

Pelitutkimuksen vuosikirja 2015



www.pelitutkimus.fi

Toimituskunta: Raine Koskimaa (päätoimittaja), Jaakko Suominen, Frans Mäyrä,
J. Tuomas Harviainen, Usva Friman, Jonne Arjoranta

Tekninen toimitustyö ja taitto: Tero Kerttula

ISBN 978-952-03-0028-9

© Kirjoittajat ja Pelitutkimuksen vuosikirja.

Tämä teos on lisensoitu Creative Commons Nimeä-Ei Kaupallinen-Ei Muutoksia
4.0 Kansainvälinen -lisenssillä.

Sisältö

Johdanto

Toimituskunta

Leikin ja pelin rajankäyntiä 1

Artikkelit

Meri-Tuulia Kaarakainen, Osmo Kivinen, Heikki Hutri

Pelit ja pelaaminen sosiaalisena oppimisympäristönä 4

Usva Friman

Sukupuolittuneen pelikulttuurin tutkimuksen lähtökohdat 23

Merja Koivula & Marleena Mustola

Leikisti pelissä - pohdintaa lasten digitaalisesta leikistä 39

Johannes Koski

Pelaajien Pokémon: Twitch Plays Pokémon ja Pokémon-videopelien pelaajalähtöiset muokkaukset 54

Jaakko Suominen

Suomen ensimmäinen konsolipelibuumi 1988–1994 tietokonelehdistön ja pelaajien muistitiedon kautta tarkasteltuna 72

Katriina Heljakka 99

Leikkitieto 2015: Pelillistyvä nukkeleikki leikillisen käänteen aikakaudella

Tero Pasanen

Pelaaja on pelaajalle susi: kriittinen analyysi DayZ:n vallitsevasta pelitavasta 120

Katsaukset

Iiro Rantanen, Tapani N. Liukkonen, Sami Hyrynsalmi, Jouni Smed

Mobiilipelien menestystekijät 133

Tuomas Mäkilä, Lauri Viinikkala, Timo Korkalainen, Teijo Lehtonen

Reaali- ja pelimaailman risteyksessä: Kokemuksia tutkimustietoon perustuvien lisätyn todellisuuden pelien kehittämisestä 145

Lectio Praecursoria

Jonne Arjoranta 159

Veli-Matti Karhulahti 163

Jaakko Stenros 165

Muistokirjoitus

Harviainen, J. Tuomas

Brian Sutton-Smith & Francis Gregory Lastowka 168