

Johdanto

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

Pelitutkimuksen vuosikirja on saavuttanut paljon ensimmäisen vuosikymmenensä aikana. Kymmenien artikkelien, katsousten, arvioiden ja lektioiden jälkeen se on vakiinnuttanut paikkansa pelitutkimuksen suomenkielisenä lippulaivana. Se palvelee yhä tuota samaa tarkoitusta vakiinnuttaen suomenkielistä sanastoa pelitutkimukseen ja tarjoten suomeksi työskenteleville tutkijoille mahdollisuuden julkaista myös omalla kielellään. Tämä on Suomen kaltaisella pienellä kielialueella haastavaa, mutta juuri siitä syystä myös tärkeää.

Tuona aikana vuosikirjan toiminta on pysynyt enimmäkseen samanlaisena, pienin muutoksin. Kirjaa julkaisee nyt Tampereen yliopiston sijaan Suomen pelitutkimuksen seura, jonka toiminta keskittyy nimenomaan suomalaisen pelitutkimuksen tukemiseen. Pelitutkimuksen vuosikirja on tärkeä osa suomalaisen pelitutkimuksen perinnettä, joten seura on sille täydellinen julkaisija. Vuosikirjan muoto on myös muuttunut hieman ja vuodesta 2015 alkaen sitä on julkaistu kolmessa eri muodossa: verkkojulkaisuna, PDF-kirjana ja EPUB-muotoisena e-kirjana.

Vuosikirjan toimituskunnassa on tapahtunut vuosien varrella muutoksia: Vuosikirjan ensimmäinen päätoimittaja oli professori Jaakko Suominen Turun yliopistosta (2009–2014) ja vuodesta 2015 asti sitä on päätoimittanut Raine Koskimaa Jyväskylän yliopistolta. Vuosi 2019 on myös tällaisen muutoksen vuosi. Koskimaa siirtyi päätoimittajasta toimituskunnan jäseneksi, mutta päätoimittajuus säilyy yhä Jyväskylän yli-

opistolla. Uusi päätoimittaja on Jonne Arjoranta. Hän liittyi toimituskuntaan edellisen kerran päätoimittajan vaihtuessa ja on ollut tekemässä vuosikirjaa vuodesta 2015 alkaen.

Kaikki vuosikirjan tekemiseen osallistuvat henkilöt tekevät sen omien työtehtäviensä ohessa, mikä tarkoittaa, että vuosikirjan tekemiseen ei ole varaa käyttää suuria määriä aikaa. Julkaisuprosessia on automatisoitu vuodesta 2015 alkaen, mikä on jossain määrin lieventänyt tätä ongelmaa, mutta uusi päätoimittaja on asettanut tavoitteekseen tehdä siitä entistä sujuvampaa. Tämä näkyy vuoden 2019 vuosikirjassa uutena viittaustyylinä: aiemmin vuosikirja käytti omaa viittaustyyliään, mutta vuoden 2019 kirjassa on omaksuttu yleisesti käytetty Chicagon tyyli. Tämä toivottavasti nopeuttaa lähdeluetteloiden laatimistaja tarkistamista, tehdään se sitten käsin tai automaattisin työvälinein. Kehitystä jatketaan 2020 vuosikirjan kanssa, jotta vuosikirjassa julkaiseminen olisi mahdollisimman sujuvaa ja vaivatonta.

Pelitutkimuksen vuosikirja 2019 sisältää tämän johdannon lisäksi 6 artikkelia. Kirjan aloittaa Joelssonin ja Reunasan tutkimusartikkeli ”Bittivainajien pikselikalmistot – hautaamisen ja suremisen rooli digitaalisissa peleissä”, joka yhdistää pelitutkimusta kuolemantutkimukseen. Joelsson ja Reunanen korostavat, miten kuolema ja kuoleminen ovat keskeinen, jopa itsestäänselvä osa useimpia pelejä, mutta tutkimus on toistaiseksi kommentoinut aihetta vain vähän. He analysoivat, mi-

ten kuoleminen, hautaaminen ja sureminen näkyvät erilaisissa peleissä 1980-luvulta 2010-luvulle.

Ensimmäinen katsausartikkeli, Kerttu Lehdon ”Kadonneen muiston metsästys: larp muistelutyön menetelmänä” esittelee projektia, jossa senioriryhmä osallistui liveroolipelin kehittämiseen ja toteuttamiseen. Liveroolipeli toteutettiin osana *Muistatko vielä sen päivän* -pilottihanketta, jossa tutkittiin soveltuuko larp muistelutyön menetelmäksi, varsin lupaavin tuloksin.

Heljakan ja Ihmäen ”*Sigrid-Secrets*: Pelillistetyn taiteen ja taiteellistetun pelaamisen mahdollisuudet älykaupungin tilassa” esittelee heidän luomaansa *Sigrid-Secrets*-geokätköilyreittiä, johon yhdistettiin taiteellisia ja pelillisiä elementtejä. Vuodesta 2016 eteenpäin Porissa ja Raumalla esillä ollutta Sigrid-nuken tarinaa on esitelty koululaisille, mutta se on ollut tarjolla myös itsenäisesti seikkaileville geokätköilijöille Geocaching-sivuston kautta.

Vuosikirja sisältää myös kaksi kirja-arviota. Ensimmäinen niistä on Nuppu Soanjärven arvio kokoelmateoksesta *Role-playing Game Studies: Transmedia Foundations* (2018), pitkään odotetusta perusteoksesta roolipelitutkimukselle – ”oli jo aikakin”, kuten Soanjärvi kirjoittaa. Toinen on Markku Reunan arvio Jaroslav Švelchin kirjasta *Gaming the Iron Curtain: How Teenagers and Amateurs in Communist Czechoslovakia Claimed the Medium of Computer Games* (2018), joka esittelee pelien historiaa rautaesiripun takana Tšekkoslovakiassa.

Vuosikirjan päättää Johan Kalmanlehdon luento hänen väitöskirjastaan *Beyond the Figure: The Notion of Mimetic Subject Formation in Philippe Lacoue-Labarthe's Philosophy and its Relevance to Digital Gameplay*. Tämä tiivistelmä Kalmanlehdon filosofisesta väitöskirjasta osoittaa, miten pelaaminen koskettaa monia elämän osa-alueita, aina olemassaolon peruskysymyksiin asti.