



PELITUTKIMUKSEN VUOSIKIRJA 2016

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

PELITUTKIMUKSEN VUOSIKIRJA 2016

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

Tekninen toimitustyö ja taitto: Jonne Arjoranta

Korjausluku: Tanja Välisalo

ISBN: 978-952-03-0268-9 (PDF)

Julkaisija: Tampereen yliopisto

© 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: Jukka Korhonen

SISÄLLYS

Toimituskunta

Johdanto

1

Artikkelit

Tanja Sihvonen

Tilan tuntu: Grand Theft Auto V ja paikantumisen politiikat

4

Jaakko Kemppainen

Marginaalista valtavirraksi – indie-pelien vuosikymmen

21

Lilli Sihvonen & Anna Sivula

Klassikoksi rakennettu – erään lautapelin historia

38

Katsaukset

Sara Sintonen

Lasten oma pelisuunnittelu osaksi opetusta: esiopetukseen suunnatun pedagogisen tuotteen kehittämisen lähtökohtia

52

Pauli Hulkkonen

Katsaus kotimaisiin lauta- ja roolipelijärjestöihin

61

Kirja-arvostelu

Jonne Arjoranta, Marko Siitonen & Tanja Välisalo

Lankoski, Petri, ja Staffan Björk, toim. (2015). Game Research Methods: An Overview.

66