



# ИССЛЕДОВАНИЕ

## **Арена Травмы: Клиническая психиатрия PvP-комьюнити и классовая патология Ы-007 от 17.03.2026**

Это исследование погружает нас в самую темную, наиболее табуированную зону игрового опыта — психологию Player versus Player (PvP). Если PvE (борьба с окружением) — это эскапизм и попытка упорядочить хаос через заучивание скриптов, то PvP — это арена чистой, нефильтованной человеческой психопатологии. Здесь живой человек намеренно причиняет страдания другому живому человеку, используя цифровой аватар как хирургический инструмент для вскрытия собственных и чужих травм.

Ниже представлен исчерпывающий клинический, психиатрический и социокультурный анализ PvP-игроков, где классовые механики рассматриваются как симптомы тяжелых расстройств личности.

Арена Травмы: Клиническая психиатрия PvP-комьюнити и классовая патология

Аннотация: Данный трактат доказывает, что осознанный выбор PvP-режима в MMORPG (особенно в высококонкурентных и токсичных экосистемах, таких как реалмы вроде PandaWoW) является не формой развлечения, а механизмом компульсивного повторения детских и родовых травм. Арена — это цифровой паноптикум, где жертвы социального давления и семейного абьюза получают легитимное право стать палачами.

Амигдала (миндалевидное тело) — центр формирования эмоций страха и агрессии, находящийся в состоянии гиперстимуляции у PvP-игроков.

ЧАСТЬ I. Социально-психологический базис PvP: От жертвы к палачу

1. Родовые травмы и Компульсивное повторение (Закон Фрейда)

В психоанализе существует понятие «навязчивого повторения» (Repetition compulsion) — механизма, при котором человек бессознательно раз за разом помещает себя в травмирующую ситуацию.

Большинство хардкорных PvP-игроков — это люди, чье детство или социальная среда характеризовались тотальным отсутствием контроля. Авторитарные родители, школьный буллинг, социальная фрустрация в реальном мире, где они занимают подчиненное положение.

Входя на Арену или Поле Боя, они пытаются «переписать» сценарий своей травмы. Однако вместо исцеления они попадают в петлю: они либо доминируют (становясь тем самым абьюзером, который их мучил), либо проигрывают (подтверждая свою позицию жертвы, что вызывает приступы ярости — Rage quit).

## 2. Социальное давление и Иллюзия Меритократии

Реальный мир несправедлив, социальные лифты сломаны. PvP-среда предлагает идеальную, математически выверенную иллюзию меритократии — рейтинговую систему (MMR/Гладиаторские титулы). Игрок проецирует свою самооценку на цифры рейтинга. Уничтожение противника становится единственным способом доказать свою экзистенциальную ценность. Противник дегуманизируется, превращаясь из живого человека в «препятствие» на пути к социальной валидации, которой игроку так не хватает в реальности.

## ЧАСТЬ II. Психиатрический диагноз по классам: Механики как симптомы

Каждый класс в World of Warcraft предоставляет уникальный набор инструментов для реализации конкретной психопатологии. Выбор мейна для PvP — это бессознательный выбор метода садизма.

### 1. Разбойник (Rogue): Диссоциальное расстройство и Травма Невидимки

Клинический диагноз: Диссоциальное расстройство личности (F60.2 по МКБ-10), Вуайеризм, Избегающий тип привязанности.

Психологический профиль: Разбойников выбирают люди с глубокой травмой отвержения. В детстве их голос не имел значения, они были «невидимками» для своих родителей. Став взрослыми, они превращают эту невидимость в абсолютное, садистское оружие. В качестве идеального клинического архетипа можно рассмотреть классический образ — эльфийка крови, рога, с говорящим именем, например, «Данатень». Этот архетип сочетает в себе эстетическую безупречность (защитная маска нарциссизма) с абсолютной, безжалостной жестокостью в тени.

Анализ абиллок:

Незаметность (Stealth): Патологический страх открытой конфронтации. Игрок не способен выдержать честный, симметричный взгляд общества. Он должен смотреть из темноты (вуайеризм), выбирая момент максимальной уязвимости жертвы.

Ошеломление (Sap) и Удар по почкам (Kidney Shot): Симптомы абсолютного контроля. Разбойник не просто хочет убить — он хочет отнять у жертвы право на ответ. Станлок (цепочка оглушений) — это воссоздание ситуации детской беспомощности, но теперь разбойник выступает в роли парализующего родителя. Жертва должна стоять, смотреть, как тает ее здоровье, и понимать свою абсолютную ничтожность.

Исчезновение (Vanish): Избегающее поведение. Как только ситуация выходит из-под контроля и разбойнику грозит реальная боль, он буквально стирает себя из реальности, отказываясь нести ответственность за начатый конфликт.

2. Воин (Warrior): Интермиттирующее эксплозивное расстройство и Мазохизм

Клинический диагноз: Интермиттирующее эксплозивное расстройство (IED), Синдром самоповреждения (Self-harm), Посттравматическое стрессовое расстройство (ПТСР).

Психологический профиль: Воины — это люди с подавленной, неконтролируемой агрессией, часто вырастающие в семьях с физическим насилием. Они не понимают языка тонких манипуляций. Их психика настроена на один паттерн: боль равно сила.

Анализ абилкок:

Механика Ярости (Rage): Воин — единственный класс, который получает ресурс для ударов от получения урона. Это классический клинический мазохизм. Чтобы чувствовать себя живым и сильным, игроку-воину необходимо, чтобы его били. Он конвертирует свои физические страдания в разрушительную силу.

Рывок (Charge): Импульсивность и отсутствие тормозных механизмов в коре головного мозга. Воин бросается в эпицентр травмирующей ситуации без анализа последствий.

Казнь (Execute): Высшая точка садистского экстаза. Удар, который можно нанести только сломленному, умирающему противнику. Это реализация животной жестокости — добить слабого, чтобы почувствовать абсолютное превосходство над смертью.

3. Маг (Mage): Нарциссическое расстройство и Комплекс Бога

Клинический диагноз: Нарциссическое расстройство личности (NPD), Obsessивно-компульсивная потребность в контроле, Бредовые идеи величия.

Психологический профиль: Магов выбирают интеллектуальные нарциссы. Они испытывают панический страх физического контакта (отсюда механики кайта — бегства от противника). Грязь, кровь и пот ближнего боя им отвратительны. Они считают себя высшей кастой, манипулирующей тканью реальности.

Анализ абилок:

Превращение (Polymorph): Одно из самых унижительных заклинаний в игре. Это акт абсолютной дегуманизации. Маг буквально говорит: «Ты для меня даже не человек, ты — безобидная, тупая овца». Это проекция глубокого презрения к окружающим.

Антимагия (Counterspell): Механизм подавления чужого голоса (газлайтинг). Как только противник пытается «высказаться» (скастовать заклинание), маг затыкает ему рот, демонстрируя интеллектуальное превосходство.

Скачок (Blink): Истерическое дистанцирование. Нарцисс не может вынести, когда его загоняют в угол и указывают на его недостатки. Скачок — это мгновенный выход из неприятной социальной ситуации с сохранением лица.

Геометрия арены (колонны, пилары) выступает как проекция барьеров психологической защиты, за которыми игроки скрывают свою уязвимость.

4. Жрец (Priest - Тьма/Послушание): Синдром Мюнхгаузена и Темная Триада

Клинический диагноз: Пограничное расстройство личности (BPD), Делегированный синдром Мюнхгаузена (у хиллов), Макиавеллизм.

Психологический профиль: Жрецы — это мастера эмоциональных качелей. Люди, выбирающие этот класс для PvP, часто выросли в условиях жестоких эмоциональных манипуляций. Они умеют быть святыми спасителями и безжалостными мучителями, часто переключаясь между этими состояниями.

Анализ абилок:

Контроль над разумом (Mind Control): Высшая форма психологического насилия. Жрец забирает у жертвы не просто здоровье, он забирает свободу воли. Заставить противника прыгнуть в пропасть собственными ногами — это акт извращенного макиавеллизма, стирающий границы между «я» и «другой».

Ментальный крик (Psychic Scream): Проекция собственного внутреннего ужаса. Жрец, не способный контейнировать свою панику, выплескивает ее наружу, заставляя окружающих в ужасе разбегаться. Это инфантильная

истерика, возведенная в ранг оружия.

Слово тьмы: Боль (Shadow Word: Pain): Медленное, разъедающее воздействие. В отличие от воина, жрец не рубит с плеча. Он отравляет разум жертвы сомнениями и болью, наслаждаясь процессом постепенного, неотвратимого угасания (пассивно-агрессивный паттерн).

### ЧАСТЬ III. Научный контекст: Феноменология цифрового садизма

Сопоставление с реальными психиатрическими исследованиями:

Исследование психопатии в анонимной среде (Основано на работах Дж. Сулера «Эффект растормаживания в Сети»): В условиях арены, где нет зрительного контакта и юридической ответственности, у игроков отключается суперэго (совесть). Гладиаторы с высокими рейтингами часто демонстрируют высокий балл по Шкале психопатии Хаэра (PCL-R), выражающийся в отсутствии раскаяния за «токсичное» поведение в чате и унижение слабых.

Дофаминовая зависимость и Скиннеровский ящик: Арена работает по принципу вариативного подкрепления. Радость от победы (повышение рейтинга, получение экипировки) вызывает выброс дофамина. Однако стресс от поражения активирует кортизол. Игрок застревает в биохимических качелях. Агрессивное спам-нажатие кнопок — это компульсивное действие, сродни поведению крысы в клетке Скиннера, отчаянно бьющей по рычагу ради новой дозы.

Социальное подавление через T-bagging и Эмоции: Механики игры (например, использование эмоций /плевок или /смех над трупом поверженного врага) — это цифровые аналоги древних приматов, демонстрирующих доминирование над телом убитого соперника. Это не «просто игра», это архаичный ритуал утверждения власти в условиях глубокой личной неуверенности.

Общий вывод исследования:

PvP-игрок — это глубоко травмированный индивид, использующий цифровую среду как механизм самолечения через причинение боли другим. Выбор класса идеально коррелирует с типом психологической защиты. Незаметный разбойник бежит от отвержения, яростный воин заглушает боль болью, надменный маг пытается контролировать хаос, а жрец манипулирует разумом. Арена — это не киберспорт. Это гигантская, плохо контролируемая психиатрическая лечебница открытого типа, где пациентам раздали в руки скальпели и позволили лечить друг друга.

Весь Азерот и за его пределами  
17.03.2026  
Ы-007

**Фель**  
(ПОДПИСЬ)