext som omger texterna, annars riskerar innebörden av texten att bli obegriplig.

5.1. ECA

Tillvägagångssättet i Altheides ECA är indelat i 12 steg:

1. Identifiera forskningsfråga

För det första gällde det att precisera och problematisera vad vi ville studera med uppsatsen. Vi vill undersöka hur ”de” har konstruerats före och efter 11 september i datorspel. För att kunna analysera denna fråga på ett tillfredsställande sätt gällde det att hitta relevanta teoretiska utgångspunkter. Efter detta övergick vi till punkt två i ECA-metoden.

2. Teoriläsning

De teoretiska utgångspunkterna var till en början svåra att hitta, främst på grund av oklarheter i vilka aspekter av konstruktionen som skulle studeras. Efter att väl ha funnit och sammanställt de teoretiska utgångspunkterna kunde vi komma fram till att den

postkolonialistiska teoribildningen är det forskningsområde som vi bör använda oss av. Postkolonialismen ställer de frågor som rör konstruktionen av vi och de som leder till de frågor som vi är intresserade av att försöka få svar på.

Till att börja med granskade vi tidigare uppsatser som gav oss en uppfattning om vilka författare och vad för fler eventuella teorier som skulle kunna vara av vikt för vår uppsats. Dessa studier utmynnade i några namn, däribland Said och Brune. De teorier som vi hittade förutom det postkoloniala som vi ansåg var av vikt för att förklara konstruktionen, eller om inte annat bibehållandet/förstärkandet av konstruktionen, är teorierna om kulturindustrin och kulturimperialism som härstammar ur Frankfurtskolan. Vi tittade också på lite forskning inom ämnet datorspel men kom fram till att det mesta handlade om receptionsanalys, vilket alltså vill mena att man tittar mycket på hur spelarna tolkar spelen. Man skulle kunna säga att datorspelsdebatten idag precis är på väg att lämna den epok som motsvarade den debatt som följde det s.k. videovåldet. Vi tyckte därför att det var dags att ta steget ifrån receptionsanalys och istället titta på innehållet i spelet mer än hur någon tolkar det.

3. Provanalys

Den provanalys som genomfördes var på ett spel i liknande genre som Rainbow Six. Spelet var SWAT 3 och vi fann att dessa spel var relativt lika varandra i spelupplägg. Båda spelen går ut på att bekämpa terrorister, om än i olika utsträckningar (SWAT innehåller mer polisiära drag än Rainbow Six som är mer militärt), och man spelar ihop med datorkontrollerade lagmedlemmar. Båda spelen tillhör en spelserie som utkommit i ett flertal utgåvor. Därav tillägget ”3” efter SWAT. I detta skede av uppsatskrivandet tänkte vi oss undersöka konstruktionerna i båda spelserierna. Varför vi inte gjorde så kommer vi fram till lite längre fram i detta kapitel.

Efter teoriinsamlingen hade vi kommit fram till några grovhuggna teman som vi vill titta på i spelen. Vilka dessa mer precist var utkristalliserade sig efter vår provanalys då pusselbitar från teorin föll på sin plats. För att förbereda protokollutkastet ytterligare gjorde vi ytterligare en provanalys. Denna gång på det senaste Rainbow Six-spelet med titeln ”Vegas”.

Under provanalysen fördes anteckningar på olika typer av konstruktioner av vi och de. Det mesta landade kring de fysiska egenskaperna hos ”de” som var det mest konkreta och lättstuderade i spelet. Vi tittade redan i detta skede på vad terroristerna hade för mål med sina aktioner för att få ytterligare dimensioner. Med hjälp av anteckningarna som vi hade från Rainbow Six Vegas och SWAT 3 och med hjälp av teorin landade vi i det protokollutkast som tas upp under punkt 4.

4. Protokollutkast

Utifrån det teorier vi lyckats sammanställa konstruerade vi ett antal teman till det protokoll som sedan skulle ligga till grund för analysen av datorspelen. Dessa är sammankopplade med våra frågeställningar och redovisas i senare avsnitt.

TEMAN

Tema 1: Egenskaper

- Nationalitet, Etnicitet (härkomst)
- Utseende
- Kön
- Rationalitet / Intelligens
- Är dessa genomgående? Finns undantag?

Med detta tema hoppades vi kunna urskilja de rent fysiska egenskaperna hos ”de” och ställa dessa mot varandra. Temat behandlar de karaktäristika som vi tror lättast tar sig uttryck i spelen. Det enda undantaget skulle i detta fall vara intelligens och rationalitet där vi förmodligen kommer att få göra betydligt mer latent tolkningar än de andra, mer manifesterade egenskaperna hos de. En viktig aspekt av beteendet att ta hänsyn till var att den så kallade artificiella intelligensen i spelen (som styr både motståndare och allierade) kan få dessa att agera på många olika sätt, ofta rent av dumdristiga. Detta beror mycket på teknisk begränsning i spelen då dessa inte alltid förmår att ge varken motståndare eller spelarens allierade ett rationellt beteende. Som exempel kan en motståndare fortsätta springa in i en vägg utan att bli varse om det hot som spelaren utgör mot honom. Samma sak gäller alltså för de egna allierade. Det vi studerade i provanalysen var till största delen den del av rationaliteten och intelligensen som gick att uttolka ur uppdragsbeskrivningarna. Vad beträffar genusperspektivet i spelet ämnade vi inte fördjupa oss i det eftersom vi inte har några teorier som kan förklara genuskonstruktionen i det postkoloniala samhället men vi tänkte inte för den sakens skull släppa genusfrågan. Vi tycker att det är av högsta intresse att på ett väldigt basalt sätt granska genuskonstruktionen i våra studieobjekt men kommer inte för den sakens skull fördjupa oss nämnvärt i ämnet p.g.a. den beskrivna begränsningen i teorikapitlet.

Tema 2: Agerande / Aktivitet

- Mål
- Medel
- Arena

Tema två syftar till att studera vilka typer av handlingar som motståndarna i spelen använder sig av i syfte för att uppnå sina mål. I detta tema avsåg vi även studera vilka fysiska platser som händelserna i spelen utspelar sig på.

Tema 3: Förändring?

- Förändring eller ingen skillnad?
- Hur kan det förklaras?

Med detta tema ämnade vi sammanfatta delarna i tidigare temana och sedan jämföra dessa. Utifrån dessa jämförelser försökte vi sedan förklara varför en förändring uppstått eller varför spelen i fråga inte skiljer sig åt.

5. Provanalys av text

Med protokollutkastet i hand tittade vi åter en gång på de tidigare nämnda spelen, Rainbow Six Vegas och SWAT 3. Vi hittade en del småsaker som vi inte lagt märke till tidigare då vi inte hade haft ett protokoll i handen. Analysen blev betydligt rikare med protokollet och vi hittade ett ämne att lägga till inför analyserna (se ”6. Revidera protokoll” nedan). Vi fann dock ganska snart att SWAT 3 inte var ett lämpligt studieobjekt eftersom spelet var för mycket polisiärt inriktat och innehöll mer nationell brottslighet än terrorism. Problemet med detta är att det inte finns något fog för att påstå att bilden av den amerikanska kriminaliteten förändrats som följd av 11 september. Däremot är det mer sannolikt att bilden av terrorism kan ha förändrats. Så det blev ”tack och hej” till SWAT-serien och istället full fokus riktat på Rainbow Six.

6. Revidera protokoll

Vi fann inga större behov att revidera analyschemat annat än i ett avseende. I den första versionen av protokollet fanns inte analysenheten ”Organisation / Individ” med under Tema 2. Efter att ha genomfört provanalysen kunde vi konstatera att denna analysenhet var av intresse eftersom man kan utläsa skillnader i mål och medel beroende på hur terroristerna är organiserade eller om det ens finns någon form av organisation överhuvudtaget. Då det inte är givet att det handlar om terroristorganisationer som är uppdelade i olika celler spridda över världen så var det också av intresse att lägga till ”Individ”. Av det vi kom fram till i våra provanalyser så kunde vi även se tydliga spår av individuellt agerande i spelen. Individer som ligger bakom terroristaktionerna och att det inte alltid behöver vara en organisation eller ett gemensamt mål som förenar ”de”.

7. Urval

Efter mångt övervägande så strök vi som sagt tanken på att studera SWAT-serien. Vi ville rikta fokus mot spel som kunde belysa bilder och konstruktioner av ”de” på ett bredare sätt än vad SWAT kunde erbjuda. Rainbow Six-serien var fortfarande ett gjutet val med sin skildring på ett flertal olika internationella arenor och ett flertal olika typer av ”de”. Även om SWAT hade varit av intresse ansåg vi också att det skulle bli en alldeles för stor uppgift att studera två spelserier. Det hade inte troligen blivit en så bra analys eftersom spelen skiljer sig åt mer än vad vi hade tänkt oss från första början.

Valet stod mellan följande spel som publicerats i Rainbow Six-serien:

- *Rainbow Six* (1998)
- *Rogue Spear* (1999)
 - *Urban Operations* (2000 – tillägg till *Rogue Spear*)
 - *Covert Operations Essentials* (2000 – tillägg till *Rogue Spear*)
 - *Black Thorn* (2001 – tillägg som dock inte kräver *Rogue Spear*)

- *Raven Shield* (2003)
- *Lockdown* (2005)
- *Vegas* (2006)

I enlighet med det syfte vi har skulle vi alltså välja ett spel före 11 september och ett efter. Som representant för spelserien före 11 september valde vi uppföljaren till det första spelet, *Rogue Spear* och då tilläggs paketet till detta spel som släpptes bara fyra dagar efter händelserna den 11 september; *Black Thorn*. Enligt icke tillförlitliga källor på internet (Wikipedia, 2007-05-17) skall Ubisoft som publicerade spelet valt att klippa bort ett av uppdragen p.g.a. dess känsliga innehåll i paritet med terrorattentaten den 11 september. Spelet är således tillverkat innan 11 september men publicerat först efter. Konstruktionen av "vi" och "de" kan ha påverkats av detta då helheten i spelet förändrats, men då informationen inte är hundra procentigt tillförlitlig och det i sådant fall bara handlar om att ett uppdrag tagits bort (därmed är inte någon konstruktion av "vi" och "de" förändrad i övriga delar av spelet) så bortser vi från vårt egna förbehåll mot detta. Om informationen nu kan tänkas vara tillförlitlig så är det högst sannolikt att uppdraget tagits bort just för att det kanske påminner om något som hände den 11 september eller för att innehållet i det i skenet av händelserna inte är tillräckligt politiskt korrekt.

Vi motiverar vårt val av *Black Thorn* med att ingreppet bara gör spelet ännu intressantare att granska. Vi skulle inte kunna välja det som en representant för tiden efter händelserna 11 september eftersom hela spelet är tillverkat innan. Det skulle också kännas som ett misstag att inte ha med detta spel då vi har indikationer på att det är direkt kopplat till de händelserna som ligger till grund för hela den här uppsatsen.

Som representant för tiden efter 11 september stod valet därför mellan tre spel; *Raven Shield*, *Lockdown* och *Vegas*. *Raven Shield* verkade vid en snabb överblick av bilder från spelet och genomläsning av den officiella hemsidans information inte var så mycket mer annorlunda än sina föregångare mer än i ett grafiskt avseende. När *Lockdown* kom hade man däremot valt att ändra om spelsättet. Till *Lockdown* hade man valt att plocka bort den biten ur spelet då man planerar sina grupperns rörelsevägar över kartan. *Lockdown* hade tagit ett mycket mer linjärt format där man förväntas ta vissa vägar och göra vissa saker för att komma vidare i spelet. Uppdragsbeskrivningen hade också gjorts om från att ha varit i text till att bli en videofilm med en snabb och hetsigt talande röst. Till *Vegas* har man gjort om det ytterligare och där finns knappt uppdragsbeskrivningarna kvar. I *Vegas* sitter man mellan varje uppdrag i en helikopter och uppdateras inför nästa situation medan spelet rullar vidare. Något taktiskt upplägg är det knappt tal om överhuvudtaget som i de tidigare spelen. Därför valde vi också att stryka *Vegas* från listan över tänkbara spel. Det skilde sig helt sonika för mycket från de andra och den empiriska insamlingen hade i princip varit omöjlig att göra eftersom man hade fått spela om hela spelet flera gånger för att kunna göra kontroller av vad som sägs i uppdragsbeskrivningarna. Inspelningsmaterial så som en videokamera eller en diktafon hade kunnat ha varit en idé att använda men eftersom spelupplägget ändå var så totalt olik det i *Lockdown*, *Raven Shield* och inte minst *Black Thorn* så kändes det inte lönt att lägga den mödan på *Vegas*.

Valet stod därför mellan Raven Shield och Lockdown. Det blev Lockdown för att vi ansåg att den lilla förändringen som hade kommit till Lockdown var intressant att granska. Vad hade denna förändring betytt för konstruktionen av ”vi” och ”de”? Det var en fråga av yttersta intresse och också förenlig med vårt syfte då vi vill försöka se om någon förändring faktiskt uppstått. I och med den speluppläggningsmässiga förändringen ansåg vi att det fanns större chans att vi skulle hitta resultat av intresse i Lockdown snarare än i Raven Shield. Tidsmässigt fungerar dock båda spelen då Raven Shield är utgivet 2003 och Lockdown 2005.

8. Datainsamling

Med hjälp av de färdiga analyschemana satte vi oss så och spelade igenom spelen. För att underlätta spelandet och slippa behöva spela om hela tiden p.g.a. att man nedkämpas av terroristerna använde vi oss av ett spelfusk som gjorde att man inte kunde dödas. Vad detta innebar för vår datainsamling var att vi kunde komma nära terroristerna, rentav alldeles vid ansiktet av dem, och granska utseendet för anteckning trots att nämnda terrorist tömmer sitt magasin i magen på oss. En del uppdrag i Black Thorn krävde att man försökte spela så riktigt som möjligt, det vill säga att spela som om man inte vore odödlig, då terroristerna i en del uppdrag hade benägenhet att avrätta gisslan om man som anti-terrorist blev påkommen. Samma fusk användes i Lockdown för att göra datainsamlingen smidigare och snabbare. Såväl under uppdragens gång som efter uppdragen gjordes anteckningar på vad som förekommit utefter de angivna temana i analyschemat.

Fusket har inte inneburit att något i vår analys blivit snedvinklat eftersom skildringen av ”de” inte förändras av att den som spelar är odödlig. De datorkontrollerade terroristerna agerar på samma sätt som de hade gjort om spelaren var dödlig, det vill säga skjuter tills spelaren är nedkämpad och man stöter inte på andra terrorister än vad man ursprungligen skulle ha gjort för att kulorna inte biter på den odödlige anti-terroristsoldaten.

Förutom själva spelet tittade vi även på de s.k. uppdragsbeskrivningarna i spelet. Det vill säga varje uppdragsbeskrivning som ges innan uppdraget startar. Uppdragsbeskrivningarna granskades genom att vi i Black Thorn gjorde så kallade ”screenshots” på dessa. Väl inne i spelet kan man inte göra som i t.ex. Word, markera och kopiera text, utan vi fick använda oss av knappen ”Print Screen” på tangentbordet och sedan klistra in spelbilderna i ett bildbehandlingsprogram. Genom att växla mellan spelande i spelet, granskning av screenshotsen och även återgranskande av uppdragsbeskrivningarna i dess ursprungliga miljö (inne i spelet) gjorde vi datainsamlingen i Black Thorn.

Vårt tillvägagångssätt skilde sin inte mycket till Lockdown vad det gällde själva spelandet. Däremot fick vi göra annorlunda med uppdragsbeskrivningarna då dessa i det här spelet var i videoformat. Det fanns lite text i uppdragsbeskrivningen som fungerade som en sammanfattning av det man kunde se i videon. Den texten antecknades och sedan fick vi leta upp videofilerna i spelkatalogen. Då videofilerna var av ett format som inte kan läsas av Windows Media Player fick vi leta upp en alternativ mediaspelare som kunde hantera just det

formatet som videofilerna var sparade i. Filformatet är av typen ".bik" som man med hjälp av gratisprogrammet "RAD Video Tools" kan titta på.

9. Analys

Eftersom vi anser att de fyra sista punkterna i Altheides ECA-modell inte riktigt fungerar att göras i den tänkta ordningen valde vi att frångå den till en viss utsträckning. Alla fyra punkterna är fortfarande kvar men då det för oss föreföll konstigt att inte strukturera och kategorisera innan man ger sig på analysen så genomfördes punkterna 10 och 11 före, eller samtidigt med, punkt 9. I och med detta anser vi att vi fick en bättre överblick av det insamlade materialet och således ett bättre utgångsläge innan vi skulle ge oss på en analys. Punkt 12 bör ses som något som skedde i takt med att vi genomförde såväl punkt 9 som 10 och 11.

Efter att datainsamlingen var genomförd hade vi analys-scheman med uppgifter på alla uppdrag, såväl inne i spelet som i uppdragsbeskrivningarna. Vi gick systematiskt igenom våra analys-scheman och kategoriserade datamängden utefter de mönster som vi kunde urskilja i spelen. Denna punkt, "analys", beskriver mest det som vi kopplat till fråga 3 och som även är benämnt "Tema 3" i analys-schemat. I tema 3 täcks frågeställningarna och temana 1 till 2 in eftersom en jämförelse mellan dessa över tid är det som är tema 3:s och hela uppsatsens syfte. Så för att kunna göra analysen var vi först tvungna att redovisa och kategorisera allt som berörde tema 1 och 2 för båda spelen.

Då tema 3 söker svar på om någon förändring eller likhet finns efter händelserna 11 september blev det också relevant att dela upp analysen i skillnader och likheter. Detta för att göra analysen mer överskådlig och lättillgänglig.

10. Kategorisera

Se punkt 9. Kategoriseringen gjordes innan analysen med hjälp av de analys-scheman som vi gjorde för varje uppdrag i båda spelen. Därefter benades dessa analys-scheman ut i tema 1 och 2.

11. Exemplifiera

Med hjälp av våra screenshots har vi kunnat plocka citat ur uppdragsbeskrivningarna som är av relevans för att kunna förklara terroristernas agerande och mål, vilken arena det hela utspelar sig på och till viss del även vilka medel som de använder. Vi har även i en del fall screenshots inifrån spelet för att exemplifiera vissa terroristers fysiska attribut. Dessa ligger med som bilagor i slutet av uppsatsen. I övrigt står exemplifieringen att finna i våra beskrivningar av de olika punkterna i tema 1 och 2.

12. Skriv rapport

Vi vet inte vad Altheide hade tänkt sig att man annars skulle göra...

5.2. MATERIAL

Eftersom studien syftar till att undersöka om och hur konstruktionen av ”de” har förändrats efter 11 september, valde vi att studera spel som har producerats både före och efter den valda tidpunkten. På så sätt hoppades vi kunna urskilja förändringar i konstruktionen av ”de” i datorspelen. Problemet var framför allt att hitta lämpliga studieobjekt bland den uppsjö av spel som finns på marknaden. Vi insåg ganska snabbt att vi var tvungna att begränsa oss beträffande studieobjekt. Givetvis hade vi kunnat göra en analys av större omfattning med flera titlar men vi bedömde att detta snarare skulle göra bilden av ”de”-konstruktionen mer splittrad än med ett fåtal. Kanske det finns en möjlighet att bilden skulle bli splittrad med fler spel men det finns också en chans att bilden skulle kunnat ha blivit bredare. Vi tog dock inte risken med att få en splittrad bild som vi definitivt skulle fått av att ha med fler spel av annan spelserie. Ett större underlag med flera spel skulle kanske ha gett en bredare förståelse för fenomenet hur bilder av ”de” är konstruerade i datorspel. Större empiriskt underlag skulle ge fler och mer nyanserade insikter och kunskaper om hur populärkulturella produkter samspelar med sin samtid. Men någonstans var vi tvungna att göra en begränsning och vi bedömde att det underlag vi hade ändå var tillräckligt.

Fler Rainbow Six-spel hade troligen inte bidragit till något annat än mer av samma då Rainbow Six första spel är väldigt likt Black Thorn och Rainbow Six Vegas är tämligen likt Lockdown. Skillnaden är att man i Lockdown får en uppdragsbeskrivningsskärm och i Vegas uppdateras muntligen i helikoptern av en datorkaraktär som sitter mitt emot spelaren på väg till platsen där nästa uppdrag utspelar sig.

Eftersom datorspel är stora produktioner med ett stort antal delar, ansåg vi att vi behövde begränsa oss i fråga om vad i spelen som skulle analyseras. Huvudkriteriet var dock att spelen skulle vara producerade i USA. Föga förvånande produceras de flesta spelen i västvärlden i allmänhet och i USA i synnerhet.

Vi har valt två spel ur spelserien Rainbow Six där det ena spelet är producerat före och det andra efter 11 september för att kunna jämföra och studera eventuella skillnader. Att bara studera ett spel hade inte varit aktuellt eftersom då hela poängen med den historiska jämförelsen hade försvunnit.

<u>Före 11/9</u>	<u>Efter 11/9</u>
Rainbow Six – Black Thorn	Rainbow Six – Lockdown

De båda spelen har gemensamt är att de behandlar terroristbekämpning, ett ämne som har blivit nog så aktuellt i och med terrordåden den 11 september. Det intressanta blir för vår del att studera om det har blivit någon förändring i konstruktionen av ”de” före och efter, vilket vi lättast kan göra genom att granska två spel i samma serie.

Av förklarliga skäl går det inte att analysera alla delar av ett spel. Detta skulle bli alldeles för omfattande. Vi väljer därför att begränsa oss till de delar av spelen där de tre temana framgår tydligast. I fallet med Rainbow Six utgörs den ena delen av de uppdragsbeskrivningar som föregår varje uppdrag i spelet. I dessa uppdragsbeskrivningar framgår alltid vart händelserna utspelar sig och vilka medel som terroristerna använder sig av och hur de har organiserat sig på platsen. Betydligt mer sällsynt är det att det framgår i vilket sammanhang som terroristerna framträder och vad de har för mål med detta. Uppdragsbeskrivningarna är inte utformade på samma sätt i de båda spelen. I Black Thorn finns uppdragsbeskrivningen i skriven form som gör det möjligt att läsa igenom i den takt som passar oss. Lockdowns uppdragsbeskrivningar presenteras däremot som filmklipp, vilket gör att förutsättningarna för empiriinsamling är något annorlunda gentemot Black Thorn. Detta ska dock inte påverka analysen nämnvärt då vi tror oss kunna få svar på våra teman i dessa också. I avseendet med de fysiska egenskaperna i tema 1 (utseende, kön, etnicitet) hos ”de” finner vi det lämpligt att studera dessa under spelets gång eftersom dessa inte framgår lika tydligt i en uppdragsbeskrivning.

5.3. Reliabilitet

Reliabiliteten i resultaten kan diskuteras utifrån en rad olika vinklar. För det första så är den tekniska av stor betydelse. Vad betyder teknikens begränsningar för de konstruktioner som vi utläser ur spelet? Först och främst så har ju alla datorer sina begränsningar. För vissa spel så krävs vissa typer av hårdvara i datorn och då även en viss prestanda av den speciella hårdvaran. Saker som ofta styr i frågan om spel är grafikkort och minne. Detta tar även Christoffersson upp i *Monsternmassakern* (1999). I och med att Black Thorn är så pass gammalt som det är så innebar det inte att vi fick några tekniska begränsningar. Vi kunde skruva upp allt det grafiska till det maximala så på så sätt har inte våra datorer försämrat de bilder som spelmakarna ursprungligen tänkt sig att spelet skall innehålla. Därför finner vi också vår tolkning av ”latinon” i Black Thorn, som egentligen var menad som en ”arab”, vara en giltig tolkning eftersom spelmakarna inte kunde förmedla en bättre bild och således lämnade det hela öppet för tolkning. I fallet Lockdown hade vi också en dator som klarade av att spela spelet på den högsta kvalitetsnivån så inte heller där har någon tilltänkt bildförmedling gått till intet eller varit utsatt för risk för feltolkning.

Analyserna är gjorda på separata håll. Vi har båda spelat spelen i respektive hem ensamma för att inte i analysen påverka varandras resultat. Vi har därefter slagit samman våra tolkningar av båda spelen. Med det fusk vi använde tog det drygt en dag att spela igenom ett spel och samtidigt tolka dess innehåll.

Men främst kommer den tekniska frågan på tal vad det gäller den redan nämnda artificiella intelligensen, AI även kallad. AI:n spelar en stor roll när vi skall göra tolkningar av den intelligens och rationalitet som ”de” företräder då AI:n i många fall kan innehålla luckor och få de datorkontrollerade karaktärerna att handla fullkomligt irrationellt. Till viss del styr detta också deras medel. Om inte terroristen handlar rationellt så kanske han heller inte avrättar gisslan när anti-terroriststyrkan konfronterar honom. Detta är t.ex. ett genomgående AI-fel i Lockdown, om man nu vill benämna det som ett fel. Men vi anser att det är det då det inte är

rationellt av en terrorist att skjuta mot anti-terroristsoldaterna när han kan skydda sig med hjälp av den gisslan han tagit.

Då spelens utformning också skiljer sig åt kan detta vara ett fall för diskussion. Till att börja med så är inte uppdragsbeskrivningarna identiska. I *Black Thorn* ges dem i text medan man i *Lockdown* får dem via en videofilm av mindre noggrannhet och längd. Denna skillnad i noggrannhet och framför allt omfattning har inneburit att tolkningarna inför *Lockdowns* uppdrag inte har blivit lika utförliga som de i *Black Thorn*. Vi tycker ändå att vi har funnit för analysen relevanta data även i *Lockdowns* uppdragsbeskrivningar och menar samtidigt att spelets tekniska evolution inte är mycket för oss att göra åt. Den tekniska evolutionen i *Rainbow Six*-serien gäller inte bara uppdragsbeskrivningarna utan den har som påpekat även påverkat spelupplägget. Vi finner dock inte heller här någon anledning till att ifrågasätta de resultat som vi kommit fram till för att spelets taktiska element minskats, utan anser att detta bara är ett steg i utvecklingen av den konstruktion av "de:et" som görs. Vårt analyschema är lika fullt applicerbart på *Lockdown* som på *Black Thorn*.

5.4. Validitet

Vi tar upp två olika typer av validitet men utelämnar den allmänt tjugiga definitionen av validitetsbegreppet som vanligen förekommer i uppsatser av detta slag. För det första behandlar vi den interna validiteten för att sedan diskutera kring ett externt dito.

Den interna validiteten anser vi är god då vi ur teorierna skapat frågor som vi sedan tillämpat i det analyschema och de teman som ligger till grund för våra resultat. Således har vi en röd tråd som löper genom uppsatsen från vår teori och frågeställningar till operationaliseringen av dessa.

Den externa validiteten är enligt oss ganska vid. Vår uppsats och därmed de resultat som vi kommit fram till är byggda på *Rainbow Six* men analyschemat är fullt användbart på andra spel och även på spel i andra genrer. Enda förbehållet är att spelet som skall analyseras i sådant fall måste innehålla ett "vi" och ett "de" samt att parterna på något sätt försöker bekämpa varandra. Vilka medel som används för att bekämpa sätter inte analyschemat några gränser för mer än att någon form av bekämpning måste ingå. Annars faller syftet med att ställa frågan om mål och medel. Det studerade objektet bör vara av typen spelserie om man skall kunna göra en jämförelse. Som exempel skulle analyschemat mycket väl kunna läggas mot spelserierna *Medal of Honor* och *Call of Duty* som båda är FPS-krigsspel med Andra världskrigstema, som strategispelet *Age of Empires*. För övrigt skulle också analyschemat tåla att man jämför två spel ur olika spelsier med varandra bara premisserna är tillräckligt lika, som i det första exemplifierade fallet ovan. Vi tror att våra resultat skulle kunna stämma in på många andra "liknande" spel. Generaliserbarheten anser vi finns till en viss utsträckning. Denna generaliserbarhet är beroende av att dessa s.k. liknande spel måste vara av typen anti-terroristspel då våra resultat baseras på att "de" är terrorister och inte t.ex. vikingar som man skulle kunna stöta på i *Age of Empires* eller för den delen tyskar i Andra världskrigsspel.

Vi är båda ganska erfarna spelare av datorspel vilket skulle kunna tänkas påverka hur vi tolkar skeenden i spelen eller hur vi går tillväga. Men vi tror inte att det har någon större betydelse i vårt fall då de tolkningar vi gör mer är baserad på de teoretiska utgångspunkterna vi har och sunt förnuft. Således tror vi inte att resultatet hade blivit nämnvärt annorlunda om studien gjorts ur andra, mindre datorspelserfarna ögon.

5.5. Studieobjekten

De frågor och teoretiska begrepp som vi kommit fram till skall vi ställa emot en datorspelsserie som ger uttryck för konstruktionen av ”vi” och ”de”. Spelen är s.k. FPS-spel och har som huvuddrag att bekämpa terrorism. Eftersom tidsperspektivet är av vikt för oss har vi valt att granska spelserier, alltså spel som har uppföljare. Vi tittar då på spel som släppts före och efter 11 september för att se om någon förändring har uppstått. Under våra studier kom vi fram till att spelserien *Rainbox Six* är av intresse att titta närmare på.

5.5.1. Bakom kulisserna

Första spelet i denna serie släpptes så tidigt som 1998 och det hette just kort och gott *Rainbow Six*. Spelserien baseras på författaren Tom Clancys novellserie med samma namn som precis som spelet publicerades 1998. Som spelare är man del i en global anti-terroristenhet som spelets officiella hemsida beskriver enligt följande:

“Team Rainbow is a multinational task force comprised of counterterrorism experts from around the globe. Equipped with state-of-the-art weapons, Team Rainbow is deployed during terrorist crises. When all other attempts have failed, Team Rainbow is brought in to save the lives of innocent people. They do not negotiate with terror. They destroy it!” (www.rainbowsixgame.com, 2007-05-08)

Red Storm Entertainment som är spelets grundare och utvecklare är ett dotterbolag till den franska spelgiganten Ubisoft. Red Storm har dock sin verksamhet förlagd i USA där man också utvecklat spelet. Efter framgångar med första *Rainbow Six*-spelet tog Ubisoft över publiceringen (vilket vill innebära att man i princip betalar spelets produktionskostnad och marknadsföring). Över tid kom detta att påverka spelets utformning vilket vi återkommer till. Man kan också diskutera om ägandet utövat påverkan på spelets innehåll. Red Storm som sagt USA-baserat och Ubisoft fransk-ägt. Utgångspunkten är dock att detta är ett amerikanskt spel då det i första hand är skapat i USA och baserar sig på en novell skriven av en amerikan som således företräder ett amerikanskt perspektiv på terrorism.

5.5.2. Spelbeskrivningar

I *Rainbow Six* är du ledare för en grupp yrkessoldater som tillhör en hemlig antiterrorist-enhet kallad Team Rainbow (endast en del regeringar känner till dess existens). Gruppen är baserad

i England på ett SAS-regemente (Special Air Service) och soldaterna hämtas från världens ledande antiterrorist-organisationer. Soldaterna är således av olik härkomst.

I Black Thorn bestämmer du vilka av de olika soldaterna som du har att tillgå i din soldatpool som skall få vara med i ditt ”team” inför varje uppdrag efter att ha genomgått en uppdragsbeskrivning. Alla soldater har olika färdigheter och egenskaper som är olika bra för olika uppdrag. Vissa soldater är bättre på att smyga och spana än andra och är således bättre att använda i sådana uppdrag där man inte vill att fienden skall upptäcka en, t.ex. i uppdrag där fienden håller gisslan och man måste frita gisslan för att inte fienden skall döda dem. Förutom att välja soldater kan man också välja vilken utrustning de skall bära. Inget av Rainbow Six-spelen har något oskadliggörande alternativ i de medel man använder för att stoppa terroristerna. Allt handlande sker med dödligt våld som utgång. Det finns också en möjlighet till att planera hur de olika grupperna i laget skall förflytta sig på de olika uppdragen. Man kan alltså dela in sitt lag i olika enheter som tar olika vägar på kartan. Vart fienden lurar har man ingen aning om varför det också är viktigt att välja vägarna särskilt noga.

I Lockdown är inte uppdragsbeskrivningen lika utförlig och de kartor man har att tillgå är inte som i Black Thorn gjorda för att planera rörelserutter för lagmedlemmarna, utan enbart för att studera möjliga vägar att förflytta sig på. I Lockdown har man ständigt tre lagkamrater med sig, förutsatt att inte någon av dem blir nedskjuten, men som i Black Thorn kan man välja vilken utrustning de skall bära. Ytterligare en skillnad i Lockdown är dock att du inte kan välja vilka lagmedlemmar du tar med dig då spelet har förutbestämt vilka som följer med i de olika uppdragen. Den som spelar gör det alltid som karaktären *Ding Chavez*. Chavez är även med i Black Thorn som en av de valbara karaktärerna.

Det taktiska elementet i spelen gör att man har kommit att definiera Rainbow Six-spelen som s.k. ”Tactical shooters”. Det är en form av FPS som innebär att man helt enkelt planerar och tänker efter mer än vad man skjuter. Men utvecklingen hade sin gång och Ubisoft bestämde sig för att till Lockdown ta bort stora delar av den taktiska biten. Det har medfört att Lockdown inte alls har samma verklighetsbetonade karaktär som Black Thorn. Du strider mot mängder av terrorister, kanske upp emot 50-100 per uppdrag, istället för mot 10-20 terrorister som man gör i Black Thorn. Du kan i Lockdown ge dina kamrater enkla förflyttningskommandon och bestämma om de skall vara aggressiva eller avvaktande men detta är i stort det taktiska elementet som finns förutom att smyga sig runt och försöka undvika att bli upptäckt av terroristerna. Lockdown är mer av en ”vanlig” FPS och mindre av en Tactical Shooter. Man agerar vanligtvis mycket mer på egen hand och utan planering än i föregångaren. Spelet är betydligt mer impulsstyrt på det sättet att spelet kan kasta överraskningar på spelaren, så som att en fiende helt plötsligt dyker upp på ett tak nära intill.

De båda spelen har sina likheter men i stora drag är det två väldigt olika spel om man ser till utformningen/spelsättet.

5.5.3. Spelens handlingar

Black Thorn är som sagt ett tilläggspaket på uppföljaren till första spelet. Spelet innehåller nio nya uppdrag som baseras på att en ny terrororganisation härmar tidigare genomförda terroristaktioner. Terroristorganisationen är ledd utav någon med specialkunskaper om dessa aktioner och som dessutom känner till hur Rainbow Six arbetar. Spelet går därför ut på att få stopp på terroristaktionerna och stoppa personen som ligger bakom dem.

Handlingen i Lockdown är att en terroristorganisation kallad Global Liberation Front har fått tag på ett virus som de hotar använda. Team Rainbow måste stoppa terroristerna och dess ledare innan viruset sprids. GLF är dock inte lättfångad utan består av ett flertal celler som alla måste nedkämpas på olika platser världen runt.

6. RESULTAT

I detta kapitel redovisar vi de resultat som vi har fått fram genom den empiriska undersökningen. Vi kommer inledningsvis att redovisa de båda spelen var och för sig utifrån våra tidigare specificerade teman och därefter jämföra dem.

6.1. Viktigt att veta

Det som vi har valt att lägga fokus på är, förutom själva skildringarna inne i spelet, de s.k. uppdragsbeskrivningarna. Dessa förekommer alltid innan uppdragen skall spelas. Man får information om vilka det är som man skall ta sig an med sin anti-terroriststyrka och vanligtvis också lite kartor och annan information som kan hjälpa en att göra ett så välgenomtänkt taktiskt upplägg som möjligt.

Efter att ha granskat samtliga uppdrag och uppdragsbeskrivningar i både Black Thorn och Lockdown kom vi fram till följande resultat.

6.2. Rainbow Six – Black Thorn

För att ge en beskrivning av hur det kan se ut i spelet så gör vi en gestaltning av ett uppdrag. I detta fall är det uppdrag nio som också är det sista uppdraget i Black Thorn:

Anti-terroristteamet har anträt den ockuperade kongresshallen. Efter att ha öppnat dörren ut från kapprummet till hallen har man också slagit ut två vakter. Allt går som planerat. Lag röd, guld och grön rensar allt längs sina vägrutter och vi i lag blå assisterar lag röd med att frita en grupp gisslan på det andra våningsplanet. Samtliga grupper, inklusive min består av två soldater. Jag spelar med en datorkontrollerade karaktär vid namn Eddie Price, en engelsman. Självt är jag Santiago Arnavisca, en spansk terroristbekämpare. Efter vår lyckade fritagning och eliminering av ytterligare ett gäng vakter är det dags att ta sig in i det sista rummet. Det är en lagerlokal där hjärnan bakom det hela, David Ian Newcastle, tillsammans med en handfull terrorister håller ytterligare två gisslan fångna. Alla lagen har olika vägar in i lokalen som de skall ta och pulsen ökar i väntan på att jag ger alla kommandot att gå in med en knapptryckning på tangentbordet. Som sagt i briefingen så måste tajmingen vara perfekt för annars riskerar gisslan att bli avrättad och jag i det fallet misslyckas med mitt uppdrag. Jag ger grupperna ett OK att gå in och jag öppnar själv den dörr som min grupp skall ta sig in genom. Till min stora överraskning är Newcastles mannar fullt beredda på att vi skall komma. Tydligt har de blivit varnade eller så har vi röjt oss själva genom att vara för högljudda. En av terroristerna avrättar gisslan mitt framför ögonen på oss samtidigt som vi stormar in i lokalen och jag själv blir levande måltavla för en av de andra terroristerna. Sekunden senare är jag inte längre en levande måltavla utan en väldigt död sådan. "Mission failed" dyker

*upp på skärmen och jag får helt enkelt försöka igen. Surt sa räven...**

* Notera att vi spelat som dödliga när detta genomfördes vilket inte gällde för resten av datainsamlingen.

6.2.1. TEMA 1: Egenskaper

1. Nationalitet / Etnicitet:

Någon nationalitet nämns inte uttryckligen i någon av uppdragsbeskrivningarna men vi konstaterar ändå att den vanligaste terroristen är av latinsk härkomst. Dessa förekommer i majoriteten av de nio uppdrag som ingår i Black Thorn. Utöver latinoterroristerna presenteras ett antal andra grupperingar. En typ, som förekommer i endast ett uppdrag, har drag av öststatskaraktär. Detta är dock svårt att säkerställa helt och hållet. Den tredje typen av etnicitet som förekommer är den blandade kompotten i vilken såväl vita som latinos och slaver blandas. Till sist förekommer en helt och hållet västerländsk gruppering. Terroristerna är enbart vita till hudfärgen men någon nationalitet går som i tidigare fall inte att säkerställa.

2. Utseende

Motståndarna i Black Thorn är inte enhetligt gestaltade, i alla fall inte vad beträffar utseende. I fallet med utseende fann vi fyra olika typer av terrorister, varav en var betydligt mer förekommande än andra. Samtliga latinoterrorister (*Se Bilaga 1*) är klädda i kamouflerade uniformer och bär antingen automatvapen eller pistol. Latinoterroristen är mörkhårig och har antingen skägg och/eller mustasch eller saknar detta helt. Vi fann att de latinoterrorister som förekom i de allra flesta fall hade mustasch eller skägg. De utan var betydligt färre till antalet. I ett uppdrag förekommer en ledare för denna terroristgrupp vid namn Kautingu Safaniya (*Se Bilaga 5*). Denne utmärker sig främst genom att klä sig något annorlunda och har mer mustasch och skägg än sina underordnade. De öststatsliknande terroristerna (*Se Bilaga 2*) klär sig i sandfärgade uniformer och basker. Det råder en jämlig fördelning i utseende då ungefär lika många har mustasch som de som saknar. De är beväpnade med automatvapen och de framställs som tämligen anonyma.

Trots att fyra av uppdragen i spelet utspelar sig i Afrika förekommer inga mörkhyade personer i spelet överhuvudtaget. Även en av de nämnda terroristledarna, Kautingu Safaniya, ser ut som en latino trots sitt afrikanskt klingande namn. Hans utseende kan beskrivas som en korsning av Che Guevara och Janne "Loffe" Carlsson.

Den blandade grupperingen med terrorister, som även dessa förekommer i endast ett uppdrag, varierar betydligt mer i utseende (*Se Bilaga 3*). Dessa skiljer sig stort från de tidigare grupperingarna av terrorister, då dessa bär kostym och slips. Det går även att urskilja äldre medlemmar i gruppen då dessa är gråhåriga. I den tredje grupperingens fall är mustaschen och annan ansiktsbehåring inte lika förekommande som i tidigare fall. Endast ett par enstaka personer har mustasch. Medlemmarna i den tredje grupperingen är, i likhet med de tidigare, även dessa tungt beväpnade.

Den fjärde och sista grupperingen presenteras i de två sista uppdragen i spelet. Samtliga har västerländskt utseende och är antingen blonda eller rödhåriga. I vissa enstaka fall har de mustasch. Samtliga är tungt beväpnade med automatvapen och bär kamouflerade uniformer med kroppsskydd. De bär även headset. I det allra sista uppdraget i spelet förekommer samma typer av terrorister med undantaget att en del bär hjälm (*Se Bilaga 4*).

En parentes i sammanhanget är att spelmakarnas intentioner är att skildra terroristerna som araber, ryssar och maffia. Detta är en upptäckt som vi snubblade över efter den empiriska insamlingen då vi var inne i spelets filkatalog och tittade efter uppdragsbeskrivningsvideor. I den mapp vi hittade fanns det mappar för de olika utseenden på spelets terroristaktörer. Dessa mappar benämns ”mafia”, ”russian” och ”samed” i vilken filen med namnet ”arab” förekommer.

Spelmakarnas tänkta fiendebilder stämmer inte överens med de tolkningar som vi har gjort. Detta kan bero mycket på den tekniska begränsning som präglar spelet då spelet är, med dagens teknikmätt mätt, gammalt och simpelt grafikmässigt. Det går alltså inte att helt säkerställa vilket utseende som spelmakarna har försökt förmedla. Vi finner dock att våra tolkningar är rimliga men påpekar samtidigt att det är mycket svårt att placera någon geografiskt efter utseende, då såväl en mörkhyad kan vara infödd svensk lika mycket som en ljushyad kan vara infödd afrikan.

3. Kön

Vårt att notera är det aldrig förekommer några kvinnliga terrorister, oavsett vilka typer av terrorister som presenteras. Både terrorister och andra aktörer utgörs således enbart av män. I Black Thorn kan man dock välja att ta med kvinnliga antiterroristsoldater i sitt team. Man kan också välja att själv vara en av dessa kvinnor. Kvinnor förekommer annars bara som offer i form av gisslan.

4. Rationalitet / Intelligens

Vad beträffar rationalitet och intelligens så är det genomgående att terroristerna planerar för att försvåra antiterroriststyrkans uppgift. De delar upp gisslan i mindre grupper och bevakar dessa väl för att kunna agera i händelse av ett fritagningsförsök, vilket menar de inte tvekar att avrätta gisslan om man upptäcker något sådant. Detta blir tydligt i ett av de senare uppdragen i spelet där terroristerna är väl förberedda och försvårar för antiterroriststyrkan att genomföra ett lyckat fritagningsförsök.

”Your team cannot succeed unless they synchronize their attacks. If one team goes in too soon, Newcastle’s people will be alerted and the hostages will most likely be executed.”

I vissa fall använder terroristerna även radio för att kunna kommunicera med varandra och på så vis förmedla en eventuell förhöjd hotbild. Terroristerna vägrar i de allra flesta fall att förhandla och ger inte upp.

6.2.2. TEMA 2: Agerande/aktivitet

1. Organisation / Individ

Uppdragsbeskrivningarna beskriver terroristgrupperna som tidigare okända men välutrustade, välorganiserade och erfarna. Detta är genomgående i samtliga uppdrag. Nedanstående citat visar på hur terroristerna i

”These guys are extremely professional. They clean up after themselves, they don't leave clues...”

Ungefär i mitten av spelet presenteras den man som ligger bakom planeringen av de terrordåd som genomförs under spelets gång. Detta är den enda person i spelet som presenteras utförligt och detaljerat. Personen är en engelsman vid namn David Ian Newcastle. (Se Bilaga 6) Han förekommer i det sista uppdraget och utmärker sig genom att vara klädd i en svart uniform med kroppsskydd och hjälm. Newcastle har även ett tygmärke på sin uniform av samma typ som antiterroriststyrkan i spelets huvudroll bär (”R6”). Newcastle har ett förflutet inom terroristbekämpning och var under en period aktuell för prövning inför ett medlemskap i antiterroriststyrkan Rainbow Six (den styrka som spelaren leder). Detta ledde till att Newcastle blev besatt av att komma med i styrkan till varje pris. Efter ett misslyckat förhör med tre terrorister under ledning av Newcastle, som ledde till att en avled och två skadades allvarligt, ändrades dock hans förutsättningar.

”SAS ran a psychiatric profile on him and turned up a borderline psychosis. This scuttled any chances he had to be selected for Rainbow, and took him out of the field with the SAS. He apparently didn't take well to the demotion, and was promptly cashiered. After that, he mostly dropped out of sight [...]”

Newcastle presenteras dock inte enbart i negativa ordalag i Black Thorn. Vid ett flertal tillfällen framgår det att hans egenskaper var berömvärda och att Newcastle i själva verket är mycket kompetent.

”His record with SAS was dirty, but what he did, he did very well. The guy is sharp, fast and good, and he knows how to place his people. [...] He's a sneaky son of a gun.”

Newcastle ”försvann” efter incidenten och det framgår att han efter sitt nederlag, försörjt sig som legosoldat i mellanöstern i syfte att bygga upp ett lager av vapen och resurser för att kunna hämnas på Rainbow Six. I syfte att avslöja styrkan för omvärlden, iscensätter Newcastle ett flertal rekonstruktioner av tidigare kända terrordåd för att testa vad styrkan går för. Innan Newcastle identifieras, benämns han ”The Copycat” just för detta.

2. Mål

Newcastle är hjärnan bakom samtliga terroraktioner men har hyrt in olika terroristorganisationer och legosoldater att utföra de olika uppdragen. Grupperna har själva inte någon del i det övergripande målet som tydliggörs sent i spelet men detta kan vara en förklarande faktor till att de enskilda terroraktionerna inte har några klara och uttalade mål.

Det förekommer dock till synes en del slumpmässiga mål med aktionerna. T.ex. begär terroristerna lösensumma, vapen samt i ett tredje fall frigivning av politiska fångar. I ett fjärde fall kan man också uttolka att man genom kidnappningen av FN:s generalsekreterare att man vill framkalla ett nytt kallt krig; ett mellan USA och Kina då FN:s generalsekreterare spelar en avgörande roll i förhandlingarna. Men alla dessa uttolkade mål måste ses som svepskäl. Det framkommer i spelets avslutande uppdrag att Newcastle har för mål med allt att exponera och förgöra Rainbow Six som hämnd för att han själv blev ratad en gång i tiden.

”Our best guess is that he’s been using the work to bankroll his attempts to stockpile weapons and resources in order to take revenge on Rainbow. Now, it seems, he feels like he’s in a position to stop preparing and to act instead. I don’t need to tell you how high the stakes are now. A blunder on this one and Rainbow could be exposed, discredited and disbanded – and that’s exactly what Newcastle wants. He’s forcing us in to these high-profile situations, and it’s not a tenable place for us to be.”

Citatet ovan är hämtat ur en uppdragsbeskrivning till uppdrag nummer åtta där man i Team Rainbows ledning lyckats lista ut de mål som förefaller vara övergripande för alla de terroristaktioner som genomförs i spelet. Det blir klargjort att Newcastles önskan är att Team Rainbow skall förnedras och åskådliggöras för världen. I slutändan räknar Newcastle med att detta skall leda till en nedläggning av Team Rainbow.

3. Medel

I samtliga uppdrag har terroristerna tagit någon form av gisslan som utgörs av så vitt skilda personer som:

- politiska ledare
- fredsarbetare
- skolbarn i en kapad skolbuss
- personal och besökare på de attackerade platserna
- bombhot

Däremot är det är inte alltid som målet och syftet med gisslantagningarna framgår. Samtliga terroristaktioner påminner om tidigare verkliga händelser. Upprepningen av terroraktionerna går så långt som att man i ett av uppdragen mördar lokföraren, precis som man gjorde i verklighetens terroraktion.

*”Just to make sure we know they are serious, they’ve already shot the engineer.
No one else has been hurt so far, but the clock is ticking.”*

Dock framställs just den aktionen i spelet som att terroristerna i och med mordet menar allvar medan det i själva verket bara är en kopiering av den verkliga händelsen då ett tåg i Holland blev kapat av beväpnade män 1975.

4. Arena

Arenorna varierar men som vi tidigare nämnt så utspelar sig nästan hälften av uppdragen i Afrika (fyra av nio). Sex av nio uppdrag utspelar sig i vad man skulle kunna kalla för tredje världen. Kanske är detta en spegling av den bild som västvärlden har av terroristaktioner för händelserna den 11 september då det mest handlade om sprängningar av t.ex. amerikanska ambassader i tredje världen och kidnappningar av västfödda människor. I sådant fall torde skildringen av arenorna i Black Thorn vara rimlig sett utifrån den bild som västvärlden har av terrorkrigföring. Arenorna varierar från en ambassad, ett lyxkryssningsfartyg, ett sjukhus, en flygplats, en tågstation, en afrikansk by, ett hotell, en djungelbas samt en konferensanläggning. Samtliga arenor har gemensamt att de på något vis är avgränsade så att man inte kan röra sig utanför ett visst område men det är även detta mer en teknisk begränsning i spelet. Några civila förekommer inte mer än som just gisslan på dessa från omvärlden slutna platser.

6.3. Rainbow Six – Lockdown

*Ding Chavez och hans tre lagmedlemmar springer upp för en trappa i det kapade polishuset i Amsterdam. En terroristorganisation har sprängt en charterbuss och gått genom en bank till polisstationens vapenförråd. Terroristerna är därför ganska välbeväpnade men de ser inte allt för klipska ut. Samtliga är klädda i någon form av hoodtröja och påminner något om de små irriterande Eniro-trollen som går att se i Eniros reklamfilmer på TV. Det taktiska tänkandet har försvunnit. Nu agerar jag helt utan tanke eftersom terroristerna ger ungefär lika mycket motstånd som nämnda Eniro-troll. Det finns därför inget fog för att smyga. Men när mitt lag kommer upp för trappan och rusar in genom en dörröppning springer vi rakt på en bevakningskamera. Larmet går och dryga dussinet Eniro-trollsliknande terrorister kommer springandes i korridoren. Jag matar på med mitt maskingevär med extra stort magasin och släpper inte avtryckaren förrän magasinet är tömt. När mynningsflamman framför mig försvunnit är inget mer än en hög med lik och ett stort antal kulhål i väggen kvar i korridoren framför mig.**

* Notera att vi spelat som dödliga när detta genomfördes vilket inte gällde för resten av datainsamlingen.

6.3.1. TEMA 1: Egenskaper

1. *Nationalitet / Etnicitet:*

Nationaliteterna hos ”de” i Lockdown varierar beroende på vart i världen som uppdragen utspelar sig. Det är inte självklart att det skall vara så med tanke på att terroråd utförs utav folk av olika nationalitet på olika platser i världen idag. I Lockdown verkar det dock råda en lokal förankring i de nationaliteter som representeras. Med blott ett rejält undantag så förekommer bara vithyade skurkar i de uppdrag som utspelar sig på dominerande vit mark. När uppdragen förflyttas till Algeriet (uppdrag 2 och 3) så utgörs ”de” dock uteslutande av araber. Undantaget är första uppdraget som utspelar sig i Sydafrika. Där förekommer bara vita människor i fallet ”de”. Sydafrikas president som är kidnappad i det uppdraget är mörkhyad men han är också den enda i hela spelet som har denna hudfärg. Man skulle också kunna göra en invändning mot ett uppdrag som utspelar sig i Marseille. Där förekommer bara vita människor trots att Marseille är en av Frankrikes mest invandrartäta städer (NPR, 2007-05-24). Men låt oss se det som en parentes i sammanhanget som vi inte lägger någon större vikt vid.

Nationaliteterna är över lag svåra att avgöra. Den information som ges om nationalitet är bristfällig då det snarare handlar om att spelet utmärker vad för terroristgrupp det är som ligger bakom den situation man skall kasta sig in i med sitt Rainbow-team. Etniciteten är övergripande vit. Det förekommer ”araber” men bara i början. Huruvida man sedan skall kalla dem araber när det är Algerier som troligen utgör ”de” i de uppdragen lämnar vi därhän. De uppdrag som utspelar sig i Frankrike utgör de uppdragen där man kan göra den mest sannolika tolkningen av nationalitet. Algeriet-uppdragen är svåra att avgöra nationaliteten i men i Frankrike-uppdragen kan man ibland höra kommentarer när man stöter på sina fiender där de bryter på franska.

2. *Utseende*

Det slår en ganska snabbt när man spelar Lockdown att alla i princip ser likadana ut. De vita fienderna som man stöter på är ofta kortklippta, medelst rakade, eller har en lätt brun eller blond hårfärg. (*Se Bilaga 7*) Oftast är det dock bara frisyren som skiljer dessa åt, medan utseendet i ansiktet är det samma. Vid ett flertal fall kommer dock mängder med fiender i rad som ser exakt likadana ut; både vad det gäller kläder, utseende och den utrustning man bär. Detta blir mest tydligt på ”araberna” som man stöter på i spelets andra och tredje uppdrag. Alla ser exakt likadana ut. Kortklippt svart hår, ljusgul/brun hy, ganska tunn kroppsbyggnad och en mustasch (*Se Bilaga 8*).

Ju längre in i spelet man kommer desto mer välutrustade och soldatliknande blir fienden. Skyddsvästar, skyddsglasögon, headset (för radiokommunikation) och i en del fall även gasmasker för att skydda mot det luftburna virus som spelet kretsar kring (*Se Bilaga 9*). Även i utseendet finns ett fåtal undantag från det som får anses vara det vanliga. Fransmännen som är vita är också mustaschprydda. Inga andra vita män, i något av de andra uppdragen som

utspelar sig på platser där majoriteten av befolkningen är vit, har mustasch. Ett annat undantag är att huvudaktörer har ett annat utseende. I det här fallet rör det sig mer om de uppdrag då det är en specifik gisslan man skall frita (som t.ex. Sydafrikas president i uppdrag 1) eller om det är huvudskurken Bastian Vanderwaal (*Se Bilaga 10*). I en uppdragsbeskrivningsvideo visas dessutom ytterligare en person upp, Faisal Amidan, en vapenhandlare av algerisk härkomst (*Se Bilaga 10*). Amidan presenteras enbart genom en bild där han bär fez och solglasögon. Honom stöter man aldrig på inne i spelet och han är mest att betrakta som en bifigur. Uppdraget går i det fallet ut på att hämta vapenhandlarens kontaktlista.

3. Kön

Kvinnor förekommer inte som terrorister vid något tillfälle. Både terrorister och andra aktörer utgörs således enbart av män. Det enda undantaget är då någon av spelarens datorstyrda medspelare eller någon av gisslan är kvinna. Denna bild gör inga undantag.

4. Rationalitet / Intelligens

Någon nämnvärd intelligens går inte att finna utifrån det man ser inne i spelet. Det lilla som skulle kunna vara är reaktioner på skjutande och att fienderna ibland försöker gå runt spelaren. På en del fiender sitter radiokommunikationsmedel men dessa verkar mer vara där för utsmyckning då någon radio aldrig används. Vissa larm finns i uppdragen. I något fall metalldetektorer och i något annat fall videokameror. Om man går igenom metalldetektorn utan att ha stängt av den eller står för länge i videokamerans blickfång så utlöses ett larm och den plats man är på översvämmas då med fiender. Vakter står utsatta vid gisslans positioner i de uppdrag då gisslan finns men det handlar sällan om någon tung bevakning och fienden struntar i att gisslan finns där och skjuter således bara på Team Rainbow. Fienden blir dock mer alert och svårare att döda p.g.a. tyngre utrustning och mer skydd ju längre in i spelet man kommer men det behöver inte nödvändigtvis sammankopplas med begreppen intelligens eller rationalitet.

6.3.2. TEMA 2: Agerande/Aktivitet

1. Organisation / Individ:

Det framkommer en bit in i spelet att den ledande och övergripande organisationen som ligger bakom alla terroristaktioner som man får kämpa sig igenom är gruppen GLF; Global Liberation Front. Denna grupp eller organisation har dessutom en mängd s.k. celler som verkar agera självständigt utefter vissa direktiv.

I spelets inledande uppdrag presenteras en grupp män bestående av ”an unknown number of armed gunmen” som inte har någon del i spelets övriga handling mer än att skapa den förvirring som gör det möjligt för GLF att verka. Gruppen får ändå karakteriseras som viktig på grund av deras agerande. Mer om detta i avsnittet om ”mål”.

Den första egentliga organisationen som presenteras i spelet är i själva verket GLF men dessa benämns först som ”a group of unidentified terrorists”. Det är först i slutet av spelet som dessa identifieras som huvudaktör i Lockdown under ledning av den tidigare nämnda Bastian Vanderwaal. GLF är en terrororganisation med sitt huvudsäte på Menorca där Vanderwaal bedriver sin verksamhet tillsammans med sin ”lojala armé”.

Den andra organisationen i spelet är en namnlös sådan under ledning av den algeriske vapensmugglaren Faisal Amidan. Amidan presenteras som den största vapensmugglaren i Afrika som förser både terroristorganisationer, regeringar och rika individer med vapen. Organisationen figurerar i två uppdrag och misstänks vara delaktig i stölden av det virus som historien i Lockdown kretsar kring och på så sätt ha kontakter med de terroristorganisationer som figurerar i spelet.

Den tredje organisationen kallar sig själv New Freedom Army och är en tämligen anonym sådan utan någon synlig ledare. Denna organisation är tillsammans med den namnlösa gruppen i det första uppdraget den grupp som förekommer minst i spelet. De förekommer således endast i ett uppdrag. Dess koppling till de andra organisationerna är oklar. Eventuellt agerar NFA autonomt på eget initiativ utan att vara bundna till GLF.

Den fjärde organisationen i spelet heter Revolutionary Brotherhood. Trots Revolutionary Brotherhoods förmåga att vara relativt anonyma, i samma avseende som New Freedom Army, har de en koppling till Global Liberation Front.

Den femte organisationen i spelet tituleras United Fatherland Brigade och leds av en man vid namn Derek Mergen (*Se Bilaga 10*). Mergen har en träningsanläggning för Global Liberation Fronts räkning och är på så sätt i högsta grad delaktig i dess verksamhet. UFB pekats ut som en terroristorganisation som är:

”responsible for carrying out numerous attacks throughout Europe”

Den sjätte organisationen heter Marxist Radical Front och informationen om den är knapp. Inga personer i organisationens ledning presenteras.

Den sjunde och sista organisationen i som presenteras i spelet kallar sig för October Resistance. Någon ledare går inte att urskilja men däremot en avhoppare vid namn Nicolai Yezhov. Det framgår inte om Yezhov är den före detta ledaren för October Resistance men med tanke på den information han sägs inneha kan vi i alla fall konstatera att han är en av de högre uppsatta inom organisationen.

I spelet ser man aldrig någon person agera ensam. Det är en huvudperson som ligger bakom det hela men han styr också hela organisationen och är därför en av många ”de”.

Genom organisationernas namn, innehållande ord som marxist, radical och revolutionary, finner vi det inte helt överraskande rimligt att det dra slutsatsen att organisationernas ideologi går att placera på vänsterkanten.

2. Mål:

Sammanfattningsvis kan vi konstatera att större delen av organisationerna i själv verket är celler i samma organisation, nämligen Global Liberation Front, och att dessa arbetar

tillsammans mot ett gemensamt mål. Vilket det gemensamma målet är framgår dock aldrig specifikt men den avhoppade October Resistance-medlemmen Nicolai Yezhov nämner en stundande terrorattack:

”that could change the world forever”

I spelets uppdrag framgår det dock att organisationerna har olika delmål med sina angrepp. Den första gruppens delmål är oklart men då de inte tillför huvudkonflikten något av värde och då de agerar på egen hand (om nu inte deras uppgift var att avleda uppmärksamhet från inbrottet och stölden av Legion-viruset) finner vi det nödvändigt att endast nämna dem i förbifarten. Gruppens mål torde dock vara av politisk natur eftersom de kidnappar den sydafrikanske presidenten.

Global Liberation Fronts övergripande mål framgår aldrig riktigt men vad som kan uttolkas är att GLF vill utöva någon form av utpressning mot världsledarna och i längden även förändra världsordningen. Det är inte helt otänkbart att organisationer i och med sina namn representerar en form av socialistiskt eller kommunistiskt ideal som de vill sprida med våld.

Faisals Amidan vapensmugglarorganisation verkar inte ha något direkt mål annat än att sälja vapen och förse terroristorganisationer med dessa. Amidans organisation får dock anses vara fristående från GLFs mål då de inte enbart arbetar för deras räkning.

New Freedom Armys mål i det enda uppdrag de medverkar i är att ta sig in i ett vapenförråd på en polisstation. Revolutionary Brotherhoods mål är dock något som skulle kunna underlätta för Global Liberations Front att nå sitt övergripande mål. RB genomför en attack ett EU-möte där förhandlingar hålls om att minska den illegala vapensmugglingen världen över, något som skulle försvåra för GLF att genomföra sin stora terrorattack.

United Fatherland Brigade mål är inte uttalat men med tanke på dess nära samarbete med Global Liberation Front finns det all anledning att hävda att de delar GLFs mål. Bland annat är UFB ansvarig för träning av GLFs medlemmar.

Marxist Radical Front är, liksom New Freedom Army, intresserade av att få tag på vapen. Men deras mål är inte uttydligt.

October Resistance är de vars mål verkar ligga i linje med Global Liberation Front.

Värt att notera är att terroristerna i sju av 16 uppdrag får anses vara passiva och inte göra några aktiva våldshandlingar. Istället får man i dessa fall betrakta terroristerna snarare som försvarare än som aktiva ”attackerare”.

3. Medel:

I Lockdown använder sig de olika organisationerna av ett flertal medel för att nå sina mål.

Gisslantagning är det vanligast förekommande medlet i spelet. Några krav från terroristernas sida i dessa sammanhang förekommer dock aldrig. Gisslantagningarna får ses i relation till det stora medlet där hotet är att släppa ut det dödliga viruset. Hotet realiseras emellertid aldrig i spelet. Utöver dessa hot finns användandet av sprängmedel, både i direkt användning (som att spränga en buss) samt i syfte att hota.

Dock förekommer det, som tidigare nämnts, flera uppdrag utan klar hotbild där man bara går in för att röja fienden ur vägen.

4. Arena:

I Lockdown utspelar sig uppdragen till största delen i Europa men även i Afrika. De uppdrag som utspelar sig i Afrika är dock endast de tre första, varefter fokus flyttas helt till Europa. Arenorna varierar från ”finansiella distrikt”, en marknad, en by i öknen, en polisstation, ett parlament, ett universitet, Paris katakomber, ett destilleri, ett sjukhus, en hamn, en färja, stadsmiljö i Marseille, ett museum/teater, ett gods, en bas vid ett slott. Dessa arenor är fördelade på länderna Sydafrika, Algeriet, Holland, Skottland, Frankrike och Spanien. Huvudarenorna i Lockdown är alltså belägna i Europa men de afrikanska länderna får ändå betraktas som ”nära” västvärlden då Sydafrika har en stor del engelsk kolonialbefolkning och då Algeriet genom sitt läge har en geografisk närhet till Europa.

6.4. TEMA 3: Förändring?

I följande tema avser vi undersöka vilka skillnader och likheter som finns mellan de olika temana i de två spelen och hur dessa kan förklaras.

6.4.1. Förändringar/likheter i TEMA 1 - Egenskaper:

Nationalitet/etnicitet:

Beträffande nationalitet finner vi att det inte finns några mörkhyade terrorister mer än som bifigurer (som i fallet Fasial Amidan). Skillnaden i lokal förankring ligger i att terroristerna i Black Thorn tenderar att vara mindre styrda av den dominerande etniciteten som råder på platsen där uppdraget utspelar sig. Terroristerna i Lockdown kommer ofta från de platser där spelet äger rum. Som exempel i Black Thorn, finner vi ryssar i Djibouti och latinos i Thailand och Nigeria medan vi i Lockdown har fransmän, med fransk brytning i Frankrike och araber i Algeriet. Terrorismen är således att betrakta som mer internationell i Black Thorn än i Lockdown. Det kanske kan förklaras av det cellbeteende som karakteriserar terroristerna i Lockdown där varje cell har en lokal förankring i det land som de verkar och genomför sina terroraktioner. Nationaliteten är dock svår att avgöra.

Varken araber, slaver eller latinos förekommer i spelens slutskede. Terroristerna utgörs då av enbart vita. En intressant iakttagelse som vi har gjort är att allt eftersom svårighetsgraden i spelet ökar, desto vitare blir ”de”. Vi tror att ju mer sofistikerade utrustning och andra yttre egenskaper ”de” har, desto ”vitare” blir de. En tolkning är att araber och latinos inte är

kapabla att bjuda på något motstånd vilket också kan kopplas till den intelligens man tillskriver de olika etniska grupperna. Vi tror oss på så sätt kunna bevisa en vi och de-uppdelning bland terroristerna. Det intressanta är att både Black Thorn och Lockdown följer samma mönster.

Utseende:

Utöver etniciteten i spelen kan vi konstatera att de rent utseendemässiga dragen hos terroristerna i stort sett alltid ser likadana ut. I Black Thorn finns max två eller tre ”utseenden” för en viss terroristgrupp medan det i Lockdown i några fall endast finns en för varje grupp (t.ex. uppdragen som utspelar sig i Algeriet där alla araber ser likadana ut) I Lockdown är den utseendemässiga representation dock lik den i Black Thorn då de olika etniska grupperna bland terroristerna inte bjuder på många variationer. I stort sett tillåts inga unika utseenden och alla terrorister är mer eller mindre en i mängden. Som vi tidigare nämnt i ovanstående stycke om nationalitet, har vi lyckats synliggöra en stegring i utrustning som går hand i hand med vilken typ av utbildning, intelligens, kompetens och hudfärg som terroristerna har. I både Black Thorn och Lockdown blir terroristerna i de sista uppdragen av uteslutande vit hudfärg. Deras utrustning blir av högsta standard och de flesta bär någon form av skyddsutrustning.

Kön:

I båda spelen är det männen som dominerar, oavsett sida. Det finns inga kvinnliga terrorister i något av spelen överhuvudtaget. De enda fall där kvinnor förekommer är då de porträtteras som gisslan eller då någon av spelarens datorstyrda medspelare är kvinna. I Black Thorn kan man dessutom spela som kvinna vilket inte går i Lockdown då man uteslutande spelar som en manlig karaktär vid namn Ding Chavez. Således är de båda spelens bilder av kvinnor identiska, dock finns som sagt inte möjligheten att spela som kvinna i Lockdown.

Rationalitet / intelligens:

Någon direkt intelligens förutom rationellt beteende går inte att urskilja i något av spelen. Det som är rationellt i Black Thorn är att terroristerna delar upp gisslan och placerar dem på olika strategiska platser. Detta förekommer dock inte i Lockdown där terroristerna bara placerat gisslan på ett ställe. Istället för att som i Black Thorn placera ut strategiska vakter för gisslan ställer man upp en massa terrorister på väg till gisslans plats. Då man i Lockdown inte kan ta några alternativa vägar som i Black Thorn så tvingas man gå in i fälla efter fälla som terroristerna sätter upp. Terroristerna i Black Thorn tenderar dock att avrätta gisslan då ett fritagningsförsök är i antågande medan terroristerna i Lockdown hellre attackerar spelaren.

6.4.2. Förändringar/liheter i TEMA 2: Agerande/Aktivitet

Organisation / Individ:

I detta avseende skiljer sig Black Thorn och Lockdown. Medan terroristerna i Black Thorn är

en del av flera okända terroristorganisationer vars ledning beror på en enda man som förser dem med vapen och pengar. I Lockdown är terroristerna uppdelade i ett större antal organisationer som genom ett cellnätverk under ledning av en person arbetar mot ett gemensamt mål. I Black Thorn finns inte den samverkan mellan de olika terroristgrupperna som karakteriserar Lockdowns organisationer.

Mål:

Även i syftet att nå sina respektive mål skiljer sig terroristerna åt i Black Thorn och Lockdown. Huvudpersonen i Black Thorn (Newcastle) har ett personligt motiv som drivkraft för sina terroraktioner. Newcastles mål är inte mer än att utkräva hämnd även om hans aktioner kan få konsekvenser som är betydligt större än de han avser är primära. Dessa är dock att betrakta som svepmål och får istället befinna sig i skuggan av Newcastles huvudmål: att hämnas på den antiterroriststyrka som spelserien kretsar kring. Hans ambitioner är således inte att förändra världen utan får ses i samband med det borderlinesyndrom som han diagnosticerats med. Newcastle är helt enkelt att betrakta som galen.

I Lockdown däremot är det ett flertal organisationer med ett gemensamt mål. Eftersom målet är av större och betydligt mer krävande art (att förändra världen genom att allvarligt skada världens ledande länder och dess ledare) kräver detta också en mer organiserad verksamhet. Ett mål av denna art står i stark kontrast till Newcastles mål som får anses vara ganska löjliga och oproportionerliga i sammanhanget. Är det realistiskt att ställa till en större mängd terroraktioner för att hämnas på en antiterroriststyrka som ratat honom? Svaret är definitivt nej.

Medel:

I Black Thorn är terroristernas primära medel för att uppnå sina mål uteslutande gisslantagningar. Även om det förekommer hot om att spränga en bomb i ett uppdrag, är detta ett underordnat och ovanligt medel i Black Thorn. I Lockdown förekommer inte gisslantagning lika frekvent som i Black Thorn. Medlen har istället ersatts av hot att använda våld i form av sprängladdningar och utsläpp av biologiska stridsmedel. Således kan man säga att många av terroristernas aktiva handlingar har ersatts med mer passiva handlingar som dock kan leda till större och mer destruktiva konsekvenser.

Arena:

Som vi tidigare påpekat är terrorismen mer internationell i sin form i Black Thorn än i Lockdown. Arenorna är utspridda i såväl Sydamerika och Afrika som i Asien och Europa. I Lockdown är arenorna koncentrerade till bara enstaka platser i Afrika och betydligt fler i Europa. Majoriteten av platserna kan sägas vara "vit mark" där en stor del av både befolkning och terrorister är vita och där vitt folk har eller har haft mycket makt.

7. ANALYS

Eftersom denna uppsats har för syfte att ta reda på om någon förändring har skett kan det således vara av intresse att dela upp analysen i två delar. Dels vad som är sig likt även efter 11 september och vad som har förändrats efter att de kapade planen träffade sina mål.

Efter att ha gått igenom de viktigaste skillnaderna och likheterna summerar vi analysen.

7.1. Precis som innan

Bland likheterna spelen emellan gjorde vi en iakttagelse som vi tror kan vara av stor vikt. Inom gruppen ”de” har vi hittat en tendens till ytterligare en uppdelning. Det vill säga ett ”de” inom ”de”. I både Black Thorn och Lockdown förekommer en form av stegring av terrorismen. Till en början i spelen så är latinos och araber de terrorister man stöter på. Men ju längre man kommer i spelen desto mer övergår terroristerna till att bli vita. Tolkningen som vi gör av detta är alltså att de vita är mer sofistikerade, bättre utrustade och även mer lojala. I båda spelen är det nämligen huvudaktörernas närmsta män som man stöter på i de sista uppdragen och dessa är uteslutande väldigt välutrustade, välutbildade, välorganiserade och vita till hudfärgen. De araber och latinos som förekommer i spelens inledande uppdrag kan sägas vara raka motsatsen till detta. Detta är en bild som stämmer mycket väl in med den som Said beskriver då han förklarar hur väst stärker sin egen image genom att framhäva sig själva samtidigt som man tillskriver öst de motsatta och mycket sämre egenskaperna.

En annan likhet är den att terroristerna porträtteras som en stor och opersonlig massa. Terroristerna har i regel bara några få olika utseenden per uppdrag i båda spelen. ”De” stereotypiseras för att på sätt kunna distanseras från ”vi:et”. Vanligen stöter man på terrorister som ser exakt likadana ut som de man precis skjutit ned. Ingen är unik utan man framställer de som en stor grå massa. Detta kopplar vi också till att det är lättare att tillskriva en hel grupp onda attribut, så som att alla tyskar var onda under Andra världskriget. I enlighet med Hall stärks ”vi:et” då av att ”de:et” stereotypiseras både utseendemässigt och efter sitt handlande.

7.2. Förändring har skett

I uppdragen i Black Thorn är terroristerna alltid i ”förhand” då de redan har genomfört en aktion av något slag innan en motaktion från antiterroriststyrkan kommer. Lockdown skiljer sig på så sätt då terroristerna i ett flertal uppdrag blir utsatta för förebyggande motaktioner från antiterroriststyrkorna innan terroristerna har lyckats genomföra en aktion av något slag. Detta kan man tolka som att man i tiderna efter 11 september tenderar att slå till mot terroristerna i förebyggande syfte mer än som en efterföljande reaktion. I Lockdown gör sig detta tydligt gällande då flera av uppdragen inte innehåller några direkta handlingar från terroristerna. Terroristerna tvingas således in i en ofrivillig försvarsställning till skillnad från i Black Thorn. Terroristerna verkar på ett sätt vara mindre förberedda för motattacker i Lockdown. En rimlig tolkning är att denna ”anfall är bästa försvar”-mentalitet som präglar Lockdown ligger väl i linje med de faktiska ageranden som USA och dess allierade anammat i

kriget mot terrorismen efter 11 september. Det vill säga att man efter 11 september i USA tog kommandot för att gå först i led med att slå ut terroristorganisationer runtom i världen. Med detta mål i sikte anföll man därför Afghanistan i ett "förebyggande" syfte då man ansåg sig ha bevis för att Talibanregimen sponsrade al-Qaida. Vi menar alltså att detta tillvägagångssätt även kan tolkas som att det skildras i spelen.

En annan tolkning av utvecklingen i Rainbow Six-serien är att terrorismen efter 11 september har blivit mer organiserad. I Black Thorn som är gjort innan 11 september är terroristaktionerna ett verk av en galnings ambitioner medan man i Lockdown, som är gjort efter 11 september, kan skönja en bild av att terrorismen står mer enad över gränserna, är mer cellinriktad, strävar mer åt likriktade mål och är betydligt mer organiserad. Vad det gäller galningen finner vi en koppling mellan det som Torkel Lindqvist säger och Black Thorns huvudskurk, David Ian Newcastle; "*non-state actors seek fame with their terrorism.*" Men galningen verkar inte vara så aktuell längre då det är organiserade nätverk som utgör dagens hotbild.

Ytterligare kan det sägas om det här med cellinriktningen att Lockdown ger en bild av att terrorismen blivit mer nationell. Arenan är betydligt mer västerländsk och spelet utspelar sig i flera storstäder i Europa och på betydelsefulla platser så som parlament, sjukhus, universitet och ett museum/teater. Symboler för vårt välfärdssamhälle skulle man kunna säga. Då hotet inte kommer från någon svartmuskig arab, utan ifrån terrorister som ser ut som alla andra där hotet utspelar sig är begreppet "en inre fiende" väl så befogat att lägga vikt vid. Bilden säger att terrorism inte längre är något som enbart sker i 3:e världen (som vid ett flertal uppdrag i Black Thorn) utan terrorismen tar plats i våra städer, på vår mark och det kan lika gärna vara en person som ser ut som du själv som är terroristen.

7.3. Avslutningsvis...

För att svara på den tredje och kanske viktigaste frågan kan vi konstatera att det har skett en förändring i konstruktionen av "de" efter 11 september men att mycket också är oförändrat. Förändringen skulle kunna förklaras i det Kellner talar om i "*Media culture*". Man har förändrat bilden för att den skall passa in i dagens samhälle och följa det dominerande synsättet. Enligt Kellner gäller detta alla mediekultur och då även datorspel. Det skulle kunna förklara varför en "anfall är bästa försvar"-mentalitet tagit sig in i Rainbow Six-spelen då den mentaliteten är direkt speglad ifrån det verkliga samhället. Vad det sedan gäller likheterna kan man vända sig till Mattlearts (m.fl.) teori om den reklamstyrda TV-logiken och Adornos tes om standardisering. Bilden av vem som är terrorist har till viss del förändrats i och med att bilden av den inre fienden uppkommit, men den "yttre" terroristen kvarstår. I såväl Black Thorn som Lockdown förekommer samma typer av terrorister och i samma stegring. Spelens utformning är även den ungefär likartad vilket gör att det finns fog för att prata om en standardisering inom denna spelserie.

För att kort sammanfatta analysen så kan vi alltså konstatera att en del saker står kvar medan en del saker också har förändrats. De viktigaste slutsatserna som vi drar är att ett "de" inom "de" existerar. Det finns alltså grader av "de". "De" konstrueras också som en stor och grå, opersonlig massa och följer vissa stereotypiseringsmönster. Dessa båda slutsatser är det som kan sägas vara genomgående i båda spelen. Det som skiljer Black Thorn från Lockdown är i huvudsak att terroristerna inte alltid är på "förhand" i Lockdown. Ett "anfall är bästa försvar"-tillvägagångssätt tillämpas då Team Rainbow slår till innan terroristerna har hunnit agera. Detta kopplar vi till den utveckling som kriget mot terrorismen tog i verkligheten efter den 11 september. Ytterligare så gör vi tolkningen att terrorismen i spelen, liksom i verkligheten, blivit mer nationell och cellinriktad. Åtminstone så har detta blivit mer uppmärksammat. I och med nationaliseringen så har också hotet kommit att bli mer riktat "inifrån".

8. SLUTDISKUSSION

Genom att studera konstruktionen av ”de” kan man med hjälp av de postkoloniala teorierna ändå dra slutsatsen vad ”vi” står för, det vill säga: det som ”de” inte representerar. Slutsatsen är alltså att genom att enbart studera konstruktionen av ”de” så får vi indirekt en bild av konstruktionen av ”vi”. Lite mer konkret kan man säga att det i spelen är svårt att få en egentlig bild av vad det är för värden som spelaren representerar. Detta finner vi vara betydligt enklare att studera hos motståndaren (”de”) genom hur de presenteras i ett datorspel. I spelen framgår det inte med önskvärd tydlighet vad ”vi” representerar.

Vi har funderat mycket på om våra resultat går att generalisera utanför den specifika mediekontexten som vi har tittat på, det vill säga datorspel. Kanske ett ämne för den externa validiteten men då vi ansåg att tankarna var för lösryckta och riskerade ”flumma iväg” kändes det inte som om avsnittet ”Validitet” i Metodkapitlet var rätt plats för detta resonemang.

Först kan vi ju slå fast att vi kom fram till att konstruktionen av ”de”, eller gestaltningen om man vill kalla det så, är ganska fast cementerad. Bilderna skilde sig inte nämnvärt mellan Black Thorn och Lockdown. Synen på ”de” var i princip den samma. Varken mer respektfylld eller förstärkt av hat efter den 11 september. Den skillnad som vi kunde hitta var att man verkar ha uppfattat terrorister idag som betydligt mer välorganiserade och cellinriktade. Men detta har vi förstås redan nämnt.

I linje med de kulturindustriella tankarna tror vi dock att den konstruktion av ”vi och de” som vi såg högst troligen är möjlig att finna även i andra medietyper. Det skulle förvåna oss om vårt resultat enbart skulle kunna sägas vara unikt för datorspel och då i synnerhet Rainbow Six. Detta eftersom teorierna om kulturindustrin skulle mena att de konstruktioner som görs i Rainbow Six är högst styrda av det gällande samhällsklimatet och den debatt som råder i samhället.

Kanske är det också som så att det är för tidigt för att diskutera vilka effekter som 11 september har fått. Kanske måste mer tid gå innan man kan urskilja tydliga mönster och dra slutsatser kring vilka effekter det hela fick. Det mönster vi tycker oss se idag i konstruktionen av ”vi och de” kanske ser helt annorlunda ut om tio eller tjugo år. Om en förändring i konstruktionen av ”vi och de” i en rak linje kan kopplas till händelserna 11 september är tämligen orimligt att besvara över ett så långt tidsförlopp som tio till tjugo år. Mycket kan hända på så lång tid och det vore även högst rimligt att anta att fler saker spelar in under den tiden och bidrar till den ”vi och de” bild som kommer gälla år 2027.

Visst är det svårt att veta vad som är den beroende faktorn till olika utvecklingar. Vi kan omöjligt med hundra procentig säkerhet säga att de förändringar vi påstår oss ha funnit kan kopplas till den 11 september. Men med rätt teoretiska byggstenar och välbyggda antagande kan vi komma ganska nära sanningen anser vi. Mycket kan förändras på kort tid. Se bara hur snabbt konstruktionen av ”vi och de” förändrades i och med Sovjetunionens kollaps. I fallet

11 september förefaller det dock inte ha blivit någon större förändring, men man vet ju inte till hundra procent som sagt.

8.1. Framtida forskning

I syftet vidare forskning kan man ”som vanligt” hävda att en uppsats som denna givetvis skulle kunna bli ännu mer intressant av ett större underlag. Det skulle också kunna finnas ett intresse i att pröva analys-schemat på andra spel av liknande typ (anti-terroristspel) men också på spel som är av annan karaktär (exempelvis krigsspel i såväl genren FPS som strategi). Uppenbarligen hade det också varit intressant att få in ”vi:et” i analysen då ”vi:et” lika väl konstruerar ”de:et” som att ”de:et” kan konstruera ”vi:et”. Detta i enlighet med den postkoloniala teoribildningens idé om att när man konstruerar ett ”de” också definierar ett ”vi”.

Vår grundtanke var egentligen att studera två olika spelserier. Detta tycker vi fortfarande skulle kunna vara en intressant idé. Det vill säga att parallellt jämföra två liknande spel utefter samma tidsram och med samma premisser.

Men det hade också varit intressant att frångå datorspelen och se om analys-schemat har en generaliserbarhet som kan appliceras på andra typer av medier. T.ex. nyhetsrapportering före och efter en speciell tidpunkt.

Ytterligare så vore forskning på tidigare nämnda könsrollerna intressant. Hur skildras kvinnan i datorspel? Vad för egenskaper tillskrivs hon? osv. Det låg inte i vårt intresse att vidareutveckla de resultat vi fick fram gällande genusperspektivet men vi anser att det är av väldigt intresseväckande natur att man i FPS-spelen nästan uteslutande skildrar kvinnan som ett offer då hon väl ges plats i dessa spel.

9. SAMMANFATTNING

I denna uppsats har vi studerat konstruktionen av ”de” i datorspel före och efter 11 september. I avseende datorspel har vi inriktat oss mot anti-terroristspel då den konstruktion av ”de” som vi är intresserad av är tätt förknippad med terrorism p.g.a. syftets koppling till 11 september.

Syftet med uppsatsen är att undersöka om konstruktionen av ”de” har förändrats efter händelserna den 11 september 2001.

Utifrån de postkoloniala teoribildningarna som låg till grund kunde vi komma fram till följande frågeställningar:

- **Vilka bilder av ”de” förmedlas i datorspelen?**
- **Hur agerar ”de”?**
- **Har det skett en förändring i konstruktionen av ”de” efter 11 september?**

För att kunna besvara dessa frågor använde vi oss, som nämnt, av postkolonial teoribildning. Denna inriktning vill säga att det grundläggande är att ”de” alltid står i kontrast till ”vi” vad beträffar beteende och egenskaper. Utöver den postkoloniala teoribildningen tog vi stöd i den kritiska teoribildningen som berör kulturindustrin och kulturimperialismen.

För att kunna applicera dessa teorier på de två spel som valdes ut så gjordes ett analyschema. Analyschemat utvecklades med hjälp av Altheides etnografiska innehållsanalys, även kallad ECA-modellen. Utifrån denna metod kunde vi finna tre centrala teman för att besvara frågeställningarna. Dessa tre teman behandlade egenskaper, agerande/aktivitet och om någon förändring uppstått. Det sistnämnda temat är också det tema som avspeglar den tredje frågeställningen och som är sammankopplat med syftet.

Vi valde två spel ur spelserien *Rainbow Six*. Dessa var *Black Thorn* som utvecklades innan 11 september men som släpptes bara någon dag därefter 2001, och *Lockdown* som släpptes 2005. Vi använde analyschemat på båda spelen för att få ut tolkningar för tema 1 och 2 som sedan skulle jämföras i det tredje temat.

Resultaten visade att det har skett förändringar i konstruktionen av ”de” men att bilden av ”de” också är väldigt trögrörlig och i vissa avseende i det närmaste ”cementerad”. Viktigt att nämna är att allt eftersom svårighetsgraden i spelen ökar så ändras hudfärgen på ”de” från mörkare till vitare och ”de” blir i takt med detta också mer sofistikerade och välutrustade. Detta gav en slutsats om att ett ”de” inom ”de” existerar. Detta var något som förekom i båda spelen. Vi kunde också konstatera att bilden av terrorismen har blivit en mer nationell sådan, vilket vill mena att terroristorganisationer framställs som mer välorganiserade och lokalt förankrade. Således förstärks bilden av terrorism som ”en inre fiende”. En annan viktig slutsats blev den att ”vi” anammat ett tydligare ”anfall är bästa försvars”-mentalitet då terroristerna mer vanligtvis blir agerade emot innan de hunnit göra någon terroraktion. Detta gäller då endast *Lockdown* och detta kopplar vi till den utveckling som kriget mot terrorismen tagit efter händelserna den 11 september.

10. LITTERATURFÖRTECKNING

Böcker:

- Altheide, David L (1996) *Qualitative media analysis*, Sage Publications: USA
- Christoffersson, Jan (1999) *Våldsskildringsrådet nr. 22: Monsternmassakern*, Regeringskansliets Offsetcentral: Stockholm
- Eriksson, Catharina mfl.(red.) (1999) *Globaliseringens kulturer – den postkoloniala paradoxen, rasismen och det mångkulturella samhället*, Bokförlaget Nya Doxa: Nora
- Hall, Stuart (1997) *Representation - Cultural representations and signifying practices*, Sage: London
- Fiske, John (1987) *Television Culture*, Routledge: London
- Jansson, André (2002) *Mediekultur och samhälle*, Studentlitteratur: Lund
- Kellner, Douglas (1995) *Media culture – Cultural studies, identity and politics between the modern and the postmodern*, Routledge: London & New York
- Lindquist, Torkel (2003) *A war of words – From Lod to Twin Towers*, Coronet Books: Uppsala
- McQuail, Denis (2005) *McQuail's Mass Communication Theory: 5th Edition*, Sage Publications: London
- O'Sullivan, Tim, m.fl. (1994) *Key concepts in communication and cultural studies*, Routledge: London & New York
- Said, Edward W (1993) *Orientalism*, Ordfronts förlag: Stockholm
- Slocum, David J (red.) (2006) *Hollywood and war, The film reader*, Routledge: New York
- Thompson, John B (2001) *Medierna och moderniteten*, Daidalos: Göteborg

Uppsatser/Avhandlingar:

- Brune, Ylva (2004) *Nyheter från gränsen – Tre studier i journalistik om "invandrare", flyktingar och rasistiskt våld*, Institutionen för journalistik och masskommunikation (JMG): Göteborg
- Egenfeldt-Nielsen, Simon & Heide Smith, Jonas (2004) *Playing with fire – How do computer games influence the player*, Nordicom: Göteborg

- Kratovic, Belma (2004) *På jakt efter den postkoloniala journalistiken – En kvantitativ studie kring mediebilden av invandrare i svensk dagspress*, Institutionen för journalistik och masskommunikation (JMG): Göteborg
- Mulumba, Lady-France (2005) *Islam och muslimer = terrorism? – En studie om konstruktionen av muslimer och islam i SVT i samband med terrorattacken den 11 september 2001*, Institutionen för journalistik och masskommunikation (JMG): Göteborg
- Olsson, Mia & Spetz, Jenny (2004) *Grand Theft Auto – Vice City; En kvalitativ studie om hur sex stycken ungdomar skapar mening utifrån ett data- och TV-spel*, Institutionen för journalistik och masskommunikation (JMG): Göteborg
- Mindedal, Helena & Ohlzon Longum, Malin (2004) *The Sims – en analys av ideologiska reproduktioner*, Institutionen för journalistik och masskommunikation (JMG): Göteborg

Internet:

- Sveriges branschförening för multimedia, dator- & tv-spel MDTS :
<http://www.mdts.se/index.php?p=9>
2007-05-03
- Rainbow Six officiella hemsida
www.rainbowsixgame.com
2007-05-08
- FAQ
Council of Foreign Relations
www.cfr.org
2007-05-03
- *Diverse Marseille spared in French riots*: Poggioli, Sylvia
National Public Radio
<http://www.npr.org/templates/story/story.php?storyId=5044219>
2007-05-24

Övrigt:

- Bonniers Compact Lexicon (1995) Bonnier: Stockholm
- Carlsson, Ulla & Facht, Ulrika (red.) (2004) *Mediesverige 2004 - Statistik och analys*, Nordicom-Sverige, Göteborgs Universitet: Göteborg



Bilaga 1: Latinoterrorister



Bilaga 2: Öststatsliknande



Bilaga 3: Den blandade grupperingen



Bilaga 4: Tungt beväpnade västerlänningar



Bilaga 5: Kautingu Safaniya



Bilaga 6: David Ian Newcastle



Bilaga 7: Sydafrikaner



Bilaga 8: Arab



Bilaga 9: Tyngre beväpnade



Bilaga 10: Fr. v.: Faisal Ahmidan, Derek Mergen & Bastian Vanderwaal

Bilaga 11
Analysschema

SPELTITEL: _____

Producerat: Före 11/9 Efter 9/11

<p>Tema 1: Egenskaper</p> <ul style="list-style-type: none">- Nationalitet, Etnicitet (härkomst)- Utseende- Kön- Rationalitet / Intelligens- Genomgående? Finns undantag?	
<p>Tema 2: Agerande / Aktivitet</p> <ul style="list-style-type: none">- Organisation/ fåtal individer- Mål- Medel- Arena	
<p>Tema 3: Förändring?</p> <ul style="list-style-type: none">- Förändring eller ingen skillnad?- Hur kan det förklaras?	

