

FSD3103

**Pelaamisen sosiaalisuus verkkoroolipelissä
World of Warcraft 2013-2014**

Koodikirja



TIETOARKISTO

Tämän koodikirjan viittaustiedot:

Pelaamisen sosiaalisuus verkkoroolipelissä World of Warcraft 2013-2014 [koodikirja]. Yhteiskuntatieteellinen tietoaarkisto [tuottaja ja jakaja], 2018.

Koodikirja on luotu aineiston versiosta 1.0 (17.8.2017).

Yhteiskuntatieteellinen tietoaarkisto
33014 Tampereen yliopisto

Asiakaspalvelu:
asiakaspalvelu.fsd@uta.fi
040 190 1442

Palveluportaali Aila:
<https://services.fsd.uta.fi/>

Yhteiskuntatieteellinen tietoaarkisto
<http://www.fsd.uta.fi/>

Lukijalle

Tämä koodikirja on osa Tietoarkistoon arkistoitua tutkimusaineistoa FSD3103. Aineisto on kuvailtu mahdollisimman yksityiskohtaisesti suomeksi ja englanniksi. Datatiedostosta on tarkistettu muun muassa muuttujien jakaumat, puuttuvat tiedot, muuttujien selitteet ja arvojen selitteet. Tarvittaessa datatiedosto on anonymisoitu. Aineistoon ja sen tekijöihin tulee viitata asianmukaisesti kaikissa julkaisuissa ja esityksissä, joissa aineistoa käytetään. Tietoarkiston antaman malliviittaustiedon voi merkitä lähdeluetteloon sellaisenaan tai sitä voi muokata julkaisun käytäntöjen mukaisesti. Malliviittaus:

Laaksamo, Ossi-Matti (Lapin yliopisto) & Linnakangas, Ritva (Lapin yliopisto) & Silén, Marianne (Lapin yliopisto): Pelaamisen sosiaalisuus verkkoroolipelissä World of Warcraft 2013-2014 [sähköinen tietoaineisto]. Versio 1.0 (2017-08-17). Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto [jakaja]. <http://urn.fi/urn:nbn:fi:fsd:T-FSD3103>

Tietoarkistoon on lähetettävä viitetiedot kaikista julkaisuista, joissa käyttäjä hyödyntää aineistoa. Aineiston alkuperäiset tekijät ja tietoarkisto eivät ole vastuussa aineiston jatkokäytössä tuotetuista tuloksista ja tulkinnoista.

Koodikirjan alussa on tiedot aineiston sisällöstä, aineiston rakenteesta ja keruusta sekä luettelo tietoarkistoon ilmoitetuista julkaisuista, joissa aineistoa on hyödynnetty. Toinen osa sisältää tiedot muuttujista: muuttujien nimet, kysymystekstit ja suorat jakaumat. Kolmannesta osasta löytyvät hakemistot.

Tässä koodikirjassa esitetyt muuttujien jakaumat on tuotettu SPSS-tiedostoista. Jakaumataulukoissa on esitetty muuttujan saamat arvot, vastaavat frekvenssit (n), frekvenssit prosentteina (%) ja validit prosentit (v. %), joissa on huomioitu puuttuvat arvot. Kaikki jakaumat ovat painottomia. Jos aineisto sisältää painomuuttujia ne löytyvät muuttujaluettelon lopusta. Joidenkin muuttujien osalta suorat jakaumat on korvattu kuvailevilla tunnusluvuilla. Avokysymyksistä luokiteltuja vaihtoehtoja ei ole yleensä otettu mukaan koodikirjaan.

Jakaumat saattavat sisältää puuttuvia tietoja. Merkintä "tieto puuttuu (SYSMIS)" viittaa puuttuvaan havaintoon. Merkintä "tieto puuttuu (User missing)" viittaa muuhun puuttuvaan tietoon, esimerkiksi arkistossa määriteltyyn puuttuvaan tietoon (user missing). Useissa tapauksissa aineiston käyttäjän on harkittava myös muiden arvojen koodaamista puuttuvaksi tiedoksi (esim. 'en halua sanoa' tai 'en osaa sanoa').

Koodikirja voi sisältää myös erilaisia liitteitä. Tyypillisin liite on kyselylomake.

Sisältö

| | | |
|----------|--|-----------|
| 1 | Aineiston kuvailu | 1 |
| 1.1 | Aineiston otsikot ja datan versio | 1 |
| 1.2 | Sisällön kuvaus | 1 |
| 1.3 | Aineiston rakenne ja keruu | 2 |
| 1.4 | Aineiston käyttö | 3 |
| 2 | Muuttujat | 5 |
| 3 | Hakemistot | 37 |
| 3.1 | Muuttujat esiintymisjärjestyksessä | 37 |
| 3.2 | Muuttujat aakkosjärjestyksessä | 41 |
| 3.3 | Muuttujaryhmät | 44 |
| A | Kyselylomake suomeksi | 47 |

Luku 1

Aineiston kuvailu

1.1 Aineiston otsikot ja datan versio

Aineiston nimi: Pelaamisen sosiaalisuus verkkoroolipelissä World of Warcraft 2013-2014

Aineiston nimi englanniksi: Social Dimension of the Online Role-Playing Game World of Warcraft 2013-2014

Koodikirja on luotu aineiston versiosta 1.0 (17.8.2017).

1.2 Sisällön kuvaus

Tekijät

Laaksamo, Ossi-Matti (Lapin yliopisto. Yhteiskuntatieteiden tiedekunta)

Linnakangas, Ritva (Lapin yliopisto. Yhteiskuntatieteiden tiedekunta)

Silén, Marianne (Lapin yliopisto. Yhteiskuntatieteiden tiedekunta)

Aineiston tekijänoikeudet

Tietoarkiston ja aineiston luovuttajan tekemän sopimuksen mukaisesti.

Aineiston luovuttaja

Laaksamo, Ossi-Matti (Lapin yliopisto. Yhteiskuntatieteiden tiedekunta)

Aineisto luovutettu arkistoon

17.3.2016

Asiasanat

ajankäyttö; elämäntapa; ihmissuhteet; sosiaaliset verkostot; tietokonepelit; verkkojuttelu; verkkopelit; verkkoyhteisöt; videopelit; yhteisöllisyys

Tieteenala / Aihealue

OKM:n tieteenalaluokitus: yhteiskuntatieteet

CESSDAn luokitus: ajankäyttö; tietotekniikka

Sarjakuvaus

Tämä aineisto kuuluu sarjaan:

Aineistot, jotka eivät kuulu sarjaan

Yksittäiset aineistot, jotka eivät kuulu mihinkään sarjaan.

Sisällön kuvaus

Tutkimuksessa tutkittiin World of Warcraft-kilpelaajien ajankäyttöä sekä peliyhteisön sosiaalista ulottuvuutta. Tutkimus tehtiin osana pro gradu-tutkielmaa.

Aluksi vastaajilta kysyttiin ajankäytöstä ja heidän tuli arvioida tuntimäärää, jonka he käyttävät aikaansa verkkoyhteisöissä pelattaviin peleihin. Lisäksi kysyttiin, kuinka monena päivänä vastaajat pelaavat viikossa sekä kuinka kauan he ovat pelanneet verkkoroolipelejä ja olleet jäsenenä pelikilloissa.

Lisäksi kysyttiin tärkeimpiä syitä verkkoroolipelien pelaamiselle sekä vastaajan näkemystä muiden pelaajien syistä. Verkkoroolipelien sosiaalisuuden luonnetta selvitettiin pyytämällä vastaajia arvioimaan asteikolla verkkoroolipeliyhteisön sosiaalisuutta ja vertaamaan sitä yhteisöihin, jotka eivät ole pelitodellisuudessa (esim. Pelitodellisuudessa pelaajat ovat omia itsejään avattariensa takana).

Lopuksi vastaajia pyydettiin vertailemaan ryhmäpelaamista yksinpelaamiseen sekä pohtimaan pelaamista osana omaa elämäntyyliä ja yhteiskuntaa (esim. Pelitodellisuus on aineeton, mutta todellinen osa yhteiskuntaa).

Taustamuuttujina ovat ikä ja sukupuoli.

1.3 Aineiston rakenne ja keruu

Maa: Suomi

Kohdealue: Suomi

Havaintoyksikkötyyppi: Henkilö

Perusjoukko/otos: Vähintään 18-vuotias suomalainen World of Warcraft-peliä pelikillassa pelaava henkilö

Aineistonkeruun ajankohta: lokakuu 2013 – marraskuu 2013

Kerääjät: Laaksamo, Ossi-Matti (Lapin yliopisto. Yhteiskuntatieteiden tiedekunta)

Keruumenetelmä: Itsetäytettävä lomake: verkkolomake

Keruväline tai -ohje: Strukturoitu lomake

Aineiston ajallinen kattavuus: 2013

Tutkimuksen aikaulottuvuus: Poikkileikkausaineisto

Muuttujien ja havaintojen lukumäärä: Aineistossa on 56 muuttujaa ja 98 havaintoa.

Otantamenetelmä: Ei-todennäköisyysotanta: osallistuja-avusteinen poiminta

Pääosin sattumanvaraisesti hakukoneella löydettyjä suomalaisia pelikiltoja (4 kpl), joiden kiltamestari tai muu jäsen välitti kyselyn ja kyselyn saateen muiden kiltalaisten tietoon.

1.4 Aineiston käyttö

Aineiston käytössä huomioitavaa

Aineisto ei sisällä kyselyssä alunperin olleita avovastauksia.

Julkaisut

Laaksamo, Ossi-Matti (2014). Verkkoroolipelaaminen ja sosialisatio. World of Warcraft -pelit osakulttuurisena toimintana sosialisatian näkökulmasta. Rovaniemi: Lapin yliopisto. Sosiaalityön pro gradu -tutkielma. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:ula-201406161272>

Ajantasainen julkaisuluettelo aineiston kuvailun yhteydessä osoitteessa

<https://services.fsd.uta.fi/catalogue/FSD3103>

Aineiston sijainti

Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto

Painokertoimet

Aineisto ei sisällä painomuuttujia.

Käyttöoikeudet

Aineisto on käytettävissä (B) tutkimukseen, opetukseen ja opiskeluun.

Luku 2

Muuttujat

[FSD_NO] Aineistonumero (lisätty FSD:ssä)

Kysymysteksti

Aineistonumero (lisätty FSD:ssä)

Kuvailevat tunnusluvut

| tunnusluku | arvo |
|------------------------------|---------|
| kelvollisten havaintojen lkm | 98 |
| minimi | 3103.00 |
| maksimi | 3103.00 |
| keskiarvo | 3103.00 |
| keskihajonta | 0.00 |

[FSD_VR] Aineistoversio (lisätty FSD:ssä)

Kysymysteksti

Aineistoversio (lisätty FSD:ssä)

Kuvailevat tunnusluvut

| tunnusluku | arvo |
|------------------------------|------|
| kelvollisten havaintojen lkm | 98 |
| minimi | 1.00 |
| maksimi | 1.00 |
| keskiarvo | 1.00 |
| keskihajonta | 0.00 |

[FSD_ID] Havaintotunnus (lisätty FSD:ssä)

Kysymysteksti

Havaintotunnus (lisätty FSD:ssä)

Kuvailevat tunnusluvut

| tunnusluku | arvo |
|------------------------------|-------|
| kelvollisten havaintojen lkm | 98 |
| minimi | 1.00 |
| maksimi | 98.00 |
| keskiarvo | 49.50 |
| keskihajonta | 28.43 |

[Q1] Minkä ikäinen olet?

Kysymysteksti

Minkä ikäinen olet?

Kuvailevat tunnusluvut

| tunnusluku | arvo |
|------------------------------|-------|
| kelvollisten havaintojen lkm | 97 |
| minimi | 18.00 |
| maksimi | 43.00 |
| keskiarvo | 26.30 |
| keskihajonta | 6.04 |

[Q2] Sukupuolesi?

Kysymysteksti

Sukupuolesi?

Frekvenssit

| selite | arvo | n | % | v. % |
|-----------------------|------|----|------|------|
| Mies | 1 | 86 | 87.8 | 88.7 |
| Nainen | 2 | 10 | 10.2 | 10.3 |
| Muu tai ei määritellä | 3 | 1 | 1.0 | 1.0 |

(taulukko jatkuu seur. sivulla)

(taulukko jatkuu ed. sivulta)

| selite | arvo | n | % | v. % |
|------------------------|------|----|-------|-------|
| tieto puuttuu (SYSMIS) | . | 1 | 1.0 | – |
| | | 98 | 100.0 | 100.0 |

[Q3] Montako tuntia (h) keskimäärin pelaat yhden vuorokauden aikana WoW:ia tai muita verkkoyhteisöissä pelattavia pelejä (mukaan lukien pelin foorumilla vietetty aika)?

Kysymysteksti

Montako tuntia (h) keskimäärin pelaat yhden vuorokauden aikana WoW:ia tai muita verkkoyhteisöissä pelattavia pelejä (mukaan lukien pelin foorumilla vietetty aika)?

Frekvenssit

| selite | arvo | n | % | v. % |
|----------|------|----|-------|-------|
| 0-1 h | 2 | 1 | 1.0 | 1.0 |
| 1-2 h | 3 | 10 | 10.2 | 10.2 |
| 2-3 h | 4 | 16 | 16.3 | 16.3 |
| 3-4 h | 5 | 12 | 12.2 | 12.2 |
| 4-5 h | 6 | 9 | 9.2 | 9.2 |
| 5-6 h | 7 | 12 | 12.2 | 12.2 |
| 6-7 h | 8 | 12 | 12.2 | 12.2 |
| 7-8 h | 9 | 10 | 10.2 | 10.2 |
| 8-9 h | 10 | 3 | 3.1 | 3.1 |
| 9-10 h | 11 | 9 | 9.2 | 9.2 |
| 10-11 h | 12 | 3 | 3.1 | 3.1 |
| 11-12 h | 13 | 1 | 1.0 | 1.0 |
| 12-13 h | 14 | 0 | 0.0 | 0.0 |
| 13-14 h | 15 | 0 | 0.0 | 0.0 |
| 14-15 h | 16 | 0 | 0.0 | 0.0 |
| 15-16 h | 17 | 0 | 0.0 | 0.0 |
| 16-17 h | 18 | 0 | 0.0 | 0.0 |
| 17-18 h | 19 | 0 | 0.0 | 0.0 |
| 18-19 h | 20 | 0 | 0.0 | 0.0 |
| 19-20 h | 21 | 0 | 0.0 | 0.0 |
| yli 20 h | 22 | 0 | 0.0 | 0.0 |
| | | 98 | 100.0 | 100.0 |

[Q4] Montako tuntia (h) keskimäärin vuorokautisesta pelaamisestasi kuulu aktiivisissa pelitilanteissa (raidaus tms.)?

Kysymysteksti

Montako tuntia (h) keskimäärin vuorokautisesta pelaamisestasi kuulu aktiivisissa pelitilanteissa (raidaus tms.)?

Frekvenssit

| selite | arvo | n | % | v. % |
|----------|------|----|-------|-------|
| 0-1 h | 2 | 14 | 14.3 | 14.3 |
| 1-2 h | 3 | 24 | 24.5 | 24.5 |
| 2-3 h | 4 | 20 | 20.4 | 20.4 |
| 3-4 h | 5 | 8 | 8.2 | 8.2 |
| 4-5 h | 6 | 12 | 12.2 | 12.2 |
| 5-6 h | 7 | 12 | 12.2 | 12.2 |
| 6-7 h | 8 | 5 | 5.1 | 5.1 |
| 7-8 h | 9 | 3 | 3.1 | 3.1 |
| 8-9 h | 10 | 0 | 0.0 | 0.0 |
| 9-10 h | 11 | 0 | 0.0 | 0.0 |
| 10-11 h | 12 | 0 | 0.0 | 0.0 |
| 11-12 h | 13 | 0 | 0.0 | 0.0 |
| 12-13 h | 14 | 0 | 0.0 | 0.0 |
| 13-14 h | 15 | 0 | 0.0 | 0.0 |
| 14-15 h | 16 | 0 | 0.0 | 0.0 |
| 15-16 h | 17 | 0 | 0.0 | 0.0 |
| 16-17 h | 18 | 0 | 0.0 | 0.0 |
| 17-18 h | 19 | 0 | 0.0 | 0.0 |
| 18-19 h | 20 | 0 | 0.0 | 0.0 |
| 19-20 h | 21 | 0 | 0.0 | 0.0 |
| yli 20 h | 22 | 0 | 0.0 | 0.0 |
| | | 98 | 100.0 | 100.0 |

[Q5] Kuinka monena päivänä keskimääräisesti pelaat viikossa?

Kysymysteksti

Kuinka monena päivänä keskimääräisesti pelaat viikossa?

Frekvenssit

(taulukko jatkuu seur. sivulla)

(taulukko jatkuu ed. sivulta)

| selite | arvo | n | % | v. % |
|------------------------|------|----|-------|-------|
| selite | arvo | n | % | v. % |
| En yhtenäkkään päivänä | 2 | 0 | 0.0 | 0.0 |
| Yhtenä päivänä | 3 | 2 | 2.0 | 2.1 |
| Kahtena päivänä | 4 | 1 | 1.0 | 1.0 |
| Kolmena päivänä | 5 | 6 | 6.1 | 6.2 |
| Neljänä päivänä | 6 | 12 | 12.2 | 12.4 |
| Viitena päivänä | 7 | 20 | 20.4 | 20.6 |
| Kuutena päivänä | 8 | 15 | 15.3 | 15.5 |
| Seitsemänä päivänä | 9 | 41 | 41.8 | 42.3 |
| tieto puuttuu (SYSMIS) | . | 1 | 1.0 | – |
| | | 98 | 100.0 | 100.0 |

[Q6] Montako vuotta sekä kuukautta olet harrastanut WoW:in tai muiden MMORPG-pelien pelaamista?

Kysymysteksti

Montako vuotta sekä kuukautta olet harrastanut WoW:in tai muiden MMORPG-pelien pelaamista?

Frekvenssit

| selite | arvo | n | % | v. % |
|--------|------|----|------|------|
| 0 v | 2 | 0 | 0.0 | 0.0 |
| 1 v | 3 | 0 | 0.0 | 0.0 |
| 2 v | 4 | 2 | 2.0 | 2.0 |
| 3 v | 5 | 5 | 5.1 | 5.1 |
| 4 v | 6 | 4 | 4.1 | 4.1 |
| 5 v | 7 | 8 | 8.2 | 8.2 |
| 6 v | 8 | 16 | 16.3 | 16.3 |
| 7 v | 9 | 17 | 17.3 | 17.3 |
| 8 v | 10 | 23 | 23.5 | 23.5 |
| 9 v | 11 | 6 | 6.1 | 6.1 |
| 10 v | 12 | 7 | 7.1 | 7.1 |
| 11 v | 13 | 2 | 2.0 | 2.0 |
| 12 v | 14 | 1 | 1.0 | 1.0 |
| 13 v | 15 | 0 | 0.0 | 0.0 |
| 14 v | 16 | 1 | 1.0 | 1.0 |
| 15 v | 17 | 3 | 3.1 | 3.1 |
| 16 v | 18 | 2 | 2.0 | 2.0 |

(taulukko jatkuu seur. sivulla)

2. Muuttujat

(taulukko jatkuu ed. sivulta)

| selite | arvo | n | % | v. % |
|----------|------|-------|-------|------|
| 17 v | 19 | 0 | 0.0 | 0.0 |
| 18 v | 20 | 0 | 0.0 | 0.0 |
| 19 v | 21 | 1 | 1.0 | 1.0 |
| 20 v | 22 | 0 | 0.0 | 0.0 |
| yli 20 v | 23 | 0 | 0.0 | 0.0 |
| | 98 | 100.0 | 100.0 | |

[Q7] Montako kuukautta?

Kysymysteksti

Montako kuukautta?

Frekvenssit

| selite | arvo | n | % | v. % |
|------------------------|------|-------|-------|------|
| 0 kk | 2 | 28 | 28.6 | 40.0 |
| 1 kk | 3 | 4 | 4.1 | 5.7 |
| 2 kk | 4 | 5 | 5.1 | 7.1 |
| 3 kk | 5 | 4 | 4.1 | 5.7 |
| 4 kk | 6 | 5 | 5.1 | 7.1 |
| 5 kk | 7 | 5 | 5.1 | 7.1 |
| 6 kk | 8 | 11 | 11.2 | 15.7 |
| 7 kk | 9 | 2 | 2.0 | 2.9 |
| 8 kk | 10 | 2 | 2.0 | 2.9 |
| 9 kk | 11 | 1 | 1.0 | 1.4 |
| 10 kk | 12 | 0 | 0.0 | 0.0 |
| 11 kk | 13 | 3 | 3.1 | 4.3 |
| tieto puuttuu (SYSMIS) | . | 28 | 28.6 | – |
| | 98 | 100.0 | 100.0 | |

[Q8] Kuinka monta vuotta sekä kuukautta olet ollut juuri tässä killassa, jonka jäsenenä vastaat tähän kyselyyn?

Kysymysteksti

Kuinka monta vuotta sekä kuukautta olet ollut juuri tässä killassa, jonka jäsenenä vastaat tähän kyselyyn?

Frekvenssit

| selite | arvo | n | % | v. % |
|------------------------|------|----|-------|-------|
| 0 v | 2 | 14 | 14.3 | 15.2 |
| 1 v | 3 | 26 | 26.5 | 28.3 |
| 2 v | 4 | 17 | 17.3 | 18.5 |
| 3 v | 5 | 7 | 7.1 | 7.6 |
| 4 v | 6 | 4 | 4.1 | 4.3 |
| 5 v | 7 | 12 | 12.2 | 13.0 |
| 6 v | 8 | 7 | 7.1 | 7.6 |
| 7 v | 9 | 4 | 4.1 | 4.3 |
| 8 v | 10 | 1 | 1.0 | 1.1 |
| 9 v | 11 | 0 | 0.0 | 0.0 |
| 10 v | 12 | 0 | 0.0 | 0.0 |
| 11 v | 13 | 0 | 0.0 | 0.0 |
| 12 v | 14 | 0 | 0.0 | 0.0 |
| 13 v | 15 | 0 | 0.0 | 0.0 |
| 14 v | 16 | 0 | 0.0 | 0.0 |
| 15 v | 17 | 0 | 0.0 | 0.0 |
| 16 v | 18 | 0 | 0.0 | 0.0 |
| 17 v | 19 | 0 | 0.0 | 0.0 |
| 18 v | 20 | 0 | 0.0 | 0.0 |
| 19 v | 21 | 0 | 0.0 | 0.0 |
| 20 v | 22 | 0 | 0.0 | 0.0 |
| yli 20 v | 23 | 0 | 0.0 | 0.0 |
| tieto puuttuu (SYSMIS) | . | 6 | 6.1 | – |
| | | 98 | 100.0 | 100.0 |

[Q9] Kuinka monta kuukautta?

Kysymysteksti

Kuinka monta kuukautta?

Frekvenssit

| selite | arvo | n | % | v. % |
|--------|------|----|------|------|
| 0 kk | 2 | 21 | 21.4 | 27.3 |
| 1 kk | 3 | 6 | 6.1 | 7.8 |
| 2 kk | 4 | 7 | 7.1 | 9.1 |
| 3 kk | 5 | 10 | 10.2 | 13.0 |
| 4 kk | 6 | 5 | 5.1 | 6.5 |
| 5 kk | 7 | 5 | 5.1 | 6.5 |
| 6 kk | 8 | 9 | 9.2 | 11.7 |
| 7 kk | 9 | 2 | 2.0 | 2.6 |
| 8 kk | 10 | 4 | 4.1 | 5.2 |

(taulukko jatkuu seur. sivulla)

2. Muuttujat

(taulukko jatkuu ed. sivulta)

| selite | arvo | n | % | v. % |
|------------------------|------|-------|-------|------|
| 9 kk | 11 | 1 | 1.0 | 1.3 |
| 10 kk | 12 | 5 | 5.1 | 6.5 |
| 11 kk | 13 | 2 | 2.0 | 2.6 |
| tieto puuttuu (SYSMIS) | . | 21 | 21.4 | — |
| | 98 | 100.0 | 100.0 | |

[Q10] Millä tavalla pelaat WoW:ia tai muita MMORPG-pelejä?

Kysymysteksti

Millä tavalla pelaat WoW:ia tai muita MMORPG-pelejä?

Frekvenssit

| selite | arvo | n | % | v. % |
|--|------|-------|-------|------|
| Pelkästään yksinpelinä | 1 | 0 | 0.0 | 0.0 |
| Enemmän yksinpelinä kuin ryhmämuotoisesti | 2 | 5 | 5.1 | 5.2 |
| Saman verran yksinpelinä kuin ryhmämuotoisesti | 3 | 33 | 33.7 | 34.0 |
| Enemmän ryhmämuotoisesti kuin yksinpelinä | 4 | 43 | 43.9 | 44.3 |
| Pelkästään ryhmämuotoisesti | 5 | 16 | 16.3 | 16.5 |
| tieto puuttuu (SYSMIS) | . | 1 | 1.0 | — |
| | 98 | 100.0 | 100.0 | |

[Q11] Mikä on MMORPG-pelaamisen merkittävin syy sinulle?

Kysymysteksti

Mikä on MMORPG-pelaamisen merkittävin syy sinulle?

Frekvenssit

| selite | arvo | n | % | v. % |
|--|------|-------|-------|------|
| Kilpaileminen / voittaminen | 1 | 8 | 8.2 | 8.2 |
| Edistyminen pelissä | 2 | 20 | 20.4 | 20.6 |
| Sosiaalinen kanssakäyminen muiden pelaajien kanssa | 3 | 33 | 33.7 | 34.0 |
| Muista asioista irrottautuminen | 4 | 8 | 8.2 | 8.2 |
| Vapaa-ajanviettotapa | 5 | 27 | 27.6 | 27.8 |
| Muu, mikä? | 6 | 1 | 1.0 | 1.0 |
| tieto puuttuu (SYSMIS) | . | 1 | 1.0 | — |
| | 98 | 100.0 | 100.0 | |

[Q11_1] Mikä on MMORPG-pelaamisen merkittävin syy sinulle? (Avokysymys)

Kysymysteksti

Mikä on MMORPG-pelaamisen merkittävin syy sinulle?

[Q12] Mikä on MMORPG-pelaamisen toiseksi merkittävin syy sinulle?

Kysymysteksti

Mikä on MMORPG-pelaamisen toiseksi merkittävin syy sinulle?

Frekvenssit

| selite | arvo | n | % | v. % |
|--|------|----|-------|-------|
| Kilpaileminen / voittaminen | 1 | 10 | 10.2 | 10.2 |
| Edistyminen pelissä | 2 | 22 | 22.4 | 22.4 |
| Sosiaalinen kanssakäyminen muiden pelaajien kanssa | 3 | 31 | 31.6 | 31.6 |
| Muista asioista irrottautuminen | 4 | 15 | 15.3 | 15.3 |
| Vapaa-ajanviettotapa | 5 | 19 | 19.4 | 19.4 |
| Muu, mikä? | 6 | 1 | 1.0 | 1.0 |
| | | 98 | 100.0 | 100.0 |

[Q12_1] Mikä on MMORPG-pelaamisen toiseksi merkittävin syy sinulle? (Avokysymys)

Kysymysteksti

Mikä on MMORPG-pelaamisen toiseksi merkittävin syy sinulle?

[Q13] Mikä on MMORPG-pelaamisen kolmanneksi merkittävin syy sinulle?

Kysymysteksti

Mikä on MMORPG-pelaamisen kolmanneksi merkittävin syy sinulle?

Frekvenssit

2. Muuttujat

| selite | arvo | n | % | v. % |
|--|------|----|-------|-------|
| Kilpaileminen / voittaminen | 1 | 21 | 21.4 | 21.6 |
| Edistyminen pelissä | 2 | 19 | 19.4 | 19.6 |
| Sosiaalinen kanssakäyminen muiden pelaajien kanssa | 3 | 18 | 18.4 | 18.6 |
| Muista asioista irrottautuminen | 4 | 16 | 16.3 | 16.5 |
| Vapaa-ajanviettotapa | 5 | 23 | 23.5 | 23.7 |
| Muu, mikä? | 6 | 0 | 0.0 | 0.0 |
| tieto puuttuu (SYSMIS) | . | 1 | 1.0 | – |
| | | 98 | 100.0 | 100.0 |

[Q14] Minkä arvioit olevan yleisesti merkittävin syy muille pelaajille MMORPG-pelaamiseen?

Kysymysteksti

Minkä arvioit olevan yleisesti merkittävin syy muille pelaajille MMORPG-pelaamiseen?

Frekvenssit

| selite | arvo | n | % | v. % |
|--|------|----|-------|-------|
| Kilpaileminen / voittaminen | 1 | 12 | 12.2 | 12.2 |
| Edistyminen pelissä | 2 | 9 | 9.2 | 9.2 |
| Sosiaalinen kanssakäyminen muiden pelaajien kanssa | 3 | 22 | 22.4 | 22.4 |
| Muista asioista irrottautuminen | 4 | 11 | 11.2 | 11.2 |
| Vapaa-ajanviettotapa | 5 | 44 | 44.9 | 44.9 |
| Muu, mikä? | 6 | 0 | 0.0 | 0.0 |
| | | 98 | 100.0 | 100.0 |

[Q15] Minkä arvioit olevan yleisesti toiseksi merkittävin syy muille pelaajille MMORPG-pelaamiseen?

Kysymysteksti

Minkä arvioit olevan yleisesti toiseksi merkittävin syy muille pelaajille MMORPG-pelaamiseen?

Frekvenssit

| selite | arvo | n | % | v. % |
|--|------|----|------|------|
| Kilpaileminen / voittaminen | 1 | 15 | 15.3 | 15.3 |
| Edistyminen pelissä | 2 | 17 | 17.3 | 17.3 |
| Sosiaalinen kanssakäyminen muiden pelaajien kanssa | 3 | 35 | 35.7 | 35.7 |
| Muista asioista irrottautuminen | 4 | 16 | 16.3 | 16.3 |

(taulukko jatkuu seur. sivulla)

(taulukko jatkuu ed. sivulta)

| selite | arvo | n | % | v. % |
|----------------------|------|----|-------|-------|
| Vapaa-ajanviettotapa | 5 | 15 | 15.3 | 15.3 |
| Muu, mikä? | 6 | 0 | 0.0 | 0.0 |
| | | 98 | 100.0 | 100.0 |

[Q16_1] MMORPG-peleille on ominaista muiden pelaajien läsnäolo samassa pelitodellisuudessa. Pelitodellisuuden kaverit ovat sinulle yhtä hyviä tai parempia kuin reaalityodellisuuden kaverit/läheiset.

Kysymysryhmän esiteksti

MMORPG-peleille on ominaista muiden pelaajien läsnäolo samassa pelitodellisuudessa. Vastaa seuraaviin sosiaalisia suhteita koskeviin väittämiin kokemuksesi perusteella.

Kysymysteksti

Pelitodellisuuden kaverit ovat sinulle yhtä hyviä tai parempia kuin reaalityodellisuuden kaverit/läheiset.

Frekvenssit

| selite | arvo | n | % | v. % |
|--------------------------|------|----|-------|-------|
| Täysin eri mieltä | 1 | 6 | 6.1 | 6.1 |
| Osittain eri mieltä | 2 | 21 | 21.4 | 21.4 |
| Ei samaa eikä eri mieltä | 3 | 12 | 12.2 | 12.2 |
| Osittain samaa mieltä | 4 | 40 | 40.8 | 40.8 |
| Täysin samaa mieltä | 5 | 19 | 19.4 | 19.4 |
| | | 98 | 100.0 | 100.0 |

[Q16_2] MMORPG-peleille on ominaista muiden pelaajien läsnäolo samassa pelitodellisuudessa. Muiden pelaajien ihmissuhteet ovat mielestäsi yhtä hyviä tai parempia pelitodellisuudessa kuin reaalityodellisuudessa.

Kysymysryhmän esiteksti

MMORPG-peleille on ominaista muiden pelaajien läsnäolo samassa pelitodellisuudessa. Vastaa seuraaviin sosiaalisia suhteita koskeviin väittämiin kokemuksesi perusteella.

Kysymysteksti

Muiden pelaajien ihmissuhteet ovat mielestäsi yhtä hyviä tai parempia pelitodellisuudessa kuin reaalityodellisuudessa.

Frekvenssit

| selite | arvo | n | % | v. % |
|--------------------------|------|----|-------|-------|
| Täysin eri mieltä | 1 | 4 | 4.1 | 4.2 |
| Osittain eri mieltä | 2 | 20 | 20.4 | 20.8 |
| Ei samaa eikä eri mieltä | 3 | 29 | 29.6 | 30.2 |
| Osittain samaa mieltä | 4 | 36 | 36.7 | 37.5 |
| Täysin samaa mieltä | 5 | 7 | 7.1 | 7.3 |
| tieto puuttuu (SYSMIS) | . | 2 | 2.0 | – |
| | | 98 | 100.0 | 100.0 |

[Q16_3] MMORPG-peleille on ominaista muiden pelaajien läsnäolo samassa pelitodellisuudessa. Muita saman pelikillan tai muuten pelin kautta tutuiksi tulleita henkilöitä olisit kiinnostunut tapamaan miiteissä tai muissa tilanteissa.

Kysymysryhmän esiteksti

MMORPG-peleille on ominaista muiden pelaajien läsnäolo samassa pelitodellisuudessa. Vastaa seuraaviin sosiaalisia suhteita koskeviin väittämiin kokemuksesi perusteella.

Kysymysteksti

Muita saman pelikillan tai muuten pelin kautta tutuiksi tulleita henkilöitä olisit kiinnostunut tapamaan miiteissä tai muissa tilanteissa.

Frekvenssit

| selite | arvo | n | % | v. % |
|--------------------------|------|----|-------|-------|
| Täysin eri mieltä | 1 | 3 | 3.1 | 3.1 |
| Osittain eri mieltä | 2 | 1 | 1.0 | 1.0 |
| Ei samaa eikä eri mieltä | 3 | 7 | 7.1 | 7.1 |
| Osittain samaa mieltä | 4 | 23 | 23.5 | 23.5 |
| Täysin samaa mieltä | 5 | 64 | 65.3 | 65.3 |
| | | 98 | 100.0 | 100.0 |

[Q16_4] MMORPG-peleille on ominaista muiden pelaajien läsnäolo samassa pelitodellisuudessa. Pelitodellisuudessa sinun on helpompi tutustua uusiin henkilöihin kuin reaalityodellisuudessa.

Kysymysryhmän esiteksti

MMORPG-peleille on ominaista muiden pelaajien läsnäolo samassa pelitodellisuudessa. Vastaa seuraaviin sosiaalisia suhteita koskeviin väittämiin kokemuksesi perusteella.

Kysymysteksti

Pelitodellisuudessa sinun on helpompi tutustua uusiin henkilöihin kuin reaalityodellisuudessa.

Frekvenssit

| selite | arvo | n | % | v. % |
|--------------------------|------|----|-------|-------|
| Täysin eri mieltä | 1 | 8 | 8.2 | 8.2 |
| Osittain eri mieltä | 2 | 10 | 10.2 | 10.2 |
| Ei samaa eikä eri mieltä | 3 | 24 | 24.5 | 24.5 |
| Osittain samaa mieltä | 4 | 36 | 36.7 | 36.7 |
| Täysin samaa mieltä | 5 | 20 | 20.4 | 20.4 |
| | | 98 | 100.0 | 100.0 |

[Q16_5] MMORPG-peleille on ominaista muiden pelaajien läsnäolo samassa pelitodellisuudessa. Pelitodellisuuden kavereita voit kuvitella kavereiksesi myös pelitodellisuuden ulkopuolelle.

Kysymysryhmän esiteksti

MMORPG-peleille on ominaista muiden pelaajien läsnäolo samassa pelitodellisuudessa. Vastaa seuraaviin sosiaalisia suhteita koskeviin väittämiin kokemuksesi perusteella.

Kysymysteksti

Pelitodellisuuden kavereita voit kuvitella kavereiksesi myös pelitodellisuuden ulkopuolelle.

Frekvenssit

| selite | arvo | n | % | v. % |
|--------------------------|------|----|-------|-------|
| Täysin eri mieltä | 1 | 1 | 1.0 | 1.0 |
| Osittain eri mieltä | 2 | 7 | 7.1 | 7.1 |
| Ei samaa eikä eri mieltä | 3 | 5 | 5.1 | 5.1 |
| Osittain samaa mieltä | 4 | 42 | 42.9 | 42.9 |
| Täysin samaa mieltä | 5 | 43 | 43.9 | 43.9 |
| | | 98 | 100.0 | 100.0 |

[Q17_1] MMORPG-peleille on ominaista muiden pelaajien läsnäolo samassa pelitodellisuudessa. Yleisesti ajateltuna pelitodellisuudessa tai sen kautta voi kehittyä parisuhteita reaalityodellisuuden puolelle.

Kysymysryhmän esiteksti

MMORPG-peleille on ominaista muiden pelaajien läsnäolo samassa pelitodellisuudessa. Vastaa seuraaviin sosiaalisia suhteita koskeviin väittämiin kokemuksesi perusteella.

Kysymysteksti

Yleisesti ajateltuna pelitodellisuudessa tai sen kautta voi kehittyä parisuhteita reaalityodellisuuden puolelle.

Frekvenssit

| selite | arvo | n | % | v. % |
|--------------------------|------|----|-------|-------|
| Täysin eri mieltä | 1 | 3 | 3.1 | 3.1 |
| Osittain eri mieltä | 2 | 4 | 4.1 | 4.1 |
| Ei samaa eikä eri mieltä | 3 | 7 | 7.1 | 7.1 |
| Osittain samaa mieltä | 4 | 31 | 31.6 | 31.6 |
| Täysin samaa mieltä | 5 | 53 | 54.1 | 54.1 |
| | | 98 | 100.0 | 100.0 |

[Q17_2] MMORPG-peleille on ominaista muiden pelaajien läsnäolo samassa pelitodellisuudessa. Pelitodellisuudessa sinulla on matalampi kynnys olla vuorovaikutteisena muiden kanssa kuin reaalityodellisuudessa.

Kysymysryhmän esiteksti

MMORPG-peleille on ominaista muiden pelaajien läsnäolo samassa pelitodellisuudessa. Vastaa seuraaviin sosiaalisia suhteita koskeviin väittämiin kokemuksesi perusteella.

Kysymysteksti

Pelitodellisuudessa sinulla on matalampi kynnys olla vuorovaikutteisena muiden kanssa kuin reaalityodellisuudessa.

Frekvenssit

(taulukko jatkuu seur. sivulla)

(taulukko jatkuu ed. sivulta)

| selite | arvo | n | % | v. % |
|--------------------------|------|----|-------|-------|
| selite | arvo | n | % | v. % |
| Täysin eri mieltä | 1 | 4 | 4.1 | 4.1 |
| Osittain eri mieltä | 2 | 11 | 11.2 | 11.3 |
| Ei samaa eikä eri mieltä | 3 | 16 | 16.3 | 16.5 |
| Osittain samaa mieltä | 4 | 45 | 45.9 | 46.4 |
| Täysin samaa mieltä | 5 | 21 | 21.4 | 21.6 |
| tieto puuttuu (SYSMIS) | . | 1 | 1.0 | – |
| | | 98 | 100.0 | 100.0 |

[Q17_3] MMORPG-peleille on ominaista muiden pelaajien läsnäolo samassa pelitodellisuudessa. Yksin pelaaminen on miellyttävämpää kuin yhdessä pelaaminen.

Kysymysryhmän esiteksti

MMORPG-peleille on ominaista muiden pelaajien läsnäolo samassa pelitodellisuudessa. Vastaa seuraaviin sosiaalisia suhteita koskeviin väittämiin kokemuksesi perusteella.

Kysymysteksti

Yksin pelaaminen on miellyttävämpää kuin yhdessä pelaaminen.

Frekvenssit

| selite | arvo | n | % | v. % |
|--------------------------|------|----|-------|-------|
| Täysin eri mieltä | 1 | 37 | 37.8 | 38.1 |
| Osittain eri mieltä | 2 | 39 | 39.8 | 40.2 |
| Ei samaa eikä eri mieltä | 3 | 14 | 14.3 | 14.4 |
| Osittain samaa mieltä | 4 | 4 | 4.1 | 4.1 |
| Täysin samaa mieltä | 5 | 3 | 3.1 | 3.1 |
| tieto puuttuu (SYSMIS) | . | 1 | 1.0 | – |
| | | 98 | 100.0 | 100.0 |

[Q17_4] MMORPG-peleille on ominaista muiden pelaajien läsnäolo samassa pelitodellisuudessa. Pelitodellisuudessa pelaajat ovat omia itsejään (ajatuksiltaan ja käytökseltään) avattariensa takana.

Kysymysryhmän esiteksti

MMORPG-peleille on ominaista muiden pelaajien läsnäolo samassa pelitodellisuudessa. Vastaa seuraaviin sosiaalisia suhteita koskeviin väittämiin kokemuksesi perusteella.

2. Muuttujat

Kysymysteksti

Pelitodellisuudessa pelaajat ovat omia itsejään (ajatuksiltaan ja käytökseltään) avattariensa takana.

Frekvenssit

| selite | arvo | n | % | v. % |
|--------------------------|------|----|-------|-------|
| Täysin eri mieltä | 1 | 9 | 9.2 | 9.2 |
| Osittain eri mieltä | 2 | 29 | 29.6 | 29.6 |
| Ei samaa eikä eri mieltä | 3 | 20 | 20.4 | 20.4 |
| Osittain samaa mieltä | 4 | 34 | 34.7 | 34.7 |
| Täysin samaa mieltä | 5 | 6 | 6.1 | 6.1 |
| | | 98 | 100.0 | 100.0 |

[Q17_5] MMORPG-peleille on ominaista muiden pelaajien läsnäolo samassa pelitodellisuudessa. Pelitodellisuudessa olet oma itsesi (ajatuksiltasi ja käytökseltäsi) avattaresi takana.

Kysymysryhmän esiteksi

MMORPG-peleille on ominaista muiden pelaajien läsnäolo samassa pelitodellisuudessa. Vastaa seuraaviin sosiaalisia suhteita koskeviin väittämiin kokemuksesi perusteella.

Kysymysteksti

Pelitodellisuudessa olet oma itsesi (ajatuksiltasi ja käytökseltäsi) avattaresi takana.

Frekvenssit

| selite | arvo | n | % | v. % |
|--------------------------|------|----|-------|-------|
| Täysin eri mieltä | 1 | 2 | 2.0 | 2.1 |
| Osittain eri mieltä | 2 | 13 | 13.3 | 13.4 |
| Ei samaa eikä eri mieltä | 3 | 12 | 12.2 | 12.4 |
| Osittain samaa mieltä | 4 | 40 | 40.8 | 41.2 |
| Täysin samaa mieltä | 5 | 30 | 30.6 | 30.9 |
| tieto puuttuu (SYSMIS) | . | 1 | 1.0 | – |
| | | 98 | 100.0 | 100.0 |

[Q18_1] Vastaa seuraaviin ryhmätoimintaan liittyviin väittämiin kokemuksesi perusteella. WoW:ssa pystyy edistymään yhtä hyvin ja nopeasti yksinpelaamalla kuin ryhmissä pelaamalla.

Kysymysryhmän esiteksti

MMORPG-peleille on ominaista yhdessä suoritettavat ryhmätehtävät. Vastaa seuraaviin ryhmätoimintaan liittyviin väittämiin kokemuksesi perusteella.

Kysymysteksti

WoW:ssa pystyy edistymään yhtä hyvin ja nopeasti yksinpelaamalla kuin ryhmissä pelaamalla.

Frekvenssit

| selite | arvo | n | % | v. % |
|--------------------------|------|----|-------|-------|
| Täysin eri mieltä | 1 | 51 | 52.0 | 52.0 |
| Osittain eri mieltä | 2 | 25 | 25.5 | 25.5 |
| Ei samaa eikä eri mieltä | 3 | 7 | 7.1 | 7.1 |
| Osittain samaa mieltä | 4 | 15 | 15.3 | 15.3 |
| Täysin samaa mieltä | 5 | 0 | 0.0 | 0.0 |
| | | 98 | 100.0 | 100.0 |

[Q18_2] Vastaa seuraaviin ryhmätoimintaan liittyviin väittämiin kokemuksesi perusteella. Mitä paremmat ryhmätyöskentelytaidot sitä paremmin WoW:ssa pystyy edistymään.

Kysymysryhmän esiteksti

MMORPG-peleille on ominaista yhdessä suoritettavat ryhmätehtävät. Vastaa seuraaviin ryhmätoimintaan liittyviin väittämiin kokemuksesi perusteella.

Kysymysteksti

Mitä paremmat ryhmätyöskentelytaidot sitä paremmin WoW:ssa pystyy edistymään.

Frekvenssit

| selite | arvo | n | % | v. % |
|---------------------|------|---|-----|------|
| Täysin eri mieltä | 1 | 1 | 1.0 | 1.0 |
| Osittain eri mieltä | 2 | 4 | 4.1 | 4.1 |

(taulukko jatkuu seur. sivulla)

2. Muuttujat

(taulukko jatkuu ed. sivulta)

| selite | arvo | n | % | v. % |
|--------------------------|------|----|-------|-------|
| Ei samaa eikä eri mieltä | 3 | 7 | 7.1 | 7.1 |
| Osittain samaa mieltä | 4 | 45 | 45.9 | 45.9 |
| Täysin samaa mieltä | 5 | 41 | 41.8 | 41.8 |
| | | 98 | 100.0 | 100.0 |

[Q18_3] Vastaa seuraaviin ryhmätoimintaan liittyviin väittämiin kokemuksesi perusteella. Ryhmätyöskentelyssä epämiellyttävien pelaajienkin sietämisestä voi olla hyötyä henkilökohtaisessa pelissä edistymisessä.

Kysymysryhmän esiteksti

MMORPG-peleille on ominaista yhdessä suoritettavat ryhmätehtävät. Vastaa seuraaviin ryhmätoimintaan liittyviin väittämiin kokemuksesi perusteella.

Kysymysteksti

Ryhmätyöskentelyssä epämiellyttävien pelaajienkin sietämisestä voi olla hyötyä henkilökohtaisessa pelissä edistymisessä.

Frekvenssit

| selite | arvo | n | % | v. % |
|--------------------------|------|----|-------|-------|
| Täysin eri mieltä | 1 | 0 | 0.0 | 0.0 |
| Osittain eri mieltä | 2 | 6 | 6.1 | 6.2 |
| Ei samaa eikä eri mieltä | 3 | 9 | 9.2 | 9.3 |
| Osittain samaa mieltä | 4 | 50 | 51.0 | 51.5 |
| Täysin samaa mieltä | 5 | 32 | 32.7 | 33.0 |
| tieto puuttuu (SYSMIS) | . | 1 | 1.0 | – |
| | | 98 | 100.0 | 100.0 |

[Q18_4] Vastaa seuraaviin ryhmätoimintaan liittyviin väittämiin kokemuksesi perusteella. Pelitodellisuudessa käytettävät ryhmätyöskentelytaidot voivat kehittää yleisesti muissakin tilanteissa käytettäviä ryhmätaitoja.

Kysymysryhmän esiteksti

MMORPG-peleille on ominaista yhdessä suoritettavat ryhmätehtävät. Vastaa seuraaviin ryhmätoimintaan liittyviin väittämiin kokemuksesi perusteella.

Kysymysteksti

Pelitodellisuudessa käytettävät ryhmätyöskentelytaidot voivat kehittää yleisesti muissakin tilanteissa käytettäviä ryhmätaitoja.

Frekvenssit

| selite | arvo | n | % | v. % |
|--------------------------|------|----|-------|-------|
| Täysin eri mieltä | 1 | 0 | 0.0 | 0.0 |
| Osittain eri mieltä | 2 | 5 | 5.1 | 5.1 |
| Ei samaa eikä eri mieltä | 3 | 6 | 6.1 | 6.1 |
| Osittain samaa mieltä | 4 | 42 | 42.9 | 42.9 |
| Täysin samaa mieltä | 5 | 45 | 45.9 | 45.9 |
| | | 98 | 100.0 | 100.0 |

[Q18_5] Vastaa seuraaviin ryhmätoimintaan liittyviin väittämiin kokemuksesi perusteella. Pelitodellisuudessa käytettävät ryhmätyöskentelytaidot ovat kehittäneet sinua henkilökohtaisesti muita ryhmätyöskentelytilanteita ajatellen.

Kysymysryhmän esiteksi

MMORPG-peleille on ominaista yhdessä suoritettavat ryhmätehtävät. Vastaa seuraaviin ryhmätoimintaan liittyviin väittämiin kokemuksesi perusteella.

Kysymysteksti

Pelitodellisuudessa käytettävät ryhmätyöskentelytaidot ovat kehittäneet sinua henkilökohtaisesti muita ryhmätyöskentelytilanteita ajatellen.

Frekvenssit

| selite | arvo | n | % | v. % |
|--------------------------|------|----|-------|-------|
| Täysin eri mieltä | 1 | 1 | 1.0 | 1.0 |
| Osittain eri mieltä | 2 | 6 | 6.1 | 6.1 |
| Ei samaa eikä eri mieltä | 3 | 9 | 9.2 | 9.2 |
| Osittain samaa mieltä | 4 | 44 | 44.9 | 44.9 |
| Täysin samaa mieltä | 5 | 38 | 38.8 | 38.8 |
| | | 98 | 100.0 | 100.0 |

[Q18_6] Vastaa seuraaviin ryhmätoimintaan liittyviin väittämiin kokemuksesi perusteella. Pelikillassa kaikki kiltaan kuuluvat saavat äänensä kuuluville taktiikoista ja muista yhteisistä linjoista päätettäessä.

Kysymysryhmän esiteksti

MMORPG-peleille on ominaista yhdessä suoritettavat ryhmätehtävät. Vastaa seuraaviin ryhmätoimintaan liittyviin väittämiin kokemuksesi perusteella.

Kysymysteksti

Pelikillassa kaikki kiltaan kuuluvat saavat äänensä kuuluville taktiikoista ja muista yhteisistä linjoista päätettäessä.

Frekvenssit

| selite | arvo | n | % | v. % |
|--------------------------|------|----|-------|-------|
| Täysin eri mieltä | 1 | 8 | 8.2 | 8.2 |
| Osittain eri mieltä | 2 | 16 | 16.3 | 16.3 |
| Ei samaa eikä eri mieltä | 3 | 15 | 15.3 | 15.3 |
| Osittain samaa mieltä | 4 | 39 | 39.8 | 39.8 |
| Täysin samaa mieltä | 5 | 20 | 20.4 | 20.4 |
| | | 98 | 100.0 | 100.0 |

[Q19_1] Vastaa seuraaviin ryhmätoimintaan liittyviin väittämiin kokemuksesi perusteella. Pelitodellisuudessa ja sen foorumeilla tulee puhuttua muistakin asioista kuin suoraan itse peliin liittyvistä aiheista.

Kysymysryhmän esiteksti

MMORPG-peleille on ominaista yhdessä suoritettavat ryhmätehtävät. Vastaa seuraaviin ryhmätoimintaan liittyviin väittämiin kokemuksesi perusteella.

Kysymysteksti

Pelitodellisuudessa ja sen foorumeilla tulee puhuttua muistakin asioista kuin suoraan itse peliin liittyvistä aiheista.

Frekvenssit

(taulukko jatkuu seur. sivulla)

(taulukko jatkuu ed. sivulta)

| selite | arvo | n | % | v. % |
|--------------------------|------|----|-------|-------|
| selite | arvo | n | % | v. % |
| Täysin eri mieltä | 1 | 0 | 0.0 | 0.0 |
| Osittain eri mieltä | 2 | 0 | 0.0 | 0.0 |
| Ei samaa eikä eri mieltä | 3 | 3 | 3.1 | 3.1 |
| Osittain samaa mieltä | 4 | 18 | 18.4 | 18.4 |
| Täysin samaa mieltä | 5 | 77 | 78.6 | 78.6 |
| | | 98 | 100.0 | 100.0 |

[Q19_2] Vastaa seuraaviin ryhmätoimintaan liittyviin väittämiin kokemuksesi perusteella. Pelikillassa/pelikilloissa saat äänesi aina tarvittaessa kuuluville.

Kysymysryhmän esiteksti

MMORPG-peleille on ominaista yhdessä suoritettavat ryhmätehtävät. Vastaa seuraaviin ryhmätoimintaan liittyviin väittämiin kokemuksesi perusteella.

Kysymysteksti

Pelikillassa/pelikilloissa saat äänesi aina tarvittaessa kuuluville.

Frekvenssit

| selite | arvo | n | % | v. % |
|--------------------------|------|----|-------|-------|
| Täysin eri mieltä | 1 | 0 | 0.0 | 0.0 |
| Osittain eri mieltä | 2 | 7 | 7.1 | 7.1 |
| Ei samaa eikä eri mieltä | 3 | 7 | 7.1 | 7.1 |
| Osittain samaa mieltä | 4 | 47 | 48.0 | 48.0 |
| Täysin samaa mieltä | 5 | 37 | 37.8 | 37.8 |
| | | 98 | 100.0 | 100.0 |

[Q19_3] Vastaa seuraaviin ryhmätoimintaan liittyviin väittämiin kokemuksesi perusteella. Koet, että sinusta on selvää hyötyä killallesi kampanjoissa, raidaamisessa yms.

Kysymysryhmän esiteksti

MMORPG-peleille on ominaista yhdessä suoritettavat ryhmätehtävät. Vastaa seuraaviin ryhmätoimintaan liittyviin väittämiin kokemuksesi perusteella.

2. Muuttujat

Kysymysteksti

Koet, että sinusta on selvää hyötyä killallesi kampanjoissa, raidaamisessa yms.

Frekvenssit

| selite | arvo | n | % | v. % |
|--------------------------|------|----|-------|-------|
| Täysin eri mieltä | 1 | 1 | 1.0 | 1.0 |
| Osittain eri mieltä | 2 | 2 | 2.0 | 2.1 |
| Ei samaa eikä eri mieltä | 3 | 9 | 9.2 | 9.3 |
| Osittain samaa mieltä | 4 | 29 | 29.6 | 29.9 |
| Täysin samaa mieltä | 5 | 56 | 57.1 | 57.7 |
| tieto puuttuu (SYSMIS) | . | 1 | 1.0 | – |
| | | 98 | 100.0 | 100.0 |

[Q19_4] Vastaa seuraaviin ryhmätoimintaan liittyviin väittämiin kokemuksesi perusteella. Yleisesti ajateltuna asiallisella käytöksellä ei ole mitään merkitystä, jotta killassa saa osakseen arvostusta.

Kysymysryhmän esiteksi

MMORPG-peleille on ominaista yhdessä suoritettavat ryhmätehtävät. Vastaa seuraaviin ryhmätoimintaan liittyviin väittämiin kokemuksesi perusteella.

Kysymysteksti

Yleisesti ajateltuna asiallisella käytöksellä ei ole mitään merkitystä, jotta killassa saa osakseen arvostusta.

Frekvenssit

| selite | arvo | n | % | v. % |
|--------------------------|------|----|-------|-------|
| Täysin eri mieltä | 1 | 67 | 68.4 | 69.1 |
| Osittain eri mieltä | 2 | 17 | 17.3 | 17.5 |
| Ei samaa eikä eri mieltä | 3 | 6 | 6.1 | 6.2 |
| Osittain samaa mieltä | 4 | 6 | 6.1 | 6.2 |
| Täysin samaa mieltä | 5 | 1 | 1.0 | 1.0 |
| tieto puuttuu (SYSMIS) | . | 1 | 1.0 | – |
| | | 98 | 100.0 | 100.0 |

[Q19_5] Vastaa seuraaviin ryhmätoimintaan liittyviin väittämiin kokemuksesi perusteella. Henkilökohtaisesti et arvosta niitä pelaajia, jotka toistuvasti rikkovat killan sääntöjä siinä killassa, jossa sinä pelaat tai muissa killoissa yleensä.

Kysymysryhmän esiteksti

MMORPG-peleille on ominaista yhdessä suoritettavat ryhmätehtävät. Vastaa seuraaviin ryhmätoimintaan liittyviin väittämiin kokemuksesi perusteella.

Kysymysteksti

Henkilökohtaisesti et arvosta niitä pelaajia, jotka toistuvasti rikkovat killan sääntöjä siinä killassa, jossa sinä pelaat tai muissa killoissa yleensä.

Frekvenssit

| selite | arvo | n | % | v. % |
|--------------------------|------|----|-------|-------|
| Täysin eri mieltä | 1 | 1 | 1.0 | 1.1 |
| Osittain eri mieltä | 2 | 1 | 1.0 | 1.1 |
| Ei samaa eikä eri mieltä | 3 | 3 | 3.1 | 3.2 |
| Osittain samaa mieltä | 4 | 24 | 24.5 | 25.3 |
| Täysin samaa mieltä | 5 | 66 | 67.3 | 69.5 |
| tieto puuttuu (SYSMIS) | . | 3 | 3.1 | – |
| | | 98 | 100.0 | 100.0 |

[Q19_6] Vastaa seuraaviin ryhmätoimintaan liittyviin väittämiin kokemuksesi perusteella. Rikot itse usein tietoisesti pelin tai kiltasi sääntöjä.

Kysymysryhmän esiteksti

MMORPG-peleille on ominaista yhdessä suoritettavat ryhmätehtävät. Vastaa seuraaviin ryhmätoimintaan liittyviin väittämiin kokemuksesi perusteella.

Kysymysteksti

Rikot itse usein tietoisesti pelin tai kiltasi sääntöjä.

Frekvenssit

(taulukko jatkuu seur. sivulla)

2. Muuttujat

(taulukko jatkuu ed. sivulta)

| selite | arvo | n | % | v. % |
|--------------------------|------|----|-------|-------|
| selite | arvo | n | % | v. % |
| Täysin eri mieltä | 1 | 77 | 78.6 | 79.4 |
| Osittain eri mieltä | 2 | 17 | 17.3 | 17.5 |
| Ei samaa eikä eri mieltä | 3 | 3 | 3.1 | 3.1 |
| Osittain samaa mieltä | 4 | 0 | 0.0 | 0.0 |
| Täysin samaa mieltä | 5 | 0 | 0.0 | 0.0 |
| tieto puuttuu (SYSMIS) | . | 1 | 1.0 | – |
| | | 98 | 100.0 | 100.0 |

[Q19_7] Vastaa seuraaviin ryhmätoimintaan liittyviin väittämiin kokemuksesi perusteella. Pelitodellisuudessa voi esittää vahvoja tunnetiloja. (esim. ilo, empatia, ärsyntyminen, ahdistus)

Kysymysryhmän esiteksti

MMORPG-peleille on ominaista yhdessä suoritettavat ryhmätehtävät. Vastaa seuraaviin ryhmätoimintaan liittyviin väittämiin kokemuksesi perusteella.

Kysymysteksti

Pelitodellisuudessa voi esittää vahvoja tunnetiloja. (esim. ilo, empatia, ärsyntyminen, ahdistus)

Frekvenssit

| selite | arvo | n | % | v. % |
|--------------------------|------|----|-------|-------|
| Täysin eri mieltä | 1 | 2 | 2.0 | 2.0 |
| Osittain eri mieltä | 2 | 7 | 7.1 | 7.1 |
| Ei samaa eikä eri mieltä | 3 | 14 | 14.3 | 14.3 |
| Osittain samaa mieltä | 4 | 36 | 36.7 | 36.7 |
| Täysin samaa mieltä | 5 | 39 | 39.8 | 39.8 |
| | | 98 | 100.0 | 100.0 |

[Q20_1] Mitä ajattelet pelaamisestasi seuraavien väittämien pohjalta? Pelatessasi olet tunnistanut omat vahvat osa-alueesi ja kykysi, jotka auttavat edistymistäsi verkkoyhteisöpeleissä.

Kysymysryhmän esiteksti

Mitä ajattelet pelaamisestasi seuraavien väittämien pohjalta?

Kysymysteksti

Pelatessasi olet tunnistanut omat vahvat osa-alueesi ja kykysi, jotka auttavat edistymistäsi verkkoyhteisöpeleissä.

Frekvenssit

| selite | arvo | n | % | v. % |
|--------------------------|------|----|-------|-------|
| Täysin eri mieltä | 1 | 1 | 1.0 | 1.0 |
| Osittain eri mieltä | 2 | 1 | 1.0 | 1.0 |
| Ei samaa eikä eri mieltä | 3 | 11 | 11.2 | 11.2 |
| Osittain samaa mieltä | 4 | 52 | 53.1 | 53.1 |
| Täysin samaa mieltä | 5 | 33 | 33.7 | 33.7 |
| | | 98 | 100.0 | 100.0 |

[Q20_2] Mitä ajattelet pelaamisestasi seuraavien väittämien pohjalta? Olet iloinen verkkoyhteisöpeli­harrastuksestasi.

Kysymysryhmän esite­ksti

Mitä ajattelet pelaamisestasi seuraavien väittämien pohjalta?

Kysymysteksti

Olet iloinen verkkoyhteisöpeli­harrastuksestasi.

Frekvenssit

| selite | arvo | n | % | v. % |
|--------------------------|------|----|-------|-------|
| Täysin eri mieltä | 1 | 0 | 0.0 | 0.0 |
| Osittain eri mieltä | 2 | 1 | 1.0 | 1.0 |
| Ei samaa eikä eri mieltä | 3 | 5 | 5.1 | 5.1 |
| Osittain samaa mieltä | 4 | 36 | 36.7 | 36.7 |
| Täysin samaa mieltä | 5 | 56 | 57.1 | 57.1 |
| | | 98 | 100.0 | 100.0 |

[Q20_3] Mitä ajattelet pelaamisestasi seuraavien väittämien pohjalta? Olet ylpeä verkkoyhteisöpeli­harrastuksestasi.

Kysymysryhmän esite­ksti

Mitä ajattelet pelaamisestasi seuraavien väittämien pohjalta?

2. Muuttujat

Kysymysteksti

Olet ylpeä verkkoyhteisöpeliharrastuksestasi.

Frekvenssit

| selite | arvo | n | % | v. % |
|--------------------------|------|----|-------|-------|
| Täysin eri mieltä | 1 | 2 | 2.0 | 2.0 |
| Osittain eri mieltä | 2 | 14 | 14.3 | 14.3 |
| Ei samaa eikä eri mieltä | 3 | 18 | 18.4 | 18.4 |
| Osittain samaa mieltä | 4 | 37 | 37.8 | 37.8 |
| Täysin samaa mieltä | 5 | 27 | 27.6 | 27.6 |
| | | 98 | 100.0 | 100.0 |

[Q20_4] Mitä ajattelet pelaamisestasi seuraavien väittämien pohjalta? Jos aikaa olisi enemmän käytössä, käyttäisit sen pelaamisharrastukseen.

Kysymysryhmän esiteksti

Mitä ajattelet pelaamisestasi seuraavien väittämien pohjalta?

Kysymysteksti

Jos aikaa olisi enemmän käytössä, käyttäisit sen pelaamisharrastukseen.

Frekvenssit

| selite | arvo | n | % | v. % |
|--------------------------|------|----|-------|-------|
| Täysin eri mieltä | 1 | 6 | 6.1 | 6.3 |
| Osittain eri mieltä | 2 | 23 | 23.5 | 24.2 |
| Ei samaa eikä eri mieltä | 3 | 29 | 29.6 | 30.5 |
| Osittain samaa mieltä | 4 | 24 | 24.5 | 25.3 |
| Täysin samaa mieltä | 5 | 13 | 13.3 | 13.7 |
| tieto puuttuu (SYSMIS) | . | 3 | 3.1 | – |
| | | 98 | 100.0 | 100.0 |

[Q20_5] Mitä ajattelet pelaamisestasi seuraavien väittämien pohjalta? Usein sinusta tuntuu, että killassa pelaaminen vaatii sinulta liikaa ajankäyttöä ja sitoutumista.

Kysymysryhmän esiteksti

Mitä ajattelet pelaamisestasi seuraavien väittämien pohjalta?

Kysymysteksti

Usein sinusta tuntuu, että killassa pelaaminen vaatii sinulta liikaa ajankäyttöä ja sitoutumista.

Frekvenssit

| selite | arvo | n | % | v. % |
|--------------------------|------|----|-------|-------|
| Täysin eri mieltä | 1 | 16 | 16.3 | 16.7 |
| Osittain eri mieltä | 2 | 28 | 28.6 | 29.2 |
| Ei samaa eikä eri mieltä | 3 | 20 | 20.4 | 20.8 |
| Osittain samaa mieltä | 4 | 29 | 29.6 | 30.2 |
| Täysin samaa mieltä | 5 | 3 | 3.1 | 3.1 |
| tieto puuttuu (SYSMIS) | . | 2 | 2.0 | – |
| | | 98 | 100.0 | 100.0 |

[Q20_6] Mitä ajattelet pelaamisestasi seuraavien väittämien pohjalta? Voit sit suositella MMORPG-pelaamista aktiiviseksi harrastukseksi henkilölle, joka harkitsee uuden harrastuksen aloittamista.

Kysymysryhmän esiteksti

Mitä ajattelet pelaamisestasi seuraavien väittämien pohjalta?

Kysymysteksti

Voisit suositella MMORPG-pelaamista aktiiviseksi harrastukseksi henkilölle, joka harkitsee uuden harrastuksen aloittamista.

Frekvenssit

| selite | arvo | n | % | v. % |
|--------------------------|------|----|-------|-------|
| Täysin eri mieltä | 1 | 6 | 6.1 | 6.2 |
| Osittain eri mieltä | 2 | 6 | 6.1 | 6.2 |
| Ei samaa eikä eri mieltä | 3 | 18 | 18.4 | 18.6 |
| Osittain samaa mieltä | 4 | 50 | 51.0 | 51.5 |
| Täysin samaa mieltä | 5 | 17 | 17.3 | 17.5 |
| tieto puuttuu (SYSMIS) | . | 1 | 1.0 | – |
| | | 98 | 100.0 | 100.0 |

[Q21_1] Mitä ajattelet pelaamisesta ilmiönä seuraaviin väittämien perusteella? Pelitodellisuus on tila, johon reaalityodellisuuden ajatuksilta/asioilta pääset rauhaan.

Kysymysryhmän esiteksti

Mitä ajattelet pelaamisesta ilmiönä seuraaviin väittämien perusteella?

Kysymysteksti

Pelitodellisuus on tila, johon reaalityodellisuuden ajatuksilta/asioilta pääset rauhaan.

Frekvenssit

| selite | arvo | n | % | v. % |
|--------------------------|------|----|-------|-------|
| Täysin eri mieltä | 1 | 3 | 3.1 | 3.1 |
| Osittain eri mieltä | 2 | 10 | 10.2 | 10.2 |
| Ei samaa eikä eri mieltä | 3 | 8 | 8.2 | 8.2 |
| Osittain samaa mieltä | 4 | 51 | 52.0 | 52.0 |
| Täysin samaa mieltä | 5 | 26 | 26.5 | 26.5 |
| | | 98 | 100.0 | 100.0 |

[Q21_2] Mitä ajattelet pelaamisesta ilmiönä seuraaviin väittämien perusteella? MMORPG-yhteisöt edustavat eräänlaista osakulttuuria, toisin sanoen alakulttuuria.

Kysymysryhmän esiteksti

Mitä ajattelet pelaamisesta ilmiönä seuraaviin väittämien perusteella?

Kysymysteksti

MMORPG-yhteisöt edustavat eräänlaista osakulttuuria, toisin sanoen alakulttuuria.

Frekvenssit

| selite | arvo | n | % | v. % |
|--------------------------|------|----|------|------|
| Täysin eri mieltä | 1 | 1 | 1.0 | 1.0 |
| Osittain eri mieltä | 2 | 4 | 4.1 | 4.1 |
| Ei samaa eikä eri mieltä | 3 | 15 | 15.3 | 15.3 |
| Osittain samaa mieltä | 4 | 53 | 54.1 | 54.1 |

(taulukko jatkuu seur. sivulla)

(taulukko jatkuu ed. sivulta)

| selite | arvo | n | % | v. % |
|---------------------|------|----|-------|-------|
| Täysin samaa mieltä | 5 | 25 | 25.5 | 25.5 |
| | | 98 | 100.0 | 100.0 |

[Q21_3] Mitä ajattelet pelaamisesta ilmiönä seuraaviin väittämien perusteella? Pelitodellisuus on aineeton, mutta todellinen osa yhteiskuntaa.

Kysymysryhmän esiteksti

Mitä ajattelet pelaamisesta ilmiönä seuraaviin väittämien perusteella?

Kysymysteksti

Pelitodellisuus on aineeton, mutta todellinen osa yhteiskuntaa.

Frekvenssit

| selite | arvo | n | % | v. % |
|--------------------------|------|----|-------|-------|
| Täysin eri mieltä | 1 | 3 | 3.1 | 3.1 |
| Osittain eri mieltä | 2 | 6 | 6.1 | 6.1 |
| Ei samaa eikä eri mieltä | 3 | 20 | 20.4 | 20.4 |
| Osittain samaa mieltä | 4 | 35 | 35.7 | 35.7 |
| Täysin samaa mieltä | 5 | 34 | 34.7 | 34.7 |
| | | 98 | 100.0 | 100.0 |

[Q21_4] Mitä ajattelet pelaamisesta ilmiönä seuraaviin väittämien perusteella? Pelitodellisuus on miellyttävämpi tila kuin reaalityodellisuus.

Kysymysryhmän esiteksti

Mitä ajattelet pelaamisesta ilmiönä seuraaviin väittämien perusteella?

Kysymysteksti

Pelitodellisuus on miellyttävämpi tila kuin reaalityodellisuus.

Frekvenssit

2. Muuttujat

| selite | arvo | n | % | v. % |
|--------------------------|------|----|-------|-------|
| Täysin eri mieltä | 1 | 14 | 14.3 | 14.6 |
| Osittain eri mieltä | 2 | 23 | 23.5 | 24.0 |
| Ei samaa eikä eri mieltä | 3 | 33 | 33.7 | 34.4 |
| Osittain samaa mieltä | 4 | 18 | 18.4 | 18.8 |
| Täysin samaa mieltä | 5 | 8 | 8.2 | 8.3 |
| tieto puuttuu (SYSMIS) | . | 2 | 2.0 | – |
| | | 98 | 100.0 | 100.0 |

[Q21_5] Mitä ajattelet pelaamisesta ilmiönä seuraaviin väittämien perusteella? Mielestäsi MMORPG-pelaamiseen liittyy yleisesti vääristyneitä ennakkoluuloja.

Kysymysryhmän esiteksti

Mitä ajattelet pelaamisesta ilmiönä seuraaviin väittämien perusteella?

Kysymysteksti

Mielestäsi MMORPG-pelaamiseen liittyy yleisesti vääristyneitä ennakkoluuloja.

Frekvenssit

| selite | arvo | n | % | v. % |
|--------------------------|------|----|-------|-------|
| Täysin eri mieltä | 1 | 1 | 1.0 | 1.0 |
| Osittain eri mieltä | 2 | 1 | 1.0 | 1.0 |
| Ei samaa eikä eri mieltä | 3 | 3 | 3.1 | 3.1 |
| Osittain samaa mieltä | 4 | 37 | 37.8 | 37.8 |
| Täysin samaa mieltä | 5 | 56 | 57.1 | 57.1 |
| | | 98 | 100.0 | 100.0 |

[Q21_6] Mitä ajattelet pelaamisesta ilmiönä seuraaviin väittämien perusteella? Mitä vähemmän pelaamisesta tietävät ne, jotka eivät itse pelaa ko. pelejä, sitä parempi.

Kysymysryhmän esiteksti

Mitä ajattelet pelaamisesta ilmiönä seuraaviin väittämien perusteella?

Kysymysteksti

Mitä vähemmän pelaamisesta tietävät ne, jotka eivät itse pelaa ko. pelejä, sitä parempi.

Frekvenssit

| selite | arvo | n | % | v. % |
|--------------------------|------|----|-------|-------|
| Täysin eri mieltä | 1 | 40 | 40.8 | 40.8 |
| Osittain eri mieltä | 2 | 23 | 23.5 | 23.5 |
| Ei samaa eikä eri mieltä | 3 | 26 | 26.5 | 26.5 |
| Osittain samaa mieltä | 4 | 4 | 4.1 | 4.1 |
| Täysin samaa mieltä | 5 | 5 | 5.1 | 5.1 |
| | | 98 | 100.0 | 100.0 |

[Q21_7] Mitä ajattelet pelaamisesta ilmiönä seuraaviin väittämien perusteella? Tieteelliseen tutkimukseen perustuva kiinnostus MMORPG-pelaamista ja sen peliyhteisöjä kohtaan on mielestäsi myönteinen asia.

Kysymysryhmän esiteksti

Mitä ajattelet pelaamisesta ilmiönä seuraaviin väittämien perusteella?

Kysymysteksti

Tieteelliseen tutkimukseen perustuva kiinnostus MMORPG-pelaamista ja sen peliyhteisöjä kohtaan on mielestäsi myönteinen asia.

Frekvenssit

| selite | arvo | n | % | v. % |
|--------------------------|------|----|-------|-------|
| Täysin eri mieltä | 1 | 0 | 0.0 | 0.0 |
| Osittain eri mieltä | 2 | 2 | 2.0 | 2.1 |
| Ei samaa eikä eri mieltä | 3 | 12 | 12.2 | 12.4 |
| Osittain samaa mieltä | 4 | 20 | 20.4 | 20.6 |
| Täysin samaa mieltä | 5 | 63 | 64.3 | 64.9 |
| tieto puuttuu (SYSMIS) | . | 1 | 1.0 | — |
| | | 98 | 100.0 | 100.0 |

Luku 3

Hakemistot

3.1 Muuttujat esiintymisjärjestyksessä

| | |
|--|----|
| Aineistonumero (lisätty FSD:ssä) [FSD_NO] | 5 |
| Aineistoversio (lisätty FSD:ssä) [FSD_VR] | 5 |
| Havaintotunnus (lisätty FSD:ssä) [FSD_ID] | 6 |
| Minkä ikäinen olet? [Q1] | 6 |
| Sukupuolesi? [Q2] | 6 |
| Montako tuntia (h) keskimäärin pelaat yhden vuorokauden aikana WoW:ia tai muita verkkoyhteisöissä pelattavia pelejä (mukaan lukien pelin foorumilla vietetty aika)? [Q3] | 7 |
| Montako tuntia (h) keskimäärin vuorokautisesta pelaamisestasi kuluu aktiivisissa pelitilanteissa (raidat tms.)? [Q4] | 8 |
| Kuinka monena päivänä keskimääräisesti pelaat viikossa? [Q5] | 8 |
| Montako vuotta sekä kuukautta olet harrastanut WoW:in tai muiden MMORPG-pelien pelaamista? [Q6] | 9 |
| Montako kuukautta? [Q7] | 10 |
| Kuinka monta vuotta sekä kuukautta olet ollut juuri tässä killassa, jonka jäsenenä vastaat tähän kyselyyn? [Q8] | 10 |
| Kuinka monta kuukautta? [Q9] | 11 |
| Millä tavalla pelaat WoW:ia tai muita MMORPG-pelejä? [Q10] | 12 |
| Mikä on MMORPG-pelaamisen merkittävin syy sinulle? [Q11] | 12 |
| Mikä on MMORPG-pelaamisen merkittävin syy sinulle? (Avokysymys) [Q11_1] | 13 |
| Mikä on MMORPG-pelaamisen toiseksi merkittävin syy sinulle? [Q12] | 13 |
| Mikä on MMORPG-pelaamisen toiseksi merkittävin syy sinulle? (Avokysymys) [Q12_1] .. | 13 |
| Mikä on MMORPG-pelaamisen kolmanneksi merkittävin syy sinulle? [Q13] | 13 |
| Minkä arvioit olevan yleisesti merkittävin syy muille pelaajille MMORPG-pelaamiseen? [Q14] | 14 |

| | |
|--|----|
| Minkä arvioit olevan yleisesti toiseksi merkittävin syy muille pelaajille MMORPG-pelaamiseen? [Q15] | 14 |
| MMORPG-peleille on ominaista muiden pelaajien läsnäolo samassa pelitodellisuudessa. Pelitodellisuuden kaverit ovat sinulle yhtä hyviä tai parempia kuin reaalityodellisuuden kaverit/läheiset. [Q16_1] | 15 |
| MMORPG-peleille on ominaista muiden pelaajien läsnäolo samassa pelitodellisuudessa. Muiden pelaajien ihmissuhteet ovat mielestäsi yhtä hyviä tai parempia pelitodellisuudessa kuin reaalityodellisuudessa. [Q16_2] | 15 |
| MMORPG-peleille on ominaista muiden pelaajien läsnäolo samassa pelitodellisuudessa. Muita saman pelikillan tai muuten pelin kautta tutuiksi tulleita henkilöitä olisit kiinnostunut tapamaan miiteissä tai muissa tilanteissa. [Q16_3] | 16 |
| MMORPG-peleille on ominaista muiden pelaajien läsnäolo samassa pelitodellisuudessa. Pelitodellisuudessa sinun on helpompi tutustua uusiin henkilöihin kuin reaalityodellisuudessa. [Q16_4] | 16 |
| MMORPG-peleille on ominaista muiden pelaajien läsnäolo samassa pelitodellisuudessa. Pelitodellisuuden kavereita voit kuvitella kavereiksesi myös pelitodellisuuden ulkopuolelle. [Q16_5] | 17 |
| MMORPG-peleille on ominaista muiden pelaajien läsnäolo samassa pelitodellisuudessa. Yleisesti ajateltuna pelitodellisuudessa tai sen kautta voi kehittyä parisuhteita reaalityodellisuuden puolelle. [Q17_1] | 18 |
| MMORPG-peleille on ominaista muiden pelaajien läsnäolo samassa pelitodellisuudessa. Pelitodellisuudessa sinulla on matalampi kynnys olla vuorovaikutteisena muiden kanssa kuin reaalityodellisuudessa. [Q17_2] | 18 |
| MMORPG-peleille on ominaista muiden pelaajien läsnäolo samassa pelitodellisuudessa. Yksin pelaaminen on miellyttävämpää kuin yhdessä pelaaminen. [Q17_3] | 19 |
| MMORPG-peleille on ominaista muiden pelaajien läsnäolo samassa pelitodellisuudessa. Pelitodellisuudessa pelaajat ovat omia itsejään (ajatuksiltaan ja käytökseltään) avattariensa takana. [Q17_4] | 19 |
| MMORPG-peleille on ominaista muiden pelaajien läsnäolo samassa pelitodellisuudessa. Pelitodellisuudessa olet oma itsesi (ajatuksiltasi ja käytökseltäsi) avattaresi takana. [Q17_5] ... | 20 |
| Vastaa seuraaviin ryhmätoimintaan liittyviin väittämiin kokemuksesi perusteella. WoW:ssa pystyy edistymään yhtä hyvin ja nopeasti yksinpelaamalla kuin ryhmässä pelaamalla. [Q18_1] | 21 |
| Vastaa seuraaviin ryhmätoimintaan liittyviin väittämiin kokemuksesi perusteella. Mitä paremmat ryhmätyöskentelytaidot sitä paremmin WoW:ssa pystyy edistymään. [Q18_2] | 21 |
| Vastaa seuraaviin ryhmätoimintaan liittyviin väittämiin kokemuksesi perusteella. Ryhmätyöskentelyssä epämiellyttävien pelaajienkin sietämisestä voi olla hyötyä henkilökohtaisessa pelissä edistymisessä. [Q18_3] | 22 |
| Vastaa seuraaviin ryhmätoimintaan liittyviin väittämiin kokemuksesi perusteella. Pelitodellisuudessa käytettävät ryhmätyöskentelytaidot voivat kehittää yleisesti muissakin tilanteissa käytettäviä ryhmätaitoja. [Q18_4] | 22 |
| Vastaa seuraaviin ryhmätoimintaan liittyviin väittämiin kokemuksesi perusteella. Pelitodellisuudessa käytettävät ryhmätyöskentelytaidot ovat kehittäneet sinua henkilökohtaisesti muita | |

| | |
|---|----|
| ryhmätyöskentelytilanteita ajatellen. [Q18_5] | 23 |
| Vastaa seuraaviin ryhmätoimintaan liittyviin väittämiin kokemuksesi perusteella. Pelikillassa kaikki kiltaan kuuluvat saavat äänensä kuuluville taktiikoista ja muista yhteisistä linjoista päättäessä. [Q18_6] | 24 |
| Vastaa seuraaviin ryhmätoimintaan liittyviin väittämiin kokemuksesi perusteella. Pelitodellisuudessa ja sen foorumeilla tulee puhuttua muistakin asioista kuin suoraan itse peliin liittyvistä aiheista. [Q19_1] | 24 |
| Vastaa seuraaviin ryhmätoimintaan liittyviin väittämiin kokemuksesi perusteella. Pelikillassa/pelikilloissa saat äänesi aina tarvittaessa kuuluville. [Q19_2] | 25 |
| Vastaa seuraaviin ryhmätoimintaan liittyviin väittämiin kokemuksesi perusteella. Koet, että sinusta on selvää hyötyä killallesi kampanjoissa, raidaamisessa yms. [Q19_3] | 25 |
| Vastaa seuraaviin ryhmätoimintaan liittyviin väittämiin kokemuksesi perusteella. Yleisesti ajateltuna asiallisella käytöksellä ei ole mitään merkitystä, jotta killassa saa osakseen arvostusta. [Q19_4] | 26 |
| Vastaa seuraaviin ryhmätoimintaan liittyviin väittämiin kokemuksesi perusteella. Henkilökohtaisesti et arvosta niitä pelaajia, jotka toistuvasti rikkovat killan sääntöjä siinä killassa, jossa sinä pelaat tai muissa killoissa yleensä. [Q19_5] | 27 |
| Vastaa seuraaviin ryhmätoimintaan liittyviin väittämiin kokemuksesi perusteella. Rikot itse usein tietoisesti pelin tai kiltasi sääntöjä. [Q19_6] | 27 |
| Vastaa seuraaviin ryhmätoimintaan liittyviin väittämiin kokemuksesi perusteella. Pelitodellisuudessa voi esittää vahvoja tunnetiloja. (esim. ilo, empatia, ärsyntyminen, ahdistus) [Q19_7] | 28 |
| Mitä ajattelet pelaamisestasi seuraavien väittämien pohjalta? Pelatessasi olet tunnistanut omat vahvat osa-alueesi ja kykysi, jotka auttavat edistymistäsi verkkoyhteisöpeleissä. [Q20_1] .. | 28 |
| Mitä ajattelet pelaamisestasi seuraavien väittämien pohjalta? Olet iloinen verkkoyhteisöpeliharrastuksestasi. [Q20_2] | 29 |
| Mitä ajattelet pelaamisestasi seuraavien väittämien pohjalta? Olet ylpeä verkkoyhteisöpeliharrastuksestasi. [Q20_3] | 29 |
| Mitä ajattelet pelaamisestasi seuraavien väittämien pohjalta? Jos aikaa olisi enemmän käytössä, käyttäisit sen pelaamisharrastukseen. [Q20_4] | 30 |
| Mitä ajattelet pelaamisestasi seuraavien väittämien pohjalta? Usein sinusta tuntuu, että killassa pelaaminen vaatii sinulta liikaa ajankäyttöä ja sitoutumista. [Q20_5] | 30 |
| Mitä ajattelet pelaamisestasi seuraavien väittämien pohjalta? Voisit suositella MMORPG-pelaamista aktiiviseksi harrastukseksi henkilölle, joka harkitsee uuden harrastuksen aloittamista. [Q20_6] | 31 |
| Mitä ajattelet pelaamisesta ilmiönä seuraaviin väittämien perusteella? Pelitodellisuus on tila, johon reaalityodellisuuden ajatuksilta/asioilta pääset rauhaan. [Q21_1] | 32 |
| Mitä ajattelet pelaamisesta ilmiönä seuraaviin väittämien perusteella? MMORPG-yhteisöt edustavat eräänlaista osakulttuuria, toisin sanoen alakulttuuria. [Q21_2] | 32 |
| Mitä ajattelet pelaamisesta ilmiönä seuraaviin väittämien perusteella? Pelitodellisuus on aineeton, mutta todellinen osa yhteiskuntaa. [Q21_3] | 33 |
| Mitä ajattelet pelaamisesta ilmiönä seuraaviin väittämien perusteella? Pelitodellisuus on miel- | |

3. Hakemistot

| | |
|--|----|
| lyttävämpi tila kuin reaalitodellisuus. [Q21_4] | 33 |
| Mitä ajattelet pelaamisesta ilmiönä seuraaviin väittämien perusteella? Mielestäsi MMORPG-pelaamiseen liittyy yleisesti vääristyneitä ennakkoluuloja. [Q21_5] | 34 |
| Mitä ajattelet pelaamisesta ilmiönä seuraaviin väittämien perusteella? Mitä vähemmän pelaamisesta tietävät ne, jotka eivät itse pelaa ko. pelejä, sitä parempi. [Q21_6] | 34 |
| Mitä ajattelet pelaamisesta ilmiönä seuraaviin väittämien perusteella? Tieteelliseen tutkimukseen perustuva kiinnostus MMORPG-pelaamista ja sen peliyhteisöjä kohtaan on mielestäsi myönteinen asia. [Q21_7] | 35 |

3.2 Muuttujat aakkosjärjestyksessä

| | |
|---|----|
| Aineistonumero (lisätty FSD:ssä) | 5 |
| Aineistoversio (lisätty FSD:ssä) | 5 |
| Havaintotunnus (lisätty FSD:ssä) | 6 |
| Kuinka monena päivänä keskimääräisesti pelaat viikossa? | 8 |
| Kuinka monta kuukautta? | 11 |
| Kuinka monta vuotta sekä kuukautta olet ollut juuri tässä killassa, jonka jäsenenä vastaat tähän kyselyyn? | 10 |
| Mikä on MMORPG-pelaamisen kolmanneksi merkittävin syy sinulle? | 13 |
| Mikä on MMORPG-pelaamisen merkittävin syy sinulle? | 12 |
| Mikä on MMORPG-pelaamisen merkittävin syy sinulle? (Avokysymys) | 13 |
| Mikä on MMORPG-pelaamisen toiseksi merkittävin syy sinulle? | 13 |
| Mikä on MMORPG-pelaamisen toiseksi merkittävin syy sinulle? (Avokysymys) | 13 |
| Millä tavalla pelaat WoW:ia tai muita MMORPG-pelejä? | 12 |
| Minkä arvioit olevan yleisesti merkittävin syy muille pelaajille MMORPG-pelaamiseen? .. | 14 |
| Minkä arvioit olevan yleisesti toiseksi merkittävin syy muille pelaajille MMORPG-pelaamiseen? | 14 |
| Minkä ikäinen olet? | 6 |
| Mitä ajattelet pelaamisesta ilmiönä seuraaviin väittämien perusteella? Mielestäsi MMORPG-pelaamiseen liittyy yleisesti vääristyneitä ennakkoluuloja. | 34 |
| Mitä ajattelet pelaamisesta ilmiönä seuraaviin väittämien perusteella? Mitä vähemmän pelaamisesta tietävät ne, jotka eivät itse pelaa ko. pelejä, sitä parempi. | 34 |
| Mitä ajattelet pelaamisesta ilmiönä seuraaviin väittämien perusteella? MMORPG-yhteisöt edustavat eräänlaista osakulttuuria, toisin sanoen alakulttuuria. | 32 |
| Mitä ajattelet pelaamisesta ilmiönä seuraaviin väittämien perusteella? Pelitodellisuus on aineeton, mutta todellinen osa yhteiskuntaa. | 33 |
| Mitä ajattelet pelaamisesta ilmiönä seuraaviin väittämien perusteella? Pelitodellisuus on miellyttävämpi tila kuin reaalityodellisuus. | 33 |
| Mitä ajattelet pelaamisesta ilmiönä seuraaviin väittämien perusteella? Pelitodellisuus on tila, johon reaalityodellisuuden ajatuksilta/asioilta pääset rauhaan. | 32 |
| Mitä ajattelet pelaamisesta ilmiönä seuraaviin väittämien perusteella? Tieteelliseen tutkimukseen perustuva kiinnostus MMORPG-pelaamista ja sen peliyhteisöjä kohtaan on mielestäsi myönteinen asia. | 35 |
| Mitä ajattelet pelaamisestasi seuraavien väittämien pohjalta? Jos aikaa olisi enemmän käytössä, käyttäisit sen pelaamisharrastukseen. | 30 |
| Mitä ajattelet pelaamisestasi seuraavien väittämien pohjalta? Olet iloinen verkkoyhteisöpeliharrastuksestasi. | 29 |

| | |
|---|----|
| Mitä ajattelet pelaamisestasi seuraavien väittämien pohjalta? Olet ylpeä verkkoyhteisöpelihaarastuksestasi. | 29 |
| Mitä ajattelet pelaamisestasi seuraavien väittämien pohjalta? Pelatessasi olet tunnistanut omat vahvat osa-alueesi ja kykysi, jotka auttavat edistymistäsi verkkoyhteisöpeleissä. | 28 |
| Mitä ajattelet pelaamisestasi seuraavien väittämien pohjalta? Usein sinusta tuntuu, että killassa pelaaminen vaatii sinulta liikaa ajankäyttöä ja sitoutumista. | 30 |
| Mitä ajattelet pelaamisestasi seuraavien väittämien pohjalta? Voisit suositella MMORPG-pelaamista aktiiviseksi harrastukseksi henkilölle, joka harkitsee uuden harrastuksen aloittamista. | 31 |
| MMORPG-peleille on ominaista muiden pelaajien läsnäolo samassa pelitodellisuudessa. Muiden pelaajien ihmissuhteet ovat mielestäsi yhtä hyviä tai parempia pelitodellisuudessa kuin reaalityodellisuudessa. | 15 |
| MMORPG-peleille on ominaista muiden pelaajien läsnäolo samassa pelitodellisuudessa. Muita saman pelikillan tai muuten pelin kautta tutuiksi tulleita henkilöitä olisit kiinnostunut tapamaan miiteissä tai muissa tilanteissa. | 16 |
| MMORPG-peleille on ominaista muiden pelaajien läsnäolo samassa pelitodellisuudessa. Pelitodellisuuden kavereita voit kuvitella kavereiksesi myös pelitodellisuuden ulkopuolelle. ... | 17 |
| MMORPG-peleille on ominaista muiden pelaajien läsnäolo samassa pelitodellisuudessa. Pelitodellisuuden kaverit ovat sinulle yhtä hyviä tai parempia kuin reaalityodellisuuden kaverit/läheiset. | 15 |
| MMORPG-peleille on ominaista muiden pelaajien läsnäolo samassa pelitodellisuudessa. Pelitodellisuudessa olet oma itsesi (ajatuksiltasi ja käytökseltäsi) avattaresi takana. | 20 |
| MMORPG-peleille on ominaista muiden pelaajien läsnäolo samassa pelitodellisuudessa. Pelitodellisuudessa pelaajat ovat omia itsejään (ajatuksiltaan ja käytökseltään) avattariensa takana. | 19 |
| MMORPG-peleille on ominaista muiden pelaajien läsnäolo samassa pelitodellisuudessa. Pelitodellisuudessa sinulla on matalampi kynnyksellä olla vuorovaikutteisena muiden kanssa kuin reaalityodellisuudessa. | 18 |
| MMORPG-peleille on ominaista muiden pelaajien läsnäolo samassa pelitodellisuudessa. Pelitodellisuudessa sinun on helpompi tutustua uusiin henkilöihin kuin reaalityodellisuudessa. ... | 16 |
| MMORPG-peleille on ominaista muiden pelaajien läsnäolo samassa pelitodellisuudessa. Yksin pelaaminen on miellyttävämpää kuin yhdessä pelaaminen. | 19 |
| MMORPG-peleille on ominaista muiden pelaajien läsnäolo samassa pelitodellisuudessa. Yleisesti ajateltuna pelitodellisuudessa tai sen kautta voi kehittyä parisuhteita reaalityodellisuuden puolelle. | 18 |
| Montako kuukautta? | 10 |
| Montako tuntia (h) keskimäärin pelaat yhden vuorokauden aikana WoW:ia tai muita verkkoyhteisöissä pelattavia pelejä (mukaan lukien pelin foorumilla vietetty aika)? | 7 |
| Montako tuntia (h) keskimäärin vuorokautisesta pelaamisestasi kuluu aktiivisissa pelitilanteissa (raidat tms.)? | 8 |
| Montako vuotta sekä kuukautta olet harrastanut WoW:in tai muiden MMORPG-pelien pelaamista? | 9 |

| | |
|--|----|
| Sukupuolesi? | 6 |
| Vastaa seuraaviin ryhmätoimintaan liittyviin väittämiin kokemuksesi perusteella. Henkilökohtaisesti et arvosta niitä pelaajia, jotka toistuvasti rikkovat killan sääntöjä siinä killassa, jossa sinä pelaat tai muissa killoissa yleensä. | 27 |
| Vastaa seuraaviin ryhmätoimintaan liittyviin väittämiin kokemuksesi perusteella. Koet, että sinusta on selvää hyötyä killallesi kampanjoissa, raidaamisessa yms. | 25 |
| Vastaa seuraaviin ryhmätoimintaan liittyviin väittämiin kokemuksesi perusteella. Mitä paremmat ryhmätyöskentelytaidot sitä paremmin WoW:ssa pystyy edistymään. | 21 |
| Vastaa seuraaviin ryhmätoimintaan liittyviin väittämiin kokemuksesi perusteella. Pelikillassa kaikki kiltaan kuuluvat saavat äänensä kuuluville taktiikoista ja muista yhteisistä linjoista päätettäessä. | 24 |
| Vastaa seuraaviin ryhmätoimintaan liittyviin väittämiin kokemuksesi perusteella. Pelikillassa/pelikilloissa saat äänesi aina tarvittaessa kuuluville. | 25 |
| Vastaa seuraaviin ryhmätoimintaan liittyviin väittämiin kokemuksesi perusteella. Pelitodellisuudessa ja sen foorumeilla tulee puhuttua muistakin asioista kuin suoraan itse peliin liittyvistä aiheista. | 24 |
| Vastaa seuraaviin ryhmätoimintaan liittyviin väittämiin kokemuksesi perusteella. Pelitodellisuudessa käytettävät ryhmätyöskentelytaidot ovat kehittäneet sinua henkilökohtaisesti muita ryhmätyöskentelytilanteita ajatellen. | 23 |
| Vastaa seuraaviin ryhmätoimintaan liittyviin väittämiin kokemuksesi perusteella. Pelitodellisuudessa käytettävät ryhmätyöskentelytaidot voivat kehittää yleisesti muissakin tilanteissa käytettäviä ryhmätaitoja. | 22 |
| Vastaa seuraaviin ryhmätoimintaan liittyviin väittämiin kokemuksesi perusteella. Pelitodellisuudessa voi esittää vahvoja tunnetiloja. (esim. ilo, empatia, ärsyntyminen, ahdistus) | 28 |
| Vastaa seuraaviin ryhmätoimintaan liittyviin väittämiin kokemuksesi perusteella. Rikot itse usein tietoisesti pelin tai kiltasi sääntöjä. | 27 |
| Vastaa seuraaviin ryhmätoimintaan liittyviin väittämiin kokemuksesi perusteella. Ryhmätyöskentelyssä epämiellyttävien pelaajienkin sietämisestä voi olla hyötyä henkilökohtaisessa pelissä edistymisessä. | 22 |
| Vastaa seuraaviin ryhmätoimintaan liittyviin väittämiin kokemuksesi perusteella. WoW:ssa pystyy edistymään yhtä hyvin ja nopeasti yksinpelaamalla kuin ryhmissä pelaamalla. | 21 |
| Vastaa seuraaviin ryhmätoimintaan liittyviin väittämiin kokemuksesi perusteella. Yleisesti ajateltuna asiallisella käytöksellä ei ole mitään merkitystä, jotta killassa saa osakseen arvostusta. | 26 |

3.3 Muuttujaryhmät

Muuttujaryhmä

MMORPG-peleille on ominaista muiden pelaajien läsnäolo samassa pelitodellisuudessa. Vastaa seuraaviin sosiaalisia suhteita koskeviin väittämiin kokemuksesi perusteella.

[Q16_1] MMORPG-peleille on ominaista muiden pelaajien läsnäolo samassa pelitodellisuudessa. Pelitodellisuuden kaverit ovat sinulle yhtä hyviä tai parempia kuin reaalityodellisuuden kaverit/läheiset. 15

[Q16_2] MMORPG-peleille on ominaista muiden pelaajien läsnäolo samassa pelitodellisuudessa. Muiden pelaajien ihmissuhteet ovat mielestäsi yhtä hyviä tai parempia pelitodellisuudessa kuin reaalityodellisuudessa. 15

[Q16_3] MMORPG-peleille on ominaista muiden pelaajien läsnäolo samassa pelitodellisuudessa. Muita saman pelikillan tai muuten pelin kautta tutuiksi tulleita henkilöitä olisit kiinnostunut tapamaan miiteissä tai muissa tilanteissa. 16

[Q16_4] MMORPG-peleille on ominaista muiden pelaajien läsnäolo samassa pelitodellisuudessa. Pelitodellisuudessa sinun on helpompi tutustua uusiin henkilöihin kuin reaalityodellisuudessa. 16

[Q16_5] MMORPG-peleille on ominaista muiden pelaajien läsnäolo samassa pelitodellisuudessa. Pelitodellisuuden kavereita voit kuvitella kavereiksesi myös pelitodellisuuden ulkopuolelle. 17

Muuttujaryhmä

MMORPG-peleille on ominaista muiden pelaajien läsnäolo samassa pelitodellisuudessa. Vastaa seuraaviin sosiaalisia suhteita koskeviin väittämiin kokemuksesi perusteella.

[Q17_1] MMORPG-peleille on ominaista muiden pelaajien läsnäolo samassa pelitodellisuudessa. Yleisesti ajateltuna pelitodellisuudessa tai sen kautta voi kehittyä parisuhteita reaalityodellisuuden puolelle. 18

[Q17_2] MMORPG-peleille on ominaista muiden pelaajien läsnäolo samassa pelitodellisuudessa. Pelitodellisuudessa sinulla on matalampi kynnyksellä olla vuorovaikutteisena muiden kanssa kuin reaalityodellisuudessa. 18

[Q17_3] MMORPG-peleille on ominaista muiden pelaajien läsnäolo samassa pelitodellisuudessa. Yksin pelaaminen on miellyttävämpää kuin yhdessä pelaaminen. 19

[Q17_4] MMORPG-peleille on ominaista muiden pelaajien läsnäolo samassa pelitodellisuudessa. Pelitodellisuudessa pelaajat ovat omia itsejään (ajatuksiltaan ja käytökseltään) avattariensa takana. 19

[Q17_5] MMORPG-peleille on ominaista muiden pelaajien läsnäolo samassa pelitodellisuudessa. Pelitodellisuudessa olet oma itsesi (ajatuksiltasi ja käytökseltäsi) avattaresi takana. . . 20

Muuttujaryhmä

MMORPG-peleille on ominaista yhdessä suoritettavat ryhmätehtävät. Vastaa seuraaviin ryhmätoimintaan liittyviin väittämiin kokemuksesi perusteella.

- [Q18_1] Vastaa seuraaviin ryhmätoimintaan liittyviin väittämiin kokemuksesi perusteella. WoW:ssa pystyy edistymään yhtä hyvin ja nopeasti yksinpelaamalla kuin ryhmissä pelaamalla. 21
- [Q18_2] Vastaa seuraaviin ryhmätoimintaan liittyviin väittämiin kokemuksesi perusteella. Mitä paremmat ryhmätyöskentelytaidot sitä paremmin WoW:ssa pystyy edistymään. 21
- [Q18_3] Vastaa seuraaviin ryhmätoimintaan liittyviin väittämiin kokemuksesi perusteella. Ryhmätyöskentelyssä epämiellyttävien pelaajienkin sietämisestä voi olla hyötyä henkilökohtaisessa pelissä edistymisessä. 22
- [Q18_4] Vastaa seuraaviin ryhmätoimintaan liittyviin väittämiin kokemuksesi perusteella. Pelitodellisuudessa käytettävät ryhmätyöskentelytaidot voivat kehittää yleisesti muissakin tilanteissa käytettäviä ryhmätaitoja. 22
- [Q18_5] Vastaa seuraaviin ryhmätoimintaan liittyviin väittämiin kokemuksesi perusteella. Pelitodellisuudessa käytettävät ryhmätyöskentelytaidot ovat kehittäneet sinua henkilökohtaisesti muita ryhmätyöskentelytilanteita ajatellen. 23
- [Q18_6] Vastaa seuraaviin ryhmätoimintaan liittyviin väittämiin kokemuksesi perusteella. Pelikillassa kaikki kiltaan kuuluvat saavat äänensä kuuluville taktikoista ja muista yhteisistä linjoista päätettäessä. 24

Muuttujaryhmä

MMORPG-peleille on ominaista yhdessä suoritettavat ryhmätehtävät. Vastaa seuraaviin ryhmätoimintaan liittyviin väittämiin kokemuksesi perusteella.

- [Q19_1] Vastaa seuraaviin ryhmätoimintaan liittyviin väittämiin kokemuksesi perusteella. Pelitodellisuudessa ja sen foorumeilla tulee puhuttua muistakin asioista kuin suoraan itse peliin liittyvistä aiheista. 24
- [Q19_2] Vastaa seuraaviin ryhmätoimintaan liittyviin väittämiin kokemuksesi perusteella. Pelikillassa/pelikilloissa saat äänesi aina tarvittaessa kuuluville. 25
- [Q19_3] Vastaa seuraaviin ryhmätoimintaan liittyviin väittämiin kokemuksesi perusteella. Koet, että sinusta on selvää hyötyä killallesi kampanjoissa, raidaamisessa yms. 25
- [Q19_4] Vastaa seuraaviin ryhmätoimintaan liittyviin väittämiin kokemuksesi perusteella. Yleisesti ajateltuna asiallisella käytöksellä ei ole mitään merkitystä, jotta killassa saa osakseen arvostusta. 26
- [Q19_5] Vastaa seuraaviin ryhmätoimintaan liittyviin väittämiin kokemuksesi perusteella. Henkilökohtaisesti et arvosta niitä pelaajia, jotka toistuvasti rikkovat killan sääntöjä siinä killassa, jossa sinä pelaat tai muissa killoissa yleensä. 27
- [Q19_6] Vastaa seuraaviin ryhmätoimintaan liittyviin väittämiin kokemuksesi perusteella. Rikot itse usein tietoisesti pelin tai kiltasi sääntöjä. 27
- [Q19_7] Vastaa seuraaviin ryhmätoimintaan liittyviin väittämiin kokemuksesi perusteella. Pelitodellisuudessa voi esittää vahvoja tunnetiloja. (esim. ilo, empatia, ärsyntyminen, ahdistus)

Muuttujaryhmä

Mitä ajattelet pelaamisestasi seuraavien väittämien pohjalta?

- [Q20_1] Mitä ajattelet pelaamisestasi seuraavien väittämien pohjalta? Pelatessasi olet tunnistanut omat vahvat osa-alueesi ja kykysi, jotka auttavat edistymistäsi verkkoyhteisöpeleissä. . . . 28
- [Q20_2] Mitä ajattelet pelaamisestasi seuraavien väittämien pohjalta? Olet iloinen verkkoyhteisöpeliharrastuksestasi. 29
- [Q20_3] Mitä ajattelet pelaamisestasi seuraavien väittämien pohjalta? Olet ylpeä verkkoyhteisöpeliharrastuksestasi. 29
- [Q20_4] Mitä ajattelet pelaamisestasi seuraavien väittämien pohjalta? Jos aikaa olisi enemmän käytössä, käyttäisit sen pelaamisharrastukseen. 30
- [Q20_5] Mitä ajattelet pelaamisestasi seuraavien väittämien pohjalta? Usein sinusta tuntuu, että killassa pelaaminen vaatii sinulta liikaa ajankäyttöä ja sitoutumista. 30
- [Q20_6] Mitä ajattelet pelaamisestasi seuraavien väittämien pohjalta? Voisit suositella MMORPG-pelaamista aktiiviseksi harrastukseksi henkilölle, joka harkitsee uuden harrastuksen aloittamista. 31

Muuttujaryhmä

Mitä ajattelet pelaamisesta ilmiönä seuraaviin väittämien perusteella?

- [Q21_1] Mitä ajattelet pelaamisesta ilmiönä seuraaviin väittämien perusteella? Pelitodellisuus on tila, johon reaalityodellisuuden ajatuksilta/asioilta pääset rauhaan. 32
- [Q21_2] Mitä ajattelet pelaamisesta ilmiönä seuraaviin väittämien perusteella? MMORPG-yhteisöt edustavat eräänlaista osakulttuuria, toisin sanoen alakulttuuria. 32
- [Q21_3] Mitä ajattelet pelaamisesta ilmiönä seuraaviin väittämien perusteella? Pelitodellisuus on aineeton, mutta todellinen osa yhteiskuntaa. 33
- [Q21_4] Mitä ajattelet pelaamisesta ilmiönä seuraaviin väittämien perusteella? Pelitodellisuus on miellyttävämpi tila kuin reaalityodellisuus. 33
- [Q21_5] Mitä ajattelet pelaamisesta ilmiönä seuraaviin väittämien perusteella? Mielestäsi MMORPG-pelaamiseen liittyy yleisesti vääristyneitä ennakkoluuloja. 34
- [Q21_6] Mitä ajattelet pelaamisesta ilmiönä seuraaviin väittämien perusteella? Mitä vähemmän pelaamisesta tietävät ne, jotka eivät itse pelaa ko. pelejä, sitä parempi. 34
- [Q21_7] Mitä ajattelet pelaamisesta ilmiönä seuraaviin väittämien perusteella? Tieteelliseen tutkimukseen perustuva kiinnostus MMORPG-pelaamista ja sen peliyhteisöjä kohtaan on mielestäsi myönteinen asia. 35

Liite A

Kyselylomake suomeksi

KYSELYLOMAKE: FSD3103 PELAAMISEN SOSIAALISUUS VERKKOROOLIPELISSÄ WORLD OF WARCRAFT 2013-2014

QUESTIONNAIRE: FSD3103 SOCIAL DIMENSION OF THE ONLINE ROLE-PLAYING GAME WORLD OF WARCRAFT 2013-2014

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/>

Liite 3: Kyselyn vastaukset

Kysely verkkoyhteisöpelaamisen sosiaalisesta ulottuvuudesta pelisarjassa "World of Warcraft"

1. Minkä ikäinen olet?

Vastaajien määrä: 97

2. Sukupuolesi?

Vastaajien määrä: 97

3. Montako tuntia (h) keskimäärin pelaat yhden vuorokauden aikana WoW:ia tai muita verkkoyhteisöissä pelattavia pelejä (mukaan lukien pelin foorumilla vietetty aika)?

Vastaajien määrä: 98

4. Montako tuntia (h) keskimäärin vuorokautisesta pelaamisestasi kuluu aktiivisissa pelitilanteissa (raidaus tms.)?

Vastaajien määrä: 98

5. Kuinka monena päivänä keskimääräisesti pelaat viikossa?

Vastaajien määrä: 97

6. Montako vuotta sekä kuukautta olet harrastanut WoW:in tai muiden MMORPG-pelien pelaamista?

Vastaajien määrä: 98

7. Montako kuukautta?

Vastaajien määrä: 70

8. Kuinka monta vuotta sekä kuukautta olet ollut juuri tässä killassa, jonka jäsenenä vastaat tähän kyselyyn?

Vastaajien määrä: 92

9. Kuinka monta kuukautta?

Vastaajien määrä: 77

10. Millä tavalla pelaat WoW:ia tai muita MMORPG-pelejä?

Vastaajien määrä: 97

11. Mikä on MMORPG-pelaamisen merkittävin syy sinulle?

Vastaajien määrä: 97

12. Mikä on MMORPG-pelaamisen toiseksi merkittävin syy sinulle?

Vastaajien määrä: 98

13. Mikä on MMORPG-pelaamisen kolmanneksi merkittävin syy sinulle?

Vastaajien määrä: 97

14. Minkä arvioit olevan yleisesti merkittävin syy muille pelaajille MMORPG-pelaamiseen?

Vastaajien määrä: 98

15. Minkä arvioit olevan yleisesti toiseksi merkittävin syy muille pelaajille MMORPG-pelaamiseen?

Vastaajien määrä: 98

16. MMORPG-peleille on ominaista muiden pelaajien läsnäolo samassa pelitodellisuudessa. Vastaa seuraaviin sosiaalisia suhteita koskeviin väittämiin kokemuksesi perusteella.

Vastaajien määrä: 98

17. MMORPG-peleille on ominaista muiden pelaajien läsnäolo samassa pelitodellisuudessa. Vastaa seuraaviin sosiaalisia suhteita koskeviin väittämiin kokemuksesi perusteella.

Vastaajien määrä: 98

18. MMORPG-peleille on ominaista yhdessä suoritettavat ryhmätehtävät. Vastaa seuraaviin ryhmätoimintaan liittyviin väittämiin kokemuksesi perusteella.

Vastaajien määrä: 98

19. MMORPG-peleille on ominaista yhdessä suoritettavat ryhmätehtävät. Vastaa seuraaviin ryhmätoimintaan liittyviin väittämiin kokemuksesi perusteella.

Vastaajien määrä: 98

20. Mitä ajattelet pelaamisestasi seuraavien väittämien pohjalta?

Vastaajien määrä: 98

21. Mitä ajattelet pelaamisesta ilmiönä seuraaviin väittämien perusteella?

Vastaajien määrä: 98

Kysely sisältänyt lisäksi seuraavat tekstimuotoisesti vastattavat kysymykset:

Kysymyksen 16. oheen: Onko sinulla jotain lisää kerrottavaa pelitodellisuuden sosiaalisista suhteista? Kirjoita vapaasti alla olevaan tekstikenttään.

Kysymyksen 19. oheen: Onko sinulla jotain lisää kerrottavaa pelitodellisuuden ryhmätoiminnasta? Kirjoita vapaasti alla olevaan tekstikenttään.

Kysymyksen 20. oheen: Haluatko kertoa jotain lisää pelaamisestasi? Kirjoita vapaasti vastauksesi alla olevaan tekstikenttään.

Kyselyn lopussa: Palautetta, kommentteja tai jotain lisättävää kyselyyn liittyen? Kirjoita ajatuksesi tähän.

