

KYSELYLOMAKE: FSD3023 TIETOKONEHARRASTAMISEN ARKIPÄIVÄISTYMINEN 2013
QUESTIONNAIRE: FSD3023 MEMORIES AND EXPERIENCES OF COMPUTER USE 2013

Tämä kyselylomake on osa yllä mainittua Yhteiskuntatieteelliseen tietoaarkistoon arkistoitua tutkimusaineistoa.

Kyselylomaketta hyödyntävien tulee viitata siihen asianmukaisesti lähdeviitteellä.

Lisätiedot: <http://www.fsd.uta.fi/>

This questionnaire forms a part of the above mentioned dataset, archived at the Finnish Social Science Data Archive.

If the questionnaire is used or referred to in any way, the source must be acknowledged by means of an appropriate bibliographic citation.

More information: <http://www.fsd.uta.fi/>

Detta frågeformulär utgör en del av den ovannämnda datamängden, arkiverad på Finlands samhällsvetenskapliga dataarkiv.

Om frågeformuläret är utnyttjat eller refererat till måste källan anges i form av bibliografisk referens.

Mer information: <http://www.fsd.uta.fi/>

TIEDOTE
15.8.2013

KYSELY TIETOKONEHARRASTAMISEN ARKIPÄIVÄISTYMISESTÄ

Muistatko kotinne ensimmäisen tietokoneen, miltä se näytti, kuulosti ja mitä sillä teit? Entä, minkälaisia koneita käytät nykyään ja mihin tarkoituksiin? Tietokoneet ja niiden eri käyttötarkoitukset ovat vähitellen tulleet osaksi arkipäiväämme. Työnteon, opiskelun ja nettisurffailun lisäksi käytämme niitä myös moniin eri vapaa-ajan harrastuksiin blogien kirjoittelusta massiivisiin monen pelaajan verkkoroolipeleihin ja laiterakentelusta taiteisiin. **Tietokonekerhoista blogosfääriin, pöytäkoneista älypuhelimiin – kokemuksia tietokoneharrastamisen arkipäiväistymisestä** -kyselyn tarkoituksena on koota tietokoneen käyttäjiltä tietotekniikkaan ja sen käyttöön liittyviä kokemuksia ja muistoja. Vastausten avulla pyritään ymmärtämään paremmin sitä, miten nykyiset tietokoneiden käyttökulttuurit ja ilmiöt ovat syntyneet ja kehittyneet.

Kyselyvastaukset käsitellään luottamuksellisesti, ja aineisto tallennetaan digitaalisen kulttuurin aineistokokoelmaan. Vastauksia voidaan käyttää aineistona myös myöhemmissä aihetta käsittelevissä tutkimuksissa. Kysely on avoinna lokakuun 2013 loppuun asti ja tulokset julkaistaan vuoden 2014 loppuun mennessä. Kysely on tarkoitettu kaikille tietotekniikan käyttäjille, eikä osallistuminen edellytä erityistä alan asiantuntemusta.

Kysely on osa *Kotitietokoneiden aika ja teknologisen harrastuskulttuurin perintö* -tutkimushanketta, jota koordinoi Turun yliopiston digitaalisen kulttuurin oppiaine. Hankkeen tavoitteena on selvittää, millaista erityistä teknologiakulttuuria kotitietokoneharrastus on synnyttänyt 1980–2000-luvuilla. Tuona aikana Suomessa niin kuin muualla maailmassa syntyi ja kehittyi tietotekniikan harrastustoimintaa, joka kytkeytyi voimakkaasti osaksi aikansa nuorisokulttuuria. Tutkimushanke jatkaa varhaisempaa tutkimusta monitieteisestä näkökulmasta ja uusimman kansainvälisen tutkimuksen huomioon ottaen. Tarkoituksena on keskittyä tutkimaan niitä katvealueita, joita ei ole aikaisemmissa nostettu kovin vahvasti esiin. Erityistä huomiota kiinnitetään harrastustoiminnan yhteisöllisyyteen ja laajempaan merkitykseen.

Kysely:

<http://www.webpolsurveys.com/S/4630FEAE174EACA4.par>

Tutkimushanke:

<http://kotikone.wordpress.com/>

Lisätietoa kyselystä ja tutkimushankkeesta:

FT, dosentti Petri Saarikoski

Turun yliopisto, digitaalisen kulttuurin oppiaine

Kotitietokoneiden aika ja teknologisen harrastuskulttuurin perintö -hankkeen johtaja

petsaari(at)utu.fi, 0400 534 845, 02 333 8137

TIETOKONEKERHOISTA BLOGOSFÄÄRIIN, PÖYTÄKONEISTA ÄLYPUHELIMIIN - KOKEMUKSIA TIETOKONEHARRASTAMISEN ARKIPÄIVÄISTYMISESTÄ

Tutkimushankkeen kuvaus

Tämä kysely on osa [Kotitietokoneiden aika ja teknologisen harrastuskulttuurin perintö](#) - tutkimushanketta, jota koordinoi Turun yliopiston digitaalisen kulttuurin oppiaine. Hankkeen tavoitteena on selvittää, millaista erityistä teknologiakulttuuria kotitietokoneharrastus on synnyttänyt 1980–2000-luvuilla. Kyselyvastaukset käsitellään luottamuksellisesti, ja aineisto tallennetaan digitaalisen kulttuurin aineistokokoelmaan. Tulokset julkaistaan vuoden 2014 loppuun mennessä, ja vastauksia voidaan käyttää aineistona myös myöhemmissä aihetta käsittelevissä tutkimuksissa. Kyselyn on koornut FM Tiia Naskali. Lisätietoja kyselystä ja tutkimushankkeesta: FT, dosentti Petri Saarikoski, Turun yliopisto, digitaalisen kulttuurin oppiaine, Kotitietokoneiden aika ja teknologisen harrastuskulttuurin perintö - hankkeen johtaja: [petsaari\(at\)utu.fi](mailto:petsaari(at)utu.fi).

Kyselyn tarkoituksena on koota tietokoneen käyttäjiltä tietotekniikkaan ja sen käyttöön liittyviä kokemuksia ja muistoja. Tutkimuksen kannalta on tärkeää, että saamme vastauksia monenlaisilta tietotekniikan käyttäjiltä, joten osallistuminen ei edellytä erityistä alan asiantuntemusta. Kysely on rakennettu niin, että voit vapaasti valita, mihin kysymyksiin vastaat. Kysely on avoinna lokakuun 2013 loppuun asti, ja vastaaminen vie arviolta noin 30–60 minuuttia riippuen vastaajan kirjoitusinnostasta.

HENKILÖTIEDOT

Sukupuoli

valitse

Syntymäaika

vuosiluku

Ammatti

Koulutusaste

peruskoulu/kansakoulu

lukio/ammattikoulu/opisto

Kotipaikka

valitse

Yhteystiedot lisätietoja varten (valinnainen)

ENSIMMÄISET TIETOKONEKOKEMUKSET

Kerro ensimmäisestä kotinne tietokoneesta, jonka muistat:

Minkälainen tietokone oli?

Kuka tietokoneen hankki?

minä itse

isä

äiti

sisko

veli

mies

vaimo

tytär

poika

joku muu, kuka?

Mistä tietokone hankittiin ja miten hankintaa perusteltiin?

Kuka perheestänne käytti tietokonetta eniten?

- minä itse
- isä
- äiti
- sisko
- veli
- mies
- vaimo
- tytär
- poika
- joku muu, kuka?

Mihin tarkoituksiin käytit itse tietokonetta tuolloin?

NYKYISET TIETOKONEENI

Kerro omista tietokonevalinnoistasi:

Onko sinulla tällä hetkellä käytössäsi:

- kannettava tietokone
- tablet -tietokone
- minikannettava
- pöytäkone
- älypuhelin

Kerro lyhyesti, miten päädyit hankkimaan nykyisen/ nykyiset tietokoneesi? Kerro myös, onko kone/ koneet hankittu itse vai saatu esim. työpaikan kautta?

Missä yleensä käytät tietokonettasi/ tietokoneitasi?

- kotona
- työpaikalla
- koulussa/opiskelupaikassa
- kirjastossa
- kahviloissa
- julkisissa kulkuneuvoissa
- jossain muualla, missä

Onko tietokoneella kotonasi jokin vakituinen paikka? Jos on, missä?

Jos omistat älypuhelimien, onko sinulla käytössäsi:

- iPhone
- Android
- Blackberry
- Windows Phone
- Joku muu, mikä:

Kerro lyhyesti, miten päädyit hankkimaan nykyisen puhelimesi, ja mitä sen ominaisuuksia ja sovelluksia käytät eniten?

Oletko pysynyt uskollisena jollekin tietylle käyttöjärjestelmälle, kuten esim. Microsoft Windows, Mac OS X, Linux, konevalinnoissasi? Miksi?

Oletko joutunut perustelemaan omia konevalintojasi muille, tai kuullut muiden väittelevän tietokoneidensa tai älypuhelimiensä paremmuudesta? Kerro kokemuksistasi.

TIETOKONEEN KÄYTTÖ JA HARRASTUKSET

Kerro tietokoneen käytöstäsi (tarkempia kysymyksiä seuraavilla sivuilla). Harrastus -termillä tarkoitetaan tämän kyselyn yhteydessä niitä tietokoneen käyttötapoja, jotka ovat vapaaehtoisia ja liittyvät omiin kiinnostuksen kohteisiin.

Käytätkö tietokonettasi tai harrastatko tietokoneellasi:

- pelaamista
- ohjelmointia
- verkkosisältöjen tuottamista
- tietokonegrafiikan tuottamista
- musiikin tuottamista
- kirjoittamista (esim. blogit, nettilehdet, walkthrough-oppaat jne.)
- fanifiktiota, fanitaidetta tai machinimaa
- laiterakentelua ja modausta (elektroniikka-/konerakentelu/DIY)
- vanhojen laitteiden, ohjelmien (esim. pelien) tai muiden tuotteiden keräilyä
- jotain muuta, mitä

Pelaaminen

Jos pelaat digitaalisia pelejä, kuten tietokone-, konsoli- ja mobiilipelit, vastaa tämän sivun kysymyksiin.

Arvioi, kuinka monta tuntia yleensä pelaat digitaalisia pelejä viikossa?

Milloin pelasit digitaalisia pelejä ensimmäisen kerran?

Minkä ikäinen olit tuolloin?

valitse 6

Voit vaihtoehtoisesti kirjoittaa vastauksesi tähän, jos tarkan ajan, vuosiluvun tai/ja ikävuoden määrittäminen on hankalaa.

 5
 6

Mikä sai sinut kiinnostumaan digitaalisista peleistä?

 5
 6

Minkälaisista peleistä pidät, ja mikä peli on jäänyt erityisesti mieleesi?

 5
 6

Ohjelmointi

Vastaa tämän sivun kysymyksiin, jos tietokoneohjelmointi on sinulle tuttua.

Milloin tutustuit ensimmäisen kerran tietokoneohjelmointiin?

valitse 6

Minkä ikäinen olit tuolloin?

valitse 6

Voit vaihtoehtoisesti kirjoittaa vastauksesi tähän, jos tarkan vuosiluvun tai/ja ikävuoden määrittäminen on hankalaa.

 5
 6

Mikä sai sinut kiinnostumaan ohjelmoinnista?

 5

6

Mitä ohjelmointikieliä/ -ympäristöjä olet harrastuksesi aikana käyttänyt?

5

6

Kerro muutamalla esimerkillä, mihin olet ohjelmointitaitojasi käyttänyt: mitä olet ohjelmoinut ja ovatko kiinnostuksen kohteesi muuttuneet vuosien varrella?

5

6

Muut tietokoneharrastukset laiterakentelusta bloggaamiseen ja musiikin tuottamisesta fanikulttuureihin

Jos käytät tietokonettasi esim. verkkosisältöjen, tietokonegrafiikan tai musiikin tuottamiseen, kirjoittamiseen, konerakenteluun tai harrastat fanikulttuureja, vanhojen laitteiden, ohjelmien tai muiden tuotteiden keräilyä tai jotakin muuta, vastaa tämän sivun kysymyksiin.

Milloin ja minkä ikäisenä tutustuit harrastukseesi/ tietokoneen käyttötarkoitukseen ensimmäisen kerran?

Voit vastauksessasi kuvata yhtä tai useampaa itsellesi tärkeää harrastusta.

5

6

Mikä sai sinut kiinnostumaan harrastuksesta/ tietokoneen käyttötarkoituksesta?

Voit vastauksessasi kuvata yhtä tai useampaa itsellesi tärkeää harrastusta.

5

6

Mitkä harrastukseesi liittyvät laitteet tai/ ja ohjelmat ovat jääneet erityisesti mieleesi?

Voit vastauksessasi kuvata yhtä tai useampaa itsellesi tärkeää harrastusta.

	5
	6

Oletko kuulunut tai kuulutko harrastuksesi kautta johonkin tiettyyn yhteisöön, ryhmään tai skeneen? Miten päädyit sen jäseneksi ja minkälainen rooli sinulla on yhteisössä/ryhmässä/skenessä?

	5
	6

Miten tuttavasi ja lähipiirisi ovat suhtautuneet tietokoneen käyttöösi?

	5
	6

Kuinka suuri merkitys tietokoneen käytöllä on arjessasi ja onko sen merkitys muuttunut vuosien varrella?

	5
	6

Onko tietokoneharrastuksesi vaikuttanut ammatinvalintaasi?

kyllä ei

Jos on, miten?

	5
	6

KONEMUISTOT

Kerro tietokoneisiin ja niiden käyttötilanteisiin liittyvistä muistoistasi:

Millaisia tietotekniikkaan liittyviä ääniä (koneet, oheislaitteet, käytön äänet, ohjelmat) muistat? Mihin tilanteisiin äänet ovat liittyneet?

Millaisia tietotekniikkaan liittyviä tuoksuja tai hajuja muistat? Mihin tilanteisiin ne ovat liittyneet?

Jos olet nähnyt tietokoneaiheisia unia, millaisia ne ovat olleet?

Jos haluat kertoa vielä jotakin omista kokemuksistasi tai muistoistasi kyselyn aiheeseen liittyen, voit kirjoittaa niistä vapaasti tähän.

Palaute

Voit lopuksi kertoa, mitä mieltä olit kyselystä, sen aiheesta ja käytännön toteutuksesta. Tutkimusryhmämme toteuttaa vastaavia kyselyitä myös jatkossa, joten kaikki palaute on meille arvokasta. Kiitos!

