

FSD4013 TÄYSI-IKÄISTEN SUOMALAISTEN HAASTATTELUJA DIGITAALISEN PELAAMISEN
KÄYTÄNNÖISTÄ JA ESTEETTISISTÄ KOKEMUKSISTA 2023

FSD4013 INTERVIEWS WITH FINNISH ADULTS ON DIGITAL GAMING PRACTICES AND
AESTHETIC EXPERIENCES 2023

TÄMÄ DOKUMENTTI ON OSA YLLÄ MAINITTUA YHTEISKUNTATIETEELLISEEN TIETOAR-
KISTOON ARKISTOITUA TUTKIMUSAINESTOA.

DOKUMENTTIA HYÖDYNTÄVIEN TULEE VIITATA SIIHEN ASIANMUKAISESTI LÄHDEVIIT-
TEELLÄ.

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 ACK-
NOWLEDGED BY MEANS OF AN APPROPRIATE BIBLIOGRAPHIC CITATION.

DETTA DOKUMENT UTGÖR EN DEL AV DEN OVANNÄMDA DATAMÄNGDEN, ARKIVERAD PÅ
FINLANDS SAMHÄLLSVETENSKAPLIGA DATAARKIV.

OM DOKUMENT ÄR UTNYTTJAT ELLER REFERERAT TILL MÅSTE KÄLLAN ANGES I FORM
AV BIBLIOGRAFISK REFERENS.

1. Aloitus

Käytännön asioita: tietosuoja, pyydetään haastateltavaa välttämään suoria tunnistetietoja, kolmansien osapuolien tietoja ja erityisiä henkilötietoryhmiä. Kerrataan tietosuojailmoituksen sisältöä aineiston anonymisoinnista ja videotallenteiden hävittämisestä. Vahvistetaan, että haastateltava on vastaanottanut ja lukenut tiedotteen tutkimuksesta, tietosuojailmoituksen ja antanut suostumuksen osallistua tutkimukseen.

Pohjustetaan haastattelun rakenne tarkoitus: teemahaastattelu, joka sisältää myös elämäkerrallisen haastattelun muotoja. Tavoitteena on käyttää haastattelua osana teoreettista tutkimusta, jossa nostetaan esiin esimerkkejä siitä, miten erilaiset pelaajat kokevat pelaamisen osana arjen käytäntöjään, elämäänsä ja pelaamisen merkitystä omalle identiteetilleen. Haastattelu etenee viidessä osassa: pelaamisen rutiinit, pelaamisen yhteisöllisyys, pelin tuntu, tarina ja säännöt, ja itsen muodostuminen.

Aloitussosuus on poistettu litteraateista.

2. Pelaamisen rutiinit

Aloitetaan puhumalla pelaamisharrastuksesta suhteessa arkeen ja muuhun elämään. Kuinka kauan haastateltavalla on vapaa-aikaa ja kuinka suuren osa ajasta hän käyttää pelaamiseen? Kuinka pitkiä pelisessiot yleensä ovat? Onko haastateltava tyytyväinen pelaamiseen käyttämäänsä aikaan?

Onko pelaamiseen käytetty aika säännöllistä vai vaihtelevaa? Mistä tämä johtuu? Mitkä asiat vaikuttavat pelaamiseen käytettyyn aikaan?

Onko pelaamisen ajankohta säännöllistä vai satunnaista? Miksi haastateltava pelaa tiettyinä aikoina?

Vaikuttaako sijainti pelaamisen käytäntöihin, esimerkiksi siihen mitä haastateltava pelaa ja kuinka kauan?

Kauanko haastateltava on harrastanut pelaamista? Ovatko pelaamisen rutiinit säilyneet samanlaisina vai muuttuneet vuosien kuluessa? Onko haastateltava käyttänyt joissakin elämäntilanteissa enemmän tai vähemmän aikaa pelaamiseen kuin nyt? Mistä tämä johtuu?

Millaisia pelejä ja millä alustalla haastateltava on pelannut elämänsä aikana? Onko pelannut samanlaisia pelejä, vai onko maku pelien suhteen muuttunut? Mistä tämä johtuu? Pyydetään haastateltavaa nimeämään tällä hetkellä pelaamiaan pelejä sekä muutaman merkittävän pelin omasta pelaamishistoriastaan.

Kysytään miksi haastateltava pelaa pelejä. Antaako pelaaminen jotain erityistä, mitä ei voi saada muualta, vai voisitko korvata pelaamisen tuoman tunteen jollain muulla asialla? Kuinka suuri merkitys pelaamisella on haastateltavan elämässä? Onko esimerkiksi olemassa asioita, joiden vuoksi voisi luopua pelaamisesta tai vähentää sitä?

Miten muut harrastukset vaikuttavat pelaamiseen? Millaisia muita pelejä haastateltava pelaa kuin digitalisia?

Onko pelaaminen luonteva osa haastateltavan arkielämää, vai onko että pelaamisen ja muun elämän yhteensovittaminen on vaikeaa? Onko pelaaminen muusta elämästä erillinen asia vai ennemmin osa sitä?

3. Pelin tuntu

Tässä osiossa keskitytään nyt siihen, miltä pelaaminen tuntuu. Keskitytään haastateltavan nimeämiin peleihin.

Pyydetään haastateltavaa kertomaan, mitä sana pelimekaniikka hänen mielestään tarkoittaa.

Täsmennetään tarvittaessa mihin tässä osiossa on tarkoitus keskittyä: viitataan pelimekaniikalla siihen, kuinka peliä pelataan, eli mitä pelaajan pitää käytännössä tehdä edetäkseen pelissä. Esimerkiksi ensimmäisen persoonan ammuntapeleissä pelimekaniikka voi sisältää pelihahmon liikuttamiseen, tähtäämiseen ja ampumiseen liittyviä toimintoja. Strategiapelin pelimekaniikka voi olla hyvin monimutkainen, sisältäen usein esimerkiksi resurssien keräämistä ja useiden hahmojen liikuttelua. Pelimekaniikka sisältää siis kaiken toiminnan mitä pelaaja voi pelatessaan tehdä ja myös sen, kuinka peli vastaa pelaajan tekoihin. Pohjimmiltaan pelimekaniikka muodostuu pelin säännöistä, jotka rajoittavat keinoja, joilla pelin tavoitteen voi saavuttaa. Tietokonepeleissä pelimekaniikkaa määrittää erityisesti pelimoottori ja pelimaailman toimintatapa.

Miltä pelimekaniikka tuntuu pelatessa? Onko se verrattavissa johonkin muuhun harrastukseen tai tekemiseen? Puhutaan haastateltavan tämänhetkisestä suosikkipeleistä. Mikä on pelin tavoite? Mitä tapoja peli antaa tavoitteen saavuttamiseksi? Onko peli vaikea? Millainen on tyypillinen tilanne pelissä? Mitä pelaajan on tehtävä, jotta peli etenee? Mitä haastateltava ajattelee toimiessaan pelin vaatimalla tavalla?

Miltä pelimekaniikan oppiminen tuntuu, kun aloitetaan uuden pelin pelaaminen ja millaiselta pelimekaniikka tuntuu, kun pelataan tuttua peliä? Kuinka tärkeänä haastateltava pitää pelimekaniikkaa, kun päättää alkaako pelata jotain peliä?

Pelimekaniikan merkitys: herättääkö pelimekaniikka tunteita? Voiko pelimekaniikalla olla jokin sanoma tai tarkoitus sen lisäksi että sen avulla peli voidaan voittaa?

Pelimekaniikan estetiikka: aiheuttaako pelimekaniikka itsessään nautintoa, vai onko pelin voittaminen tärkeämpää? Osaako haastateltava erottaa pelissä tapahtuvan toiminnan tuottaman nautinnon tarinan seuraamisesta? Voiko pelaaminen olla nautinnollista, vaikka peliä ei voittaisikaan?

Millaisia negatiivisia tunteita pelaaminen herättää? Pyydetään kuvailemaan tilanteita, joissa erityisesti pelimekaniikka ja pelattavuus aiheuttavat negatiivisia tuntemuksia. Voivatko negatiiviset tuntemukset olla arvokkaita?

4. Fiktio ja sääntöjen välinen suhde

Keskitytään pelimekaniikan ja pelin tarinan suhteeseen. Täsmennetään, että fiktiolla tarkoitetaan kaikkea mikä ei välttämättä suoraan liity pelin sääntöihin ja pelimekaniikkaan. Tämä sisältää pelin tarinan ja visuaalisen puolen eli sen miltä peli näyttää. Myös pelimaailma, vaikka siinä ei olisi selkeää tarinaa, on osa fiktiota.

Onko pelimekaniikka erillinen asia pelin tarinasta tai pelimaailmasta vai voiko pelimekaniikka olla riippuvainen fiktiosta?

Kumpi on tärkeämpi asia pelissä vai voiko niitä asettaa tärkeysjärjestykseen?

Osaako haastateltava erottaa toisistaan pelin tarinan ja pelimekaniikan herättämät tunteet?

Onko haastateltava pelatessaan kokenut, että pelillä voi olla jokin sanoma tai merkitys joka ei liity suoraan siihen, miltä peli näyttää tai millainen tarina siinä on?

Tarvittaessa johdattelua: esimerkiksi musiikki tai tanssi voi herättää tuntemuksia, ilman että ne esittävät mitään tai kertovat mitään sanallisesti. Nyt ei kuitenkaan ole tarkoitus ajatella pelimusiikkia, vaan oman toiminnan aiheuttamia tuntemuksia. Jos jätetään pois pelin äänimaailma, tarina ja ulkonäkö ja keskitytään vain siihen, millaisia tavoitteita ja sääntöjä pelissä on, voiko näillä ominaisuuksilla olla jokin erityinen sanoma? Tämänkaltaisen sanoma ei välttämättä liity mihinkään sanalliseen merkitykseen. Millaisia asioita pelaajan pitää tehdä pelatessasi peliä, miltä niiden tekeminen tuntuu ja millaisia ajatuksia se herättää? Voiko tällaisia tuntemuksia kuvailla puhumatta pelin ulkonäöstä ja fiktiosta?

5. Itsen muodostuminen

Keskitytään identiteettiin liittyviin kysymyksiin. Tarkoitetaan identiteetillä sitä, millaiseksi haastateltava kokee itsensä. Identiteetin sijaan voidaan puhua myös itsestä tai minuudesta.

Mikä merkitys pelaamisella on haastateltavan identiteetille? Kokeeko haastateltava olevansa pelaaja, eli onko pelaamisharrastus olennainen haastateltavan minuutta? Muuttaisiko pelaamisen lopettaminen haastateltavaa jollain tavalla?

Onko pelaaminen liittynyt haastateltavan elämäntilanteessa tapahtuneisiin muutoksiin?

Kokeeko haastateltava olevansa pelatessaan joku muu, vai pelaako omana itsenään? Kokeeko hän samaistuvansa pelattavaan pelihahmoon kuten esimerkiksi kirjan tai elokuvan henkilöön, vai kokeeko olevansa itse pelimaailmassa? Onko peligenrellä merkitystä tämän kannalta?

Vaikuttaako pelaaminen siihen, millaiseksi haastateltava kokee itsensä? Onko esimerkiksi sillä, millaisia pelejä hän pelaa, millaisia valintoja hän tekee peleissä tai millainen pelityyli hänellä on, merkitystä haastateltavan minäkuvalle?

Millaisen pelaajana haastateltava pitää itseään? Onko haastateltavalla pelityyliä, eli jokin erityinen tapa pelata pelejä? Onko pelaamisen tapa aina sama vai vaihtelee se?

Pyydetään kuvailemaan pelityyliä: onko pelaaminen esimerkiksi aggressiivista, varovaista, holtitonta, systemaattista, pikkutarkkaa, tutkiskelevaa, suoraviivaista jne. Onko pelityyillä merkitystä haastateltavan minäkuvan kannalta?

6. Pelaajayhteisöt

Onko pelaamisella merkitystä haastateltavan sosiaalisen elämän kannalta?

Onko pelaaminen muuttanut haastateltavan suhtautumista maailmaan tai toisiin ihmisiin?

Kuuluuko haastateltava johonkin pelaajaryhmään tai -yhteisöön? Jos kuuluu, niin mikä merkitys yhteisöllä on pelaamisharrastukselle? Jos haastateltava ei kuuluisi tällaiseen ryhmään, vaikuttaisiko se siihen millainen pelaaja hän on?

Vaikka haastateltava ei kuuluisi mihinkään tiettyyn pelaajayhteisöön, kokeeko hän, että on olemassa samankaltaisia pelaajia? Esimerkiksi pelaajia, joilla on samanlainen pelityyli?

Hakeeko haastateltava tietoa pelaamisestaan peleistä internetistä tai muista lähteistä? Millaista tietoa? Miten se vaikuttaa siihen, miten haastateltava pelaa ja miltä pelaaminen tuntuu?

Katsooko haastateltava muiden pelaamista? Vaikuttaako se siihen, miten hän itse pelaa tai miltä pelaaminen tuntuu?

Keskusteleeko haastateltava pelaamisesta muiden kanssa? Mistä aiheista tai miksi ei keskustele?

Kokeeko haastateltava, että muilla saman pelin pelaajilla on samanlainen kokemus pelistä, vai onko tämän oma pelikokemus erilainen kuin muilla?

Voiko sitä, miltä pelaaminen tuntuu, vertailla muiden pelaajien kanssa? Pyydetään kertomaan, mistä tämä johtuu ja kuinka kokemusta voisi vertailla.