

PELITUTKIMUKSEN VUOSIKIRJA 2019

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

Pelitutkimuksen vuosikirja 2019



Pelitutkimuksen vuosikirjan artikkelit käyvät läpi anonyymin vertaisarvioinnin ja vuosikirja noudattaa arvioinnissa Tieteellisten Seurain Valtuuskunnan arviointiohjeistoa. Ainoastaan artikkelit ovat käyneet läpi vertaisarvioinnin.

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

Tekninen toimitustyö ja taitto: Jonne Arjoranta

Korjausluku: Tanja Välisalo

ISSN: 1798-355X

Julkaisija: Pelitutkimuksen seura

Tekijänoikeudet: © Kirjoittajat ja Pelitutkimuksen vuosikirja. Tämä teos on lisensoitu Creative Commons Nimeä-EiKaupallinen-EiMuutoksia 4.0 Kansainvälinen -lisenssillä.

Kansikuva: Creative Commons Nimeä 2.0 Yleinen Antonio Vianello

Versio: 1.1

Sisältö

1 Johdanto	1
Jonne Arjoranta, Usva Friman, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa, Jaakko Suominen	
Artikkelit	
2 Bittivainajien pikselikalmistot – hautaamisen ja suremisen rooli digitaalisissa peleissä	3
Tapani Joelsson, Markku Reunanen	
Katsaukset	
3 Kadonneen muiston metsästys: larp muistelutyön menetelmänä	28
Kerttu Lehto	
4 <i>Sigrid-Secrets</i>: Pelillistetyn taiteen ja taiteellistetun pelaamisen mahdollisuudet älykaupungin tilassa	45
Katriina Heljakka, Pirita Ihamäki	
Arviot	
5 Roolipelitutkimuksen perusteet yksissä kansissa – oli jo aikakin!	71
Nuppu Soanjärvi	
6 Kurkistusikkuna rautaesiripun takaisen Tšekkoslovakian pelikulttuuriin	74
Markku Reunanen	
Lektiot	
7 Pelillinen mimesis muovaa subjektiutta	77
Johan Kalmanlehto	