

FSD3427

**Videopelejä pelaavien naisten kokemuksia
kohtaamisestaan ennakkoluuloista 2020**

Aineisto-opas



TIETOARKISTO

Tämän aineisto-oppaan viittaustiedot:

Videopelejä pelaavien naisten kokemuksia kohtaamistaan ennakkoluuloista 2020 [aineisto-opas].
Yhteiskuntatieteellinen tietoaarkisto [tuottaja ja jakaja], 2020.

Aineisto-opas on luotu aineiston versiosta 1.0 (10.9.2020).

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 aineisto-opas on osa Tietoarkistoon arkistoitua tutkimusaineistoa FSD3427. Oppaan alussa on tiedot aineiston sisällöstä, aineiston rakenteesta ja keruusta sekä luettelo julkaisuista, joissa aineistoa on käytetty. Opas sisältää myös aineiston keräämisessä käytetyt dokumentit, esimerkiksi mahdolliset haastattelukysymykset, kirjoitusohjeet, tutkimuskutsut, litterointiohjeet tai virikemateriaalit. Tekstiaineistoista mukana on usein lisäksi aineistonäyte, josta selviää esimerkiksi käytetty litterointitaso.

Liitteenä olevat aineistoon kuuluvat dokumentit on tarvittaessa anonymisoitu. Kaikki oppaan sisältämät aineiston keräämisessä käytetyt dokumentit toimitetaan asiakkaalle aineiston latauksen yhteydessä myös erillisinä tiedostoina

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:

Seppälä, Milla (Tampereen yliopisto): Videopelejä pelaavien naisten kokemuksia kohtaan ennakkoluuloista 2020 [sähköinen tietoaineisto]. Versio 1.0 (2020-09-10). Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto [jakaja]. <http://urn.fi/urn:nbn:fi:fsd:T-FSD3427>

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

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
A	Keruulomake	5

Luku 1

Aineiston kuvailu

1.1 Aineiston otsikot ja datan versio

Aineiston nimi: Videopelejä pelaavien naisten kokemuksia kohtaamistaan ennakkoluuloista 2020

Aineiston nimi englanniksi: Female Gamers' Experiences of Prejudice 2020

Aineisto-opas on luotu aineiston versiosta 1.0 (10.9.2020).

1.2 Sisällön kuvaus

Tekijät

Seppälä, Milla (Tampereen yliopisto)

Aineiston tekijänoikeudet

Tietoarkiston ja aineiston luovuttajan tekemän sopimuksen mukaisesti.

Aineiston luovuttaja

Seppälä, Milla (Tampereen yliopisto)

Aineisto luovutettu arkistoon

2.3.2020

Asiasanat

ennakkoluulot; pelaaminen; pelitutkimus; stereotypiat; sukupuolisyrintä; tietokonepelit; verkkopelit; videopelit

Tieteenala / Aihealue

OKM:n tieteenalaluokitus: Humanistiset tieteet; Yhteiskuntatieteet

CESSDAn luokitus: Ajankäyttö; Sukupuoli ja sukupuoliroolit; Vapaa-aika, matkailu ja urheilu

Sarjakuvaus

Tämä aineisto kuuluu sarjaan:

Aineistot, jotka eivät kuulu sarjaan

Yksittäiset aineistot, jotka eivät kuulu mihinkään sarjaan.

Sisällön kuvaus

Aineisto koostuu videopelejä pelaavien naisten kirjoituksista liittyen kohtaamiinsa ennakkoluuloihin. Kirjoituksia pyrittiin saamaan naisilta, jotka ovat videopelejä pelatessaan tai pelien ulkopuolella kohdanneet ennakkoluuloja, väheksyntää tai arvostelua.

Kirjoituskutsussa vastaajille annettiin muutamia kirjoittamista helpottavia apukysymyksiä. Apukysymyksissä kysyttiin muun muassa sitä, millaisia vaikutuksia sukupuolella on ollut pelaamiseen, miten vastaajan läheiset suhtautuvat vastaajan pelaamiseen, kuinka usein ennakkoluuloja kohdataan sekä ketkä suhtautuvat pelaamiseen ennakkoluuloisesti? Vastaajalle tarjottiin myös mahdollisuutta kuvailla sitä, millaisia mahdollisia konflikteja pelaaminen on aiheuttanut. Lisäksi vastaajaa pyydettiin myös kertomaan, mitä pelejä hän pelaa.

Taustatietoina kysyttiin mm. sukupuolta, ikää, koulutusta, ammattiasemaa, siviilisäätystä ja pelaamiseen käytettyä aikaa.

1.3 Aineiston rakenne ja keruu

Maa: Suomi

Kohdealue: Suomi

Havainto/aineistoyksikkötyyppi: Henkilö

Perusjoukko/otos: Videopelejä pelaavat naiset Suomessa

Aineistonkeruun ajankohta: 13.2.2020 – 1.3.2020

Kerääjät: Seppälä, Milla (Tampereen yliopisto)

Aineistonkeruun tekniikka: Oma kirjoitus tai päiväkirja: verkon kautta saatu, Muu keruun menetelmä, Penna-kirjoitusaineistojen keruutyökalu

Keruväline tai -ohje: Aineistonkeruuohjeistus: kirjoitusohje

Tutkimuksen aikaulottuvuus: Poikkileikkausaineisto

Havainto/aineistoyksiköiden valinta: Ei-todennäköisyysotanta: itsestään muotoutunut näyte

Aineiston määrä: 14 tiedostoa txt-muodossa. Aineistosta on tuotettu lisäksi selailtava html-versio sekä taulukkomuotoinen csv-versio.

1.4 Aineiston käyttö

Aineiston käytössä huomioitavaa

Arkistoidusta aineistosta on poistettu kaksi vastausta, jotka sisälsivät pelkät taustatiedot.

Aineisto on tarkastettu Tietoarkistossa, eikä se sisältänyt tunnistetietoja.

Julkaisut

Seppälä, Milla (2020) "Muistan isäni joskus sanoneen, ettei tytöt pelaa videopelejä": Videopelejä pelaavien naisten kokemuksia pelaamisen hyvistä ja huonoista puolista. Kandidaatin tutkielma. Yhteiskuntatieteiden tiedekunta, Tampereen yliopisto.

Ajantasainen julkaisuluettelo aineiston kuvailun yhteydessä osoitteessa

<https://services.fsd.uta.fi/catalogue/FSD3427>

Aineiston sijainti

Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto

Käyttöoikeudet

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

Liite A

Keruulomake



Videopelejä pelaavien naisten kokemuksia kohtaamistaan ennakkoluuloista

Olen sosiologian opiskelija Tampereen yliopistosta ja tutkin kandidaatintutkielmässäni videopelejä pelaavien naisten kohtaamia stereotyyppioita. Haluaisin kuulla kokemuksistasi, mikäli olet kokenut pelatessasi muiden ihmisten sinua kohtaan osoittamia ennakkoluuloja, väheksyntää tai arvostelua. Kuulisin mielelläni myös siitä, mikäli olet kokenut pelaamisen herättävän ennakkoluuloja myös pelien ulkopuolella.

Kirjoituksen pituudeksi toivoisin vähintään puolen sivun mittaista tekstiä, tyylillä on vapaa. Kirjoituksen ei tarvitse rajautua vain konsoli- tai tietokonepelaamiseen, vaan voit kertoa molemmista, mikäli sinulla on niistä kokemusta. Voit käyttää seuraavia kysymyksiä apuna kirjoituksessasi.

- Millaisia pelejä pelaat?
- Millaisia ennakkoluuloja olet kohdannut pelatessasi?
- Millaisia vaikutuksia sukupuolella on ollut pelaamiseen?
- Miten läheisesi suhtautuvat pelaamiseesi (esim. ystävät, kumppani/puoliso, perhe, muut tutut)? Voiko keskustella pelaamisesta heidän kanssaan?
- Miten sinuun on suhtauduttu verkkopeleissä?
- Kuinka usein kohtaat ennakkoluuloja?
- Ketkä suhtautuvat pelaamiseesi ennakkoluuloisesti?
- Millaisia mahdollisia konflikteja pelaaminen on aiheuttanut? (esim. riitoja ajankäytöstä tms.)

Kirjoituksen lähettämisen yhteydessä sinulta kysytään muutamia taustatietokysymyksiä. **Kirjoituksestasi voidaan julkaista otteita tutkimuksissa ja niiden yhteydessä voidaan julkaista antamiasi taustatietoja. Jos kirjoitat muista yksityisistä henkilöistä, älä käytä oikeita nimiä.**

Kirjoituksesi arkistoidaan pysyvästi Yhteiskuntatieteelliseen tietoarkeistoon myöhempiä tutkimus-, opetus- ja opiskelukäyttöä varten, jos annat siihen luvan. Henkilötietoja käsitellään **tietosuojalain** mukaisesti akateemisen ja kirjallisen ilmaisen tarkoitukseen. Tietoarkeisto voi tarvittaessa muokata arkistoitavia kirjoituksia tietosuojavaatimusten ja muiden laillisten vaatimusten täyttämiseksi. Ennen vastaamistasi tutustu Pennan **käyttöohjeisiin**.

Tutkimukseen osallistuminen on vapaaehtoista. Voit peruuttaa osallistumisesi keruun voimassaoloaikana käyttämällä kirjoituksen lähettämisen yhteydessä saamaasi yksilöllistä linkkiä. Poista tällöin omasta lomakkeestasi kaikki sisältö ja paina lähetä näppäintä uudestaan. Tällöin Pennasta poistuu kaikki aiemmin kirjaamasi sisältö ja lomake siirtyy tyhjänä Pennaan.

Vastaathan viimeistään 1.3.2020 mennessä.

Kiitos kyselyyn osallistumisestasi! Jokainen vastaus on tärkeä.

Lisätiedot ja yhteydenotot:

Milla Seppälä

Tampereen yliopisto

Sukupuoli

- Nainen
- Mies
- Muu
- En halua kertoa

Ikä (0-2 merkkiä)

Minkä ikäisenä aloitit pelaamisen? (1-100 merkkiä)

Mikä on koulutuksesi? (valitse korkein loppuun suoritettu koulutuksesi)

- Peruskoulu tai kansakoulu
- Ammattikoulu tai -kurssi
- Lukio tai ylioppilas
- Opistotason ammatillinen koulutus
- Ammattikorkeakoulututkinto
- Ylempi ammattikorkeakoulututkinto
- Yliopisto, alemman asteen tutkinto
- Yliopisto, ylempään asteen tutkinto

Mikä seuraavista kuvaa parhaiten tämänhetkistä tilannettasi?

- Palkkatyössä kokoaikaisena
- Palkkatyössä osa-aikaisena
- Yrittäjä tai ammatinharjoittaja
- Varusmies- tai siviilipalveluksessa
- Eläkkeellä iän tai työvuosien perusteella
- Eläkkeellä muusta syystä, esim. työkyvyttömyys
- Kotiäiti tai -isa tai omaishoitaja
- Opiskelija
- Työtön
- Muu

Kuinka paljon aikaa viikossa käytät pelaamiseen suunnilleen?

- alle 10 tuntia
- 11-20 tuntia
- 21-39 tuntia
- yli 40 tuntia

Siviilisääty

- naimaton
- naimisissa
- parisuhde
- rekisteröity parisuhde

Arkistointitilupa *

- Kirjoitukseni ja siihen liittyvät taustatiedot SAA arkistoida Tietoarkeistoon ja luovuttaa tutkimus, opetus ja opiskelukäyttöä varten.
- Kirjoitustani ja siihen liittyviä taustatietoja EI SAA arkistoida Tietoarkeistoon.

Kirjoita kirjoituksesi tähän. Voit suurentaa tekstikentän kokoa vetämällä kurssorilla alaspäin kentän oikeasta alakulmasta. (0-100000 merkkiä)

Halutessasi voit palata muokkaamaan lomaketta lähettämisen jälkeen keruun ollessa käynnissä.