

Jméno a příjmení:	Michal Bartoš
UČO:	483823
Název, kód předmětu:	Imaginace a interpretace, PSYb2080
Vyučující:	Mgr. Jan Krása, Ph. D.
Datum odevzdání:	30. 05. 2021

Spec Ops: The Line

Dielo, ktoré by som Vám chcel predstaviť a pokúsiť sa ho interpretovať je možno neštandardným, ale čoraz populárnejším typom média. Jedná sa o videohru. Videohru Spec Ops: The Line som si vybral jednak z toho dôvodu, že podľa mňa rozpráva kvalitný a silný príbeh, zároveň by som chcel poukázať na to, akým spôsobom dokáže v človeku hra zarezonovať v porovnaní s filmom, či knihou.

V prvom rade dovoľte, aby som Vám vybrané dielo v skratke predstavil. Videohra Spec Ops: The Line je vyšla v roku 2012 pod taktovkou Yager Development patriaceho pod 2K Games. Režisérmi hry sú Cory Davis a Francois Coulon, hudbu do hry zložil český skladateľ Elia David Cmíral. Jedná sa o žáner Third-person shooter, teda „strieľačky“ z tretej osoby. Avšak práve svojim špecifickým a temnejším prístupom k žánru, ktorý je od ostatných akčných hier na trhu veľmi odlišný (Morwood, 2014) oslovila hra veľkú časť svojej komunity.

Dej hry sa odohráva v súčasnosti v Dubaji. Región zasiahli silné púštne búrky, ktoré ochromili infraštruktúru. Svetové mocnosti tak nie sú schopné ani len komunikovať s obyvateľmi Dubaja a všetky pokusy o humanitárnu pomoc sa stretávajú len s minimálnym úspechom. Americká armáda teda do regiónu vyšle vojenskú divíziu pod vedením plukovníka Conrada, aby situáciu získal pod kontrolu, prípadne sa pokúsil o evakuáciu obyvateľstva. Po istom čase americká armáda obdrží z Dubaja správu, v ktorej pluk. Conrad reportuje fatálny neúspech evakuácie. Armáda tak do Dubaja vyslala trojčlennú jednotku, ktorá ma zistiť, čo sa stalo. Veliteľom jednotky a zároveň hlavnou postavou deja sa stáva hráč.

Hráč postupom času zisťuje, že v Dubaji nastal konflikt medzi Conradovou divíziou a ozbrojenými civilistami. Conradova divízia tak proti civilistom postupovala čoraz tvrdšie, čo vyvrcholilo v rozpad Conradovej divízie na dve časti – tých verných Conradovi a tých proti nemu. CIA sa medzitým snaží zamaskovať absolútne zlyhanie armády a tiež sa dostane do konfliktu s pozostatkami americkej armády v meste. Hráč a jeho jednotka sa tak ocitá uprostred chaotického konfliktu. Hráčova postava najprv vníma Conrada ako svoj vzor, hrdinu z vojny v Afganistane, časom ale začína o jeho činoch pochybovať. Po niekoľkých vojenských stretoch s Conradovými vojakmi narazí hráčova jednotka na agenta CIA, ktorý bol taktiež vyslaný na špeciálnu misiu – zničiť zásoby vody, ktoré ovládali Conradove jednotky, a tak donútiť Conradových mužov vzdať sa. Hráč sa rozhodne agentovi pomôcť, ale po úspešnom zničení zásob vody zistí, že agent ich oklamal. Jeho cieľom bolo zničiť zásoby vody, aby zdevastoval už tak vyčerpané

obyvateľstvo i armádu, a tak pochoval celé mesto v pieskových dunách. Takáto operácia mala zabrániť úniku informácií, ktoré by mohli inkriminovať americkú intervenciu. Po ďalšom zlyhaní sa hráčova jednotka rozhodne dostať k rádio veži, z ktorej chcú obyvateľstvo varovať. Ani to sa však nepodarí a jednotka je prepadnutá Conradovými mužmi. Počas celého príbehu rastie konflikt medzi členmi hráčovho tímu, ktorí sa navzájom obviňujú z rôznych nemorálnych rozhodnutí a činov. Conrad, ktorý je pomocou nájdenej vysielacky v kontakte s hráčom, spochybňuje motívy hráčovho tímu a poukazuje na ich zlyhania. Ako posledný zúfalý čin sa jednotka, teraz už len dvojčlenná, rozhodne konfrontovať Conrada a zabiť ho. V bitke pri Conradovej základni hráčov partner umiera a hráč sa vzdáva vojakom, ktorí ho odvedú ku Conradovi. Tu hráč zisťuje, že muž, ktorý mal stáť za všetkým utrpením v oblasti, Conrad, je mŕtvy. Spáchal samovraždu hneď po nevydarenej evakuácii a osoba, s ktorou bol hráč v kontakte cez vysielacku bola jeho vlastná halucinácia. Na konci hry má tak hráč na výber medzi niekoľkými rozhodnutiami. V halucinácii, v ktorej sa rozpráva so zosnulým Conradom, ho dostihne svedomie a uvedomí si, že jeho konanie prinieslo viac skazy než dobra. Hráč ma na výber zabiť Conradovho „ducha“ alebo spáchať samovraždu. Pokiaľ zabije Conradovho ducha, nastáva scéna, v ktorej púštna búrka konečne zoslabne a do mesta dorazí armáda. Vojaci nájdu očividne poznačeného hráča, ktorý ma v tejto situácii znovu na výber. Bud' sa rozhodne zabiť jednotku vojakov a vládnuť zbytku mesta ako veliteľ Conradových mužov, alebo bude pri súboji s jednotkou vojakov sám zabitý, alebo vojakom odovzdá zbraň a vráti sa domov ako hrdina.

Moja interpretácia

Genialita tejto hry spočíva v otáčaní očakávaní v hernom žánri. Miesto zábavného, hrdinského, akčného zážitku sa hráč ponára do nočnej mory. Dovolím si povedať, že modelovým divákom (Eco, 2010), v tomto prípade skôr hráčom, je človek, ktorý má skúsenosti s akčnými hrami a do tejto hry vstupuje s rovnakým očakávaním ako pri hocijakej inej akčnej hre. Zároveň je hra určená dospelaj populácii. Jednak kvôli miere zobrazovanej brutality a druhak kvôli ťažkému príbehu.

Na začiatku príbehu hráč reprezentuje dobro. Práve on má byť tým, kto zachráni státisíce ľudí na nebezpečnej misii – tróp, ktorý je v hrách i filmoch veľmi častý. Zlo je reprezentované nejasne, až po nejakom čase sa stotožní s Conradovými mužmi. Všetko sa javí ako jednoduchý konflikt dobrých, spravodlivých vojakov proti zlým vojakom. Príbeh ale postaví hlavnú postavu (Walkera) do niekoľkých situácií, ktoré túto skutočnosť zmenia. V jednej z úvodných častí príbehu jednotka čelí presile Conradových mužov. Našťastie sa im podarí nájsť húfnicu, ktorú proti nim môžu použiť. Napriek tomu, že húfnica je naplnená projektilmi s bielym fosforom, použijú ju ako zbraň. Po útoku jednotka prechádza bojiskom a s hrôzou zisťuje, že veľké zoskupenie vojakov si pomýlili s civilistami. V snahe konať dobro tak spôsobili vojnový zločin. Psychologický efekt scény je silný, keďže sám hráč mieri a strieľa z húfnice. K hlavnej postave tak necíti len empatiu a ľútosť, ale aj vlastnú vinu.

Ešte silnejšia scéna nastáva neskôr v hre. Jeden z členov tímu je obklúčený civilistami, ktorý ho chcú zlynčovať. Walker (hráč) a druhý člen tímu sa ho snažia brániť a odvliečť preč od ostatných. Hra dáva hráčovi na výber. Môže zbraňou mieriť na ľudí, pri čom Walker kričí, nech sa stiahnu, zatiaľ čo jeho partner nesie zraneného člena tímu preč. Môže však do davu aj vystreliť, pri čom sa po pár zásahoch do ľudí dav hneď rozpŕchne.

Samozrejme, hráč nevie následky svojich činov predtým, než ich urobí. V situácii sa zdá, že dav je pripravený útočiť a nutnosť strelby sa môže javiť ako nevyhnutná. Hra však hráča nenúti. Pokiaľ začne strieľať do davu, je to jeho voľba, ktorú urobiť nemusel.

Podobné situácie sú rozosiate po celom príbehu. Dobro a zlo sa postupom príbehu mixuje. Walker začína chápať, že Conradovi muži robia všetko preto, aby udržali aspoň ako taký poriadok. Ich brutálne spôsoby, ktoré Walker odsudzuje sú zrazu pochopiteľné. Celá jednotka si uvedomuje, že k riešeniu situácie nijak neprispievajú, dokonca ju zhoršujú. Z hrdinstva sa stáva zúfalstvo. Z dobra sa stáva zlo. Hlavný protagonista sa mení na antagonista. Myšlienka akéhosi falošného hrdinstva je rozpracovaná aj tým, že Walkerova jednotka mala byť len prieskumom. Žiadne zachraňovanie ani boj sa od nich neočakáva, mali len zistiť, čo sa deje. Je to len snaha byť hrdinom, ktorá ich núti konať. Viera, že práve oni sú tými, čo všetko napravia. Takýto egocentrizmus je v populárnych filmoch a seriáloch hlboko zakorenený a týka sa asi univerzálnej vlastnosti ľudí. Hra dokonca sama naráža na túto myšlienku tým, že komunikuje s hráčom. Pri načítavaní častí príbehu sa na obrazovke hráčovi zobrazujú nápisy ako „Cítiš sa už ako hrdina?“, „Pamätáš si, prečo si vlastne prišiel?“, „Kolko Američanov si dnes zabil?“.

Z psychologického hľadiska je hra vlastne ukázkou toho, ako môže vzniknúť PTSD (Morwood, 2014). Psychický rozpad Walkera prebieha počas celej hry priamo pred hráčovými očami. Zmena dialógov medzi postavami, vizuálne zmeny, zašpinenie, tmavšie scenérie i samotný postup príbehu na to poukazujú. Príbeh je, samozrejme, hyperbolizovaný, ale myšlienka skazy a poškodenia, ktorú si vojnoví veteráni odnášajú domov ostáva. Myslím, že aj voľba prostredia (Dubaj zasypaný v piesku) bola urobená s vedomím toho, že bude pripomínať práve prostredia, kde za posledné roky pôsobili americkí vojaci.

Celý príbeh sa dá pojať aj z iného pohľadu. Zhruba v polovici príbehu Walker havaruje s helikoptérou pri nehode, ktorú zázračne prežije. Veľa fanúšikov hry si myslí, že pri tomto incidente Walker skutočne umrie a zbytok príbehu je cesta jeho osobným peklom. Dôkazy pre túto teóriu možno nájsť v tom, že druhá polovica hry obsahuje veľa halucinácií, nereálnych javov a skazy. Walker by tak svojim spôsobom zápasil s vlastným svedomím.

Tak, či onak dielo jasne opisuje hrôzy a hlavne nejasnosť a chaos moderných konfliktov. Videohra nám dovoľuje ešte viac sa stotožniť s postavou, za ktorú hráme a tým ešte väčšmi prežívať jej emócie. Mnoho akčných videohier i filmov zobrazuje vojny ako arény. Konflikty pripomínajú šport a diváci si užívajú krv a deštrukciu, ktorá z konfliktu ide. Iné filmy zobrazujú vojny ako hrdinské príbehy, kde cez utrpenie a skazu človek musí prekonať sám seba, aby zachránil ľudí, na ktorých mu záleží. Spec Ops: The Line si podľa mňa volí inú, tretiu cestu. Vojnu zobrazuje ako zlo, z ktorého nevyjde nikdy nič dobré. V konflikte neexistujú dobrí a zlí, nie je tam žiadny priestor na hrdinstvo. Jediné, čo vojna prináša je ničenie, smrť a doživotné následky.

Zdroje:

Eco, U. (2010). *Lector in fabula*. Academia, Praha.

Morwood, N. (2014). War crimes, cognitive dissonance and the abject: An analysis of the anti-war wargame spec ops: The line. *Democratic Communiqué*, 26(2), 107-107.