

## АННОТАЦИЯ

ВЗАИМОСВЯЗЬ АКЦЕНТУИРОВАННЫХ ЧЕРТ ХАРАКТЕРА И ПРЕДПОЧИТАЕМЫХ ЖАНРОВ КОМПЬЮТЕРНЫХ: аннотация к дипломной работе / Казубенко Глеб Андреевич; Факультет философии и социальных наук, Кафедра общей и медицинской психологии; науч. рук. Е.В. Плакса.

**Объект** исследования – характер.

**Предмет** исследования – черты характера у лиц юношеского возраста, предпочитающих разные жанры компьютерных игр.

**Цель** исследования – выявить взаимосвязь акцентуированных черт характера и предпочитаемого жанра компьютерных игр.

Основные результаты. Исследование было направлено на выявление различий и выраженности той или иной акцентированной черты личности у людей в юношеском возрасте, предпочитаемых разные жанры компьютерных игр. В нашем исследовании мы сделали акцент на жанры, связанные с жестоким и дружелюбным отношением игрока к внутриигровому миру. По данным исследования выяснилось, что среди испытуемых играющих в “дружелюбные” игры более выражена акцентуация тревожность, когда у испытуемых играющих в “жестokie” игры более выражены акцентуации аффективность, демонстративность. Это помогло нам выяснить, что испытуемые играющие в “дружелюбные” компьютерные игры, больше предрасположены к сильным переживаниям, и выбор такого жанра может быть связан с отвлечением от “тревожной” реальности, когда испытуемые предрасположенные к агрессии, желанию быть в центре внимания больше предпочитают выбирать компьютерные игры, относящиеся к “жестоким” жанрам в нашей выборке.

Ключевые слова: КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ, АКЦЕНТУИРОВАННЫЕ ЧЕРТЫ ЛИЧНОСТИ, ЖАНРЫ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР.

INTERRELATION OF ACCENTED CHARACTER FEATURES AND PREFERRED COMPUTER GENRES: annotation to the thesis / Kazubenka Gleb Andreevich; Faculty of Philosophy and Social Sciences, Department of General and Medical Psychology; scientific adv. E.V. Plaksa.

**The object** of research - character.

**The subject** of the study - the character traits of adolescents who prefer different genres of computer games.

**The purpose** of the study - to reveal the relationship between accentuated character traits and the preferred genre of computer games.

Main results. The study was aimed at identifying differences and severity of one or another accentuated personality trait in people in adolescence who prefer different genres of computer games. In our research, we focused on the genres associated with the cruel and friendly attitude of the player towards the in-game world. According to the study, it turned out that among the subjects playing "friendly" games, the accentuation of anxiety is more pronounced, when the subjects playing "cruel" games have more pronounced accentuations of affectivity, demonstrativeness. This helped us find out that the subjects playing "friendly" computer games are more prone to strong feelings, and the choice of such a genre may be associated with a distraction from the "disturbing" reality, when subjects predisposed to aggression, the desire to be in the center of attention, prefer to choose computer games belonging to the "violent" genres in our sample.

Key words: COMPUTER GAMES, ACCENTED PERSONALITY FEATURES, GENRES OF COMPUTER GAMES.