

PELITUTKIMUKSEN VUOSIKIRJA 2017



Raine Koskimaa, Jonne Arjoranta, Usva Friman, Frans Mäyrä,
Olli Sotamaa ja Jaakko Suominen (toim.)

www.pelitutkimus.fi

Pelitutkimuksen vuosikirja 2017

Toimituskunta: Raine Koskimaa, Jonne Arjoranta, Usva Friman, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa ja Jaakko Suominen

Tekninen toimitustyö ja taitto: Jonne Arjoranta

ISBN: 978-951-39-7317-9 (PDF)

Julkaisija: Suomen pelitutkimuksen seura ry. Tampere.

© Kirjoittajat ja Pelitutkimuksen vuosikirja. Tämä teos on lisensoitu Creative Commons Nimeä-EiKaupallinen-EiMuutoksia 4.0 Kansainvälinen -lisenssillä. Tarkastele käyttö lupaa osoitteessa <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>.

Kansikuva: Paintimpact (paintimpact.com) Nimeä 2.0 Yleinen (CC BY 2.0)

SISÄLLYSLUETTELO

Johdanto	1
Toimituskunta	
ARTIKKELIT	
Pelaamisen elinkaari – pelien merkitykset elämän eri vaiheissa	4
Tuulia Nevala	
Verkkoroolipeligenren muutos: World of Warcraftin muutoksen ongelmat pelaajan näkökulmasta	18
Esko Ronimus	
Foodscapeista gamescapeiksi: Välipalat pelaamiskäytännöissä	32
Henna Syrjälä, Tapani N. Joelsson, Kaisa Könnölä, Harri T. Luomala, Saara Lundén, Mari Sandell & Tuomas Mäkilä	
KATSAUKSET	
Aapelin Minigolf: Pelaajayhteisön ja sen kulttuurin vaiheita	49
Lasse Hämäläinen	
Go-lautapeliä Suomessa jo lähes 40 vuotta	60
Pirkko Luoma	
POKÉMON GO -KATSAUKSET	
Miksi suomalaiset hullaantuivat Pokémon GO:sta? Pelaajat vastaavat	67
Kati Alha, Elina Koskinen & Janne Paavilainen	
Pokémon GO(es) Pori: Rajoja rikkovaa pelaamista tekstariपालstalla	72
Katriina Heljakka	
Pokémon GO: Kriittisten tapahtumien tilannekonteksti lisätyssä todellisuudessa	75
Tuomas Kari	
Pokémon GO -pelaajien käyttäytymismuutokset	79
Tuomas Kari, Jonne Arjoranta, Markus Salo	
Pokémon tutkimuskohteena: tuoteperheen ja tutkimuksen aallot	82
Johannes Koski	
ARVIOT	
Suomalaista pelihistoriaa sen laajaa kirjoja kunnioittaen	88
Tanja Sihvonen	