

The Digital Dimension of Political Discourse Using the Example of Narratives Spec Ops: The Line

UDC: 316.77:32+82-311.6+794.8

DOI: <https://doi.org/10.15421/172588>**Dubel Mykhailo**Ph.D., Senior Lecturer, <https://orcid.org/0000-0003-2229-0419>, m.dubel@donnu.edu.ua

Vasyl Stus Donetsk National University (Vinnytsia, Ukraine)

Abstract.

Relevance. Video games have long been a tool for conveying a certain narrative in political discourse. Usually, especially if the role of the protagonist was given to a soldier of the army of a certain country, this could lead to the promotion of hidden or not very propaganda. The relevance of the study is that despite the release of the game Spec ops: the line back in 2012, the topics raised in this work are quite classic, while not including propaganda, but presented in a unique manner.

Purpose of the study – determining the specifics of the digital dimension of political discourse using the example of the game Spec ops: the line.

Results. In order for Karpman's triangle to work, it is necessary that there are three elements - a savior, a victim and an aggressor. Of course, the developers give us, it would seem, in the person of Walker a typical savior, the victims are the city's residents, but the role of the aggressor will change as the plot develops. In the first stages of the game, Walker and his squad meet the rebels, who mistake them for the thirty-third battalion and enter into a firefight. However, later, our main opponents become representatives of this very battalion. Then, closer to the end of the game, the peaceful residents of Dubai can become a target for players, it becomes clear that the aggressor was different.

Conclusions. It is noted that the main motive carried by the game is an anti-war narrative, which pushes towards pacifist political trends. In the study, among the narratives of the work, criticism of heroism was first of all voiced, at least when this heroism is created artificially. As a conclusion, it should be noted that it is precisely such works that allow, to a certain extent, to act as a tool for dialogue with the player - to observe their choices in the plot, comparing the share of the total amount of decisions, or through certain inscriptions on the screen during loading, especially closer to the end: «Do you feel like a hero, killing American soldiers?»

Keywords: political discourse, narratives, video game, militarism, pacifism, existentialism, heroism, protagonist, Spec ops: the line

Цифровий вимір політичного дискурсу на прикладі наративів Spec ops: the line

Дубель Михайло

Донецький національний університет імені Василя Стуса (Вінниця, Україна)

Анотація.

Актуальність. Відеоігри давно є інструментом передавання певного наративу у політичному дискурсі. Зазвичай, особливо, якщо роль протагоніста віддавалася солдату армії певної країни, це могло вести до просування прихованої або не дуже пропаганди. Актуальність дослідження полягає у тому, що попри вихід гри Spec ops: the line ще у 2012 році, теми, що підіймаються у цьому творі є достатньо класичними, при цьому не включаючи пропаганду, але поданими в унікальній манері.

Метою дослідження є визначення специфіки цифрового виміру політичного дискурсу на прикладі гри Spec ops: the line.

Результати. Для того, щоб трикутник Карпмана працював, необхідно щоб були наявні три елементи – рятівник, жертва та агресор. Звісно, розробники надають нам, здавалося б, в обличчі Уокера типового рятівника, жертвою вступають мешканці міста, а ось роль агресора буде змінюватися по ходу розвитку сюжету. На перших етапах гри, Уокер із загonom зустрічає повстанців, що сприймають їх за тридцять третій батальйон і вступають у перестрілку. Проте, пізніше, нашими основними супротивниками стають представники саме цього батальйону. Далі, ближче до кінця гри мішенню для гравців можуть стати мирні мешканці Дубаї, стає зрозуміло, що агресор був інший.

Висновки. Зазначено, що основний мотив, що несе гра, є антивоєнний наратив, що підштовхує до пацифістських політичних течій. У дослідженні серед наративів твору в першу чергу виносилася критика героїзму, принаймні, коли цей героїзм створюється штучно. Як підсумок, потрібно зазначити, що саме подібні твори дозволяють у певній мірі виступати інструментом для діалогу з гравцем – спостерігати за їхнім вибором у сюжеті, порівнюючи частку від загальної суми рішень, або шляхом певних написів на екрані під час завантаження, особливо ближче до завершення: «Чи відчуваєте Ви себе героєм, вбиваючи американських солдат?».

Ключові слова: політичний дискурс, наративи, відеогра, мілітаризм, пацифізм, екзистенціалізм, героїзм, протагоніст, Spec ops: the line

Вступ.

Слід розпочати з того, що такий елемент сучасного політико-філософського дискурсу, як ігри недостатньо широко розглядається у вітчизняних наукових колах. Однією з причин цього вступає певна консервативна думка, що гра в першу чергу просто розвага, яка не ставить на меті формування смислового навантаження, а зосереджується на наданні гравцеві так званих швидких дофамінів. Напевно, більшість ігрових товарів справді спрямована на розважальний процес, проте інколи розробники намагаються своїми творами достукатися до користувачів шляхом розгляду досить непопулярних тем. У той же час, саме специфічна особливість комп'ютерних (консольних, мобільних) ігор полягає в їхній інтерактивності та, як наслідок, суттєвому залученні до процесу споживача. Якщо проводити паралель з фільмами чи книгами, то ігри, на відміну від перших двох категорій, спонукають до того, щоб користувач відчував певну відповідальність за дії свого персонажа, і неважливо хто це буде – герой або злодій, бо часто саме вибір робить протагоніста прихильником якоїсь парадигми. Скажемо, і у фільмах або книгах є ефект розмови (інколи шляхом знищення так званої четвертої стіни) з користувачем певного персонажа. Наприклад, у Механістичному апельсині Берджеса, так само як і фільмі Кубрика головний герой Алекс звертається до нас як до друзів, намагаючись прирівняти, що, враховуючи злочинні вчинки, призводить до певного дискомфорту (Burgess, 1962; Kubrick, 1971). Проте, саме ігри найбільш дієво застосовують прийми щодо часткового передавання емоцій за вчинки протагоністів твору людям. Одним з найбільш вдалих прикладів побудови такого сценарного ефекту є *Spec ops: the line*, якому присвячено дане дослідження.

Актуальність. Відеоігри давно є інструментом передання певного наративу у політичному дискурсі. Зазвичай, особливо, якщо роль протагоніста віддавалася солдату армії певної країни, це могло вести до просування прихованої або не дуже пропаганди. Актуальність дослідження полягає у тому, що попри вихід гри *Spec ops: the line* ще у 2012 році, теми, що підіймаються у цьому творі є достатньо класичними, при цьому не включаючи пропаганду, але поданими в унікальній манері.

Метою дослідження виступає визначення специфіки цифрового виміру політичного дискурсу на прикладі гри *Spec ops: the line*.

Аналіз попередніх публікацій. Як вже зазначалося вище, дослідження наративів в ігровій індустрії не набуло особливої популярності серед вітчизняних науковців. Проте, деяких авторів та їхні дослідження згадати все ж таки потрібно. Максим Мельничук у своїх дослідженнях визначає відеоігри як мистецтво, підкреслюючи при цьому, що саме геймплей відіграє ключову роль у переданні змістового посила до гравця (Мельничук,

2023; Мельничук, 2025). Олександр Горбань та Марія Малецька присвятили ряд наукових праць дослідженню реалізації освітньої функції у відеоіграх та феномену відео ігрової культури (Horban & Maletska, 2019; Горбань & Малецька, 2020). Окремо слід відзначити Євгена Малюка, що навіть присвятив дисертацію дослідженню феномену відеоігор як нової медіакультури (Малюк, 2021). Проте, саме така фундаментальна праця, як *Spec ops: the line* залишилася поза детальним розглядом вітчизняних науковців, що й сприяло написанню цієї статті.

Результати дослідження.

Перш за все, необхідно надати більше вхідних даних про гру, що буде проаналізована у цьому дослідженні. *Spec ops: the line* вийшла у 2012 році та являє собою гру жанру «шутер» від третьої особи, де гравцеві необхідно буде виконувати роль американського солдата на Близькому сході. Уточнення – ця гра далеко не перша, де можна вжитися в роль представника армії США та стріляти в озброєних мешканців арабського світу. Подібний інструмент сучасного політичного дискурсу вже використовувався в іграх серій *Call of duty* та *Medal of honor*, перші частини яких були присвячені подіям Другої світової війни, проте, у зв'язку з актами тероризму в реальності, гравцям, замість стандартних ворогів у вигляді нацистів, почали пропонувати супротивників, які б зовнішньо нагадували терористів, чим підштовхували б до одностайного рішення у гравця – знищення ідеологічного ворога. *Spec ops: the line* відрізняється від аналогічних проєктів рисою, що робить її роль у політичному дискурсі складнішою, ніж звичайна пропаганда.

Розглядаючи специфіку *Spec ops: the line* потрібно частково переказувати певні події з гри. Отже, для кращого розуміння певних парадоксів, що потім будуть відбуватися у сюжеті, варто зазначити, що первинною ціллю прибуття капітана Мартіна Уокера, протагоніста історії, у Дубаї була гуманітарна місія: дізнатися чому зірвалася евакуація мешканців міста Дубаї. У грі відбувається екологічна катастрофа, що втілюється у вигляді пісочних бур, які руйнують інфраструктуру та відкочують одне з найбагатших міст світу у його первісний вигляд – пустелю. Розробники надають нам можливість грати не за героїв ігор, які майже позбавлені особистості, по типу згаданих вище *Call of duty* та *Medal of honor*, а за персонажа, чия мотивація починає розкриватися з вступного ролику. Мартін Уокер хоче стати героєм, при цьому він орієнтується на іншого важливого персонажа цієї історії – полковника Джона Конрада. І тут, перш ніж перейти до ще одного фокусу у сюжеті гри, варто відзначити, як розробники користуються своєрідними посланнями на певних осіб та твори. Джон Конрад названий так на честь письменника Джозефа Конрада, який був родом з Бердичіву, найбільш відомий як автор твору *Серце*

пільми (Conrad, 1902). Цим твором та його вільною кіноадаптацією у вигляді Апокаліпсис сьогодні Копполи найбільше надихалися розробники гри (Coppola, 1979).

Повертаючись до розгляду тематики, що підіймається у *Spec ops: the line*, варто підкреслити, що мотивація стати героєм досить популярна не лише в іграх, а також у книгах та фільмах, для цього можна згадати Тисячолікого героя Кемпбела (Campbell, 1968). Власно кажучи, саме ігри, на відміну від фільмів та книжок, дають змогу відчувати себе героєм – врятувати когось, перемогти супротивника, принести символічну жертву. Проте, небагато авторів дає можливість відчувати себе не героєм, а неоднотайним персонажем, що несе відповідальність за власні вчинки, а *Spec ops: the line* якраз можна назвати подібним виключенням.

Отже, на початку сюжету *Spec ops: the line* головною метою місії Мартин Уокера та його двох підлеглих є з'ясування того, чому тридцять третій батальйон на чолі з Джоном Конрадом не організував евакуації мешканців міста Дубаї та втратив зв'язок з іншими. Відповідно, у перші ж хвилини ігрового процесу, після знаходження великої кількості тіл, включаючи солдата тридцять третього батальйону з радіоприймачем, Мартин Уокер замість того, щоб докласти про це у штаб і запроси виїзд, запропонував перевірити, що трапилося. Це дивує підлеглих, проте, грає важливу наративну функцію – гравець звик до проявів героїзму протагоністами ігор, відповідно, найбільш логічний шлях, який відповідає стандартам, у більшості випадків замінюється авантюризмом. Уокер хоче проявити героїзм, а для цього потрібно зробити надзусилля та відійти від головної місії. Це призводить до занурення у подорож занепалим містом, яке буде ставати все більш аварійним.

Для того, щоб трикутник Карпмана працював, необхідно щоб були наявні три елементи – рятувальник, жертва та агресор (Carpmann, 1968). Звісно, розробники надають нам, здавалося б, в обличчі Уокера типового рятувальника, жертвою вступають мешканці міста, а ось роль агресора буде змінюватися по ходу розвитку сюжету. На перших етапах гри, Уокер із загоном зустрічає повстанців, що сприймають їх за тридцять третій батальйон і вступають у перестрілку. Гравець у цей момент не відчуває жодної провини – по-перше, вже згадували у цьому дослідженні, що іграм 21 століття було нормально мати супротивниками арабських озброєних мешканців, по-друге – по сюжету гри по загоном Уокера було відкрито вогонь, що знімає відповідальність. Трішки з часом, виявляється, що з повстанцями пов'язані ЦРУ, проте і це не дуже може спонукати до припинення виплеску внутрішньої агресії гравцем – багато творів показують представників ЦРУ як достатньо неоднотайних персонажів, тож це сприймається гравцями нормально. Проте, коли по ходу сюжету

виявляється, що у тридцять третьому батальйоні стався заколот, що призвів до страт військових у якості покарання, тоді нашими основними супротивниками стають представники саме цього батальйону. І ось тут вже навіть не дуже емпатичні гравці, особливо з країн з високим рівнем демократії, що звикли бачити американських солдат як або позитивних, або хоч нейтральних персонажів, починають відчувати певний когнітивний дисонанс – бо гра змушує саме знищувати масово американських солдат. На цьому моменті можна замислитися, чи правильно був розставлений трикутник Карпмана. Далі, коли ближче до кінця гри мішенню для гравців можуть стати мирні мешканці Дубаї, стає зрозуміло, що агресор був інший. Проте, це буде розкрито у статті після опису деяких сюжетних аспектів.

Ще одним проявом того, що агресором у цьому трикутнику Карпмана в *Spec ops: the line* виступає саме Мартин Уокер вказує те, що він несе руйнування. Стандартно до американських фільмів або ігор у цьому творі навколо протагоніста відбуваються постійно вибухи, насилля, деформація простору. Проте, на відміну від більшості інших творів, де нас привчають не думати, що це погано, у *Spec ops: the line* кожний акт агресії, навіть проти навколишнього середовища, це відповідальність. З кожною годиною, що проводить Мартин Уокер у Дубаї, місто знищується все більше, гине значна кількість мирних громадян, що вказує на те, що протагоніст ефективний руйнівник. У певних моментах цей талант призводить навіть до актів агресії проти Уокера та його загоном, але про це, як і про головні злочини головного героя пізніше.

Для прояву героїзму, згідно з певними стандартами написання творів має бути вибір, що здійснює протагоніст. Вимушеність героїзму робить ситуацію не такою привабливою для глядача, відповідно, у *Spec ops: the line* Мартин Уокер у процесі сюжету декілька разів робить вибір. Звісно, найбільш вагомий події у творі відбуваються скріптово, на що гравець не може вплинути, а, навіть з випадків, коли такий вибір буде, деякі ситуації будуть цілком специфічні.

Основні моменти сюжету *Spec ops: the line* прописані досить лінійно і гравець не може на них вплинути. Напевно, найбільш відомим епізодом гри, що поширений серед ігрового ком'юніті, є використання Мартином Уокером фосфорного заряду. Під час проходження сюжету протагоніст із загоном зустрічаються з перешкодою, яку мають подолати для подальшого просування у Дубаї (Keogh, 2012). Єдина можливість пробитися там – це використати міномет з фосфорним зарядом проти блокпосту тридцять третього батальйону. Альтернативного варіанту проходження місії немає, навіть, якщо пошукати на внутрішньоігровій арені. Відповідно, після цього пострілу, розробники змушують гравця пройти і подивитися на наслідки злочину.

У грі демонструють, як пошкоджені супротивники страждають, це у більшості ігор спрямовано на відчуття сатисфакції, але не тут. Проте, у цій тяжкій місії Уокер дізнається, що загін тридцять третього батальйону захищав мирних громадян від мародерів та бурі в укритті, який своїм наказом зруйнував Уокер. Сорок сім жителів загинули, а деякі з образів демонструються гравцеві, як нагадування, що наші дії можуть вчиняти злочини, хоч і віртуальні. Саме у цей момент Уокер, замість визнання провини, користується психологічним захистом – вирішує для себе і переконує підлеглих, які починають бунтувати проти таких дій, що винен у всьому Джон Конрад, який довів Дубаї до громадянської війни (Smethurst, 2017).

Проте, це не єдиний злочин, що робить Уокер, переконаний у тому, що реалізує героїчні справи. Об'єднавшись з останнім працівником ЦРУ, який зміг вціліти, протагоніст йде на авантюру – захопити вантажівки з цистернами води і увезти від тридцять третього батальйону, щоб отримати тактичну перевагу і вплинути на припинення конфлікту (Morwood, 2014). Операція завершується катастрофою і мешканці міста, тридцять третій батальйон та всі, хто ще був живий у місті Дубаї, залишаються без води. Вони приречені на смерть від зневоднення.

Щодо вибору у творі, як вже згадувалося раніше, він не завжди вступає очевидним, проте, інколи трапляються ситуації, коли будь-який вибір не несе наслідків. Наприклад, після катастрофи з цистернами води працівник ЦРУ розповідає, що так і планувалося – знищити місто, щоб не дати розповсюдитися інформації про причини падіння Дубаї. У цей момент Мартин Уокер під керівництвом гравця або може дати працівнику ЦРУ згоріти живцем у вогні, або добити останньою кулею, проте, персонаж все одно загине у найближчу хвилину (Keogh, 2013). Схожа ситуація з іншим працівником ЦРУ, якого по сюжету ми зустрічаємо раніше та можемо врятувати від катувань, але цим приректи на загибель мирних громадян, або підкрастися ближче, та не дозволити вбити мирних громадян, проте працівник ЦРУ загине від катувань. Проте, в обох варіантах проходження місії, працівник ЦРУ гине – або від катувань, або від поранень.

У грі є момент, де можна розстріляти на вибір мирного мешканця або солдата з урахуванням, що вони обидва робили злочини (Mugau, 2016). У разі, якщо спробувати уникнути цього вибору, який від нас вимагає Джон Конрад по рації, то будуть розстріляні обидва. На перший погляд, може здаватися, що це прояв екзистенціалізму у Spec ops: the line, бо вибір гравця, що наративно подається, як вибір Мартина Уокера, впливає на розвиток подій у грі. Проте, як ми дізнаємося ближче до фіналу твору, після удару фосфорним зарядом по мирному населенню, протагоніст почав інколи галюцинувати, і цей епізод

з вибором – саме такий, де вибір мав би надавати героїзму (Andergard, 2017).

Проте, все ж таки, в декількох місцях у творі є моменти, де вибір справді відбувається, що не дає можливість одностайно стверджувати, що Spec ops: the line критикує концепцію екзистенціалізму. Дії Мартина Уокера призводять до того, що він та підлеглі сприймаються населенням як загроза, тож одного з солдат протагоніста беруть у полон і вішають мирні мешканці. Після цього у Мартина Уокера є два варіанти – або почати стріляти у неозброєний натовп, тим самим помстившись за смерть товариша по зброї, або зробити постріл у повітря, розігнавши натовп. Розробники не дають нам показники умовної карми у грі, тому не оцінюють наші вчинки, як правильні чи неправильні, то ж нам залишається надавати собі оцінку самим, самостійно оцінювати власні вчинки.

У самому початку гри є не дуже популярне внутрішньоігрове досягнення – «Мисливець на оленів», що є посиланням на однойменний фільм Чіміно (Cimino, 1977). Досягти його можна, якщо зробити постріл у антилопу, що певною мірою символізує те, що протагоніст під керуванням гравця може вбити беззахисну істоту, що не несе загрозу. Головний герой фільму «Мисливець на оленів» після повернення з війни відкидає зброю та перестає полювати, що певною мірою, якщо вертатися до аналізу Spec ops: the line, можна розглядати як тізер одного з чотирьох варіантів завершення гри.

Вибір наприкінці гри напряму впливає на її завершення та на те, що продемонструють гравцям розробники у фінальному відео. Як згадувалося раніше, основними джерелами для натхнення розробники Spec ops: the line брали «Серце п'їтьми» та «Апокаліпсис зараз», при чому відкрито на цьому наголошуючи, що впливало на побудову стійкого зв'язку у людей, що ознайомлені з творами – Курц з книги або фільму це аналог Конрада з гри. Це вплинуло на те, що гравці, навіть розуміючи злочини, що робить Мартин Уокер, сприймають помсту Конраду як певний момент сатисфакції. Проте, саме фінал твору розставляє багато які акценти сюжету на місця. Мартин Уокер втратив підлеглих, що загинули під час його «героїчної» місії, отримав серйозні опіки обличчя та тіла, проте штовхав себе у вежу, де знаходився Конрад. Фінальна розмова, можливо бійка або перестрілка – це стандартні очікування від звичайного бойовика. Проте, у Spec ops: the line замість цього Мартин Уокер знаходить труп Джона Конрада, при цьому не дуже свіжий, частково муміфікований, що свідчить про давнішню загибель полковника. Увесь період перебування у Дубаї протагоніста, його, начебто головний ворог, був мертвий, тому що зчинив суїцид, не витримавши тягар вчинків. Мартин Уокер не розмовляв з ним по радіо, до того ж апарат був зламаний, а усі розмови відбувалися лише у голові протагоніста. Після

обстрілу фосфорним зарядом мирного населення, капітан зламався і потребував нової реальності, у якій не він був винний. Проте, знайшовши труп Джона Конрада, Мартин Уокер розуміє, що далі так продовжуватися не буде.

Є чотири варіанти завершення гри. Один з них – прийняти правду, дозволивши галюцинації у вигляді Конрада себе вбити (звісно, що це сам Уокер застрілюється). В іншому випадку є три інших варіанти розвитку подій. У другому варіанті фіналу, Уокер сходить остаточно з глузду і вбиває евакуаційну групу, називаючи себе королем Дубаї. Третій варіант – при перестрілці з евакуаційною групою протагоніст гине та останні думки Уокера присвячені грані, що є у кожного з нас. Четвертий варіант – здатися евакуаційній групі та поїхати додому, проте, навіть у цьому випадку Уокер каже, що насправді морально він загинув на війні.

Висновки.

Як було розглянуто на прикладі *Spec ops: the line* відеоігри давно вже перетворилися зі звичайних тирів або аркад на носії наративу, що подається у цифровій формі. З дослідження саме *Spec ops: the line* стає зрозумілим, що окрім звичайних ідей політичного дискурсу, цифровий товар також може розглядати

більш неоднозначні позиції. У дослідженні зазначалося, що основний мотив, що несе гра, є антивоєнний наратив, що не робить її аполітичною, а, скоріше, підштовхує до пацифістських політичних течій. У той ж час, аналіз твору не дає підстав стверджувати, що він дотримується точки зору, що підтримують або критикують, течії екзистенціалізму. У дослідженні серед наративів *Spec ops: the line* в першу чергу виносилася критика героїзму, принаймні, коли цей героїзм створюється штучно.

Як підсумок, потрібно зазначити, що саме подібні твори дозволяють у певній мірі виступати інструментом для діалогу з гравцем – спостерігати за їхнім вибором у сюжеті, порівнюючи частку від загальної суми рішень, або шляхом певних написів на екрані під час завантаження, особливо близьке до завершення: «Чи відчуваєте Ви себе героєм, вбиваючи американських солдат?» (Yager, 2012). Такі цифрові товари, як *Spec ops: the line* потрібні, оскільки спонукають, навіть попри низькі продажі та не дуже значну популярність (навіть сторінки у Вікіпедії українською мовою немає станом на момент написання статті), поширенню можливості проведення такого цифрового дискурсу.

БІБЛІОГРАФІЧНІ ПОСИЛАННЯ

- Горбань, О., & Малецька, М. (2020). Філософсько-освітні аспекти відеоігрової діяльності в умовах онлайн-навчання. *Освітнологічний дискурс*, (3), 1-18. <https://doi.org/10.28925/2312-5829.2020.3.1>.
- Малюк Є. (2021). *Відеогра як феномен сучасної медіакультури*: дис. канд. культурол.: 26.00.01. Київ, 212.
- Мельничук, М. (2023). Gameplay and its meaningful fullness from the perspective of metamodern cyberculture. *Вісник Житомирського державного університету імені Івана Франка. Філософські науки*, 2 (94), 119-129.
- Мельничук, М. (2025). Відеогра як мистецтво в контексті тренду креативної та цифрової культури. *Вісник Житомирського державного університету імені Івана Франка. Філософські науки*, 1 (97), 112-121.
- Andergard, H. (2017). Do you feel like a hero yet?-Spec Ops: The Line and the Concept of the Hero. *gamevironments*, (6), 32-32.
- Burgess, A. (1962). *A Clockwork Orange*. Stuttgart: Reclam.
- Campbell, J. (1968). *The Hero with a Thousand Faces*. Princeton University Press Distal Monticxlllo.
- Cimino (1977). *The Deer Hunter*. Los Angeles: EMI Films, Inc.
- Conrad, J. (1902). Heart of darkness. *Blackwood's magazine*, 171(1043), 1-31.
- Coppola (1979). *Apocalypse Now*. United Artists Corp.
- Horban, O., & Maletska, M. (2019). Videogames as means of increasing students' motivation. *The Modern Higher Education Review*, (4), 66-74. <https://doi.org/10.28925/2518-7635.2019.4.8>.
- Karpman, S. (1968). Fairy tales and script drama analysis. *Transactional analysis bulletin*, 7(26), 39-43.
- Keogh, B. (2012). *Killing is harmless: A critical reading of spec ops: The line*. Adelaide, South Australia: Stolen Projects.
- Keogh, B. (2013). Spec Ops: The Line's Conventional Subversion of the Military Shooter. In *Proceedings of DiGRA 2013: DeFragging Game Studies, Atlanta, United States*, 26-29 Aug. 1-17.
- Kubrick, S. (1971). *A clockwork orange* [Motion picture]. United Kingdom/ United States: Hawk Films/Warner Bros.
- Murray, S. (2016). Upending Militarized Masculinity in Spec Ops: The Line. Zones of Control: In *Perspectives on Wargaming*. Ed. Harrigan, Pat, Matthew G. Kirschenbaum, and James F. Dunnigan. Cambridge: MIT Press. 319-28.
- 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).
- Smethurst, T. (2017). We Put Our Hands on the Trigger with Him: Guilt and Perpetration in Spec Ops: The Line. *Criticism*, 59(2), 201-221.
- Yager Development. (2012). *Spec Ops: The Line* [Video Game]. Berlin: 2K Games.

REFERENCES

- Andergard, H. (2017). Do you feel like a hero yet?-Spec Ops: The Line and the Concept of the Hero. *gamevironments*, (6), 32-32.
- Burgess, A. (1962). *A Clockwork Orange*. Stuttgart: Reclam.
- Campbell, J. (1968). *The Hero with a Thousand Faces*. Princeton University Press Distal Monticxlllo.
- Cimino, (1977). *The Deer Hunter*. Los Angeles: EMI Films, Inc.
- Conrad, J. (1902). Heart of darkness. *Blackwood's magazine*, 171(1043), 1-31.

- Coppola (1979). *Apocalypse Now*. United Artists Corp.
- Horban, O., & Maletska, M. (2019). Videogames as means of increasing students' motivation. *The Modern Higher Education Review*, (4), 66-74. <https://doi.org/10.28925/2518-7635.2019.4.8>.
- Horban, O., & Maletska, M. (2020). Philosophical and educational aspects of videogame activity in conditions of online learning. *Educological Discourse*, (3), 1-18. <https://doi.org/10.28925/2312-5829.2020.3.1>
- Karpman, S. (1968). Fairy tales and script drama analysis. *Transactional analysis bulletin*, 7(26), 39-43.
- Keogh, B. (2012). Killing is harmless: A critical reading of spec ops: The line. Adelaide, South Australia: Stolen Projects.
- Keogh, B. (2013). Spec Ops: The Line's Conventional Subversion of the Military Shooter. In *Proceedings of DiGRA 2013: DeFragging Game Studies*. Atlanta, United States, 26-29 Aug. 1-17.
- Kubrick, S. (1971). *A clockwork orange* [Motion picture]. United Kingdom/ United States: Hawk Films/Warner Bros.
- Maliuk, Ye. (2021). *Video game as a phenomenon of contemporary media culture*. (Doctoral thesis, Kyivskyi natsionalnyi universytet kultury i mystetstv, Kyiv, Ukraine). 212.
- Melnichuk, M. (2023). Gameplay and its meaningful fullness from the perspective of metamodern cyberculture. *Zhytomyr Ivan Franko State University Journal. Philosophical Sciences*, 2(94), 119-129.
- Melnichuk, M. (2025). Video game as art in the context of the trend of creative and digital culture. *Zhytomyr Ivan Franko State University Journal. Philosophical Sciences*, 1(97), 112-121.
- Murray, S. (2016). Upending Militarized Masculinity in Spec Ops: The Line. Zones of Control: In *Perspectives on Wargaming*. Ed. Harrigan, Pat, Matthew G. Kirschenbaum, and James F. Dunnigan. Cambridge: MIT Press. 319-28.
- 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).
- Smethurst, T. (2017). We Put Our Hands on the Trigger with Him: Guilt and Perpetration in Spec Ops: The Line. *Criticism*, 59(2), 201-221.
- Yager Development. (2012). *Spec Ops: The Line* [Video Game]. Berlin: 2K Games.