

Макс Шолохов

**Мания величия и
объективная реальность**



Макс Шолохов

**Мания величия и
объективная реальность**

«Автор»

2026

Шолохов М. В.

Мания величия и объективная реальность / М. В. Шолохов —
«Автор», 2026

Как связано понятие импакта от собственных действий и мегаломания при расстройствах шизофренического спектра? Постараюсь раскрыть тему в этом эссе.

© Шолохов М. В., 2026

© Автор, 2026

Содержание

О чем это эссе?	5
Глава 1. Что такое импакт?	6
Глава 2. Мания величия — что это?	7
Конец ознакомительного фрагмента.	8

Мания величия и объективная реальность

О чем это эссе?

Это эссе о формировании критики к мании величия, исходя из научной базы и подходов КПТ психозов. Роль и определение импакта в контексте мании величия. О формировании критики и приземления в объективную реальность для больных психозами с использованием формирования самости.

Глава 1. Что такое импакт?

В современной психологии и индустрии разработки интерактивного опыта термин «импакт» прочно закрепился как ключевой показатель вовлеченности.

Физически импакт представляет собой мгновенную, концентрированную обратную связь системы на действие субъекта. В видеоиграх это выражается через аудиовизуальные и тактильные триггеры: сочный звук удара, содрогание экрана, визуальные спецэффекты, рэгдолл-физику поверженных врагов и вибрацию геймпада. Когда пользователь нажимает условную кнопку, виртуальный мир мгновенно и гипертрофированно реагирует, создавая иллюзию абсолютного контроля и колоссальной силы.

С точки зрения когнитивно-поведенческой концептуализации, этот механизм функционирует как чистейший, рафинированный нарциссический ресурс.

Нарциссический ресурс — это внешний стимул, подпитывающий уязвимое Эго, подтверждающий его значимость, власть и превосходство. В реальной жизни получение такого ресурса сопряжено с преодолением множества социальных фильтров, рисков и неопределенности: чтобы почувствовать себя влиятельным, человеку необходимо годами строить карьеру, завоевывать авторитет или аккумулировать капитал. Интерактивная среда аннулирует этот временной и трудовой зазор.

Импакт в играх работает как идеальный суррогат всемогущества. Субъект с хрупкой самооценкой, испытывающий дефицит признания в объективной реальности, обнаруживает в виртуальном пространстве среду, где его «Я» мгновенно расширяется до космических масштабов.

Нажимая одну клавишу, он уничтожает армии, меняет ландшафты и подчиняет себе законы физики.

Система непрерывно транслирует ему, что он велик, его действие имеет абсолютный вес, и он управляет этим миром.

Этот непрерывный поток валидации мгновенно замыкается на дофаминовой системе вознаграждения. Невротическая потребность в доминировании получает быструю и безопасную разрядку.

Однако обратная сторона этого процесса заключается в том, что формируется устойчивая когнитивная склейка: ощущение собственной значимости начинает напрямую зависеть от искусственно созданного, иллюзорного импакта. Как только экран гаснет, субъект возвращается в мир, где его влияние минимально, что провоцирует глубокую фрустрацию и вынуждает снова и снова возвращаться за новой дозой суррогатного нарциссического ресурса.

Глава 2. Мания величия — что это?

В классической психиатрии мания величия, в клинической практике чаще используемая как термин «бред величия» или мегаломания, не является самостоятельной нозологической единицей. Это специфический психопатологический синдром, характеризующийся стойким, непоколебимым убеждением человека в своей исключительности, гениальности, богатстве, власти, всемогуществе или даже божественном происхождении.

Клинический бред величия традиционно наблюдается в структуре маниакальных эпизодов в рамках биполярного аффективного расстройства, параноидной формы шизофрении, интоксикационных психозов, а также при органических поражениях головного мозга. Главный маркер истинного клинического бреда — его абсолютная недоступность коррекции и полная утрата критического мышления. Пациент, утверждающий, что он является тайным правителем Вселенной или изобретателем лекарства от всех болезней, глух к логическим доводам, фактам и объективным доказательствам обратного. Его когнитивная сфера полностью подчинена бредовой фабуле.

Однако в субклиническом, психологическом контексте — и особенно в рамках когнитивно-поведенческой психотерапии — под манией величия понимается крайняя, дезадаптивная форма компенсации глубинной уязвимости. Это не психотический бред, а жесткий, ригидный характерный панцирь. В данном случае феномен манифестирует в виде грандиозного нарциссизма.

Человек сохраняет формальное тестирование реальности, он понимает, где находится и какой сегодня день, но его интерпретация социальных взаимодействий искажена до неузнаваемости.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.