ИНТЕРПРЕТАЦИЯ ФИЛОСОФИИ ФРИДРИХА НИЦШЕ В КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЕ «GOD OF WAR III»

Аганина Елена
АмГУ

God of War (рус. *Бог войны*) — серия консольных игр в экшн-жанрах Hack and slash и Action-adventure, основанных на древнегреческой и скандинавской мифологии. Главным героем всех игр серии является спартанский воин Кратос, бросивший вызов богам. Основные игры серии разрабатываются студией SCE Santa Monica Studio, которые являются калифорнийским отделом компании Sony Computer Entertainment.

Ключевые особенности «God of War III»:

- визуализация древнегреческой мифологии и мировоззрения;
- правдоподобное изображение древнегреческого пантеона, мифологических персонажей и животных;
- отображение картины мира древних греков;
- яркие и насыщенные изображения, масштабность пейзажев и героев.

Кратос *(англ. Kratos, др.-греч. Κράτος)* — главный протагонист и антигерой серии игр God of War. Рождённый в Спарте, он заслужил звание Генерала прежде чем начал мстить богам.

"Оковам Смерти не сдержать меня! Сёстры Судьбы мне не помеха!

А ты не доживёшь и до сегодняшнего заката! И месть моя свершится!"

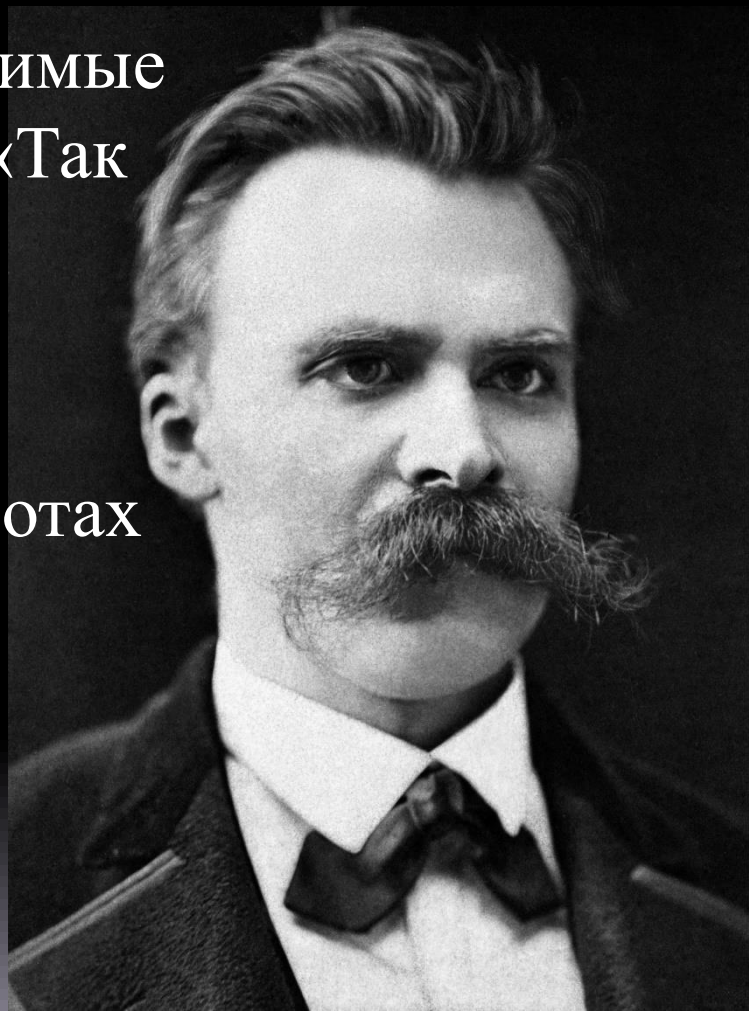
Характерые черты героя:

- ярый противник богов;
- свобода от общественных религиозных норм и правил;
- обладает собственной моралью;
- первичность собственных потребностей и целей;
- источает силу, величественность.

Фридрих Ницше (1844–1900)

Немецкий мыслитель, классический филолог, композитор, поэт, создатель самобытного философского учения

Свести воедино свои наиболее значимые выводы Ницше попытался в книге «Так говорил Заратустра». В этой книге Ницше впервые выдвинул теорию сверхчеловека и воли к власти; в дальнейшем развил свои идеи в работах «По ту сторону добра и зла» и «К генеалогии морали».



- Сверхчеловека Ницше рассматривает как некий **новый биологический вид**, который является целью существования всего человечества в целом.
- Сверхчеловек Ницше наделен **свободой от всех бытовых, религиозных и общественных притязаний**. Философ сравнивает сверхчеловека с животным, которое только вернулось с охоты, но сохраняет **величественный и спокойный вид**.
- **Уверенность в себе и знание собственной ценности** являются главными основополагающими принципами в жизни.
- Сверхлюди наделены **моралью «сильных»,** они ценят **собственное достоинство и верят в достижение поставленных целей**. Главное положение их жизни – **эгоцентризм.**

основные критерии отличия человека и сверхчеловека

Критерий	Человек	Сверхчеловек
Мораль	Мораль слабых	Мораль сильных
Жизненный принцип	Альтруизм	Эгоцентризм
Мировоззрение	«Бог жив»	«Бог умер»
Качества	Сострадание, рассудительность, милосердие, доброта	Уверенность, целеустремленность, чувство собственного достоинства
По отношению к созданию	Тварь	Творец

анализ идеи сверхчеловека и личности главного героя

Критерий	Сверхчеловек	Кратос
Мораль «хозяев»	+	+
Величественность сила, господство	+	+
Эгоцентризм	+	+
Творец	+	-
«Бог умер»	+	+

- Понимание собственной силы и свободы помогает Кратосу выйти за рамки человеческих возможностей, приобретая новые доселе неизвестные качества: мощь, бесстрашие, бессмертие, способность продумывать каждый свой шаг, думать наперед.
- Обладая этими качествами поистине можно считать себя сверхчеловеком.
- Однако Ницше говорит, что сверхчеловеком надо родиться, а Кратос воспитал себя сам сверхчеловеком. Также сверхчеловек в первую очередь является сам по себе творцом, а Кратос выступает как разрушающее начало. Это основные различия между объектами рассмотрения.

Кратос отчасти является сверхчеловеком, которого описывает Ницше: он 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.