

FSD3545 VIDEOPELAAMINEN KORONAPANDEMIAN AIKANA: HAASTATTELUT 2020

FSD3545 INTERVIEWS ON PLAYING VIDEO GAMES DURING THE COVID-19 PANDEMIC  
2020

---

Tämä dokumentti on osa yllä mainittua Yhteiskuntatieteelliseen tietoarkistoon arkistoitua tutkimusaineistoa.

Dokumenttia hyödyntävien tulee viitata siihen asianmukaisesti lähdeviitteellä.

---

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

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

---

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

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

---

## Haastattelurunko

**Alku:** tietosuojan selvitys, tutkimuksen tarkoitus, mahdollista että data tallennetaan nimettömänä avoimeen käyttöön.

**Vielä:** emme halua sensitiivisiä tietoja esim. terveydestä, varoitus siitä että kysymykset ovat ehkä vähän outoja.

**Vielä:** mahdollisuus esittää kysymyksiä ennen kuin aloitetaan.

1. Millaisia tunteuksia/ajatuksia koronapandemia ja sen aiheuttama poikkeustila on herättänyt? (Jatko:)

- Jos pitäisi valita yksi tunne kuvaamaan pandemian vaikutuksia niin mikä se olisi?
- Kerro joku konkreettinen muutos arkielämässä?

2. Kuvaile tavallinen (esim. viime) viikko pelaamisen suhteen päivä kerrallaan. (Jatko:)

- Onko tämä tavanomaista vai onko korona vaikuttanut suuntaan tai toiseen?
- Ovatko nämä samoja pelejä kuin ennen?
- Mietitkö pelien välissä, tai tunnetko pelien välissä, tarvetta pelata, tai mietitkö aiempia kokemuksia niiden jälkeen?

3. Kerro mahdollisimman tarkkaan yhdestä pelikokemuksestasi edellisen kk aikana. Kokemus, joka on erityisesti jäänyt mieleen. (Jatko:)

- Mikä olisi kuvaileva tunne tästä pelikokemuksesta?
- Mikä oli highlight, paras kohta tässä kokemuksessa?
- Mikä oli "lowlight", harmittavin kohta?
- 

4. Jos pelaat ystävien/perheen kanssa, kuvaile miten ajattelet heidän kokeneen saman kokemuksen. (Jos pelaat yksin, mieti jotain tuttua joka pelaa.)

- Luuletko että korona on vaikuttanut tähän kokemukseen?
- Kokemusdynamiikka yksin ja yhteispelaamisessa?
- Kuvitteellinen henkilö pelaisi tätä peliä, miksi ja mistä hän pitäisi?

5. Valitse joku muu asia, jota tykkäät tehdä vapaa-aikanasi. Kerro a) viikottainen aikatalulu ja b) mahdollisimman tarkkaan yhdestä sellaisesta kokemuksesta edellisen kk aikana.

6. Valitse tärkeä asia, jota et ole voinut tehdä koronan aikana tai sen on ollut hankalampaa. Kuvaile sitä.

- Kuvaile yhtä aikaisempaa tällaista asiaa.

Kiitos!