

Интерпретация философии Фридриха Ницше в компьютерной игре "God of War III"

Научный руководитель – Аганина Елена Дмитриевна

Аганина Елена Дмитриевна

Студент (бакалавр)

Амурский государственный университет, Факультет международных отношений,
Благовещенск, Россия

E-mail: eaganina9@gmail.com

В настоящее время на жизнь человека большое влияние оказывают цифровые технологии, которые трансформируются в новые социальные институты посредством различных содержательных и сюжетных аспектов этих технологий. В частности, компьютерные игры на сегодняшний день могут содержать в себе различные элементы философских или религиозных учений, эзотерики, мистики или в целом религиозную традицию. Такие сюжеты оказывают влияние на формирование личности и знаний о той или иной религии.

Данный феномен уникален, поскольку раньше человек мог получать подобные знания из учебной и художественной литературы, СМИ, телевидения. На данный момент компьютерная игра позволяет помимо получения информации также принимать участие в религиозных культурах, в борьбе или общении с духами или богами, совершать выбор между добром и злом. Также человек способен непосредственно погрузиться в мир определенной исторической эпохи и понять образ жизни тех людей, их мировоззрение и картину мира. Такие компьютерные игры, как правило, сопровождаются красочной визуализацией и аудио-спецэффектами, что еще больше привлекает игроков. За счет подобных компьютерных игр могут появиться новые последователи различных религиозных течений. Помимо этого, компьютерная игра способна задать вектор для развития и появления новых необычных субкультур с собственным мировоззрением и образом жизни. Цифровые технологии развиваются каждый день, а вместе с тем расширяется игровое пространство, где человек способен окунуться в какой-либо мир виртуальной реальности. Вместе с этим производители компьютерных игр создают сюжеты, которые могли бы привлечь наибольшее количество потребителей. В этом смысле религия предстает особой тематикой, которая не теряет актуальности, из-за чего создатели игр все больше прибегают именно к религиозным и мифологическим представлениям, основываясь на реальных исторических источниках, писаниях и учениях [1].

Данное исследование опирается на анализ видеоигры «God of War III» и ее философской и религиозной основы. Представленная игра может служить примером визуализации идеи сверхчеловека по теории Ф. Ницше.

«God of war» - серия консольных игр в экшн-жанрах, основанных на древнегреческой и скандинавской мифологии. В данную серию входят восемь полноценных видеоигр на игровых консолях PS. Основные игры серии разрабатываются студией SCE Santa Monica Studio, которые являются калифорнийским отделом компании Sony Computer Entertainment [4]. «God of War III» является кульминационной точкой серии игр с древнегреческой мифологией. Именно в этой игре происходят основные события убийства богов и разрушения мира.

«God of War III» является интересным с точки зрения религиоведения продуктом, поскольку в данной игре присутствует сюжет с древнегреческим мифологическим мировоззрением. В игре описан и изображен пантеон богов, раскрыты их основные функции, отображена картина мира в целом. Визуализация мифологии в видеоигре является

уникальным явлением, поскольку игрок может окунуться в атмосферу древнегреческого мировоззрения и взаимодействовать с богами Олимпа. В данном продукте отчетливо и правдоподобно изображены основные боги-олимпийцы: Зевс, Посейдон, Афина, Гера, Аид и др.; древнегреческие мифологические герои и персонажи: Геракл, Дедал, Пандора; великаны титаны: Гея, Кронос; животные и существа: гарпии, минотавры, горгоны, змеи, циклопы. Также отображена картина мира, которая традиционно разделена на три части: место, где живут боги, мир людей и подземный мир. При прохождении игры геймер может знакомиться с мифологическими сюжетами, которые рассказывают действующие лица, наблюдать мир, в котором, возможно, жили древние греки.

Главным героем всей серии является спартанец по имени Кратос. Во всей серии Кратос позиционируется как антигерой, часто совершая аморальные поступки. Главный герой представляет собой лысого мускулистого воина с татуировкой на голове и теле.

Кратос - получеловек, полубог, главной целью жизни которого является месть богам Олимпа. Этот смысл жизни возникает у Кратоса после того, как Арес затмил его разум яростью, и тот в порыве чувств убил собственную семью. Главная цель - убить Зевса - и ради нее Кратос готов жертвовать невинными людьми, нести хаос и разрушения. Кратос при разворачивании действия начинает убивать богов, которые сами погрязли в пороках. С каждым убийством нового бога на земле происходит очередной катаклизм, страдают и умирают люди и воцаряется хаос. Кратос, преисполненный жаждой мести, желает, во что бы то ни стало, убить Зевса, что и происходит в конце игры.

В данной игре Кратос выступает как ярый противник богов, хотя он сам считается одним из них. Раньше, когда главный герой был воином спартанской армии, он искал поддержки в лице Ареса. Но разочаровавшись в нем и богах в целом, он освобождается от религиозных норм и ценностей, никак всерьез не воспринимая олимпийцев. Получив свободу действий, уничтожив оковы религиозности, Кратос начинает творить страшные вещи: он убивает олимпийцев. Стоит отметить, что Кратос является олицетворением свободомыслия в крайней его форме - богоборчество. Получив свободу действий, мы можем наблюдать, что Кратосу оказываются не по чьим различным препятствиям, которые нормальному человеку не под силу.

Кратос источает силу, величественность, он свободен от общественных и религиозных норм, имея собственную мораль. Он ставит свои цели превыше всего, только из-за обладания опять-таки морали, которая диктует первичность индивидуальных потребностей. В совокупности образ жизни, мировоззрение и поведение главного героя формируют в нем способности сверхчеловека, высшего существа среди людей. Понимание собственной силы и свободы помогает выйти за рамки человеческих возможностей, при этом обретая новые доселе неизвестные качества: мощь, бессмертие, способность продумывать каждый свой шаг, думать наперед. Обладая этими качествами поистине можно считать себя сверхчеловеком или богом.

Кратос отчасти является сверхчеловеком, которого описывает Ницше. Фридрих Ницше является философом с кардинально отличающимися взглядами на жизнь. Идея сверхчеловека является лишь частью его творчества. Сверхчеловек - это высший биологический вид, который произошел от обычного человека, и обладает свободой духа, волей, решительностью, является «хозяином» в обществе. Освободившись от тягот бытовой и религиозной жизни, сверхчеловек обладает собственными ценностями и свободой духа, презирая прошлого человека, который был зависим от различных норм, который был слабым.

Персонаж получил множество положительных отзывов, будучи описанным не иначе как «симпатичный антигерой», а игровой процесс описывался как «кошмар для врагов, мечта для управления». А в 2011 году он попал в книгу рекордов Гиннеса как 9-й величайший персонаж видеоигр [3].

