

PELITUTKIMUKSEN VUOSIKIRJA 2020

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

Pelitutkimuksen vuosikirja 2020



Pelitutkimuksen vuosikirjan artikkelit käyvät läpi anonyymien 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, Tanja Välisalo

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: Markus Spiske: CAPTCHA

Versio: 1.0

<http://pelitutkimus.fi/vuosikirja-2020>

Sisällys

Johdanto	1
Jonne Arjoranta, Usva Friman, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa, Jaakko Suominen, Tanja Välisalo	
Artikkelit	
Digiversioita, klooneja ja omia ideoita: Suomalaisissa tietokonelehdissä julkaistut peliohjelmalistaukset 1978–1990	3
Jaakko Suominen, Tero Pasanen	
Katsaukset	
Puumailoista ylämummoon: Näkökulmia digitaalisten jääkiekkopelien tutkimukseen	36
Tero Kerttula	
Esseet	
Tyhjyys sekä kärsimyksen että toivon lähteenä: NieR: Automata ja androidien monimutkainen maailma	50
Eetu Heikkinen	
Arviot	
Pelien äärettömät maailmat: Elämän suuret kysymykset digitaalisissa peleissä	64
Merja Leppälahti	
Esport Play: Anticipation, Attachment, and Addiction in Psycholudic Development	67
Mikko Meriläinen	
Lektiot	
Kohti pelisivistystä: Nuorten digitaalinen pelaaminen ja pelihaitat kotien kasvatuskysymyksenä	70
Mikko Meriläinen	