

10015

Queer of Duty

Utfordring av hegemonisk maskulinitet gjennom
skeiv representasjon innad fannish-
innholdsproduksjon

Bacheloroppgave i Medievitenskap

Juni 2023

10015

Queer of Duty

Utfordring av hegemonisk maskulinitet gjennom
skeiv representasjon innad fannish-
innholdsproduksjon

Bacheloroppgave i Medievitenskap
Juni 2023

Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet
Det humanistiske fakultet
Institutt for kunst- og medievitenskap



Kunnskap for en bedre verden

Innholdsfortegnelse

Introduksjon.....	2
Begrep.....	3
Call of Duty: Modern Warfare 2.....	4
Metode.....	5
Vurdering av metode.....	7
Tekstutvalg	8
Etiske grunnlag for innsamling av materiale	9
Teoretisk forankring	10
Skeive og feministiske perspektiver	10
Maskulinitet og det umarkerte.....	11
Comicsgate og Gamergate.....	12
Transmedialitet og Fandom.....	12
Videospillets modaliteter.....	14
Analyse og drøfting.....	15
Konklusjon	19
Kilder:.....	22

Introduksjon

I kjølvannet av videospillet *Call of Duty: Modern Warfare 2* (2022) sin utgivelse har det oppstått et tydelig skille innad *Call of Duty*-fandommen, hvor et fortrinnsvis mannsdominert og hegemonisk maskulint publikum er polarisert med et hurtigvoksende skeivt publikum. Med et fokus på kjønn og identitet vil jeg se nærmere på hvordan representasjon ikke er statisk, men formes gjennom prosesser av meningsdannelse og overføring av betydning. Med utgangspunkt i eksempler fra *Call of Duty: Modern Warfare 2* vil jeg ta for meg hvordan transmedialitet åpner for flere fortolkninger av én og samme karakter. Problemstillingen vil dermed ta for seg hvordan en transmedial innholdsproduksjon legger til rette for hvordan ulike representasjoner og fortolkninger formes innad fandommer; Hvilken representasjon av Simon “Ghost” Riley og John “Soap” MacTavish er det som kommer til syne gjennom denne transmediale innholdsproduksjonen, og utgjør disse fortolkningene mer enn å skape rifter i fandommen?

Mediekulturen har vært preget av en «prosumer»-kultur siden 90-tallet (Sturken & Cartwright, 2018, s.59), som innebærer at brukere har fått en mer og mer aktiv rolle som produsent i mediebildet. Den stadig utviklende medie-teknologiske verdenen har lagt til rette for at flere har muligheten til å ytre seg, og ikke minst, flere former for representasjon får grobunn gjennom fan-relatert («fannish») innholdsproduksjon. Min egen identitet har ledet min nysgjerrighet for dette temaet, og inspirasjonen for oppgaven kommer fra et spørsmål om hvorvidt kjønnsforskjeller og kjønnskeivhet driver frem en porsjon av den skeive portrettering av fannish innhold.

Denne stadige mer allestedsnærværende muligheten for ytring, meningsdeling og videre tolkning er tydelig å se på sosiale medier etter utgivelsen av *Call of Duty: Modern Warfare 2* (2022), som er en nyutgivelse av spillet med samme navn fra 2009. Etter en oppblomstring av fannish innhold på konvensjonelt brukte plattformer som TikTok og YouTube oppstod det en polarisering. Motpolene som har vokst frem representerer et skeivt publikum så vel som et streit, og motstridende liberale og konservative holdninger har skapt en «oss mot dem»-mentalitet (Barnes, 2022). Denne riften er farget av tendenser som tidligere har vært tydelig i populærkulturen gjennom for eksempel Comics- og GamerGate, hvor et fremtredende hegemonisk mannlig, hvitt publikum stilte seg til opposisjon til et kall om synliggjøring og endring i representasjonen av et marginalisert, mis- og underrepresentert publikum (Gray & Leonard, 2018, s.10).

Begrep

Det første begrepsparet som trenger forklaring, er streit og skeivt publikum. Selv om jeg i denne teksten presenterer to tydelig polariserende sider til én og samme fandom, er det viktig å presisere at realiteten så klart er mer nyansert enn som så. Aktører fra det jeg definerer som det skeive publikummet kan være streite, men dog liberale – og det motsatte vil gjelde for publikummet i opposisjon, hvor aktører kan være konservative samtidig som de er en del av LGBTQIA+ samfunnet (Barker & Scheele, 2016, s.158).

Jeg har derfor valgt å definere opposisjons-publikummet under terminologien «dude-bros», som Worthen (2020) har observert er «typically young (millennial), straight, White cisgender males of privilege who express masculinity in entitled, obnoxious, and toxic ways which can be inclusive of overt anti-LGBTQ commentary and behaviors» (s.291). På grunnlag av dette vil jeg bruke terminologien «skeivt-publikum» for å fremheve de polariserte ideologiske bakgrunnene disse fan-gruppene har. Denne polariseringen kan understrekes med Michael Warner sin begrunnelse for hva skeiv som verb betyr: «We queer things when we resist ‘regimes of the normal’: The ‘normative’ ideals of aspiring to be normal in identity, behaviour, appearance, relationships, etc.» (sitert i Barker & Scheele, 2016, s.14).

Jeg vil bruke «skeivt publikum» fremfor det Gunderson (2017) definerer som en kvinnelig prosumer-gruppe («queer female space», s. 14), da jeg har observert flere forskjellige kjønnsidentiteter blant den skeive fangruppen. I tillegg er skeiv en mer inklusiv og omfattende gruppering, enn et kvinnelig publikum da det omfatter alle som står utenfor mainstream – dette innebærer heteronormativ, cis-kjønnet mainstream i tillegg til det Barker og Scheele (2016) markerer som det konvensjonelle skeive homonormative mainstream (s.12 og s.154). Dette betyr ikke at denne definisjonen av det skeive publikummet utelukker homonormativitet, men heller er sentrert rundt interseksjonalitet som inkluderer marginaliserte identitetsmarkører (Busse, 2017, s.20) som etnisitet, klasse, nasjonalitet, funksjonsevne og så videre (Barker & Scheele, 2016, s.130 og s.164). Som Julia Serano påpeker (sitert i Barker & Scheele, 2016), er ikke skeive sfærer foruten problematikk: Selv om selve begrepet defineres av inkludering, oppstår det likevel skiller innad disse samfunnsstrukturene og sfærene som definerer enkelte som «mer og mindre» skeiv enn andre (s.167). Jeg vil også anerkjenne at denne problematiseringen blir videreført av å analysere representasjonen av maskulinitet innad skeiv fanfiction om hvite militær-menn, noe

som innebærer flere lag av heteronormative maktrelasjoner og utelukker flere av disse sosiokulturelle kategoriene skeiv teori også innebærer.

Før spillet kan introduseres er det nødvendig med en språklig presisering for å unngå forvirring da begge spillseriene er lansert med samme tittel. Når Modern Warfare (MW) blir omtalt vil dette referere til den helhetlige spillserien fra 2019 – dette på tross av at spillene *Call of Duty 4: Modern Warfare* (2007) og *Call of Duty: Modern Warfare* (2019) også heter Modern Warfare. På lik linje vil bruken av MW2 referere til spillet fra 2022 fremfor originalspillet, og MW1 referere til *Call of Duty: Modern Warfare* (2019) fremfor *Call of Duty 4: Modern Warfare* (2007). Dette er for å skille mellom spillserien sitt generelle narrativ, spesifikke narrative hendelser fra MW1 og MW2 – i tillegg til å etablere at det i denne teksten refereres til de nyligere utgitte spillene.

Call of Duty: Modern Warfare 2

Spillserien Call of Duty er en FPS (first-person shooter) spillserie, hvor MW2 er det andre spillet i MW-serien, og er en nyutgivelse av spillserien av samme navn fra 2007. Det finnes flere forskjellige måter å relansere spill på, og derfor er det nødvendig med en avklaring før vi beveger oss videre. En remaster er en nyutgivelse som kun oppdaterer og forbedrer et spill visuelle og/eller funksjonelle aspekter, uten å endre på spillets ludiske og narrative dimensjoner for å forbedre spillopplevelsen (Kevuru Games, 2023; Roxl, 2022). En remake har samme forbedringer som en remaster, men kan også legge til nye grafiske elementer i tillegg til å endre spillets ludiske dimensjoner (Kevuru Games, 2023; Roxl, 2022). Remakes er også spill som relanseres på nye spillmotorer, og er derfor «samme» spill, men bygget opp fra bunnen – på tross av dette er spillenes narrativ det samme som originalutgivelsen (Kevuru Games, 2023; Roxl, 2022). Reboots skiller seg ut ved å kun beholde få resterende elementer igjen fra det originale spillets narrative dimensjon og handlingsforløp (Kevuru Games, 2023), men på tross av at reboots endrer på den etablerte historieverdenen vil den ikke gjøre historieverdenen ugjenkjennbar (Thon, 2018, s.376). I MWs tilfelle innebærer dette at de overordnede bakgrunnshistoriene til hovedkarakterene er noe bevart, samtidig som vi reintroduseres til karakterene i nye situasjoner og maktposisjoner. Rebooten flytter narrativets temporale handling fra samtids-spillerens framtid til nåtiden – der spillet fra 2007 presenterer en handling satt fra 2011, er handlingen i MW1 satt i 2019, altså samme år som spillets utgivelse. MW2 gjør som MW1, og nok en gang er handlingens temporalitet satt til samme år som utgivelsen. På grunn av

dette tidsskiftet i den narrative handlingen, separeres rebooten fra *Call of Duty* sin overordnede transmediale tidslinje da viktige narrative hendelser (Kunz & Wilde, 2023, s.53) blir omskrevet.

I spillserien fra 2007 møter vi de britiske elitesoldatene kaptein John «Soap» MacTavish og løytnant Simon «Ghost» Riley. Begge dør i løpet av spillseriens narrative handlingsforløp, noe som hadde store inntrykk på fanbasen, som er tydelig å se i kommentarfeltene av YouTube-videoer som presenterer dødssekvensene til karakterene (TrueGamingVault, 2015; ShadowSF96, 2011). I MW2 introduseres vi nok en gang til disse karakterene, men her er maktforholdet mellom karakterene satt på hodet da John «Soap» MacTavish introduseres som sersjanten til løytnant Simon «Ghost» Riley. Dermed settes rebooten i en ny tidslinje, kontekstualisert av en endret narrativ temporalitet så vel som reintroduksjonen av avdøde karakterer.

Dette splittet i spillets tidslinje er essensielt for å etablere en forståelse av det transmediale publikummet og fandommens polarisering: Spillene ble utgitt på tidspunkt i to vidt forskjellige sosiokulturelle kontekster med varierende nivå av inklusivitet og progressivitet. Samtidens syn på kjønn, seksualitet, makt og maskulinitet påvirker *hva* som blir portrettert og *hvordan*, så vel som hvordan denne portrettingen og representasjonen oppfattes og videre utvikles blant publikum. Har publikum for eksempel kunnskap om og av 2007-serien før de interagerer med MW-historieuniverset? Har de spilt andre spill fra *Call of Duty*-serien? Vet de om det utvidede transmediale innholdet av *Call of Duty*-serien? Hvordan spiller de (hvilken vanskelighetsgrad og spiller de kun kampanje-modus, eller andre moduser, som online-multiplayer)? I tillegg til disse spørsmålene vil *hvem* som portretterer og portretteres påvirke publikummets oppfattelse av de forskjellige iterasjonene gjennom spillseriene. Karakterene portretteres av forskjellige skuespillere i de to ulike spillseriene, og er i MW animert slik at karakterene likner sine skuespillere samtidig som de har likhetstrekk til de originale versjonene av karakterene. Dette påvirkes så klart også av samtidsteknologiens affordanser – hvilken realisme tillater animasjonsteknologien, og hvilke mulighetshorisonter konsollens teknologi legger til rette for.

Metode

For å kunne besvare på hvorvidt en transmedial innholdsproduksjon legger til rette for hvordan ulike representasjoner og fortolkninger formes innad fandommer, etablere hvilken representasjon

som kommer til syne og kartlegge hvorvidt disse fortolkningene utgjør mer enn å polarisere fandomen, har jeg valgt å ta for meg det Kastrup og Tosca (2020) definerer som en «mikset TMW [transmedial historieverden] analyse metodologi», eller «mikset metode» (s.49). Denne metoden består av, som navnet sier, en miks av tekstanalyse og kvalitativ responsanalyse. Tekst forstås her som «en meningsenhet for fortolkning og forståelse (...) [og] bærer av kommunikasjon og overfører av mening» (Gray, 2017, s.196). Dermed innebærer tekst alt fra fanfiction, TikTok-videoer og Twitter-tråder, til fan-art, musikk og Spotify-spillelister (Kastrup & Tosca, 2020, s.50).

Tekstanalysen vil innebære en komparativ lesning av et utvalg fan-fiction-tekster, satt i kontekst av den transmediale verdenen (TMV) sin “verdslighet” («worldness», Kastrup & Tosca, 2020, s.51) ved hjelp av kartlegging av verdenens mythos, ethos og pathos (s.51) – analysen vil fokusere spesifikt på emosjoner tilknyttet karakterene og hvordan dette kontrasteres mot dude-bros-publikummet. TMV innebærer alt fra «profesjonelle og offisielle» produksjoner til fan-produksjoner, som for eksempel fan fiction, edits eller cosplay (s.30), selv om de ikke nødvendigvis følger den transmediale verdens verdslighet etter punkt og prikke (s.54).

Den neste analysedelen vil finne sted i representasjons-skapelsen som oppstår i *utvalget* fanfiction. Denne delen av det analytiske arbeidet innebærer en analyse og kontekstualisering av *fans* sine opplevelser av interaksjoner med TMV: “[As] we attempt to incorporate the notion of experience in our empirical endeavour and interrogate the audiences’ fiction–life entanglements of various kinds in relation to transmedial worlds” (Kastrup & Tosca, 2020, s.61). Om jeg skulle fulgt Kastrup og Toscas (2020) metode etter punkt og prikke, ville den kvantitative responsanalysen foreta en utvelgelse av subjekter gjennom et utvalgt forskjellige metoder (s.65-67), og forskjellige interaksjonsmodeller som spørreskjema, intervju og fokusgrupper (s.69-71). Med problemstillingen sin utforming og oppgavens generelle omfang i mente har jeg valgt å unngå bruken av denne typen kvalitativt analysearbeid, da jeg har valgt å fokusere på hvilken representasjon som *kan* produseres i disse tekstene fremfor hva fandomen sin oppfattede representasjon *er*. Selv om dette hadde vært et interessant tillegg til oppgaven, som også ville gitt et mer direkte innblikk i fans sine oppfatninger, vil en analyse av resepsjonen av fannish innhold dessverre bli alt for omfattende i forhold til oppgavens omfang – sammenliknet med en direkte

analyse av fannish innhold i seg selv som en fortolkning av resepsjonen av spillet, og dets sosiokulturelle motreaksjoner.

Ved å unnlate interaksjon med en fokusgruppe har jeg eliminert en mulig manipulasjon og overtolkning av fokusgruppen sine uttalelser (Klastrup & Tosca, 2020, s.68). Dermed har jeg, i en vri av Klastrup og Tosca sitt «networked reception» (nettverksbasert resepsjon, s.42) valgt å utføre innholdsanalysen og resepsjonsanalysen i samme metode - dette ved å sette resepsjonen i lys av innholdet, og hva den kan fortelle oss om hegemoniske sosiokulturelle tendenser og holdninger, og subversjoner som fremtrer i fannish innhold.

Hvordan en skaper mening avhenger av flere faktorer enn konsumentens identitet og politiske orientering: hvordan, hvorfor og hvor medietekster blir konsumert vil også til stor grad påvirke medietekstens oppfattede mening (s. 60). Klastrup og Tosca (2020) understreker et «fokus[et] på opplevelsen av den helhetlige verdenen, og meta-levelen av forståelse og fortolkning av koblingene mellom medietekstene innad TMV» (s.51). Det legger til rette for en kontekstuell og sosiokulturell analyse av representasjon i en større kontekst, hvilket er hvorfor jeg har tatt i bruk nettopp denne metoden.

På grunn av mengden fan-fiction og fannish innhold som eksisterer, vil dette være et kvalitativt forskningsprosjekt som tar for seg hvordan denne representasjonen *kan* spilles ut gjennom disse tekstene, fremfor hvordan fannish innhold *representerer* (Gunderson, 2017, s.21). Det er også verdt å presisere at mine fortolkninger og analytiske resultater er basert på mine egne subjektive «world knowledge[s]» (Thon, 2018, s.377) og interaksjoner med TMV. På grunn av oppgavens begrensninger er utvalget empiri gjort med en form for det som i kvantitativ forskning kalles bekvemmelighetsutvalg.

Vurdering av metode

Metoden har til stor grad hjulpet meg svare på hvordan ulike representasjoner og fortolkninger formes innad fandommer, hvilke representasjoner som kommer til syne og hva de utgjør, da den kartlegger den transmediale historieverdenen i forhold til det overordnede historieuniverset. Med min modifisering av metoden for å inkludere en kvalitativ innholdsanalyse fremfor en direkte resepsjonsanalyse har jeg hatt muligheten til å se på hva som *kan* representeres. Metoden tillater en analyse som ser på den samfunnsmessige konteksten og dens innvirkning på hva som *kan* og *blir* representert basert på produsentens (eller prosumerens) kulturelle ståsted og maktrelasjoner.

Min modifiserte metode avgrensar også mengden empiri, som igjen hjalp med å holde meg innom oppgavens omfang.

Verdsligheten til en TMV vil ikke bare basere seg på det «originale materialet», men også på hvilket annet transmedielt innhold den individuelle fanen konsumerer. “[The] different instantiations of a particular transmedial universe inspire their audiences to produce a transmedial world in their minds” (Klastrup & Tosca, 2020, s.50). Thon (2018) definerer denne divergerende verden som «medial representation», altså det som narrativt er fremstilt, og mentale representasjoner av et individs verdslige oppbygning i resepsjonsprosessen (s.376). Ens subjektive oppfattelse av TMV og dets tekster kan føre til at det er vanskeligere å definere hva som er avvikende i forhold til verdsligheten. Jeg vil nok lettere kunne lese en karakter som skeiv sammenliknet med en cis-hetero publikummer – dermed vil forskjeller i våre fortolkninger også oppstå.

Tekstutvalg


Jeg har valgt tre fan-fiction-tekster publisert på nettstedet Archive of Our Own (AO3) i perioden 17/12/2022-27/01/2023. Jeg valgte denne perioden fordi det var rundt denne tiden Call of Duty-fan-fiction-tekster var mest aktuelt og dukket opp i større antall. AO3 er et av de mest populære og mest oversiktlige arkivene av fan-fiction, hvor publikasjoner er lette å filtrere gjennom «tags»-systemet.

Tekst 1 er *Mockingbird* av eddie_dxaz og handler om John «Soap» MacTavish som overtar foreldreansvaret for sin avdøde søster sine tre barn, og dermed også legger opp sin militære karriere for å ta vare på barna. Etter en ulykke forårsaket av Simon «Ghost» Riley sitt manglende fokus ute i felten på grunn av hans emosjonelle tilstand etter Soap sin utskrivelse, blir han hederlig utskrevet og ender opp på døren til sin tidligere partner.

Tekst 2 er *Dream a little dream* av Angelicasdean, og handler om Ghost som kommer hjem til jul og finner hele familien sin myrdet av Roba (som tidligere har torturert og forsøkt å myrde Ghost selv), med unntak av hans fire år gamle nevø, Joseph. I denne AU'en (Alternate Universe; Busse, 2017, s.112) forlater Ghost militæret for å ta vare på Joseph, og møter Soap i barnehagen MacTavish-familien driver, hvor Soap blir en viktig støttespiller for både Joseph så vel som Ghost.

Tekst 3 er *solemn prayer, poppy in my hair* av congee4lunch, og handler om Soap og Ghost sin 1-ukers permisjon i Soap sitt hjemland, Skottland. Bestekompisene ender opp i et falskt forhold etter at de to møter på Soap sitt søskenbarn – James – på en lokal bar, og James mistolker og videreformidler deres forhold til Soap sine foreldre. Dermed ender de også opp på besøk hjemme hos Soap sine foreldre, og må opprettholde illusjonen.

Alle tre tekstene er en del av AO3-kolleksjonen «God Tier Reads» som er en moderert, men åpen kolleksjon der 9 av 10 av tekster er Call of Duty-fan-fiction. Grunnen til at tekster fra denne kolleksjonen ble valgt er fordi det allerede er etablert en konsensus om disse fan-fictionenes kvalitet. Selv om jeg ikke gikk inn for å velge en spesifikk trope eller sjanger, er det tydelig at «found-family»/familiedynamikk, «hurt/comfort» og permisjon/utskrivelse går igjen i disse tre tekstene. Alle tre tekstene refererer til traumer og PTSD til forskjellige grader, og portretterer hvordan de to karakterene støtter og finner trøst hos hverandre. I skrivende stund er ingen av de tre fan-fictionene ferdig skrevet, noe som anerkjennes som en ulempe i analytisk sammenheng da det helhetlige bildet av karakterportretteringene ikke enda er fullverdig. Derimot, ettersom min problemstilling fokuserer på hvordan transmediale karakterer kan skape flerfoldige representasjoner vil ikke dette være et problem.

Jeg kunne selvfølgelig fokusert kun på fan-fiction-sjangeren/trope (eller Twitter-kommentarfelt, TikToks, eller utvalgte fan-artists), men jeg har også valgt å inkludere fanart (kunst) i den tekstuelle analysen. Dette gjør jeg fordi fanart er en sentral del av fannish innholdsproduksjon og deling, og fordi fanart legger til rette for en annen side av representasjons-danningen gjennom affordansene som mediet tillater dets medietekst. Jeg har valgt ett eksempel fra Twitterbruker Umikochannart publisert 16/03/2023 (figur 1 og 2 «»), da det portretterer de vanligvis aktive militære Ghost og Soap i en sivil situasjon – i likhet med fan-fictionene. I tillegg har jeg valgt dette eksemplet fordi det viser til fanart sin formidlingsevne selv uten tekstlig forankring, som igjen viser til andre moduser av representasjons-danning – og som Klastруп og Tosca (2020) poengterer, man får ikke et helhetlig bilde av fans sine interaksjoner med dette transmediale universet dersom man kun fokuserer på én enkelt medieplattform (s.61).

Etiske grunnlag for innsamling av materiale

En utfordring som dukket opp i løpet av innsamlingen av materialet, er den digitale sfæren sitt utydelige skille mellom privat og offentlig. Som Sikt (u.å.) påpeker er ikke nødvendigvis innhold

som er «åpent tilgjengelig» offentlig da folk har «ulike forståelser og forventninger til hvordan data vi deler på nett kan brukes og bli brukt» («Internettforskning og forskning på sosiale medier»). Det er flere på for eksempel Twitter som uttrykker ubehag når noen privat-quote-retweeter deres tweets, eller legger de til i private bokmerker – på tross av at det er publisert av offentlige brukere. På grunn av dette har jeg tatt kontakt med de tre fanfic prosumerene, så vel som Umikochannart, og fått deres samtykke til at jeg bruker deres tekster i min analyse. Jeg har også fått tillatelse til å direkte sitere Twitterbruker @azucarera_art sin tweet for å kontekstualisere fans sine motreaksjoner til de bakenforliggende ideologiene fra MW. Alle prosumerene ble informert om oppgavens tema, teoretiske grunnlag og vinkling, i tillegg har de fått muligheten til å lese et oversatt utkast av oppgaven.

Teoretisk forankring

Skeive og feministiske perspektiver

I denne delen skal jeg presentere mitt teoretiske grunnlag, som vil ta utgangspunkt i queer og feministiske teorier. I 1975 skrev Laura Mulvey om gaze-theory, det mannlige blikket og dets makt, hvor den kvinnelige figuren blir stil til skue og kodet for mannlig nytelse (s.841). Her settes maskulinitet til fordel for femininitet, hvor det er en ubalanse mellom det aktivt mannlige og det passive kvinnelige. Gaze-theory kan utvides med Donna Haraway (1988) sitt forestilte «oss», som er «the embodied others, who are not allowed *not* to have a body» (s.575) – de som må markeres for å synliggjøres. Dette vil si at de som går umarkert i en tekst alltid vil antas å være av maskulin (og hvit) identitet, da alle andre identiteter må markeres for å synliggjøres (uavhengig av hvilken identitet som markeres: religiøsitet, etnisitet, legning eller kjønn). Her ser vi at det er det aktive og mannlige som har makten, og ikke minst kontroll over egen synlighet – og dermed muligheten til å fritt kunne skue.

Problemet med Mulveys male gaze-konsept er at det er et antatt kvinnelig subjekt som seksualiseres, når i realiteten det ikke er en binær kvinnelig/mannlig modell, men heller et spekter av «andre» som underkastes det hegemoniske maskuline. Dette inkluderer alle skeive identiteter, også de som identifiserer seg som skeive maskuline folk og skeive menn. Begrensninger ved dominant ideologi påvirker hvordan man fortolker tekster, noe som også er tydelig i Marie-Laure

Ryans (2008) «principle of minimal departure». Ryans konsept viser at ens sosiokulturelle kontekst og kunnskaper vil påvirke fortolkningsprosessen og importeringen av informasjon fra verdenen «leseren anser som virkelig» (s.391).

Som Sturken og Cartwright (2018) skriver, skapes bilders betydning i et komplekst forhold mellom produsent og publikum, bilde og tekst, så vel som sosiokulturell kontekst hvor forhandlingen av makt er nøkkelfaktoren i dette forholdet (s.78). Ens oppfatning av all informasjon og kunnskap om, i og av omverdenen (fiksjonell og virkelig) vil være preget av ens opplevelser – som igjen er preget av det historisk og kulturelt situerte individet (Sturken & Cartwright, 2018, s.58). Videre forklarer Sturken og Cartwright at:

«We decode [texts] by interpreting clues pointing to intended, unintended, and even merely suggested meanings. (...) We are trained to read for cultural codes signifying gendered, racial, or class-specific meanings (...) The creation of meaning in any given [text] is thus derived from many different factors, both within and in the context of the [text]» (Sturken & Cartwright, 2018, s.33)

Det vil si at dersom vi skal fortolke medietekster utenfor vår umiddelbare verdslige kunnskap, må denne kunnskapen tilegnes gjennom læring om og av andres situerte kunnskaper.

Maskulinitet og det umarkerte

Maskulinitet må derfor leses ut fra historisk kontekst, ideologier og maktrelasjoner, og hvilken maskulinitet som er dominant vil alltså variere – det er ikke en fastsatt hegemonisk maskulinitet (Connell, 1995, s.77). Den hegemoniske maskuliniteten vil bli påvirket av institusjonelle makter som er synlige i samfunnet, og selv om populærkulturen påvirker til en stor grad er det ingen hemmelighet at militæret er en av de største og viktigste arenaene for defineringen av hegemonisk maskulinitet i den vestlige kulturen (s.213). Ifølge Connell (1995) er eksemplariske maskuliniteter integrale for hegemonisk maskulinitet (s.214) – hvor det maskuline heltemotet portrettert i populærkulturen er med på å opprettholde en disiplinær rolle innad militære institusjoner. I denne oppgaven forstås den hegemoniske maskuliniteten som det Connell omtaler som «hyper-masculine knights» (s.214). Dette, blant andre disiplinære samfunnsstrukturer, innfører en standard for «ekte menn» som dude-bro-publikummet etterstreber (Worthen, 2020, s.293). I denne disiplinære rollen ser vi også en forkastelse og undertrykkelse av det som faller utenfor normalen, eller det umarkerte – som for denne oppgaven vil si skeive identiteter.

Comicsgate og Gamergate

To ekstreme eksempler på disse hegemoniske forståelsene av maskulinitet og det umarkerte er Comicsgate og Gamergate, hvor en motreaksjon oppsto til et kall om diversifisert representasjon innad spill- og tegneserie-kulturer. Denne motreaksjonen er «rooted in seeing straight white men as the cultural default and rejecting (often intensely) the inclusion of anyone else within the fannish community as an unwelcome imposition» (Condis & Stanfill, 2021, s.957). I det Stanfill (2020) kaller en reaksjonær fandom (siteret i Condis og Stanfill, 2021, s.957), ser vi det Barnes (2022) definerer som et forsvar av identitet (s.10) – i dette tilfellet, en maskulin og mannlig identitet. Dette skaper en polarisering innad fandom, og setter opp en affektiv polarisasjon (s.17) drevet av sosial identitet og negative holdninger mot «de andre» (s.15). Disse holdningene blir opprettholdt og håndhevet gjennom ekkokammer, hvor selektiv eksponering fører til en ensformig kunnskap (s.21). Comicsgate og Gamergate er relevant da disse holdningene også reflekteres i polariseringen som foregår innad Call of Duty-fandommen, hvor dude-bro-publikummet prøver undertrykke representasjons-produksjonen og fortolkningen til det skeive publikummet.

Transmedialitet og Fandom

Transmedialitet åpner for flere mulige verdener der Simon «Ghost» Riley og John «Soap» MacTavish kan eksistere. Definisjonen av transmedialitet baserer jeg på Klastrup og Tosca (2020), så vel som Ryan (2015) og Thon (2018). Klastrup og Tosca skriver om prosumerforholdet fans har til sine fandoms, og vil dermed være det som fører tråden videre.

Med grunnlag i Henry Jenkins (2007) sin «transmedia storytelling» (transmedial historiefortelling) definerer Klastrup og Tosca (2020) transmediale verdener (TMVs) som «abstract content systems from which a repertoire of fictional stories and characters can be actualized or derived across a variety of media forms» (s.29). De legger også frem forskjellige felt innad transmedial forskning (s.18): Franchise-sentrert transmedialitet (s.18); Medie-sentrert transmedialitet (s.19); Narrativ-sentrert (s.21); Karakter-sentrert (s.25); og Japansk Media Mix (s.25). Med introduksjonen av «Transmedial World Theory» inkorporeres resepsjonsstudier (s.28) innad det transmediale forskningsfeltet, og en bredere forståelse av hva transmedialitet og transmediale verdener kan være oppstår. Som tidligere nevnt utvider Thon (2018) det transmediale begrepet ved å foreslå transmediale univers som består av sammensetninger av flere

historieverdener (s.378). Med denne utvidelsen vil jeg definere den overordnede forståelsen av transmediale historieunivers som samlingen av det transmediale publikumets individuelle TMV. Det som forener disse forskjellige TMV er den delte mentale forståelsen av verdsligheten til dette historieuniverset (Klastrup & Tosca, 2020, s.29). Verdsligheten klassifiseres gjennom historieuniversets elementer: mythos, ethos og pathos (s.33). Mythos refererer til den etablerte historien – «den sentrale kunnskapen en som publikum må inneha for å kunne interagere med plot og karakterer, eller fortolke hendelser innad verdenen suksessfullt» (s.33, original kursivering). Ethos omhandler historieuniversets trossystemer (religiøse, politiske og ideologiske), så vel som etiske retningslinjer, og moralske kompass (s.36). Topos etablerer historieuniversets romlighet og temporalitet – hvor og når eksisterer historieverdenen (s.36).

Intertekstualitet legger grunnlaget for transmedialitet, og er derfor en viktig faktor i det skeive publikummets prosumer-rolle. Med andre ord, reproduksjonen og appropriasjonen av original-innholdet er med på å jobbe mot de ubalanserte maktrelasjonene (Sturken & Cartwright, 2018, s.79) mellom de offisielt lisensierte produsentene (Thon, 2018, s.380) og fanbasen i forhandlingen av mening (Busse, 2017, s.36). Skeiv kultur, så vel som andre sub-kulturer, har lange tradisjoner med å forhandle og å skrive om kulturelle meninger, noe som kommer tydelig frem i transkoding og bricolage (Sturken & Cartwright, 2018, s.79). I et postmoderne samfunn, hvor reproduksjon og appropriasjon gjennomsyrrer mediebildet blir dette også en viktig faktor for spillutviklingselskapet Activision, samt *Call of Duty* og MW som franchise. Activision og deres aktører (produsenter for sosiale medier og journalister, så vel som MW sine egne skuespillere) kopierer, adapterer og interagerer med innhold skapt av fandommen og det skeive publikummet. Et eksempel på dette er «Activision Blizzard King» sitt nyhetsrom, hvor en artikkel publisert på Valentines Day fremhever fandommens forkjærlighet for karakteren Simon «Ghost» Riley ved å ikke bare anerkjenne karakterens stempling som «Babygirl» (“term of endearment for when a man is being cute, comfortable in his masculinity, or weak in an evocative way”, Cavender, 2022), men videre også avslutter med en «in-character» kontaktannonse eller «personal» (Guzzetta, 2023). Gjennom det Michel de Certeau definerer som «textual poaching» ser vi hvordan publikum forhandler tekstens mening gjennom beboelse av teksten – som igjen resulterer i nye kulturelle produkter (Sturken & Cartwright, 2018, s.78).

Videospillets modaliteter

Før man kan analysere en teksts innhold og resepsjonen derav, må man først ha en forståelse av mediets tekniske modaliteter og dets affordanser, eller mulighetshorisont – mediets begrensninger og muligheter (Klimek & Kukkonen, 2011, s.3). Et mediums affordanser er med på å forme ikke bare hvordan en narrativ tekst spilles ut innad det bestemte mediet, men også hvordan publikummet eller brukeren fortolker medieteksten gjennom det Frosh (2018) definerer som et mediums kommunikative affordans (s.23). For å kunne sette fan-tekster i kontekst av polariseringen innad Call of Duty-fandommen, trenger vi en forståelse av hvordan videospillets modaliteter er med på å forme publikummets oppfattelse av disse karakterene og deres narrativ.

I videospillets aktivisering av publikum gjennom deltakelse i narrativets fremgang, trekkes spilleren (publikum) inn i historieverdenen (Kunz & Wilde, 2023, s.127) hvor karakteren blir en forlengelse av spilleren. Som Sturken og Cartwright skriver: “If photographs are images, and films are moving images, then *video games are actions*” (Sturken & Cartwright, 2018, s.167, original kursivering). Videospillkarakterer legger til rette for både fan-utvidelser av karakterenes narrativ gjennom aktiv deltakelse i spillets handling, så vel som en identifisering med karakterene nettopp på grunn av denne aktive deltakelsen. I videospillets modaliteter tillates ikke bare spilleren å aktivt tre inn i historieuniverset, men får også illusjonen av å kunne påvirke handlingsforløpet på tross av dets avgrensede ludiske og tekniske muligheter. Den aktive deltakelsen og identifiseringsprosessen derav vil selvfølgelig avhenge av typen spill og dets narrative struktur – ikke-lineære og åpne spillnarrativ og -verdener vil gi spilleren større frihet og innflytelseskraft enn en lineær spillstruktur (Kunz & Wilde. 2023, s.129). Dermed vil det også tillate spilleren større innlevelse og identifisering med videospillkarakteren. Gjennom illusjonen av påvirkningskraft formidles spillets ideologi til spilleren – en prosess som spilleren kan være bevisst eller ubevisst på.

For krigspill som Call of Duty vil dette innebære en portrettering av militært perspektiv, men dog et militært perspektiv som er farget av populærkulturen sin oppfattelse av hva krig virkelig er (Solberg, 2022, s.552-553) – og portretterer krig for underholdning (Payne, 2012, s.306). I medias portrettering av krig er soldater hedret som hypermaskuline riddere (Connell, 1995, s.214), hvor fryktløse elitesoldater normaliseres i kontrast til den forferdelige virkeligheten av å ta et liv. Dette på tross av at det eksisterer flere historiske nedtegnelser som etablerer soldaters

manglende evne til å avfyre skudd (Grossman, 1996, s.21), og det faktum at soldater oftere mister livet til artilleri og missiler (Connell, 1995, s.214) fremfor stridføringen som ofte portretteres i krigsspill: Soldater som i og for seg selv er (tilsynelatende) ustoppelige drapsvåpen, som ikke lar seg stoppe av traumene de opplever i felten.

Analyse og drøfting

Med metode og teoretisk rammeverk redegjort for, kan vi nå forsøke å svare på problemstillingen om hvordan en transmedial innholdsproduksjon legger til rette for hvordan ulike representasjoner og fortolkninger formes innad fandommer: Hvilken representasjon av Simon “Ghost” Riley og John “Soap” MacTavish er det som kommer til syne gjennom denne transmediale innholdsproduksjonen, og utgjør disse fortolkningene mer enn å skape rifter i fandommen?

I første omgang må vi etablere fan-tekstene sin verdslighet i kontekst av det transmediale universet. Alle fan-tekstene opprettholder de transmediale historieverdenenes mythos ved at de omhandler MW2 sine hovedkarakterer, Soap og Ghost, og fortsatt opprettholder deres definerende identitetstrekk. Skotske Soap portretteres med den samme utadvendte selvsikkerheten som i spillet, mens Ghost fortsatt skjuler seg bak den ikoniske masken og uttrykker seg for det meste rundt førstnevnte. Militæret står sentralt i fan-tekstene, på tross av at alle tekstene portretterer mennene i sivile situasjoner, noe som er med på å kartlegge fan-tekstenes topos. Siden historieverdenen er en fiksjonalisert versjon av vår verden (Kunz & Wilde, 2023, s.204), er det logisk at tekstene er satt i Skottland (*Mockingbird* og *solemn prayer*) og England (*Dream a little dream*). På grunn av MW sin topos, kan man anta at Umikochannarts fanart er lokalisert tilsvarende på tross av manglende lokalisering markører. Mythos og topos er i liten grad kontroversielle i gjentolkningene.

Karakterenes ethos, derimot, er hvor portretteringen avviker mest, og er til stor del hvor polariseringen innad fandommen oppstår. Sammenlignet med MW, hvor karakterenes seksualitet og romantiske tiltrekning ikke markeres, er dette i fan-produksjonene eksplisitt – noe som dermed avviker fra den «originale» verdenens etablerte ethos (gjennom manglende markering av identitet). Til tross for at elementer av TMV og dets karakterer kan ha eksplisitte elementer av ethos, vil moralske kompass og tolkninger derav avhenge av det Kristina Busse (2017) definerer

som «interpretive communities» (fortolkende fellesskap, s.109-110). Disse fellesskapene forklarer hvordan fan fiction lar oss se hvordan publikum interagerer med og fortolker tekster, da «de tilbyr utallige fortolkninger som ikke nødvendigvis samsvarer med forventet lesning, men fortsatt er delt av en større andel lesere» (s.109). De forskjellige tolkningene blant fansene (og de forskjellige fortolkende fellesskapene) forklares dermed gjennom subjektive forståelser av TMV og dets karakterer ut fra fansens egne sosiokulturelle identiteter og bakgrunner. Med disse fortolkende fellesskapene i mente kan vi derimot se bort fra forestillingen om en avvikende fortolkning på grunn av implisitt ethos, da fans tilskriver informasjon fra eget liv og identitet gjennom Ryan (2008) sitt «principle of minimal departure». Ifølge Thon (2018) er det ikke mulig for publikum å alltid legge til liknende, eller tilsvarende (les: intersubjektiv) informasjon på grunn av publikummets spredte informasjonsgrunnlag – hvor informasjonsgrunnlaget vil være en salig blanding av «real world knowledge» og kunnskap om fiksjonsuniverset (s.377). Som tidligere etablert, vil en skeiv person kunne lese interaksjonene mellom Ghost og Soap i spillene som flørtende og på grensen til homoerotisk, noe som kommer frem i fan-fortolkningene i de utvalgte fan-tekstene. Dermed ser vi hvor og hvordan historieverdenen(e)s transmedialitet legger til rette for en utvidet tolkning av disse karakterene innad de forskjellige fortolkende fellesskapene som oppstår innad fandommen.

Denne utvidede tolkningen er like mye en form for protest mot det militærindustrielle mediekomplekset (som Twitter-bruker Azu påpeker, azucarera_art, 2023) som det er en motreaksjon til den hegemoniske maskuliniteten som populærkulturen fremmer, og dude-bros igjen viderefører i sin kritikk av den skeive fan-produksjonen. I denne protesten og motreaksjonen skaper fans innhold som varierer fra alt fra «nsfw» (not-safe-for-work, fan-produksjoner med seksuelt innhold) og «slash» (portrettering av skeive forhold, hovedsakelig mellom to menn; Gunderson, 2017, s.13), til «fluff» (feel-good historier). Disse fortolkningene er med på å skape trygge sfærer hvor skeive kan utforske seksualitet og identitet (Busse, 2017, s.162), og opprette representasjon i en spill- og medie-sjanger som er gjennomsyret av hegemonisk heteronormativ maskulinitet. Fan-produksjoner kan også sees på som en queerbaiting («oppfattet forsøk (...) på å trekke inn et skeivt publikum»; Fanlore, 2023) som gjennomskues og approprieres av fans for å utforske og aktualisere nettopp disse dynamikkene (Busse, 2017, s.60).

Utforskningen av dynamikken mellom den hegemoniske maskuliniteten og den skeive fortolkningen av Ghost og Soap kommer spesielt til syne i fan-tekstene når prosumerene tar i bruk dialog og narrativ fra spillserien. Et eksempel på dette er hvordan fan-fiction-forfatterne skriver at bare Ghost får lov til å kalle Soap for «Johnny». Begrunnelsen i selve spillet (MW2) er at «Only Ghost can pull that off» (Infinity Ward, 2022). I tekstene brukes kallenavnet som en markør på deres nære og intime forhold, på tross av at de ikke er i et romantisk forhold i tekstutdragenes temporale handling:

David lets out a huff of air that sounds more like an exhale, rather than a laugh. “I still cannae believe he lets you call him ‘Johnny,’” the man muses. “Never thought I’d live to see the day that lad didn’t bash someone’s head in for calling him that.”

Ghost flushes. “Didn’t know he used to beat people up over it.”

“He was a bit of a mess, that one,” David’s voice is fond, despite everything. “Gettin’ into scraps with everyone and anything over wee things. But he was always sensitive over that nickname.”

“I can’t call Soap ‘Johnny,’” Alejandro had mused, once.

“Don’t,” Soap’s voice was a warning growl, rough in Ghost’s ear and sending a rush through his body. “Only Ghost can pull that off.”

“I can see that,” Ghost says, as lightly as he can. (congee4lunch, 2022, kapittel 4: morning light, original kursivering)

I *solemn prayer, poppy in my hair* finner vi altså direkte sitat fra spillet, i tillegg til affektiv gjengivelse av hendelsesforløpet. Her uttrykker David, faren til Soap, forundring over at Ghost er tillatt å bruke dette kallenavnet som tidligere var så forhatt. Vi ser i tillegg hvordan en hypermaskulin identitet er tillat en ømfintlighet vanligvis kun akseptert hos den kvinnelige rollen i heteroseksuelle forhold (Busse, 2017, s.63). Ghost sin reaksjon, hvor han blygt rødmer, står også i sterk kontrast til hvordan den hegemoniske maskuliniteten som oftest er portrettert i populærkulturen (så vel som i samfunnet), og viser til en flerfoldig forståelse av maskulinitet.

I *Mockingbird* refereres det derimot til spillsekvensen, hvor hendelsen brukes for å bygge under poenget om at kallenavnet er noe spesielt som kun er reservert for Simon/Ghost:

Instead, Nessa speaks up, “[...] Is that true, Johnny?”

Both men tense at the name. It’s an unspoken thing between the two of them that he really likes to only be called that by Simon. Well, he spoke of it to Alejandro once. “Soap,” He chuckles awkwardly. (eddie_dxaz, 2023, kapittel 5: Coparenting)

Siden *Dream a little dream* er en AU ser vi ikke samme refereringen da historieverdenens mytoser er endret, men karakterens ethos opprettholdes og vi ser Soap sin forlegne reaksjon når hans søster påpeker bruken av kallenavnet:

“Wouldn’t wanna keep you,” Simon replied politely(sic!), glancing down to where Joseph had dozed off on his shoulder. He hadn’t noticed that he’d gone to sleep, but was glad the boy seemed comfortable as he was, at ease, despite the noise around them, “bye, Johnny.”

“Bye Simon,” John waved briefly as Simon picked up Joseph’s bag and left.

-

It’s two hours later, Soap mopping up his classroom in peace when he finds Jean poking her head in through the slightly ajar door.

“Johnny, eh?” She asked; smirk on her lips paired with raised eyebrows.

“What?” Soap replied, huffing as he dipped his mop into the bucket and straightened up, “what’re ya talkin’ about now?”

“Yer bonnie lad, Simon, called ya Johnny,” Jean pointed out, [...]

“He called me Johnny?” Soap wondered aloud, and Jean grinned widely, nodding as Soap stared back in disbelief, “he got me a gift ‘n called me *Johnny*?” he couldn’t help but grow a grin of his own, cheeks feeling hot as warmth spread through him like a hot summer breeze. (Angelicasdean, 2023, kapittel 8, original kursivering)

Samlet sett viser tekstene til bruken av kallenavnet som et kjærtegn, fremfor en utelukkende vennskapelig markør. Tekstene understreker også karakterenes kontakt med følelser, hvor de på tross av usikkerhet om motparten gjengjelder følelsene, uttrykker et vidt spekter av emosjoner som ikke stemmer overens med den heteronormative hegemoniske forestillingen av maskulinitet som både populærkulturen og dude-bro-publikummet fremmer (Worthen, 2020, s.291).



Figur 1: Simon «Ghost» Riley observerer John «Soap» MacTavish som interagerer med en logrende hund og dens eier. Soap henviser seg lykkelig til hunden. Gjengitt med tillatelse fra kunstner



Figur 2: Simon «Ghost» Riley tar bilde av John «Soap» MacTavish, og deretter betrakter bildet med et ømt og kjærleg blick. Gjengitt med tillatelse fra kunstner

Utfordringen av stoisk heteronormativ portrettering av maskulinitet kommer også frem i Umikochannart sin fanart (figur 1 og figur 2). I figur 1 portretteres Soap sin glede over å få hilse på en (antatt) fremmeds hund på en vennlig og imøtekommende måte som ofte ikke er typisk for «mannlige menn» (Worthen, 2020, s.293). Til enda større kontrast står Ghost sin reaksjon på denne hendelsen (figur 2). Her ser vi Ghost rødme i reaksjon på Soaps glede. I likhet med hans reaksjon under samtalen med Soaps far i *solemn prayer, poppy in my hair*, skaper fan-tolkningen en paradoksal representasjon av den originale voldelige hegemoniske maskuliniteten (Connell, 1995, s.214).

Konklusjon

I denne oppgaven har jeg sett på hvordan fan fiction reflekterer samfunnet gjennom hvordan fans fortolker og modifierer originalmaterialet i det transmediale historieuniverset til Modern

Warfare. I de utvalgte fan-tekstene ser vi hvordan den portretterte maskuliniteten blir omskrevet og identitet forhandlet for å skape fortolkninger (Busse, 2017, s.36), noe som utfordrer den hegemoniske heteronormative standarden. Fan-produksjonene er med på å skape en diversifisert representasjon gjennom sitt skeive innhold, og er med på å understreke hvordan den hegemoniske maskuliniteten portrettert i populærkulturen ikke skaper et helhetlig bilde av hvordan maskulinitet fremtrer i samfunnet som helhet. Det er tydelig at fan-basen ser en mangel og et mulighetsrom innad representasjonen presentert i mediene de konsumerer. Fan-produksjonene viser til et kall om et nytt hegemoni som har rom for en mer flerfoldig og inklusiv representasjon gjennom lånet av det transmediale universets ethos (Klastrup & Tosca, 2020, s.126) for å understreke deres resistans mot hegemoniet.

I de nyere spillene portretteres Ghost og Soap som noe mer affektive karakterer enn i den originale spillserien, men den hegemoniske maskuliniteten henger fortsatt tungt over karakterene og de er tydelig preget over sjangeren de er portrettert innad. Gjennom denne analysen har jeg sett nærmere på hvordan representasjonen av Ghost og Soap ikke er statisk, men formes gjennom oppfattelsen og fortolkningen av den originale representasjonen. Prosumer-kulturen og den transmediale innholdsproduksjonen er med på å utvide mulighetshorizonten til karakterene og hva de *kan* representere gjennom sine fan-produksjoner – om det så er fan fiction, fanart, cosplay, Spotify-spillelister eller TikTok-videoer. I tråd med økningen av skeiv, fannish innholdsproduksjon, har vi også sett en økning i dude-bros og holdninger tidligere funnet i Comicsgate og Gamergate – men på tross av denne polariseringen fortsetter den diversifiserte innholdsproduksjonen, og prosumere bruker denne fan-produksjonen blant annet til å protestere dette ekskluderende og undertrykkende hegemoniet. Fortolkningene skaper tydelige rifter i fandommen, men de er også med på å skape trygge sfærer for en underrepresentert gruppe mennesker. Med offisielle aktører og produsenter sin appellering til det skeive publikummet gjennom blant annet Activision sin anerkjennelse av publikummets tolkning av Ghost som en «Babygirl», ser vi et skifte innen bransjen – som er starten på en mer inklusiv representasjon.

Videre forskning innenfor dette feltet kan åpne for akademisk diskurs rundt kjønn og representasjon i slash-fiksjon. Eksempelvis vil det være interessant å se på hvilke andre funksjoner denne typen fan-produksjon har ovenfor representasjon, og hvorvidt disse funksjonene endres når fan-produksjonene portretterer mer seksuelt eksplisitt innhold. Et annet interessant

fokusfelt er hvordan prosumerenes egne identiteter påvirker deres produksjon – er fannish innholdsproduksjon virkelig et «queer female space», eller er det mer nyansert enn som så?

Med økningen av fiendtlige holdninger mot skeive miljø og kulturer verden over, er dette forskningsarbeidet spesielt viktig. Med denne oppgaven har jeg et ønske om at videre forskning og en bredere forståelse av kjønn og identitet innad det teoretiske rammeverket kan være med på å skape større aksept innad academia så vel som i det helhetlige samfunnet.

Ghost looks back at Soap, then.

If the sun was kind to the deer, then it paints Soap reverentially. The sunlight caresses his face in a Midas touch, turning him golden and lovely. His eyes are honey and hickory leaves.

“Fuckin’ beautiful,” Soap breathes out, watching the deer. “Have you ever seen somethin’ like it, Simon?”

I love you, Ghost realizes, just then. The realization is not a gunshot, it’s not blood in his mouth, it’s not a punch to the ribs. It’s warm, palpable, and *bloody fucking Christ*, it feels a little like coming home. *I love you*.

“No,” he replies. “I haven’t.” (congee4lunch, 2022, original kursivering)

Kilder:

Angelicasdean. (2023). *Dream a little dream*. Archive of Our Own.

<https://archiveofourown.org/works/44566045/chapters/114015865#workskin>

Azu [@azucarera_art]. (2023, 7.Mai). *i hope we're all aware that cod very much answers to the military industrial media complex & most of their*. [Tweet]. Twitter.

Hentet 7.Mai.2023 fra https://twitter.com/azucarera_art/status/1655055286049312770

Barker, M.J. & Scheele, J. (2016). *Queer: A graphic history*. Icon Books.

Barnes, R. (2022). *Fandom and Polarization in Online Political Discussion*. Springer International Publishing AG.

<https://doi.org/10.1007/978-3-031-14039-6>

Busse, K. (2017). *Framing fan fiction : literary and social practices in fan fiction communities*. University of Iowa Press.

Condis, M., & Stanfill, M. (2022). Debating with Wertham's ghost: comic books, culture wars, and populist moral panics. I *Cultural Studies*, Vol.36 (6), s.953–980.

<https://doi.org/10.1080/09502386.2021.1946579>

congee4lunch. (2022). *solemn prayer, poppy in my hair*. Archive of Our Own.

<https://archiveofourown.org/works/43660305/chapters/110862115>

Connell, R.W. (1995). *Masculinities*. (s. XI, 295). Polity Press.

eddie_dxaz. (2023). *Mockinbird*. Archive of Our Own.

<https://archiveofourown.org/works/44916370/chapters/113284057>

Frosh, P. (2018). *The Poetics of Digital Media*. Polity.

Gray, J. (2017). Text. I L. Ouellette & J. Gray (red.), *Keywords for media studies* (s.96-200). New York University Press

Gray, K. L., & Leonard, D. J. (2018). *Woke Gaming*. University of Washington Press.

Grossman, D. (1996). *On killing: The psychological cost of learning to kill in war and society*. Little, Brown and Co.

- Gunderson, M. (2017). *What is an omega? Rewriting sex and gender in omegaverse fanfiction*. [Masteraoppgave]. Universitetet i Oslo.
- Guzzetta, M. (2023, 14.Februar) Ghosthrob: Going behind the mask with Call of Duty's Most Eligible Bachelor. *Activision Blizzard King*.
Hentet 18.Februar.2023 fra [Ghosthrob: Going behind the mask with Call of Duty's Most Eligible Bachelor](#)
- Haraway, D. (1988). Situated Knowledges: The Science Question in Feminism and the Privilege of Partial Perspective. I *Feminist Studies*, Vol.14 (3), s.575–599.
<https://doi.org/10.2307/3178066>
- Infinity Ward. (dev.) (2022). *Call of Duty: Modern Warfare II*. [Videospill]. Activision.
- Kevuru Games (2023, 22.Januar). *Video Game Remasters, Remakes, Reboots and Ports – Feel The Difference*.
Hentet 10.April.2023 fra <https://kevurugames.com/blog/remasters-remakes-reboots-and-ports-in-video-games/#:~:text=A%20remaster%20is%20an%20improvement,elements%20of%20the%20original%20game>.
- Klastrup, L. & Tosca, S. (2020). *Transmedial Worlds in Everyday Life*. Routledge.
- Kukkonen, K., & Klimek, S. (2011). Metalepsis in Popular Culture: An Introduction. I *Metalepsis in Popular Culture Vol.28*, s. 1–21. De Gruyter, Inc.
<https://doi.org/10.1515/9783110252804.1>
- Kunz, T., & Wilde, L.R.A. (2023). *Transmedia Character Studies* (1.Utg.). Routledge.
<https://doi.org/10.4324/9781003298793>
- Mulvey, L. (1975). Visual pleasure and narrative cinema. I *Film theory and criticism : introductory readings*, s. 833–844.
- Payne, M. T. (2012). Marketing Military Realism in Call of Duty 4. I *Games and Culture*, Vol.7 (4), s.305–327.
<https://doi.org/10.1177/1555412012454220>

Queerbaiting. (2023, 15.Mai). I *Fanlore*.

<https://fanlore.org/w/index.php?title=Queerbaiting&oldid=2457150>

Roxl, R. (2022, 1.November). *Remake vs. Reboot vs. Remaster: What's the Difference?*.

VGKAMI.

Hentet 10.April.2023 fra <https://vgkami.com/remake-vs-reboot-vs-remaster-whats-the-difference/>

Ryan, M. (2008). Transfictionality across Media. I J. Pier & J. García Landa (Ed.), *Theorizing Narrativity* (s. 385-418). De Gruyter.

<https://doi.org/10.1515/9783110969801.385>

Ryan, M.L. (2015). Transmedia Storytelling: Industry Buzzword or New Narrative Experience? *StoryWorlds, Vol.7* (2), s.1–19.

<https://doi.org/10.5250/storyworlds.7.2.0001>

ShadowSF96. (2011, 9.November). (*SPOILER*) *Call of Duty: MW3 - SOAPS DEATH [HD 1080p]*. [video]. Youtube.

Hentet 07.April.2023 fra <https://www.youtube.com/watch?v=mTp4PjpImyw>

Sikt. (u.å.). *Internettforskning og forskning på sosiale medier*. Kunnskapssektorens tjenesteleverandør.

Hentet 19.Mai.2023 fra <https://sikt.no/internettforskning-og-forskning-pa-sosiale-medier>

Solberg, R. (2023). “Too Easy” or “Too Much”? (Re)imagining Protagonistic Enhancement through Machine Vision in Video Game. I *Arts & Cultural Studies Review, Vol.4* (54), s.548-569

Sturken, M. & Cartwright, L. (2018). *Practices of Looking*. (3.Utg.) Oxford University Press.

Thon, J.N. (2018). A Narratological Approach to Transmedial Storyworlds and Transmedial Universes. I Freeman, M. & Gambarato, R.R. (Red.), *The Routledge Companion to Transmedia Studies*. (s.375-382). Routledge.

TrueGamingVault. (2015, 9.April). *Modern Warfare 2: Roach & Ghost Death Scene 1080p HD*. [video]. Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=UbvoePzyfk8> (Hentet: 07.April 2023)

Umikochannart [@umikochannart]. (2023, 16.Mai). 🧟 + a little bonus doodle page 🖌️

#GhostSoap #MW2 #MWII. [Bilder]. Twitter.

<https://twitter.com/umikochannart/status/1636488623481602049> (Hentet: 17.April.2023)

Worthen, M. G. F. (2020). The Young and the Prejudiced? Millennial Men, “Dude Bro”

Disposition, and LGBTQ Negativity in a US National Sample. *Sexuality Research & Social Policy*, Vol.18 (2), s.290–308.

<https://doi.org/10.1007/s13178-020-00458-6>

