

Sampo Kupiainen

**Videopelit ja persoonallisuus - Videopelit
persoonallisuustutkimuksen työvälineenä**

Tietotekniikan kandidaatintutkielma

16. toukokuuta 2021

Jyväskylän yliopisto

Informaatioteknologian tiedekunta

Tekijä: Sampo Kupiainen

Yhteystiedot: sampo.jj.kupiainen@student.jyu.fi

Ohjaaja: Antti-Jussi Lakanen

Työn nimi: Videopelit ja persoonallisuus - Videopelit persoonallisuustutkimuksen työvälineenä

Title in English: Video games and personality - Video games as a tool for studying personality

Työ: Kandidaatintutkielma

Opintosuunta: Pelit ja pelillisuus

Sivumäärä: 21+0

Tiivistelmä: Tässä tutkielmassa selvitetään voidaanko videopelejä käyttää persoonallisuustutkimuksessa ja millainen yhteys persoonallisuudella ja videopelikäyttäytymisellä on. Videopelien käyttäminen persoonallisuustutkimuksessa on vielä vähäistä, mutta vaikka aiheessa onkin vielä paljon tutkittavaa, tämänhetkisten tutkimusten perusteella videopelejä voidaan käyttää persoonallisuuden tutkimisessa. Tutkimuksissa kävi ilmi, että persoonallisuudella ja jopa pelaajan iällä on yhteys videopelikäyttäytymiseen.

Avainsanat: Videopelit, Tietotekniikka, Psykologia, Persoonallisuus, Big Five, Five-Factor model, HEXACO

Abstract: This study focuses on finding out whether video games can be used as a tool in personality research and what is the relationship between personality and video game behavior. Using video games in personality research is minor and even though the subject needs to be studied more, based on current research video games can be used in studying personality. Based on the studies it turns out that personality and even the age of the player are related to video game behavior.

Keywords: Video games, Information technology, Psychology, Personality, Big Five, Five-Factor model, HEXACO

Termiluettelo

Persoonallisuuden piirre	Joukko psykologisia piirteitä, jotka ovat jokseenkin pysyviä ja jotka vaikuttavat henkilön toimintaan ja sopeutumiseen erilaisissa ympäristöissä. (Mayer 2007)
Big five / Five factor model	Empiirinen yleistys persoonallisuuden piirteiden kovariaatiosta (Costa ja McCrae 1999). Malli perustuu ajatukseen viidestä pääasiallisesta persoonallisuuden piirteestä (Costa, McCrae ja Kay 1995). Piirteiden nimet löytyvät taulukosta 1.
FPS-peli	Ensimmäisen persoonan ammutapeli (eng. first person shooter)
NPC	Ei-pelattava hahmo (eng. non-playable character)
HEXACO	Usein Big Fiven vaihtoehtona käytetty persoonallisuusmalli. Kattaa muuten samat piirteet kuin Big Five, mutta neuroottisuus on jaettu rehellisyys-nöyryydeksi (eng. honesty-humility) ja tunteellisuudeksi (eng. emotionality). (Ashton ja Lee 2007)
Eskapismi	Elämäntahallinnan keino, jossa paetaan todellisuutta uppoutumalla johonkin aktiviteettiin. (Calleja 2010)
Elämäntahallinta	(eng. coping) Elämässä eteen tulevien esteiden käsitteleminen. (Pearlin ja Schooler 1978)
MMORPG	Massiivinen online-roolipeli (eng. massively multiplayer online role-playing game)

Suomeksi	Englanniksi
Avoimuus uusille kokemuksille	Openness to experience
Tunnollisuus	Conscientiousness
Ulospäinsuuntautuneisuus	Extraversion
Miellyttävyys	Agreeableness
Neuroottisuus	Neuroticism

Taulukko 1: Big Five -piirteet suomeksi ja englanniksi

Taulukot

Taulukko 1. Big Five -piirteet suomeksi ja englanniksi	iii
Taulukko 2. Positiivisesti ja negatiivisesti korreloivien muuttujien määrät jokaista piirrettä kohden. Tyhjissä kohdissa ei havaittu merkityksellisiä korrelaatioita (van Lankveld ym. 2011).....	5

Sisällys

1	JOHDANTO	1
2	PERSOONALLISUUDEN PROFILOINTI	2
3	VIDEOPELIT PERSOONALLISUUSTUTKIMUKSEN VÄLINEENÄ	4
3.1	Van Lankveldin ym. (2011) tutkimus Neverwinter Nights -pelissä	4
3.2	Tekofskyn ym. (2013) tutkimus Battlefield 3 -pelissä	6
4	PERSOONALLISUUS VIDEOPELIKÄYTTÄYTYMISEN SELITTÄJÄNÄ	8
4.1	Pelaamismotiivit	8
4.2	Käyttäytyminen	9
5	POHDINTA JA YHTEENVETO	11
	LÄHTEET	13

1 Johdanto

Videopeliteollisuudesta on muutaman viime vuosikymmenen aikana tullut tärkeä osa nykyaikaista globaalia media- ja viihdeteollisuutta (Triberti, Villani ja Riva 2015), ja Euroopassa 6–64-vuotiaista 51 % ilmoittaa pelavaansa videopelejä, ja niitä pelataan keskimäärin yli kahdeksan tuntia viikossa (*ISFE Key Facts* 2020). Tämä osoittaa videopelaamisen olevan osa monen ihmisen arkea.

Pelaajien persoonallisuuksien väliset erot johtavat erilaisiin pelaamistyyleihin ja mieltymyksiin videopeleissä (van Lankveld ym. 2011). Kun otetaan huomioon videopelaamisen levinneisyys ja aika, jonka ihmiset käyttävät videopeleihin, on tärkeää ymmärtää, mitkä tekijät ajavat ihmisten käyttäytymistä videopeleissä (de Hesselle ym. 2021). Tätä voidaan lähteä selvittämään profiloimalla pelaajien persoonallisuuksia.

Tässä tutkielmassa käsitellään sitä, kuinka persoonallisuus vaikuttaa pelaajan käyttäytymiseen videopeleissä ja kuinka videopelistä kerättyä dataa voidaan käyttää pelaajan persoonallisuusprofiilin määrittämisessä. Tutkielmassa tarkastellaan persoonallisuutta pääasiassa Big Five -mallin mukaisesti.

Toisessa luvussa avataan persoonallisuutta ja persoonallisuuden profilointiin liittyvää asiaa, sekä esitellään joitain suosittuja persoonallisuustutkimukseen kehitettyjä työvälineitä. Kolmannessa luvussa esitellään tutkielman aiheen kannalta oleellisia tutkimuksia. Neljännessä luvussa käsitellään tarkemmin sitä kuinka persoonallisuus vaikuttaa pelikäyttäytymiseen. Viidennessä luvussa on yhteenveto, sekä pohdintaa aiheesta.

2 Persoonallisuuden profilointi

Persoonallisuudella tarkoitetaan toistuvaa kuviota elävän olennon, yleensä ihmisen, käytöksessä, ajattelussa, ja kokemisessa (Costa ja McCrae 1995). Persoonallisuuden profilointi on yksilön persoonallisuuspiirteiden mittaamista jonkin persoonallisuusmallin mukaan, jolloin piirteistä voidaan tehdä yhtenäinen ja selkeä kartoitus, eli persoonallisuusprofiili (Verhoeven, Daelemans ja Plank 2016). Dataa persoonallisuusprofiilin luomiseksi kerätään yleensä persoonallisuustesteillä vaikka haastatteluilla ja havainnoinnilla kerätty data onkin yleisesti ottaen luotettavampaa (Spronck, Balemans ja Lankveld 2012).

Persoonallisuuden tarkasteluun on kehitetty monenlaisia persoonallisuusmalleja. Tieteellisessä kontekstissa päteväksi todettu Big Five on nykyään eri malleista suosituin (van Lankveld ym. 2011). Big Fivelle, kuten muillekin persoonallisuusmalleille, on kehitetty paljon erilaisia persoonallisuuskyselyitä. Big Five -mallin mukaiset persoonallisuuspiirteet ovat avoimuus uusille kokemuksille, tunnollisuus, ulospäinsuuntautuneisuus, miellyttävyyys ja neuroottisuus. Avoimuudella uusille kokemuksille tarkoitetaan henkilön kykyä käsitellä uusia tilanteita ja omaksua uudenlaisia ajatuksia ja tapoja, sekä kykyä lähestyä asioita luovasti. Tunnollisuudella tarkoitetaan henkilön taipumusta pitää asiat järjestyksessä ja hoitaa työt kerralla alta pois asiaan kuuluvalla tavalla ja neuroottisuus kertoo henkilön herkkyydestä psyykkisille rasitteille. Ulospäinsuuntautuneisuus tarkoittaa henkilön valmiutta olla aktiivinen sosiaalisissa tilanteissa, kun taas miellyttävyyys tarkoittaa henkilön lähestyttävyyttä. Jos ihminen on todella ulospäinsuuntautunut, mutta hänen miellyttävyytensä on alhainen, hän saattaa mielellään esimerkiksi haastaa riitaa, kun taas miellyttävä mutta ei kovinkaan ulospäinsuuntautunut henkilö voi olla ujoudesta tai hiljaisuudesta riippumatta erittäinkin kohtelias ja hyväntuulinen. (Costa ja McCrae 1992; van Lankveld ym. 2011; Spronck, Balemans ja Lankveld 2012)

Yksi laajimmin hyväksytyistä Big Fiven piirteiden mittaamiseen kehitetyistä testeistä on NEO PI-R, eli NEO Personality Inventory Revised (van Lankveld ym. 2011; Costa ja McCrae 1992). Sen edeltäjät olivat NEO I ja NEO PI ja sen seuraajaksi kehitettiin NEO PI-3 (McCrae ja Costa 2007; Costa ja McCrae 2008). NEO tulee Big Fiven mukaisista piirteistä neuroticism, extraversion ja openness (Costa ja McCrae 2008). NEO PI-R-kyselyä käy-

tään alaluvun 3.1 käsittelemässä tutkimuksessa. IPIP, eli International Personality Item Pool, on Goldbergin ym. (1999) kehittämä ja monista muista akateemisissa piireissä hyväksytyistä testeistä poiketen avoimesti saatavilla oleva persoonallisuuden mittaamiseen kehitettyjen kysymysten inventaario, josta voi laatia persoonallisuuskyselyitä IPIP-kotisivuilta löytyvien ohjeiden mukaan (Goldberg 1999). IPIP-kyselyä käytetään alaluvun 3.2 käsittelemässä tutkimuksessa.

3 Videopelit persoonallisuustutkimuksen välineenä

Videopelit ovat persoonallisuustutkimuksessa suhteellisen uusi työkalu, mutta niiden valjastaminen tutkimuskäyttöön on osoittautunut hyödylliseksi tavoitteeksi. Niiden avulla voidaan esimerkiksi määrällistää käytöstä helpommin käsiteltäväksi dataksi ja automatisoida havainnointiprosessi (Tekofsky ym. 2013). Tässä luvussa esitellään kaksi tutkielman aiheen kannalta keskeistä tutkimusta sekä tarkastellaan niiden tuloksia.

Perinteisesti persoonallisuutta on tutkittu havainnoimalla ja itseilmoitetun datan, kuten kyselyiden, avulla (Tekofsky ym. 2013). Havainnoimalla tai kyselyistä saatu data pisteytetään piirteittäin jonkin persoonallisuusmallin mukaisesti muodostaen persoonallisuusprofiilin. Tällainen tutkimus suoritetaan yleensä valvotussa ympäristössä, jolloin tutkittavien henkilöiden käytös voi olla erilaista kuin oikeassa elämässä ilmenevässä tilanteessa. Videopelien persoonallisuustutkimuksessa käyttämisen hyödyiksi on korostunut käytöksen havainnoinnin vahvuus ja itseilmoitetun datan luotettavuusongelmien välttäminen (Tekofsky ym. 2013).

3.1 Van Lankveldin ym. (2011) tutkimus Neverwinter Nights -pelissä

Van Lankveld ym. (2011) loivat peliskenaarion, eli moduulin, Neverwinter Nights -fantasiaroolipeliin. Moduuli sisälsi tilanteita, joihin pelaajat usein törmäävät roolipeleissä ja se oli kehitetty ennen kaikkea pelinä eikä persoonallisuustestinä, jotta osallistujat käyttäytyisivät kuten mitä tahansa muutakin peliä pelatessa. Tutkimukseen osallistui 44 henkilöä, jotka täyttivät NEO-PI-R-persoonallisuustestin ja pelasivat tutkimushenkilöstön kehittämän pelimoduulin. Puolet osallistuneista täytti ensin testin ja pelasi moduulin sen jälkeen toisen puolen tehdessä päinvastoin. Tämän tarkoituksena oli vastapainottaa sitä mahdollisuutta, että testin tekeminen ja moduulin pelaaminen eri järjestyksessä vaikuttaisi osallistujan valintoihin. Huomattavaa vaikutusta järjestyksellä ei kuitenkaan ollut. (van Lankveld ym. 2011)

Moduuli keräsi dataa pelaajan käytöksestä 275:n eri muuttujan avulla. Yhdistämättömät muuttujat (eng. unpooled variables) mittasivat esimerkiksi, kuinka usein pelaaja vuorovaikeasti tietyn pelinsisäisen objektin kanssa, mitä vuorosanoja hän sanoi yksittäisissä pelinsisäisissä keskusteluissa ja kuinka usein hän siirtyi jollekin tietylle alueelle pelissä. Yhdistetyt

muuttajat (eng. pooled variables) mittasivat tiettyjen toimien keskiarvoja koko pelin keston ajan, kuten pelaajan taipumusta aloittaa keskusteluja NPC-hahmojen kanssa. (van Lankveld ym. 2011)

Osallistujien palautettua persoonallisuustestin ja pelattuaan moduulin käytiin data läpi vertaamalla kunkin pelaajan persoonallisuustestin tuloksia tämän saamiin moduulin muuttujien arvoihin, tutkien muuttujien arvojen ja persoonallisuustestin pisteiden välisiä korrelaatioita. Tutkimuksessa havaittiin 189 muuttujalla, eli 69 % kaikista tutkimuksessa käytetyistä muuttujista, olleen merkityksellinen suhde johonkin persoonallisuuden piirteeseen. (van Lankveld ym. 2011)

Trait	Overall		Move/area		Conversation/area		Conversation/NPC		Unpooled	
	Pos	Neg	Pos	Neg	Pos	Neg	Pos	Neg	Pos	Neg
Openness	1	5	1	5		5		8	8	68
Conscientiousness					3		4		22	5
Extraversion			1				2		11	10
Agreeableness								1	7	7
Neuroticism	1							1	7	7

Taulukko 2: Positiivisesti ja negatiivisesti korreloivien muuttujien määrät jokaista piirrettä kohden. Tyhjissä kohdissa ei havaittu merkityksellisiä korrelaatioita (van Lankveld ym. 2011).

Taulukkoa 2 tarkastelemalla voidaan havaita, että pelaajat, jotka NEO-PI-R-kyselyn perusteella olivat erityisen avoimia uusille kokemuksille, liikkuvat kunkin pelialueen sisässä vain vähän, eivätkä juurikaan aloittaneet keskusteluja NPC-hahmojen kanssa. Tätä voidaan selittää sillä, että uusille kokemuksille avoimet pelaajat hakivat kokemuksia, eli halusivat edetä pelissä mahdollisimman nopeasti. Tunnolliset pelaajat kävivät muita enemmän keskusteluja NPC-hahmojen kanssa. Yhdistämättömien muuttujien sarakkeen positiivisesti korreloivista muuttujista suurin osa liittyi sivutehtävien tekemiseen. Tunnolliset pelaajat siis halusivat tehdä kaiken minkä kokivat jonkinlaisena velvoitteena. Ulospäinsuuntautuneet pelaajat viettivät muita enemmän aikaa surrealistisesti valaistulla unialueella. Tämä voi viitata haluun kohda-

ta ja kokea jännitystä. He myös kävivät muita enemmän keskusteluita erityisen pahansisuisen NPC-hahmon kanssa, jota muun muassa täytyy yhdessä sivutehtävässä kieltää häiritsemästä erästä toista hahmoa. Pelaajat, jotka olivat ennen kaikkea miellyttäviä persoonallisuustestin mukaan, kävivät vähemmän keskusteluita vanhus-NPC:n kanssa. Suuri osa tälle hahmolle sa-
nottavista vuorosanoista olivat suhteellisen epäkohteliaita muihin keskusteluihin verrattuna. Pelaajan neuroottisuus korreloi positiivisesti pelin parissa käytetyn ajan kanssa. Neuroottisilta pelaajilta siis meni kauemmin pelata peli läpi. (van Lankveld ym. 2011)

Tutkimus siis osoitti että pelikäyttäytymisen perusteella voidaan arvioida kaikkia pelaajan persoonallisuuden piirteitä (van Lankveld ym. 2011). Koska tutkimuksessa käytettiin nime-
nomaan roolipeliä, joissa pelaajan on tyypillisesti tehtävä selkeitä valintoja joita on help-
poa mitata, ei tutkimus todista muuta kuin persoonallisuuden piirteiden mittaamisen olevan
mahdollista roolipeleissä. Tosin on myös huomattava, että iso osa tutkimuksessa käytetyistä
muuttujista perustui muuhunkin kuin selkeisiin valintoihin keskusteluissa, kuten tietyllä alu-
eella vietettyyn aikaan, joten ainakin osaa samoista muuttujista oltaisiin voitu käyttää jotain
muutakin genreä edustavassa pelissä. (van Lankveld ym. 2011)

Tutkimusta on kommentoitu siten, että vaikka tulokset ovatkin merkittäviä, tutkimuksen tu-
loksilla ei ole tilastollista merkitystä otosryhmän ollessa niin pieni (Tekofsky ym. 2013).
Vastauksena tähän tutkimukseen Tekofsky ym. (2013) toteuttivat oman tutkimuksen jatkona
tälle, mutta paljon suuremmalla otosryhmällä.

3.2 Tekofskyn ym. (2013) tutkimus Battlefield 3 -pelissä

Tekofsky ym. (2013) toteuttivat tutkimuksensa Battlefield 3 -pelissä. Peli on FPS-verkkomoninpeli,
jossa pelataan muiden pelaajien kanssa kahdessa vastakkaisessa armeijassa. Tutkimuksessa
käytettiin dataa 6373:sta Battlefield 3 -pelaajasta, jotka täyttivät IPIP-persoonallisuustestin
ja antoivat tutkijoille luvan kerätä heidän pelidataansa tutkimusta varten julkisesta tietokan-
nasta. 175:tä pelimuuttujaa, 100:aa persoonallisuuspistetulosta, ja 11:tä kohderyhmäotosta
verrattiin lopullisen tuloksen saamiseksi. Pelimuuttujia olivat esimerkiksi kuolemien ja tap-
pojen määrä, erilaisten käytettyjen varusteiden määrä ja liikkumisen määrä.

Tutkimusta varten kehitettiin verkkosivu, jossa pelaajat saivat itse käydä ilmoittautumassa

tutkimukseen ja täyttämässä IPIP-testin. Tutkimuksessa karsittiin pois henkilöt, jotka olivat alle 12-vuotiaita, yli 65-vuotiaita, joiden vastaukset IPIP-testissä seurasivat jotain selkeää kuviota tai joiden taso Battlefield 3 -pelissä oli alle 10. Tällä tavoin varmistettiin, että tutkimukseen osallistuneet pelaajat tunsivat pelin jo ennalta ja että heidän antamansa tiedot olivat mahdollisimman totuudenmukaisia. (Tekofsky ym. 2013)

Tutkimuksen tulokset osoittivat, että Big Fiven mukaisista piirteistä tunnollisuudella oli eniten ja vahvimpia korrelaatioita pelityylin kanssa. Muuttujat, jotka mittasivat tietyn aikayksikön aikana suoritettuja toimia, korreloivat negatiivisesti tunnollisuuden kanssa. Pelaajat, jotka arvioivat itsensä erityisen tunnollisiksi, pelasivat rauhallisemmin kuin muut. Myös muuttuja, joka mittaa kuolemia per sekunti, korreloi negatiivisesti tunnollisuuden kanssa, osoittaen rauhallisen pelityylin auttavan selviämään hengissä pelissä. Muuttuja, joka mittaa tavoitepistemäärien saavuttamista eri ajoneuvoilla, hahmoluokilla, ja aseilla, korreloi negatiivisesti tunnollisuuden ja ulospäinsuuntautuneisuuden kanssa. (Tekofsky ym. 2013) Toisin sanoen, vaikka rauhallisesti pelaavat pelaajat selviytyivät hengissä paremmin, he eivät juuri käyttäneet useimpia käytössä olleita tarvikkeita, tai saaneet niillä pisteitä.

Tutkimuksen tuloksista voidaan päätellä, että pelityyli korreloi merkittävästi persoonallisuuden kanssa myös peleissä, joissa ei ole samanlaisia selkeitä valintoja kuin roolipeleissä vahvistaen van Lankveldin ym. (2011) tutkimuksen tuloksia. Tästä voidaan päätellä, että on olemassa muuttujia, jotka voidaan yleistää ainakin erilaisten toimintapelien tutkimista varten. Tulosten vakuuttavuutta vahvistaa entisestään otosryhmän suuri koko. Mielenkiintoisena lisätuloksena huomattiin, että pelityyli ja pelaajan ikä, sekä persoonallisuus ja pelaajan ikä, korreloivat keskenään vahvemmin kuin pelityyli ja persoonallisuus. Tutkimuksen tulokset ovat tilastollisesti merkittäviä suuren otosryhmän sekä korrelaatioiden vahvuuksien vuoksi. (Tekofsky ym. 2013)

4 Persoonallisuus videopelikäyttäjien selittäjänä

Tässä luvussa käsitellään ihmisten pelaamismotivaatioita ja pelaajan persoonallisuuden yhteyttä tämän pelikäyttäjien.

4.1 Pelaamismotiivit

De Hesselle ym. (2021) tutkivat Big Fiven mukaisten piirteiden yhteyttä pelaamismotivaatioon ja pelaamiseen käytettyyn aikaan. Tutkimusta varten seurattaviksi motiiveiksi määritettiin sosiaalisuus, eskapismi, kilpailullisuus, elämänhallinta, kehittyminen, fantasia ja viihde. Tutkimuksen tulosten mukaan näistä seitsemästä pelaamismotivaatiosta eskapismi, elämänhallinta ja kilpailullisuus ennustavat muihin verrattuna eniten pelaamiseen käytettyjä tunteja.

Neuroottisuuden havaittiin korreloivan positiivisesti eskapismien ja elämänhallinnan kanssa. Pienenä sivutuloksena huomattiin myös yhteys neuroottisuuden ja fantasia-motiivin välillä, sillä myös fantasia korreloi vahvasti eskapismien ja elämänhallinnan kanssa. Tämä johtunee siitä, että todellisuutta pakoilevat ihmiset saattavat haluta omaksua pelihahmonsa roolin ja siten unohtaa oman elämänsä hetkeksi (de Hesselle ym. 2021). Miellyttävyyden korreloi negatiivisesti kilpailullisuuden, eskapismien, elämänhallinnan ja fantasian kanssa. Tätä voidaan selittää sillä, että miellyttävyydellä on huomattu olevan yhteys kykyyn hyväksyä apua ja sosiaalista tukea. Tällöin henkilön on helpompi saada ja vastaanottaa apua omiin henkilökohtaisiin ongelmiinsa, jolloin tämän ei tarvitse paeta todellisuutta videopelimaailmaan. (de Hesselle ym. 2021) Yllättäen ulospäinsuuntautuneisuudella ei ollut yhteyttä sosiaalisuusmotiiviin, vaan se korreloi negatiivisesti eskapismien, elämänhallinnan ja fantasian kanssa. Myös tunnollisuus korreloi negatiivisesti eskapismien, elämänhallinnan, kilpailullisuuden ja fantasian kanssa. Tämä johtunee siitä, että tunnolliset ihmiset usein käyttävät enemmän ongelmakeskeisiä elämänhallintakeinoja tosielämän stressin käsittelemiseen (de Hesselle ym. 2021). Lopuksi, avoimuus uusille kokemuksille korreloi negatiivisesti eskapismien ja fantasian kanssa (de Hesselle ym. 2021). Viihde-motiivilla ja kehittyminen-motiivilla ei havaittu olevan minkäänlaista yhteyttä eri persoonallisuuden piirteisiin (de Hesselle ym. 2021).

4.2 Käyttäytyminen

Worth ja Book (2014, 2015) tutkivat persoonallisuuden yhteyttä pelikäyttäytymiseen HEXACO-persoonallisuusmallin avulla, määrittelivät neljä pelaajille tyypillistä pelinsisäistä käyttäytymismallia (hyökkäävyys, voittaminen, luominen ja avustaminen) ja tutkivat näiden mallien ja psykopaattisten piirteiden yhteyksiä. Tutkimuksissa havaittiin, että pelaajat, jotka ovat videopeleissä muita pelaajia kohtaan aggressiivisia, tai jopa ilkeitä, osoittavat epärehellisiä ja manipuloivia piirteitä videopeliympäristön ulkopuolellakin (Worth ja Book 2015). Tällainen aggressiivinen ja hyökkäävä käytös korreloi myös kaikkien psykopaattisten piirteiden kanssa (Worth ja Book 2014). Tällaiset henkilöt, kuten arvata saattaa, toimivat videopeleissä väkivaltaisemmin, ja käyttävät muita pelaajia hyväkseen helpommin, kuin empaattiset ja rehelliset pelaajat (Worth ja Book 2015). On tosin myös tärkeä huomata, että aggressiivisuus pelissä ei juurikaan korreloinut negatiivisesti miellyttävyyden kanssa, mikä tarkoittaa sitä, että aggressiivinen käytös pelissä ei välttämättä tarkoita pelaajan olevan aggressiivinen ja epämiellyttävä videopelien ulkopuolella. Sen sijaan tällainen aggressiivinen käytös pelissä viittaa enemmän vahvoihin psykopaattisiin piirteisiin ja epärehellisyyteen. (Worth ja Book 2015)

Korkeaa neuroottisuutta osoittavat pelaajat paneutuvat muita todennäköisemmin pelinsisäiseen ammattiin liittyvään toimintaan. Tällaista toimintaa ovat esimerkiksi useiden MMORPG-pelien puunhakkuu, käsityöt ja metsästys. Selitys tälle voi olla niinkin yksinkertainen, että näissä aktiviteeteissa on erittäin matala epäonnistumisen riski (Worth ja Book 2014). Perinteisemmällä pelaajilla, joilla on matala avoimuus uusille kokemuksille, on pienempi todennäköisyys osallistua tällaiseen. Sen sijaan he keskittyvät mieluummin tyypillisempiin peliaktiiviteetteihin, kuten tehtävien suorittamiseen (Worth ja Book 2014).

Muita pelaajia auttavien pelaajien ollaan havaittu saavuttavan myös korkeita pisteitä persoonallisuustesteissä miellyttävyyden osalta (Worth ja Book 2015). Ystävälliset ja kärsivälliset ihmiset siis auttavat muita myös virtuaaliympäristöissä eivätkä vain oikeassa maailmassa. Aiemmin toteutetussa tutkimuksessa huomattiin yhteistyössä pelattavien pelimuotojen ja muiden auttamisen houkuttavan nimenomaan ulospäinsuuntautuneita pelaajia (Worth ja Book 2014). Tämä ei ole linjassa Worth ja Book (2015) tutkimuksen kanssa, jossa todettiin, ettei avulias käytös korreloi miellyttävyyden kanssa. Tutkimuksista saatujen tulosten eroja

on mahdollista osittain selittää sillä, että toista pelaajaa autettaessa ei välttämättä ole pakko kommunikoida tämän kanssa sanallisesti, kun taas yhteistyössä osallistujien välillä on oltava selkeää kommunikaatiota. Tämä ei silti selitä, miksi aiemmassa tutkimuksessa myös muiden auttaminen korreloi ulospäinsuuntautuneisuuden kanssa. Peliympäristössä avuliaan käytöksen ja ulospäinsuuntautuneisuuden välistä yhteyttä on siis tutkittava, jotta asiaan saataisiin selvyttä. (Worth ja Book 2015)

Pelissä luomisesta ja ympäristön muokkaamisesta kiinnostuneet pelaajat osoittavat keskivertoa alhaisempaa tunnollisuutta (Worth ja Book 2015), kun taas pelimaailmaa ja sen sisältämiä tarinoita tutkivat pelaajat olivat uusille kokemuksille avoimia (Worth ja Book 2014). Uusille kokemuksille avoimet pelaajat myös osallistuivat pelin valtavirran ulkopuolisiin aktiviteetteihin, kuten mielenkiintoisten paikkojen etsimiseen ja erikoisten esineiden käyttämiseen (Worth ja Book 2014).

5 Pohdinta ja yhteenveto

Persoonallisuus on psykologisten piirteiden summa, joka ohjaa käyttäytymistä erilaisissa tilanteissa. Tämän tutkielman tarkoituksena oli selvittää voidaanko videopelejä käyttää persoonallisuustutkimuksessa. Asiaa on tutkittu suhteellisen vähän, mutta olemassaolevien tutkimustulosten mukaan videopelejä voidaan kuin voidaankin käyttää persoonallisuustutkimuksessa niin persoonallisuusprofiilien luomisessa, kuin pelaamismotiivien tutkimisessakin. Persoonallisuudella siis on yhteys pelaajan pelikäyttäytymiseen ja persoonallisuuden perusteella voidaan jopa arvioida pelaajien pelaamismotivaatioita, sekä pelinsisäisiä toimintamalleja.

Vaikka tämän tutkielman luvussa 3 esitettyjen tutkimusten mukaan peli voikin toimia väli-teenä persoonallisuustutkimuksessa, on edelleen paljon tekijöitä, jotka voivat vaikuttaa näiden tutkimusten kaltaisten tutkimusten tuloksiin. Näistä tutkimuksista ei esimerkiksi selviä kuinka paljon pelaajan kokemus videopeleistä vaikuttaa tämän toimintamalliin videopeliympäristössä. Henkilö, joka ei ole koskaan pelannut videopelejä ei välttämättä lainkaan huomaa erilaisia objekteja, joiden kanssa voi vuorovaikuttaa videopelissä. Esimerkiksi van Lankveldin ym. (2011) tutkimuksessa tällainen voisi vääristää tuloksia. Toinen huomattava aukko tällaisessa tutkimuksessa on eskapismi pelaamisen avulla. Pelaaja voi ottaa pelissä täysin omasta persoonallisuudestaan poikkeavan roolin. Tulosten todenmukaisuuden kannalta olisi siis tärkeää varmistaa, että pelaaja pelaa peliä niin sanotusti omana itsenään. Tällaista voi olla hyvinkin vaikeaa varmistaa, sillä vaikka pelaaja tietoisesti yrittäisi pelata omana itsenään, voi hän alitajuisesti ottaa suurempia riskejä esimerkiksi virtuaalisissa taisteluissa tai rahapeleissä, koska videopelissä tällaiset riskit tuntuvat paljon pienemmiltä. Samoin luvussa 4 esitellyt tulokset eivät välttämättä ole täysin oikeellisia, koska pelaajat saattavat käyttäytyä videopelissä hyvinkin eri tavalla kuin oikeassa elämässä.

On myös tärkeää huomata, että näiden tutkimusten tavoite ei ollut tutkia koehenkilöiden persoonallisuutta, vaan selvittää voidaanko videopelejä käyttää persoonallisuuden tutkimiseen luotettavasti. Vaikka tutkimusten tulokset osoittivat, että pelinsisäisten muuttujien tulosten ja persoonallisuustestien tulosten välillä onkin korrelaatioita, tarvittaisiin vastaavanlaisia muuttujia mahdollisesti moninkertainen määrä tarkkaan persoonallisuuden tutkimiseen. Tällainen

vaatisi myös paljon pikkutarkempaa muuttujien määrittelyä. Aiheessa on siis vielä paljon tutkittavaa ennen kuin videopelejä voidaan alkaa käyttämään laajemmin persoonallisuustutkimuksessa, mutta olemassaolevat tutkimukset ovat jo hyvä perusta jatkotutkimuksille.

Aiheen tutkiminen voisi olla hyvinkin tärkeä tavoite peliteollisuudessa. Esimerkiksi tietyn pelin pelaajien persoonallisuusprofiilien määrittäminen voisi olla arvokas tavoite pienemmällekin peliyhtiölle. Tietoa siitä, millaiseen persoonaallisuuteen jokin peli tai pelissä oleva kohta tekee vaikutuksen, voitaisiin käyttää apuna jatkossa esimerkiksi pelin jatko-osan markkinoinnissa ja kehityksessä. Tällaista tietoa voitaisiin toki käyttää lähes millä tahansa muullakin alalla, jolla tuotetaan asiakkaille viihteellisiä palveluita ja tuotteita.

Lähteet

Ashton, Michael C., ja Kibeom Lee. 2007. "Empirical, Theoretical, and Practical Advantages of the HEXACO Model of Personality Structure". PMID: 18453460, *Personality and Social Psychology Review* 11 (2): 150–166. <https://doi.org/10.1177/1088868306294907>. eprint: <https://doi.org/10.1177/1088868306294907>. <https://doi.org/10.1177/1088868306294907>.

Calleja, Gordon. 2010. "Digital Games and Escapism". *Games and Culture* 5 (4): 335–353. <https://doi.org/10.1177/1555412009360412>. eprint: <https://doi.org/10.1177/1555412009360412>. <https://doi.org/10.1177/1555412009360412>.

Costa, Paul, ja Robert McCrae. 1992. "Neo PI-R professional manual". *Psychological Assessment Resources* 396 (tammikuu).

———. 1995. "Domains and Facets: Hierarchical Personality Assessment Using the Revised NEO Personality Inventory". *Journal of personality assessment* 64 (maaliskuu): 21–50. https://doi.org/10.1207/s15327752jpa6401_2.

———. 1999. "A five-factor theory of personality". *The Five-Factor Model of Personality: Theoretical Perspectives* 2 (tammikuu): 51–87.

———. 2008. "The revised NEO personality inventory (NEO-PI-R)". *The SAGE Handbook of Personality Theory and Assessment* 2 (tammikuu): 179–198. <https://doi.org/10.4135/9781849200479.n9>.

Costa, Paul, Robert McCrae ja Gary Kay. 1995. "Persons, Places, and Personality: Career Assessment Using the Revised NEO Personality Inventory". *Journal of Career Assessment - J CAREER ASSESSMENT* 3 (maaliskuu): 123–139. <https://doi.org/10.1177/106907279500300202>.

de Hesselle, Lea C., Dmitri Rozgonjuk, Cornelia Sindermann, Halley M. Pontes ja Christian Montag. 2021. "The associations between Big Five personality traits, gaming motives, and self-reported time spent gaming". *Personality and Individual Differences* 171:110483. ISSN: 0191-8869. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.paid.2020.110483>. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0191886920306747>.

Goldberg, Lewis. 1999. "IPIP Home". <https://ipip.ori.org/>.

Goldberg, Lewis R, ym. 1999. "A broad-bandwidth, public domain, personality inventory measuring the lower-level facets of several five-factor models". *Personality psychology in Europe* 7 (1): 7–28.

ISFE Key Facts. 2020. Tekninen raportti. Rue Guimard 15, Brussels: Interactive Software Federation of Europe, elokuu.

Mayer, John D. 2007. "Asserting the definition of personality". *The online newsletter for personality science* 1 (1): 1–4.

McCrae, Robert, ja Paul Costa. 2007. "Brief Versions of the NEO-PI-3". *Journal of Individual Differences* 28 (3): 116–128. <https://doi.org/10.1027/1614-0001.28.3.116>. eprint: <https://doi.org/10.1027/1614-0001.28.3.116>. <https://doi.org/10.1027/1614-0001.28.3.116>.

Pearlin, Leonard I., ja Carmi Schooler. 1978. "The Structure of Coping". *Journal of Health and Social Behavior* 19 (1): 2–21. ISSN: 00221465. <http://www.jstor.org/stable/2136319>.

Spronck, Pieter, Iris Balemans ja Giel van Lankveld. 2012. "Player Profiling with Fallout 3". *Proceedings of the AAAI Conference on Artificial Intelligence and Interactive Digital Entertainment* 8, numero 1 (lokakuu). <https://ojs.aaai.org/index.php/AIIDE/article/view/12523>.

Tekofsky, Shoshannah, Jaap Van Den Herik, Pieter Spronck ja Aske Plaat. 2013. "Psyops: Personality assessment through gaming behavior". Teoksessa *In Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games*, 166–173.

Triberti, Stefano, Daniela Villani ja Giuseppe Riva. 2015. "Moral positioning in video games and its relation with dispositional traits: The emergence of a social dimension". *Computers in Human Behavior* 50:1–8. ISSN: 0747-5632. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.03.069>. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0747563215002708>.

van Lankveld, G., P. Spronck, J. van den Herik ja A. Arntz. 2011. "Games as personality profiling tools". Teoksessa *2011 IEEE Conference on Computational Intelligence and Games (CIG'11)*, 197–202. <https://doi.org/10.1109/CIG.2011.6032007>.

Verhoeven, Ben, Walter Daelemans ja Barbara Plank. 2016. “Twisty: a multilingual twitter stylometry corpus for gender and personality profiling”. Teoksessa *Proceedings of the Tenth International Conference on Language Resources and Evaluation (LREC'16)*, 1632–1637.

Worth, Narnia C., ja Angela S. Book. 2014. “Personality and behavior in a massively multiplayer online role-playing game”. *Computers in Human Behavior* 38:322–330. ISSN: 0747-5632. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.06.009>. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0747563214003446>.

———. 2015. “Dimensions of video game behavior and their relationships with personality”. *Computers in Human Behavior* 50:132–140. ISSN: 0747-5632. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.03.056>. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0747563215002460>.