



Pelitutkimuksen vuosikirja

2014

Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä,
Petri Saarikoski, Olli Sotamaa (toim.)

Sisältö

Johdanto

Toimituskunta:

Pelimaailmoista maailman pelillistymiseen – pelitutkimuksen ja pelikulttuurin muutoslinjoja

Artikkelit

Tero Pasanen:

Murhasimulaattoreista poliittiseen korrektiuteen: Väkivalta pelikohujen arkkityyppinä

Jukka Jouhki:

Pelaamisen moraali Macaossa: Havaintoja rahapeliteollisuuden nopean nousun kokeneiden macaolaisten moraalisten näkemysten narratiivisesta rakentumisesta

Marko Siitonen ja Sanna-Kaisa Launonen:

Viihteen ja vakavuuden rajoilla – käyttäjien kokemuksia uutispeleistä

Mikko Vesa ja J. Tuomas Harviainen:

Strategiset käytännöt verkkoroolipeliympäristöissä: Merkityksiä pelitutkimukselle

Veli-Matti Nurkkala, Kyösti Koskela, Jonna Kalermo, Petri Ruuskanen, Niina Karvinen ja Timo Järvilehto:

Biometrinen testaaminen ja pelikäyttäytymisen psykofysiologinen teoria: Systemisen psykologian näkökulma
Kommentti artikkeliin (Simo Järvelä ja J. Matias Kivikangas)
Kirjoittajien vastine kommenttiin

Katsaukset

Markku Reunanen ja Manu Pärssinen:

Chesmac: ensimmäinen suomalainen kaupallinen tietokonepeli – jälleen

Tero Kerttula:

Peli jota ei voi pelata – pelivideoiden kulttuuri

Katri Kuusisto:

Hyöty ja huvi – kaupallisten pelien anti opetuspeleihin

Esittelyt ja arviot

Juho Karvinen:

Siltää sosiologian ja leikin tutkimuksen välille – Thomas S. Henricksin Play Reconsidered: Sociological Perspectives on Human Expression

Miikka Lehtonen, Miikka Junnila ja Elina Koivisto

Pelitutkimuksen paikat, osa 2: Aalto-yliopiston pelitutkimuksen ja -opetuksen nykytila

Pelitutkimuksen vuosikirja

2014

Toimituskunta: Jaakko Suominen (päätoimittaja), Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Petri Saarikoski, Olli Sotamaa
Tekninen toimitustyö ja taitto: Aija Amee
www.pelitutkimus.fi
ISBN 978-951-44-9688-2
(cc) Kirjoittajat ja Pelitutkimuksen vuosikirja, 2014