

9. LIIKUNTA, URHEILU JA PELAAMINEN

RIIKKA TURTIAINEN

Liikunta ja urheilu ovat kytköksissä peleihin useilla eri tavoilla, mutta tästä huolimatta niitä tarkastellaan usein toisistaan erillisinä ilmiöinä. Julkisessa keskustelussa liikunta ja pelaaminen asetetaan yleisesti vastakkain, kun niin sanottu ruutuajan lisääntyminen nähdään syynä erityisesti lasten ja nuorten fyysisen aktiivisuuden vähenemiselle.¹ Toisaalta myös monien pelillisten elementtien varaan rakentuva kilpaurheileminen koetaan usein toimintaympäristöksi, joka ei kannusta kaikkia liikunnallisen elämäntavan omaksumiseen. Tässä luvussa tuon esiin liikunta-, urheilu- ja pelikulttuurien välisiä yhtymäkohtia sen hahmottamiseksi, että kyseessä on yhteisen taustan ja tunnuspiirteet jakava ilmiökokonaisuus.

Monet urheilulajit – kuten palloilulajit sääntöineen – ovat ilmiselviä pelejä itsessään. Varhaisessa pelikategorisoinnissa urheilu on sijoitettu luokkaan, jonka keskeisin elementti on kilpailu.² Urheilututkimuksessa on perinteisesti erotettu toisistaan fyysiset (*jalkapallo*) ja ei-fyysiset (*shakki*) kilpailut.³ Urheilun tunnuspiirteinä on pidetty sääntöjen sanelemaa suoritusten

1 Ks. myös Pasanen & Meriläinen tässä kirjassa.

2 Caillois 2001; Caillois'n käsite kilpailulle on *agôn*.

3 Guttman 2007, 24–25.

vertailtavuutta ja mitattavuutta sekä olosuhteiden vakioimista suhteessa esimerkiksi spontaaniin kisailuun ja pihapeleihin.⁴ Urheilukulttuurin järjestäytyttyä (kunto)liikunta ja (kilpa)urheilu ovat eriytyneet toisistaan. Yleiskielessäkin liikunnaksi lasketaan yleensä kunto- ja arkiliikunnan kautta muodostuva fyysinen aktiivisuus urheilun kattaessa kaikki kilpaurheilun muodot aina kansainväliseen huippu-urheiluun asti. Pelikulttuureihin verrattaessa on mahdollista tehdä karkea rinnastus käsiteparien liikunta ja leikki sekä urheilu ja peli kesken. Leikistä katoaa spontaanius pelin sääntöjen astuessa rajoittamaan sitä, ja samaa teesiä seuraillen omaehtoisesta liikunnasta tulee päämääräkeskeistä kilpaurheilua.⁵

Käytännössä kyse ei kuitenkaan ole aivan niin yksiselitteisestä asiasta kuin edellä on esitetty, etenkin kun mukaan ovat tulleet digitalisoitumisen tarjoamat mahdollisuudet. *Pelillistämisen* ja *urheilullistamisen*⁶ prosessit jakavat yhteisen kilpailullistamisen pyrkimyksen, mutta niihin liittyy paljon muutakin. Pitkälle organisoidussa kilpaurheilussakin on todettu olevan aina läsnä niin sanottu ”leikkisä impulssi” eli eräänlainen leikillinen alkusysäys tai viehätys.⁷ Kansainvälisessä liikunnan ja urheilun tutkimuksessa urheilullistamisen käsitettä on käytetty ainakin 1970-luvun lopulta alkaen. Sillä on kuvattu fyysisen aktiviteetin muuttumista urheiluksi tiettyjen vaiheiden kautta, joihin kuuluvat muun muassa erikoistuminen, organisoituminen, kvantifiointi ja standardointi.⁸ Toisin sanoen urheilullistettaessa ei-urheiluksi lukeutuvaa aktiviteettia siihen liitetään urheilulle tyypillisiä, kilpailemisen ja vertailtavuuden mahdollistavia elementtejä.⁹ 2010-luvulla yleisemmin omaksuttu pelil-

4 Ilmanen 2008, 9; Guttmann 2007, 24–25.

5 Turtiainen 2012, 33–34.

6 Käännös englanninkieliselle käsitteelle *sportification*.

7 Hargreaves 1986.

8 Modernin urheilun typologia: ks. Guttmann 1978.

9 Heere 2018.

listämisen käsite puolestaan viittaa peleistä tuttujen elementtien tai pelisuunnitteluelementtien käyttöön pelien ulkopuolella tai ei-pelillisissä konteksteissa.¹⁰ Pelillistämistä on myös kutsuttu urheilullistamisen jälkeläiseksi.¹¹ Mielenkiintoista on, että etenkin erilaisten fyysistä aktiivisuutta lisäämään pyrkivien digitaalisten sovellusten yhteydessä on liikunnan urheilullistamisen sijaan valittu puhua liikunnan pelillistämisestä, vaikka ainakin osittain kuvataan samaa asiaa.

Koska peli- ja urheilukulttuurit jakavat samoja piirteitä ja jopa alkuaikojen yhteisen tutkimusteoreettisen taustan, on perusteltua tarkastella ilmiöiden kytköksiä ja yhtymäkohtia nykypäivässä molempiin tutkimustraditioihin tukeutuen.¹² Seuraavaksi käyn esimerkinomaisesti läpi pelikulttuurisia ilmiöitä, joissa pelaaminen ja liikunta tai urheilu asettuvat osaksi samaa kokonaisuutta. Tämä tapahtuu tarkastelemalla ensin lyhyesti kilpaurheilun simulaatioita, minkä jälkeen aihetta lähestytään liikunnan pelillistämisen ja pelaamisen urheilullistamisen kautta.

KILPAURHEILUN SIMULAATIOT

Kun pohditaan digitaalista pelikulttuuria, ilmiselvin yhtymäkohta sen ja urheilukulttuurin välillä ovat urheiluaiheiset digitaaliset pelit, joilla on ollut tärkeä rooli videopelaamisen historiassa. Suosituimpia tällaisia pelejä ovat Electronic Artsin jalkapallo- ja jääkiekkoiheiset *FIFA*- ja *NHL*-pelisarjat, joihin ilmestyy uusi peliversio vuosittain. Jääkiekkoiheisen pelisarjan ensimmäinen peli ilmestyi jo vuonna 1991 ja jalkapallopeli vuonna 1993¹³. Peliyhtiön alayksikkö EA Sportsilla on tällä hetkellä voimassa olevat viralliset sopimukset sarjoista kansainvälisen jalkapalloliiton (FIFA) ja pohjoisamerikkalaisen

10 Koskimaa & Välisalo tässä kirjassa; Stenros 2015; Deterding ym. 2011a.

11 Heere 2018, 23.

12 Ks. myös Atkinson 2011.

13 EA Sports 1991; 1993; Kerttula 2020.

jääkiekon ammattiliigan (NHL) kanssa. Urheiluaiheiset digitaaliset pelit ovatkin nimenomaan huippu- ja mediaurheilun simulaatioita. Niihin mallinnetaan liikkeenkaappaustekniikalla todellisten huippu-urheilijoiden liikeratoja ja pelejä pelataan oikeita sarjoja ja arvokisoja vastaavilla joukkueilla ja niiden näköispelaajilla. Peliympäristönä ovat oikeiden, fyysisten kenttien olemusta esimerkiksi valaistukseltaan ja äänimaailmaltaan jäljittelevät stadionit ja hallit, joiden näkymä vastaa otteluista tuotettua televisiolähetystä.¹⁴

Näiden pelisarjojen kehityksen kautta tulee näkyväksi mediavälitteisessä huippu-urheilussa tapahtuneita muutoksia. *FIFA*-pelisarjassa on esimerkiksi pitkään ollut mahdollisuus luoda peliin myös oma, kustomoitu pelihahmo ja lähteä rakentamaan sillä omaa jalkapallouraa. Kustomointioptioihin kuului jo ainakin *FIFA09*-peliversiossa päivikaljun laajuuden ja korvalehtien koon määrittelyt, mutta sukupuolivaihtoehtoja oli vain yksi. Vasta *FIFA16*-pelissä EA Sports onnistui selättämään ”tekniset vaikeudet” ja mallintamaan peliin ensimmäiset naishahmot. Vuonna 2016 Kanadassa järjestetyt naisten jalkapallon maailmanmestaruuskilpailut saavuttivat suuren suosion Pohjois-Amerikassa ja *FIFA16*-pelin kansikuvassa olivat Lionel Messin kanssa rinnakkain tunnetut naispelaajat Alex Morgan (Yhdysvaltojen versio) ja Christina Sinclair (Kanadan versio); Pohjoismaissa naishahmo oli kuitenkin korvattu brittiversiolla Jordan Hendersonilla. Digitaaliset urheilupelit peilaavat siis urheilukulttuurin lainalaisuuksia paljastaen myös sen valta-asetelmia ja epätasa-arvoisuuksia.¹⁵

Urheilijan rooliin samastumisen lisäksi digitaalisten pelien pelaajalla on mahdollisuus astua myös urheiluvalmentajan saappaisiin. Erilaisilla urheilumanagerointipeleillä on oma pitkäkö

14 Turtiainen 2009; erityisesti jääkiekosta ks. myös Mähkä 2019; Kerttula 2020.

15 Turtiainen 2015; 2012; 2009.



Kuva 1. EA Sportsin *FIFA 16* -pelin USA:n version kansikuvassa (vasemmalla) on Alex Morgan, mutta Englannissa ja Pohjoismaissa julkaistussa versiossa (oikealla) hänet on korvattu Jordan Hendersonilla. Kuvakollaasi: Riikka Turtiainen. Kuvälähde: EA Sports.

historiansa ja uskollinen kuluttajakuntansa. Jalkapalloaiheisen *Championship Manager/Football Manager* -pelin¹⁶ ensimmäiset versiot ilmestyivät kotitietokoneille jo 1980-luvulla, ja verkossa pelattava selainpohjainen *Hattrick*¹⁷ julkaistiin vuonna 1997. Aina tähän päivään saakka kantanut managerointipelien suosio perustuu intertekstuaalisuuteen eli siihen, että ne viittaavat ammattilaisurheilun maailmaan ja tarjoavat pelaajilleen mahdollisuuden kuvitella ohjaavansa suosikkijoukkueitaan.¹⁸ Vielä limittyneemmällä tavalla kilpaurheilumaailma ja virtuaalimanagerointi lyövät kättä fantasiurheilussa. Fantasia-liigapelit (esim. *IS Liigapörssi*¹⁹ ja *Fantasy Premier League*²⁰) ovat urheiluedonlyönnin tavoin riippuvaisia reaalimaailman urheilutapahtumista, sillä fyysisillä kentillä ja kaukaloissa tapahtuvat urheilusuoritukset tuovat tilastomerkitöjen kautta pisteitä di-

16 Toms 1982.

17 Hattrick Limited 1997.

18 Crawford 2006.

19 Sanoma Games 2000.

20 Premier League 2002.

gitaalisen pelin pelaajalle. Urheiluasian tunteuksella on mahdollista pyrkiä minimoimaan sattuman vaikutus valitsemalla fantasiajoukkueensa pelaajat oikein ja pysymällä perillä todellisten urheilijoiden pelivireestä eli seuraamalla urheilutapah-tumia mahdollisimman tarkasti ja reaaliaikaisesti. Fantasiaurheilua harrastettiin jo pitkään ennen digitalisoitumista erilaisin manuaalisin versioin. Fantasioliigapeleissä ”tekoälyn” korvaa todellisuus. Ne eivät siis ainoastaan simuloi oikeita urheilusuorituksia, vaan oikeat urheilusuoritukset ovat osa niitä.²¹

Fantasiaurheilu on yksi esimerkki siitä, kuinka raja hämärtyy digitaalisen pelaamisen ja rahapelaamisen välillä.²² Fantasiaurheilun voi periaatteessa nähdä urheiluedonlyönnin pelillistetympänä muotona. Molemmat ovat lähtökohtaisesti toissijaisia pelejä, jotka saavat merkityksensä toisen pelin tai kilpailun – eli urheilun – kautta, joka on mahdollista muuttaa laskennallisiksi todennäköisyyksiksi. Näin ollen urheiluedonlyönnin erottaa muusta rahapelaamisesta tiedon ja taidon vaikutus menestymismahdollisuuksiin pelkän onnen sijaan.²³ Suomessa urheiluedonlyönnillä on pitkä, vuonna 1940 perustettuun Oy Veikkaustoimisto Ab:hen (ensin Oy Tippaustoimisto Ab ja nykyisin Veikkaus Oy) kiinnittyvä perinteensä. Veikkauksella on arpajaislailla turvattu monopoliasema veikkaus- ja vedonlyöntitoiminnan harjoittamisessa ja sen keräämät tuotot ohjataan urheilun, tieteen, taiteen, nuorisotyön ja kansanterveyden tukemiseen.²⁴ Suomeen onkin muodostunut omanlaisensa, vahva urheiluedonlyöntikulttuuri, jota siivitti alkuvuosina jalkapal-

21 Turtiainen 2007; 2009; Sotamaa 2013.


22 Ks. Kinnunen tässä kirjassa.

23 Järvinen & Sotamaa 2002, 30–31.

24 Kirjan kirjoitushetkellä on valmisteilla uusi malli, jossa Veikkauksen keräämät rahapelituotot siirrettäisiin ilman korvamerkintää valtion budjettiin ja tuensajille jaettaisiin jatkossa rahaa osana normaalia valtion budjettivalmistelua. Vuoden 2024 alusta käyttöön otettavaksi tarkoitettua mallia koskeva hallituksen esitys ollaan viemässä eduskuntaan syksyllä 2022. Mannermaa 2022.


Tähtikenttä

Hyökkääjä




Wännström Sebastian
21 LPP
407 000€

Hyökkääjä




Meyer Nicolai
19 LPP
348 500€

Hyökkääjä




Bracco Jeremy
19 LPP
359 000€

Puolustaja




Bergman Julius
22 LPP
285 500€

Maalivahti



Tuohimaa Frans
22 LPP
413 500€

Puolustaja



Morrow Joe
22 LPP
425 500€

125 PISTETTÄ
2 239 000 € ARVOA

PELIPÄIVÄN PARHAAT JOUKKUEET 20 PARASTA »






Tilasto	Tulos
Paras joukkue Patalappu 2	116 pts.
Nopelin nousija HC Joensuu	+5 511 sij.
Jakson piste-ennätys Jari Muumi Enemi	139 pts.

JAKSON PARHAAT JOUKKUEET NÄYTÄ KAIKKI »






Joukkue	Pisteet
1 Kuljun Kuninkaat	509
2 Maskit katsomoon	484
3 OneMoreYearKimi	474
4 TPS - TorsoPolaarinenSyndrooma	471
5 Hutikut HC	467
6 Mestari	462
7 JUTI RILLAA	453
8 Kärkivehrit	448
9 Raippeeeeeeeeeee	446
10 PLING	445

OSTETUIMMAT PELAAJAT

Listat päivityvät vartin välein. Viimeisin päivitys 25.2. 16:45.

OSTETUIMMAT	MYDYIMMÄT
Pelaaja	Ostaja
 Press Robin	397
 Eronen Elmeri	194
 Kontiola Petri	191
 Laurikainen Eetu	179
 Puustinen Valteri	166

JAKSON PARHAAT PELAAJAT NÄYTÄ KAIKKI »

Pelaaja	Pisteet
 Rooba Robert	81
 Press Robin	80
 Lappalainen Lasse	70
 Matushkin Maksim	69
 Laurikainen Eetu	67

Kuva 2. Jääkiekkoaiheisen fantasialiigapeli *Liigapörssin* julkisia tilastoja 25.2.2021. Kuvakaappaus IS Liigapörssi -sivulta.

lo-otteluihin keskittynyt vakioveikkaus. Suomi on myös verkovedonlyönnin edelläkävijöitä, sillä Veikkaus lisäsi ensimmäisenä kansallisena yhtiönä kyseisen pelimuodon tarjontaansa jo vuonna 1997.²⁵

LIIKUNNAN PELILLISTÄMINEN

Ajatukseen liikunnan pelillistämisestä liitetään yleensä digitaalinen teknologia. Erilaisten liikuntasovellusten ja itsensämittaa-

25 Matilainen 2010, 16–17; Karekallas ym. 2014, 28–30.

misteknologioiden yleistyminen on yksi tämänhetkisen sosio-
teknisen kuntoilubuumin tunnuspiirteistä.²⁶ Suomalaisista ur-
heilu- ja hyvinvointiteknologia-alan yrityksistä kansainväliselle
huipulle ovat yltäneet sykemittaukseen ja puettavaan anturi- ja
sensoreknologiaan keskittyneet Suunto ja Polar Electro.²⁷ Ylei-
sesti ottaen on nähty, että suoritusten mitattavuus yhdessä so-
vellusten tarjoaman sosiaalisuuden kanssa johtaa liikuntamoti-
vaation kasvamiseen.²⁸ Liikunnan pelillistämisestä onkin alettu
hakea ratkaisua aikana, jona suuri osa väestöstä liikkuu yleisiä
liikuntasuosituksia vähemmän. Liikuntateknologioiden ja -so-
vellusten käyttöönottotutkimuksissa on saatu lupaavia tulok-
sia, vaikka useat tutkimusjaksot ovat olleet verrattain lyhyitä.
Joissain tutkimuksissa onkin osoitettu, että puolella itsensämit-
taamisteknologioiden käyttäjistä kiinnostus hiipuu muutaman
kuukauden kuluttua käytön aloittamisesta.²⁹ Fyysisen aktiivi-
suuden lisäämisen näkökulmasta olennainen kysymys kuuluu-
kin, pystyvätkö pelillistetyt liikuntasovellukset innostamaan
ihmisiä pidempiaikaiseen elämäntapamuutokseen.

Keskeiseksi tarkastelun kohteeksi tulisikin tässä yhteydessä
nostaa pelillistämisen lähtökohta: tapahtuuko pelillistäminen
ilman vaikuttavuuden ja kohderyhmän tarpeiden arviointia
ja panostamatta itse pelillisyyteen.³⁰ Yksinkertaisimmillaan
liikuntasovellusten pelillistäminen on ainoastaan suorituspis-
teiden laskemiseen perustuvaa palkitsemista ja pahimmillaan
näiden standardoitujen pistelaskumenetelmien keinotekoista
lisäämistä kaikkiin mahdollisiin yhteyksiin.³¹ Pelillistäminen ei
siis ole automaattisesti synonyymi hauskuudelle tai motivaation

26 Millington 2016; 2018.

27 Eskola & Laine 2020.

28 Esim. Lomborg & Frandsen 2016; Millington 2016; 2018; Hamari & Koivisto
2015.

29 Gilmore 2016.

30 Matallaoui ym. 2017.

31 Fizek 2014.



Kuva 3. Itsensämittaamisteknologian käyttöä maastopyörälenkillä keväällä 2020. Kuva: Riikka Turtiainen.

kasvulle, eikä pelillisiä kokemuksia tai niiden mielekkyyttä voi suunnitella kokonaan ennalta. Tämän vuoksi liikunnan pelillistämisen yhteydessä tulisi keskittyä ensisijaisesti käyttäjä- ja osallistujakokemuksiin pelillistämisen itseisarvon sijaan. Liikunnan pelillistämisessä tulisi ottaa huomioon yksilölliset motivaatio-tekijät ja korostaa hyötyn puheen sijaan hauskuuspuhetta, sillä liikuntapelejäkään ei pelata ensisijaisesti hyödyn vaan huvin vuoksi.³²

Siinä, miten itsensämittaamisteknologiat suuntaavat arkista liikuntaa kilpailuun, visuaalisuuteen ja kyvykkyyteen, voi nähdä myös syrjiviä piirteitä. Kyseisen teknologian käyttäjäksi mieltyy jo valmiiksi hyvässä fyysisessä kunnossa oleva, liikuntarajoitteista ja henkisestä kuormituksesta vapaa keho. Tällä hetkellä käytössä olevat sykekellot hyödyntävät suurelta osin optista,

32 Friman & Turtiainen 2017; Kari ym. 2016; Fizek 2014.

valoon perustuvaa mittaustekniikkaa, joka on havaittu tehokkaaksi vaaleaihoisten ihmisten kohdalla, mutta joka ei toimi yhtä hyvin tummaihoisen käyttäjän sykkeenmittauksessa. Myös esimerkiksi ihmisten ranteiden fysiologiassa on eroja, ja sykekellot suunnitellaan toimimaan optimaalisesti keski-ikäisellä, valkoihoisella miehellä. Itsensämittaamista on kritisoitu myös siitä, että ihmiset kadottavat taidon kuunnella omaa kehoaan luottaessaan yksinomaan teknologioiden tuottamaan numeraaliseen dataan ja suorittaessaan jatkuvaa, tuohon dataan perustuvaa itsensä kehittämistä.³³

Liikunnan pelillistämisestä puhuttaessa voidaan tehdä ero pelillisiä ominaisuuksia sisältävien sovellusten (itsensämittausteknologiat) ja varsinaisten liikuntapeliin³⁴ välillä, joskin rajanveto on usein häilyvää. Digitaalisiksi liikuntapeleiksi käsitetään pelit, joiden pelaaminen vaatii pelaajalta fyysistä aktiivisuutta. Pelin ohjaaminen tapahtuu siis omaa kehoa liikuttamalla, mikä voi tarkoittaa myös voimailuun, tasapainoiluun tai liikkuvuuteen liittyviä toimintoja.³⁵ Ensimmäisiä tunnettuja liikuntapelejä edusti vuonna 1998 julkaistu tanssimattopeli *Dance Dance Revolution*³⁶, joka toimi ensin pelihalliversiona mutta käynnisti koteihin ilmestyttyään tanssimattopelien buumin. Vuonna 2006 julkaistun *Nintendo Wii* -pelikonsolin myötä taas peliohjain muuttui pelaajan kädessä esimerkiksi tennismailaksi, keilapalloksi tai pompom-huiskaksi.³⁷

GPS-liikuntapelit ovat puolestaan paikkatietoon perustuvia pelejä, joita pelataan yleensä ulkona mobiililaitteilla.³⁸ Tun-

33 Aho 2020; Bergroth 2020; Spiel ym. 2018; ks. myös Aikkila 2021.

34 Käännös englanninkielisestä käsitteestä *exergame*; ks. esim. Matallaoui ym. 2017; Francombe-Webb 2016.

35 Kari 2017b, 22.

36 Konami 1998.

37 Millington 2018, 43; Kari 2017a, 6; Francombe-Webb 2016; Turtiainen 2012, 34, 37.

38 Boulos & Yang 2013.

netuin tällainen peli, globaaliksi ilmiöksi kohonnut *Pokémon Go*³⁹, voidaan nähdä myös lisätyn todellisuuden liikuntapelinä. Fyysisessä maailmassa navigoinnin ja suosittujen virtuaaliolentojen pyydystämisen yhdistävä *Pokémon Go* teki läpimurtonsa kesällä 2016, jolloin sitä ladattiin kahdessa kuukaudessa yli 550 miljoonaa kertaa. Sitä edelsi saman julkaisijan *Nianticin* niin ikään paikkasidonnainen mutta vähäisempää suosiota saavuttanut peli *Ingress*⁴⁰. *Pokémon Go*:n suursuosio näkyi kaupunkitiloissa puhelimineen parveilevina nuorisojoukkoina ja yhdessä ”pokettavina” perheinä. Julkisuudessa keskusteltiin paljon sekä pelin fyysistä aktiivisuutta parantavista vaikutuksista että liikenteessä sattuneista vaaratilanteista, joita olentojen saalistamiseen uppoutuminen aiheutti.⁴¹ Taskuhirviöiden jahtaaminen sai ihmiset joka tapauksessa liikkumaan. *Pokémon Go*:n pelaajat olivat pelin pelaamisen myötä muun muassa sosiaalisempia ja motivoituneempia tutkimaan ympäristöään. Moni päätyi kokeilemaan pelin pelaamista juuri siitä syystä, että siihen liittyi ulkoilu- ja kuntoilu-ulottuvuus. Yleisiä syitä pelin pelaamiselle olivat liikunnan mielekkäämmäksi tekeminen sekä hovin ja liikkumisen yhdistäminen. *Pokémon Go* osoittikin lisätyn todellisuuden mobiilipelien potentiaalin lisätä fyysistä aktiivisuutta etenkin liikkumisesta lähtökohtaisesti vähemmän kiinnostuneiden kohdalla.⁴²

Paikkatietoa hyödyntäviä mobiilipelejä on toki ollut olemassa aikaisemminkin. Vuonna 2001 julkaistu urbaania tilaa hyödyntänyt, ”virtuaaliseksi paintballiksi” luonnehdittu *Bot-Fighters*⁴³ oli ensimmäisiä kaupallisia pelejä, joka toimi tekstiviestikomennoin. Suomalaisia menestyneitä paikkatietoiseen vaihtoehtotodellisuuteen sijoittuneita pelejä oli puolestaan

39 Niantic 2016.

40 Niantic 2012; Mäyrä 2017; Kari ym. 2017, 79.

41 Alha ym. 2017, 67; Heljakka 2017, 72–74.

42 Kari ym. 2017, 79; Alha ym. 2017, 69; Kari 2017c, 77.

43 It's Alive Mobile Games AB! 2001.

fantasiaelementtejä sisältänyt *Shadow Cities*⁴⁴. Näiden taustalta taas löytyy vielä varhaisempi GPS-pohjainen aartenetsintä-harrastus *geokätkentä*⁴⁵, joka liikuttaa ihmisiä luonnossa edelleen.⁴⁶ Vaikka varhaisemmatkin paikkatietopelit ovat pakottaneet ihmiset liikkeeseen ja pelillistäminen on ollut esillä liikuntavalistuksen yhteydessä aikaisemminkin, vasta suuria massoja liikuttaneen *Pokémon Go*:n myötä korostui pelien merkitys vaihtoehtoisten liikuntakulttuurien välineenä. *Pokémon Go*:n ylivoimainen suosio piilee kuitenkin siinä, ettei sitä suunniteltu alun perin liikuntamotivaation kasvattamisen välineeksi vaan hauskaksi peliksi – siksi sen toimintalogiikan jäljitteleminen liikunnan pelillistämismielessä onkin haastava tehtävä. Yksi *Pokémon Go*:hun verrattuna maltillisempaa suosiota saavuttanut esimerkki kuntoiluun kannustavasta, GPS-paikannusta hyödyntävästä mobiilipelistä on *Zombies, Run!*⁴⁷. Pelissä pelaaja juoksee pakoon eläviä kuolleita yrittäen samalla kerätä mukaansa virtuaaliesineitä osoitetuista paikoista. Peli etenee kuulokkeilla kuunneltavan tarinan muodossa, ja aika ajoin pelaaja joutuu zombien takaa-ajamaksi, jolloin juoksulenkki muuttuu tempoltaan intervalliharjoitukseksi. Tavallisen lenkkeilymiljöön muuttuminen mahdollisiksi pakoreiteiksi vaikuttaa juoksijan keholliseen ja tilalliseen kokemukseen. Liikuntaharrastus ja lähiympäristö saavat uudenlaisia merkityksiä, kun juoksija uppoutuu pelin tarinallisuuteen, ja kuntoilusta tulee selviytymistä.⁴⁸

Zombeja on mahdollista juosta pakoon ilman digitaalisia pelisovelluksiaikin. Tästä on esimerkki vuonna 2015 opiskelija-projektina järjestetty *Zombie Run Pori* -tapahtuma, jonka läh-

44 Grey Area 2010.

45 Ulmer 2000.

46 Sotamaa 2002; Stenros & Montola 2009; geokätkennästä ks. myös esim. Ihamäki & Heljakka 2017.

47 Six to Start 2012.

48 Witkowski 2018.

tökohtana oli kaupunkitilan pelillistäminen. ”Urbaani selviytymisseikkailu” houkutteli kaupunkipuistoalueelle osallistujia erilaisine motivaatioineen. Visuaalisesti herkullinen teema ja taustatarinan avulla luodut puitteet saivat zombien ystävät liikkeelle ja panostamaan ulkoasuhiinsa. Pelillisiä ja leikkilisiä elementtejä sisältänyt juoksutapahtuma sai liikuntaa aiemmin kaihtaneetkin osallistujat juoksemaan elämänsä pisimmän matkan zombeja paetessaan, tehtäviä suorittaessaan ja elämänauhojaan varjelleessaan. Toisaalta tapahtumaan osallistui myös urheiluorientoituneita juoksukilpailujen koluajia, jotka tavoittelivat reitiltä ensisijaisesti mahdollisimman hyvää loppuaikaa.⁴⁹

Pelillistetyt ja leikkilistetyt juoksutapahtumat ovat 2010-luvun ilmiö, jonka juuret ulottuvat Suomessa kuitenkin 1980-luvun hölkkäinnostuksen synnyttämiin, kaikelle kansalle (erityisesti naisille) suunnattuihin viihteellisiin ja karnevalistisiin juoksutapahtumiin, esimerkiksi vuonna 1984 ensimmäisen kerran järjestettyyn *Naisten Kymppiin*. Vastaavia, modernin kilpaurheilukulttuurin haastavia elementtejä on nähtävissä 2000-luvulla Yhdysvalloista rantautuneissa, massoittain ihmisiä innostaneissa esteratajuoksutapahtumissa⁵⁰ kuten *Väriestejuoksussa* ja *Extreme Runissa*. Näissä tapahtumissa on *Zombie-sovellusten* tavoin nähtävissä *pervasiivisen pelaamisen*⁵¹ piirteitä. Juoksemista on höyrytetty erilaisilla tehtävillä, ja fyysisten esteiden selvittäminen vaatii tyypillisesti yhteistyötä kanssakilpailijoiden kesken. Pelillistettyjen juoksutapahtumien suosio selittyy

49 Friman ym. 2017; Friman & Turtiainen 2017.

50 Käännös englanninkielisestä käsitteestä *obstacle course racing*, eli OCR.

51 Pervasiivisella pelaamisella tarkoitetaan pelien levittäytymistä jokapäiväiseen elämäämme ja ympäristöömme hämärtäen pelimaailman ja todellisuuden rajoja tilallisesti, ajallisesti tai sosiaalisesti (Montola ym. 2009). Esteratajuoksutapahtumien pervasiivisen pelaamisen piirteet liittyvät julkisen tilan valjastamiseen ”leikkikentäksi”. Näiden tapahtumien yhteydessä pervasiivisuus on performatiivista näkyvine toimintoineen ja mahdollisine asusteineen.

yhteisöllisen kokemuksen ohella sillä, että niihin on mahdollista osallistua omista lähtökohdista riippuen hyvinkin erilaisin tavoittein. Ne asettuvat samaan post-urheilullisen fyysisen kulttuurin jatkumoon parkourin kaltaisten, elämyksellisyyttä ja omaehtoisuutta korostavien urheilullisuuden muotojen kanssa. Kun osallistumisen ainoa mahdollinen tavoite ei ole olla maailmassa mahdollisimman nopeasti, avautuu liikunnasta erilaisia osallistujia motivoivia ulottuvuuksia ja oma vapaa tahto ja tapa osallistua fyysiseen aktiivisuuteen korostuu. Esteratajuoksutapahtumien osallistujiin on toistaiseksi todettu kuuluvan paljon ihmisiä, jotka eivät ole ottaneet osaa järjestäytyneeseen liikuntaan vaan vannovat vaihtoehtoisen fyysisen kulttuurin nimeen. Yhdysvalloissa on kuitenkin ollut myös pyrkimyksiä muuttaa näitä juoksutapahtumia sarjamuotoiseksi kilpaurheiluksi.⁵²

Uusien liikunnan pelillistämisen muotojen leviämisessä on nykypäivänä tietenkin iso roolinsa sosiaalisella medially – oli kyse sitten erilaisten tapahtumien mainostamisesta tai liikkujien omien kokemusten jakamisesta. Äärimilleen sosiaalisen median hyödyntämisen on vienyt viimeisen kymmenen vuoden aikana maailmaa valloittanut *crossfit*⁵³, joka on pelillistänyt koko brändinsä. Kovalla intensiteetillä toteutettavaan toiminnalliseen harjoitteluun perustuva liikuntamuoto on alkuajoistaan asti rakentunut aktiivisen verkkoyhteisön varaan. On jopa esitetty, ettei lajia olisi olemassakaan ilman internetiä. Päivän harjoitus⁵⁴ julkaistaan aina virallisten verkkosivujen kautta, ja lajin sosiaalisen median pääkanavaksi on muodostunut Facebook, jossa ”immersiiviseksi urheiluksikin” kutsutulla *crossfitilla* on yli kolme ja puoli miljoonaa seuraajaa. *The CrossFit Games* eli lajin vuosittaiset maailmanmestaruuskisat lähetetään suorana verkossa.⁵⁵

52 Friman ym. 2017; Weedon 2015; Mullins 2012; Atkinson 2011.

53 Glassman & Glassman 2000.

54 Käännös englanninkielisestä käsitteestä *workout of the day*, eli WOD.

55 Friman & Turtiainen 2019; Heywood 2015.



Kuva 4. Vuonna 2019 osallistujia houkuteltiin mukaan *CrossFit Openiin* oheisella sloganilla "Let's Play." Kuvakaappaus kilpailun verkkosivuilta.

Kuka tahansa voi osallistua maailman kovakuntoisimman tittelin tavoitteluun *CrossFit Open* -karsintakilpailun kautta. Karsintalajit julkaistaan verkossa tiettyinä ajankohtina, ja videon suorituksesta voi lähettää järjestäjille määräajassa, ellei suorita lajeja virallisella salilla. Verkkosivuilla julkaistujen tulosten kautta tavallinen harrastaja pääsee vertailemaan suorituksiaan ihailemiensa maailman huippujen kanssa samalta tulostaululta. *CrossFit Openin* aikana Facebook toimii pelillisenä alustana, jossa yhteisöllisyyttä ylläpidetään humoristisin memein ja hashtagein sekä julkaisemalla videoita muidenkin kuin lajin huippujen edesottamuksista. "Pelinjohtaja" julkaisee myös erilaisia vihjeitä tulevista karsintalajeista. Karsintalajien suorittamisen yhteydessä on alkanut esiintyä myös peleille tyyppisiä strategioita lajin huippujen ryhdyttyä taktikoimaan niin, että he julkaisevat tuloksensa vasta juuri ennen määräaikaan tai suorittavat tietyn lajin uudelleen ja parantavat tulostaan viime hetkillä. Tätä kutsutaan "tulostaulukolla pelaamiseksi". Vuoden 2019 *CrossFit Openia* jopa mainostettiin sloganilla: "Let's Play!"

Mainos sisälsi ”näin pelaat” -ohjeistuksen, jossa selitettiin osallistumiskäytännöt vaiheittain.⁵⁶

PELAAMISEN URHEILULLISTAMINEN

Edellä esiin tuodun *crossfitin* on nähty vastaavan myös aikuisten leikkillisyyden tarpeeseen lapsuuden leikkipaikoilta tuttuine harjoitusmuotoineen, joihin kuuluvat voima- ja kestävyysliikkeiden ohella köyden kiipeäminen, apinatikkaissa roikkuminen ja hyppynarulla hyppiminen.⁵⁷ Toisaalta pelillisiä elementtejä verkossa ja sen ulkopuolella sisältävää lajia on pidetty myös nykypäivän urheilullistamisen ilmentymänä. *Crossfitin* katsotaan asettavan jokapäiväisen liikunnan kilpailullisiin kehyksiin, sillä kaikki harjoitukset on tapana mitata ottamalla aikaa ja laskeamalla toistojen tai matkan määrää sekä merkitsemällä tulokset ylös.⁵⁸ Aivan kuten pelitutkimuksen puitteissa pelillistäminen nähdään pelillisten elementtien liittämisenä pelien ulkopuolisiin asioihin, samoin urheilun tutkijat tulkitsevat ilmiöitä urheilullistetuiksi, kun ne esitetään urheilusta tutuilla tavoilla. Osoituksena yhteiskunnan ja kulttuurin urheilullistumisesta on pidetty esimerkiksi suosittua *Master Chef* -tv-sarjakonseptia, jossa kilpaillaan kokkaustaitojen paremmuudesta erilaisin yksilö- ja joukkueosakilpailujen muodossa ja *The Voice* -laulukilpailun kaltaisia kykyohjelmia.⁵⁹ Yhtä hyvin tosi-tv-ohjelmien aaltoa voi kuitenkin tarkastella myös televisioviihteen pelillistämisenä.⁶⁰

Kuten luvun alussa totesin, liikuntaa on pitkään urheilullistettu pyrkimyksenä saavuttaa uusille lajeille legitimizeetti ”oi-

56 Friman & Turtiainen 2019.

57 Heywood 2015, 122.

58 Friman & Turtiainen 2019; Heere 2018, 23.

59 Heere 2018, 23; Carlsson & Svensson 2015; Jonasson & Thiborg 2010.

60 Esim. Turtiainen 2012, 37.

keana urheiluna”. *Crossfit* organisoitui Reebokin⁶¹ tuotemerkin alla kaupallistetuksi brändiksi, ja esteratajuoksutapahtumatkin havittelevat Yhdysvalloissa kilpaurheilustatusta yksityisen sektorin kautta. Viimeisimpien lajien joukossa yhdenlaisen urheilullistamisprosessin on läpikäynyt rullalautailu, joka valittiin yhdeksi vuoden 2020 uusista olympialajeista.⁶² Seuraavissa kesäolympialaisissa, vuonna 2024 Pariisissa, saatetaan sen sijaan nähdä näytöslajina elektroninen urheilu eli digitaalinen kilpapeleminen. E-urheilussa kilpailtiin jo vuonna 2018 Pyeongchangin talviolympialaisten yhteydessä järjestetyssä epävirallisessa esiturnauksessa, jonka tarkoituksena oli esitellä lajia kansainväliselle olympiakomitealle. Komitean puheenjohtaja on tosin todennut, että väkivaltaiset pelit eivät sovi yhteen olympialaisten arvojen kanssa, joten suosituimpien kilpapelien sijaan kysymykseen voisivat tulla esimerkiksi urheilusimulaatiopelit. Suomen elektronisen urheilun liitto (SEUL) hyväksyttiin ensimmäisenä maailmassa Suomen olympiakomitean kumppanuusjäseneksi vuonna 2016. Tämän jälkeen perinteiset suomalaiset urheiluseurat ovat alkaneet perustaa e-urheilujoukkueita, ja esimerkiksi Suomen Palloliitto lanseerasi e-jalkapallomaajoukkueen, joka osallistui UEFA eEURO 2021 -turnaukseen. E-urheilua kohdellaan Suomessa myös hallinnollisessa mielessä urheiluna, sillä aiemmin nuorisotyön toiminta-avustusta saanut SEUL on siirtynyt liikunnan järjestöavustusten piiriin.⁶³

Yleisesti ottaen e-urheilu on kuitenkin kohdannut vastustusta tavoitellessaan urheilustatusta. Ehkä tästä johtuen e-urhei-

61 Reebok toimi *crossfitin* maailmanmestaruuskilpailujen pääsponsorina ja tuotelisenssin yksinhaltijana kymmenen vuoden ajan, kunnes vuoden 2021 uuden sopimuksen myötä pääyhteistyökumppaniksi vaihtui Nobull, minkä johdosta esimerkiksi kisojen nimi ei ole enää *Reebok CrossFit Games* vaan *Nobull CrossFit Games*.

62 Sittemmin koronapandemia siirsi olympialaisia vuodelta eteenpäin.

63 Palloliitto 2021; 2019; Keskitalo 2018; Rönkä 2018a; 2018b; Saarenoja 2018; Hartikainen 2016; Suomen elektronisen urheilun liitto - SEUL ry 2016.

lua onkin pyritty esittämään perinteiselle urheilulle tyypillisillä tavoilla.⁶⁴ Verrattaessa esimerkiksi *Overwatchin*⁶⁵ ja jalkapallon maailmanmestaruuskisoja keskenään on niiden ottelulähetyksistä löydettävissä paljon yhtäläisyyksiä. *Overwatch World Cup* -lähetysten rakenne on tehty noudattelemaan perinteistä tv-urheilulähetystä kisastudio-osuiksineen, joiden juontajat ja asiantuntijat muistuttavat jalkapallostudion osallistujia vaatetuksineen kaikkineen. Ennen *Overwatch*-ottelun alkua studiossa puidaan perinteisestä urheilusta tutuilla tavoilla joukkueiden vahvuuksia ja heikkouksia, esitellään tähtipelaajia ja arvioidaan mahdollista lopputulosta. ”Puoliaikastudiossa” ja ottelun jälkeen kerrataan huippuhetkiä, esitellään statistiikkoja ja rakennetaan urheilunarratiivia. Asiantuntija-asema annetaan perinteisen urheilun tavoin entisille, meritoituneille pelaajille ja lajitoimijoille. E-urheiluotteluiden aikainen selostus ja kommentointi ovat niin ikään perinteisestä mediaurheilusta tuttuja elementtejä.⁶⁶

Itse *Overwatchin* pelaaminenkin esitetään perinteisen tv-urheilun ”visuaalisen kieliopin” mukaisesti. Yleisön huomio kiinnitetään tiettyihin speaktaakkelsegmentteihin lähikuvien, uusintojen sekä kuvakulmien kautta, ja selostajat ja kommentaattorit kehystävät tärkeät hetket pelitilanteiden analysoinneillaan. Niin e-urheiluselostajat kuin pelaajat itsekin ovat omaksuneet urheilullistavan puhettavan, jolle on tyypillistä muun muassa kohottaa jotkut pelaajat erityiseen sankariasemaan.⁶⁷ Perinteisen joukkueurheilun arvokisoille tyypilliset tunnusmerkit toistuvat myös muun muassa yhtenäisissä peliasuissa, urheilullisissa palkintoseremonioissa ja muissa nationalistista urheiluhenkeä korostavissa tekijöissä. Erona perinteiseen urheiluun e-urhei-

64 Heere 2018; Jonasson & Thiborg 2010.

65 Blizzard Entertainment 2016.

66 Turtiainen ym. 2020.

67 Rowe 2004; Kolamo 2014; Witkowski 2012.

lulähetyksissä itse pelaajat ja yleisö ovat enimmäkseen näkyvämmässä, koska kuva keskittyy pelihahmojen toimintaan. Yhdistävä tekijä on sen sijaan hegemonisen maskuliinisuuden toisintaminen, mikä näyttäytyy esimerkiksi asiantuntijoiden ja pelaajien sukupuolijakaumassa.⁶⁸

Kun liikunnasta siirrytään kilpaurheiluun ja leikkimielisestä pelailusta kilpapelaamiseen, astutaan siis ainakin vielä toistaiseksi miesten valtakuntaan. Tämä on asia, jota urheilu- ja pelikulttuurien ei soisi jakavan keskenään, koska molemmista löytyy yhteisöllisiä ja voimaannuttavia piirteitä sekä arvokkaita yhtymäkohtia. Seuratessaan järjestäytymisessään perinteisen urheilun kehitysvaiheita e-urheilun ei kannata toistaa eriarvoisuutta lisäävän toimintakulttuurin luomista. Suomalaisessa urheilussa, esimerkiksi jalkapallossa, on tehty viime vuosina merkittävää tasa-arvotyötä yhteistyössä muun muassa Ylen kanssa, mistä e-urheilu sen sijaan voisi lähtökohtaisesti ottaa mallia.⁶⁹

Vuonna 2020 maailmanlaajuinen koronapandemia vauhditti omalta osaltaan e-urheilun jalkautumista urheiluihmisten tietoisuuteen, kun perinteiset urheilutapahtumat ja -sarjat jouduttiin keskeyttämään kokonaan. Suomessa jääkiekon pääsarjan pudotuspelit järjestettiin keväällä 2020 leikkimielisesti digitaalisina ePlayoffeina *NHL 20* -peliä pelaten, mikä sai osakseen urheilumedioiden huomion. Myöhemmin syksyllä Telia julkaisi järjestävänsä yhteistyössä Veikkausliigan ja PlayStationin kanssa *FIFA 20* -peliin keskittyvän eFutisliigan, jonka lähetykset olivat katsottavissa viikoittain MTV-palvelusta ja C Moresta.⁷⁰ Keskustelu siitä, onko digitaalisen kilpapelaamisen paikka perinteisen urheilun rinnalla, ei olekaan enää mielekästä. Tärkeämpää olisi pohtia sitä, miten e-urheilu tulee vaikuttamaan kulttuu-

68 Turtiainen ym. 2020.

69 Turtiainen 2020.

70 Kerttula 2020; Telia 2020.

riimme tulevaisuudessa ja millaisia valtarakenteita muutoksessa olevan ilmiökentän ympärille muodostuu.

SAMALLA KENTÄLLÄ

Pelitutkimuksen yhteydessä on 2000-luvulla puhuttu pelillistämistä, kun taas urheilututkimuksessa käyttöön on jo aikaisemmin vakiintunut urheilullistamisen käsite. Käsitteillä kuvataan osittain saman kulttuurisen ilmiön piirteitä, kuten sääntöihin perustuvaa mitattavuutta ja pisteyttämistä, joskin tiettyjä vivahde-eroja on havaittavissa. Urheilullistumiseen liittyy elimellisesti toiminnan järjestäytyminen, kun taas pelillistämiseen ajatellaan sisältyvän hauska tekemisen elementti. Toisaalta pelkkä pelillistäminen ei vielä automaattisesti takaa viihtymisen tai motivaation lisääntymistä, ja äärimmilleen ammattimaistuneessa huippu-urheilussakin mielekkyys on yleensä läsnä eräänlaisena leikillisenä alkusysäyksenä. Yhtymäkohtia voidaan selittää sillä, että tutkimusalat nojaavat osin samaan tutkimustradition varhaisvaiheeseen, jossa on määritelty muun muassa leikin ja pelin sekä fyysisen ja ei-fyysisen kilpailemisen välisiä eroja.

Tässä luvussa liikunta/urheilu- ja pelikulttuurien välisiä yhteyksiä ja yhtymäkohtia on avattu muutamien nykypäivän esimerkkien kautta. Urheiluaiheiset digitaaliset pelit simuloivat huippu- ja mediarheilua, ja fantasiliigojen toimintalogiikassa verkossa pelaaminen yhdistyy urheiluedonlyönnin tavoin reaali maailman urheilusuorituksiin. Fyysisen aktiivisuuden lisäämistarpeen yhteydessä esiin nousevat usein itsensä mittaamiseen tarkoitettut pelilliset sovellukset sekä liikuntapelit. Liikunnan pelillistämistä tapahtuu toki myös ei-digitaalisessa ympäristössä, mistä osoituksena ovat esimerkiksi massoittain osallistujia houkutelleet esteratajuoksupahtumat. Suursuusion 2000-luvun kuluessa saavuttaneen *crossfitin* voi ajatella edustavan sekä peli- ja leikki- että urheilu- ja liikuntakulttuuria

tarkastelutasosta riippuen. Lajissa leikkimieliset liikuntamuodot yhdistyvät fyysisesti vaativaan, järjestäytyneeseen kilpaurheiluun, ja harrastelijoidenkin päivittäiset harjoitukset ovat äärimmilleen pelillistettyjä. Pelikulttuurien urheilullistaminen konkretisoituu puolestaan digitaalisessa kilpapelaamisessa. Miljoonayleisöjä keräävä e-urheilu on järjestäytynyt suhteellisen lyhyessä ajassa ja jäljittelee esittämistavoissaan perinteistä urheilua asemansa oikeuttamiseksi. Näin ollen urheilututkimuksella onkin annettavaa tiettyjen pelikulttuurien osa-alueiden kehittymisen ymmärtämisessä, kun taas osa uusista liikunta- ja urheilukulttuurin muodoista tarvitsee tarkastelunsa tueksi pelitutkimuksen teoretisointeja. Covid-19-pandemia osoitti, että fyysinen, ihmiskontaktissa tapahtuva toiminta voi tarvittaessa saada mitä kekseliäämpiä digitaalisia toteutusmuotoja, joten tulevaisuudessa pelien ja liikunta/urheilukulttuurien väliset yhteykset eivät todennäköisesti ainakaan hälväne.

LÄHTEET

TUTKIMUSKIRJALLISUUS JA TEKSTILÄHTEET

- Aaltio, Marja (2018) Näille nukeille et ole koskaan liian vanha. *Satakunnan Kansan* 12.10.2018, 8–9.
- AAP Committee on Communications and Media (2016) Virtual violence. *Pediatrics* 138:2, 1–4.
- Aarseth, Espen (2001) Editorial: Computer game studies, year one. *Game studies* 1:1.
- Aarseth, Espen (2007) I fought the law: Transgressive play and the implied player. Teoksessa *Proceedings of DiGRA 2007: Situated play*. Tokio: DiGRA Japan, 130–133.
- Aarseth, Espen & Bean, Anthony M. & Boonen, Huub & Colder Carras, Michelle & Coulson, Mark & Das, Dimitri & Deleuze, Jory & Dunkels, Elza & Edman, Johan & Ferguson, Christopher J. & Haagsma, Maria C. & Helmersson Bergmark, Karin & Hussain, Zaheer & Jansz, Jeroen & Kardefelt-Winther, Daniel & Kutner, Lawrence & Markey, Patrick & Nielsen, Rune Kristian Lundedal & Prause, Nicole & Przybylski, Andrew & Quandt, Thorsten & Schimmenti, Adriano & Starcevic, Vladan & Stutman, Gabrielle & Van Looy, Jan & Van Rooij, Antonius J. (2017) Scholars' open debate paper on the World Health Organization ICD-11 gaming disorder proposal. *Journal of behavioral addictions* 6:3, 267–270.
- Adachi, Paul J. C. & Willoughby, Teena (2011) The effect of video game competition and violence on aggressive behavior: Which characteristic has the greatest influence? *Psychology of violence* 1:4, 259–274.
- Aho, Kaisa-Riitta (2020) Itsensämittaamisteknologia osana ryhmäliikunnan ohjaamista sisäpyöräilytunneilla. *Kulttuurintutkimus* 37:3–4, 3–17.
- Ahonen, Jukka (2019) *Kolme kriisiä ja kansalliset rahapelit: Yhteiskunnallisten murroskausien vaikutus suomalaisen rahapelijärjestelmän muotoutumiseen*. Väitöskirja. Helsinki: Helsingin yliopisto.
- Aikkila, Eliisa (2022) Sykkeet talteen. *Helsingin Sanomat* 27.7.2021. <https://dynamic.hs.fi/a/2021/sykkeettalteen> (haettu 10.2.2022).
- Alha, Kati (2020) *The rise of free-to-play: How the revenue model changed games and playing*. Väitöskirja. Tampere: Tampereen yliopisto.
- Alha, Kati & Kinnunen, Jani & Koskinen, Elina & Paavilainen, Janne (2018) Free-to-play games: Paying players' perspective. Teoksessa *Proceedings of the 22nd international Academic Mindtrek conference*. New York: ACM, 49–58.
- Alha, Kati & Koskinen, Elina & Paavilainen, Janne (2017) Miksi suomalaiset hullaantuivat Pokémon GO:sta? Pelaajat vastaavat. Teoksessa Raine Koskimaa, Jonne Arjoranta, Usva Friman, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa & Jaakko Suominen (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2017*. Tampere: Tampereen yliopisto, 67–71.
- Ali-Yrkkö, Jyrki & Hermans, Raine (2004) Nokia: A giant in the Finnish innovation system. Teoksessa Gerd Schienstock (toim.) *Embracing the knowledge economy: The dynamic transformation of the Finnish innovation system*. Cheltenham: Edward Elgar, 106–127.

- Alin, Ella (2018) *Non-toxic: Selvitys kilpailullisia tietokone- ja konsolipelejä pelaavien nuorten kokemuksista vihapuheesta ja häirinnästä*. Helsinki: Helsingin kaupunki, kulttuuri ja vapaa-aika / nuorisopalvelut, Non-toxic – syrjimätön pelikulttuuri -hanke.
- Almqvist, Birgitta (1992) *Leka för livet*. Teoksessa Hans Medelius & Victoria Airey Skans (toim.) *Fataburen: Nordiska museets och Skansens årsbok*. Tukholma: Nordiska museet.
- Anderson, Benedict (2007) *Kuvitellut yhteisöt: Nationalismin alkuperän ja leviämisen tarkastelua*. Suom. Joel Kurtti (alkup 1983). Tampere: Vastapaino.
- Anderson, James A. (2008) The production of media violence and aggression research: A cultural analysis. *American behavioral scientist* 51:8, 1260–1279.
- Anthropy, Anna (2012b) *Rise of the videogame zinesters: How freaks, normal, amateurs, artists, dreamers, dropouts, queers, housewives, and people like you are taking back an art form*. New York: Seven Stories Press.
- APA Task Force on Violent Media (2015) Resolution on violent video games. <https://www.apa.org/about/policy/violent-video-games.aspx> (haettu 28.4.2019).
- Apperley, Tom (2010) *Gaming rhythms: Play and counterplay from the situated to the global*. Theory on Demand 6. Amsterdam: Institute of Network Cultures.
- Apter, Michael J. (1991) A structural-phenomenology of play. Teoksessa J. H. Kerr & Michael J. Apter (toim.) *Adult play: A reversal theory approach*. Amsterdam: Swets & Zeitlinger, 13–29.
- Aristoteles (1991) *Politiikka*. Alkup. 340–330-luku eaa. Helsinki: Gaudeamus.
- Arjoranta, Jonne & Kontturi, Katja & Varis, Essi & Välisalo, Tanja (2020) Nörttikulttuurin identiteettikriisi: Gamergate, Comicsgate ja Star Wars poliittisten kiistojen näyttämöinä. *Lähikuva* 33:3-4, 92–111.
- Arjoranta, Jonne & Siitonen, Marko (2018) Why do players misuse emotes in Hearthstone? Negotiating the use of communicative affordances in an online multiplayer game. *Game studies* 18:2.
- Arpajaislaki 1047/2001. <https://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/2001/20011047> (haettu 22.2.2021).
- Ashton, John C. (2010) Linnaeus's game of Tablut and its relationship to the ancient Viking game Hnefatafl. *The heroic age: A journal of early medieval northwestern Europe* 13/2010.
- Atkinson, Michael (2011) Fell running and voluptuous panic: On Caillois and post-sport physical culture. *American journal of play* 4:1, 100–120.
- Aulio, Olli (1985) *Suuri leikkikirja*. Jyväskylä: Gummerus.
- Aurava, Riikka (2018) Peli ja leikki kansallisessa opetussuunnitelmassa. Teoksessa Raine Koskimaa, Jonne Arjoranta, Usva Friman, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa & Jaakko Suominen (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2018*. Tampere: Suomen pelitutkimuksen seura ry, 78–92.
- Avedon, Elliott M. & Sutton-Smith, Brian (1979) *The study of games*. Huntington: R. E. Krieger Pub.
- Ball, David J. & Boehmer-Christiansen, Sonja (2007) Societal concerns and risk decisions. *Journal of hazardous materials* 144:1-2, 556–563.
- Banks, Iain M. (1994) *Pelaaaja*. Suom. Ville Keynäs, alkup. 1988. Helsinki: Loki-kirjat.
- Banks, Miranda & Connor, Bridget & Mayer, Vicki (2015) Preface. Teoksessa Miranda Banks, Bridget Connor & Vicki Mayer (toim.) *Production studies, the sequel! Cultural studies of global media industries*. Lontoo: Taylor & Francis, ix–xv.
- Barnett, Lynn & Owens, Megan (2015) Does play have to be playful? Teoksessa James Johnson, Scott Eberle, Thomas Henricks & David, Kushner (toim.) *The handbook of the study of play*. New York: Rowman & Littlefield, 453–459.

- Batchelor, James (2018) Global games market value rising to \$134.9bn in 2018. Gameindustry.biz 18.12.2018. <https://www.gamesindustry.biz/articles/2018-12-18-global-games-market-value-rose-to-usd134-9bn-in-2018> (haettu 10.12.2019).
- Bateson, Patrick & Martin, Paul (2013) *Play, playfulness, creativity and innovation*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Bauman, Zygmunt (2002) *Notkea moderni*. Suom. Jyrki Vainonen, alkup. 2000. Tampere: Vastapaino.
- Beauvoir, Simone de (1999) *Toinen sukupuoli*. Suom. Annikki Suni, alkup. 1949. Helsinki: Tammi.
- Beck, Ulrich (1992) *Risk society: Towards a new modernity*. Lontoo: Sage Publications.
- Bégué, Laurent & Sarda, Elisa & Gentile, Douglas A. & Bry, Clementine & Roché, Sebastian (2017) Video game exposure and sexism in a representative sample of adolescents. *Frontiers in psychology* 8:466, 1–7.
- Bennett, James & Strange, Niki & Kerr, Paul, & Medrado, Andrea (2012) *Multiplatforming public service broadcasting: The economic and cultural role of UK digital and TV independents*. Lontoo: Royal Holloway, University of Sussex, London Metropolitan University.
- Berger, Peter L. & Luckmann, Thomas (1994) *Todellisuuden sosiaalinen rakentuminen: Tiedonsosiologinen tutkielma*. Suom. Vesa Raiskila, alkup. 1966. Helsinki: Gaudeamus.
- Bergroth, Harley (2020) *Paradoxes of therapeutic self-tracking assemblages in everyday life*. Väitöskirja. Turku: Turun yliopisto.
- Billieux, Joël & King, Daniel L. & Higuchi, Susumu & Achab, Sophia & Bowden-Jones, Henrietta & Hao, Wei & Long, Jiang & Lee, Hae Kook & Potenza, Marc N. & Saunders, John B. & Poznyak, Vladimir (2017) Functional impairment matters in the screening and diagnosis of gaming disorder. Commentary on: Scholars' open debate paper on the World Health Organization ICD-11 gaming disorder proposal (Aarseth et al.). *Journal of behavioral addictions* 6:3, 285–289.
- Björk, Staffan (2008) Games, gamers, and gaming: Understanding game research. Teoksessa *Proceedings of the 12th Mindtrek conference*. New York: ACM, 64–68.
- Björk, Staffan & Juul, Jesper (2012) Zero-player games. Or: What we talk about when we talk about players. Esitelmä Philosophy of computer games -konferenssissa 29.–31.1.2012, Madrid, Espanja.
- Blinka, Lukas & Mikuška, Jakub (2014) The role of social motivation and sociability of gamers in online game addiction. *Cyberpsychology: Journal of psychosocial research on cyberspace* 8:2.
- Blumer, Herbert (1969) *Symbolic interactionism: Perspective and method*. Berkeley, Kalifornia: University of Kalifornia.
- Bläuer, Auli & Hukantaival, Sonja & Saarinen, Riikka & Hirvilammi, Maarit & Ratilainen, Tanja (2021) Pelataanko babkaa? Naudanluisia pelinappuloita keskiaikaisesta Turusta. Teoksessa Jonne Arjoranta, Usva Friman, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa, Jaakko Suominen & Tanja Välisalo (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2021*. Tampere: Suomen pelitutkimuksen seura ry, 74–83.
- Bogost, Ian (2007) *Persuasive games: The expressive power of videogames*. Cambridge: The MIT Press.
- Bogost, Ian (2009) *Videogames are a mess*. Keynote-esitelmä DiGRA 2009 Breaking new ground: Innovation in games, play, practice and theory -konferenssissa 1.–4.9.2009, Lontoo, Iso-Britannia.
- Bogost, Ian (2015) Why gamification is bullshit. Teoksessa Steffen P. Walz & Sebastian Deterding (toim.) *The gameful world: Approaches, issues, applications*. Cambridge: The MIT Press, 65–79.

- Boltanski, Luc & Chiapello, Eve (2005) *The new spirit of capitalism*. New York: Verso.
- Boluk, Stephanie & LeMieux, Patrick (2017) *Metagaming: Playing, competing, spectating, cheating, trading, making, and breaking videogames*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Booth, Paul (2015) *Game play: Paratextuality in contemporary board games*. New York: Bloomsbury Academic.
- Bormann, Ernest (1972) Fantasy and rhetorical vision: The rhetorical criticism of social reality. *Quarterly journal of speech* 58:4, 396–407.
- Bouca, Maura (2012) Mobile communication, gamification and ludification. Teoksessa *Proceedings of the 16th international Academic Mindtrek conference*. New York: ACM, 295–301.
- Boulos, Maged N. Kamel & Yang, Stephen P. (2013) Exergames for health and fitness: The roles of GPS and geosocial apps. *International journal of health geographics* 12:18, 1–7.
- Bourdieu, Pierre (2010) *Distinction: A social critique of the judgement of taste*. Lontoo: Routledge.
- Braithwaite, Andrea (2014) 'Seriously, get out': Feminists on the forums and the War(craft) on women. *New media & society* 16:5, 703–718.
- Brathwaite, Brenda & Sharp, John (2010) The mechanic is the message: A post mortem in progress. Teoksessa Karen Schrier & David Gibson (toim.) *Ethics and game design: Teaching values through play*. Hershey: Information Science Reference, 311–329.
- Breuer, Johannes & Kowert, Rachel & Festl, Ruth & Quandt, Thorsten (2015) Sexist games=sexist gamers? A longitudinal study on the relationship between video game use and sexist attitudes. *Cyberpsychology, behaviour, and social networking* 18:4, 197–202.
- Bromberg, Heather (1996) Are MUDs communities? Identity, belonging, and consciousness in virtual worlds. Teoksessa Rob Shields (toim.) *Cultures of Internet: Virtual spaces, real histories, living bodies*. Lontoo: Sage, 143–152.
- Brown, Stuart (2009) *Play: How it shapes the brain, opens the imagination, and invigorates the soul*. New York: Avery.
- Bryce, Jo & Rutter, Jason (2002) Killing like a girl: Gendered gaming and girl gamers' visibility. Teoksessa Frans Mäyrä (toim.) *Computer games and digital cultures: Conference proceedings*. Tampere: Tampere University Press, 243–255.
- Bureau, Michelle & Hirsch, Edouard & Vigeveno, Federico (2004) Epilepsy and videogames. *Epilepsia* 45:s1, 24–26.
- Burghardt, Gordon (2005) *The genesis of animal play: Testing the limits*. Cambridge: The MIT Press.
- Bushman, Brad J. & Anderson, Craig A. (2001) Media violence and the American public: Scientific facts versus media misinformation. *American psychologist* 56:6/7, 477–489.
- Bushman, Brad J. & Gollwitzer, Mario & Cruz, Carlos (2015) There is broad consensus: Media researchers agree that violent media increase aggression in children, and pediatricians and parents agree. *Psychology of popular media culture* 4:3, 200–214.
- Busse, Kristina & Gray, Jonathan (2011) Fan cultures and fan communities. Teoksessa Virginia Nightingale (toim.) *The handbook of media audiences*. Malden: Wiley-Blackwell, 425–443.
- Butt, Mahli-Ann & Apperley, Thomas (2018) "Shut up and play": Vivian James and the presence of women in gaming cultures. Teoksessa Josh Harle, Angie Abdila

- & Andrew Newman (toim.) *Decolonising the digital: Technology as cultural practice*. Sydney: Tactical Space Lab, 39–47.
- Caillois, Roger (1958/2001) *Man, play and games*. Urbana: University of Illinois Press.
- Caillois, Roger (2012) Pelin määritelmä. *Niin & näin* 2:12, 72–75.
- Campbell, Colin (2019) How Fortnite's success led to months of intense crunch at Epic Games. *Polygon* 23.4.2019. <https://www.polygon.com/2019/4/23/18507750/fortnite-work-crunch-epic-games> (haettu 4.6.2021).
- Carlsson, Bo & Svensson, Martin (2015) Masterchef and the “sportification” of popular culture...and society. Kirjoitus Idrottsforum.org-sivustolla 30.9.2015. <https://idrottsforum.org/wp-content/uploads/2015/09/carlsson-svensson150930.pdf> (haettu 23.4.2019).
- Cassell, Justine & Jenkins, Henry (1998) Chess for girls? Feminism and computer games. Teoksessa Justine Cassell & Henry Jenkins (toim.) *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and computer games*. Cambridge: The MIT Press, 2–45.
- Cassidy, Rebecca (2013) Partial convergence: Social gaming and real-money gambling. Teoksessa Rebecca Cassidy, Andrea Pisac & Claire Loussouarn (toim.) *Qualitative research in gambling: Exploring the production and consumption of risk*. New York: Routledge, 74–91.
- Chen, Mark (2012) *Leet noobs: The life and death of an expert player group in World of Warcraft*. New York: Peter Lang.
- Cheng, Lili & Farnham, Shelly & Stone, Linda (2002) Lessons learned: Building and deploying shared virtual environments. Teoksessa Ralph Schroeder (toim.) *The social life of avatars*. Lontoo: Springer, 90–111.
- Chess, Shira (2017) *Ready player two: Women gamers and designed identity*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Chess, Shira & Shaw, Adrienne (2015) A conspiracy of fishes, or, how we learned to stop worrying about #GamerGate and embrace hegemonic masculinity. *Journal of broadcasting and electronic media* 59:1, 208–220.
- Clarke M. J. (2013) *Transmedia television: New trends in network serial production*. New York: Bloomsbury
- Cohen, Stanley (1972) *Folk devils and moral panics: The creation of mods and rockers*. Lontoo: MacGibbon & Kee.
- Collins, Suzanne (2008–2010) *Nälkäpeli*. Suom. Helene Bützow. Kirjasarja. Helsinki: WSOY.
- Consalvo, Mia (2007) *Cheating: Gaining advantage in video games*. Cambridge: The MIT Press.
- Consalvo, Mia (2009) There is no magic circle. *Games and culture* 4:4, 408–417.
- Consalvo, Mia & Paul, Christopher A. (2019) *Real games: What's legitimate and what's not in contemporary videogames*. Cambridge: The MIT Press.
- Cooper, Joel & Mackie, Diane (1986) Video games and aggression in children. *Journal of applied social psychology* 16:8, 726–744.
- Copier, Marinka (2003) The other game researcher: Participating in and watching the construction of boundaries in game studies. *Proceedings of DiGRA 2003*. Utrecht: DiGRA & Utrecht University.
- Corneliussen, Hilde & Rettberg, Jill Walker (toim.) (2008) *Digital culture, play, and identity: A World of Warcraft reader*. Cambridge: The MIT Press.
- Cotler, Jami & Fryling, Meg & Rivituso, Jack (2017) Causes of cyberbullying in multi-player online gaming environments: Gamer perceptions. *Journal of information systems applied research* 10:1, 4–14.

- Crawford, Garry (2006) The cult of champ man: The culture and pleasures of championship manager/football manager gamers. *Information, communication & society* 9:4, 496–514.
- Crawford, Garry & Rutter, Jason (2006) Digital games and cultural studies. Teoksessa Jason Rutter & Jo Bryce (toim.) *Understanding digital games*. Lontoo: Sage, 148–165.
- Crenshaw, Kimberle (1989) Demarginalizing the intersection of race and sex: A black feminist critique of antidiscrimination doctrine, feminist theory and antiracist politics. *University of Chicago legal forum* 1/1989, 139–167.
- Crist, Walter, & Vaturi, Anne (2014) Board games in antiquity. Teoksessa Helainen Selin (toim.) *Encyclopaedia of the history of science, technology, and medicine in non-Western cultures*. Dordrecht: Springer.
- Crookall, David, & Arai, Kiyoshi (toim.) (1995) *Simulations and gaming across disciplines and cultures: ISAGA at a watershed*. Thousand Oaks: SAGE Publications.
- Crowther, Nigel B. (2007) The ancient Olympic games through the centuries. Teoksessa Stephen R. Wenn & Gerald P. Schaus (toim.) *Onward to the Olympics: Historical perspectives on the Olympic games*. Waterloo: Wilfrid Laurier University Press.
- Csikszentmihályi, Mihály (1990) *Flow: The psychology of optimal experience*. New York: Harper and Row.
- Culin, Stewart (1992a) *Games of the North American Indians, vol. 1: Games of chance*. Alkuperä. 1907. Lincoln: University of Nebraska Press.
- Culin, Stewart (1992b) *Games of the North American Indians, vol. 2: Games of skill*. Alkuperä. 1907. Lincoln: University of Nebraska Press.
- Daneshmend, Tawfique K. & Campbell, Michael J. (1982) Dark Warrior epilepsy. *British Medical Journal* 284: 6331, 1751–1752.
- D’Anastasio, Cecilia (2018) Inside the culture of sexism at Riot Games. *Kotaku* 7.8.2018. <https://kotaku.com/inside-the-culture-of-sexism-at-riot-games-1828165483> (haettu 4.6.2021).
- Davis, Charles H. (2013) Audience value and transmedia products. Teoksessa Tanja Storsul & Arne H. Krumsvik (toim.) *Media innovations: A multidisciplinary study of change*. Göteborg: Nordicom, 175–190.
- de Jong, Maaike (2015) *The paradox of playfulness: Redefining its ambiguity*. Tilburg: Tilburg University.
- De Mul, Jos (2005) The game of life. Narrative and ludic identity formation in computer games. Teoksessa J. Goldstein & J. Raessens (toim.) *Handbook of computer games studies*. Cambridge: The MIT Press, 251–266.
- DeCamp, Whitney (2021) Loot boxes and gambling: Similarities and dissimilarities in risk and protective factors. *Journal of Gambling Studies* 37:4, 189–201.
- Deci, Edward & Ryan, Richard (1985) *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. New York: Plenum Press.
- Deeming, Skot & Murphy, David (2017) Pirates, platforms and players: Theorising post-consumer fan histories through the Sega Dreamcast. Teoksessa Melanie Swalwell, Helen Stuckey & Angela Ndalianis (toim.) *Fans and videogames: Histories, fandom, archives*. New York: Routledge, 75–92.
- Derevensky, Jeffrey L. & Griffiths, Mark D. (2019) Convergence between gambling and gaming: Does the gambling and gaming industry have a responsibility in protecting the consumer? *Gaming law review* 23:9, 633–639.
- Deterding, Sebastian (2017) The Pyrrhic victory of game studies: Assessing the past, present, and future of interdisciplinary game research. *Games and culture* 12:6, 521–543.

- Deterding, Sebastian & Dixon, Dan & Khaled, Rilla & Nacke, Lennart (2011a) From game design elements to gamefulness: Defining “gamification”. Teoksessa *Proceedings of the 15th international Academic Mindtrek conference*. New York: ACM, 9–15.
- Deterding, Sebastian & Khaled, Rilla & Nacke, Lennart & Dixon, Dan (2011b) Gamification: Toward a definition. Teoksessa *CHI 2011 gamification workshop proceedings*. New York: ACM, 12–15.
- DNA:n koululaistutkimus 2018 (2018) *Lapsset ja pelaaminen*. <https://www.sttinfo.fi/data/attachments/00809/614884fd-c040-4d13-ac16-211075dd264e.pdf> (haettu 22.2.2021).
- Dougherty, Dale & Conrad, Ariane (2016) *Free to make: How the maker movement is changing our schools, our jobs, and our minds*. Berkeley: North Atlantic Books.
- Ducharme, Jamie (2018) Trump blames video games for school shootings: Here’s what science says. *Time magazine* 12.3.2018. [Http://time.com/5191182/trump-video-games-violence](http://time.com/5191182/trump-video-games-violence) (haettu 30.10.2018).
- Duggan, Maeve (2015) *Gaming and gamers*. Washington: Pew Research Center.
- Dyer-Withford, Nick & de Peuter, Greig (2009) *Games of empire*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Duncan, Margaret Carlisle (1988) Play discourse and the rhetorical turn: A semiological analysis of Homo Ludens. *Play and culture* 1:1, 28-42.
- Eberle, Scott (2015) What’s not play? Teoksessa James Johnson, Scott Eberle, Thomas Henricks & David Kushner (toim.) *The handbook of the study of play*. New York: Rowman & Littlefield, 489–501.
- Ebert, Roger (2005) Why did the chicken cross the genders? Kirjoitus blogissa 27.11.2005. <https://www.rogerebert.com/answer-man/why-did-the-chicken-cross-the-genders> (haettu 11.11.2019).
- Elmezeny, Ahmed & Wimmer, Jeffrey (2015) How gaming achieves popularity: The case of The Smash Brothers. Teoksessa *Proceedings of DiGRA 2015: Diversity of play: Games - cultures - identities*. Lüneburg: DiGRA, 1–16.
- Eskola, Ilmari & Laine, Antti (2020) Suomen urheilu- ja hyvinvointiteknologia-ala urheilukulttuurin muutosten ilmentäjänä. *Kulttuurintutkimus* 37:3–4, 84–102.
- Evans, Elizabeth (2011) *Transmedia television: Audiences, new media and daily life*. New York: Routledge.
- Falk, Pasi & Mäenpää, Pasi (1997) *Lottomiljonäärit: Tutkimus suomalaisista lottovoittajista*. Helsinki: Gaudeamus.
- Ferguson, Christopher J. (2008) The school shooting/violent video game link: Causal relationship or moral panic? *Journal of investigative psychology and offender profiling* 5:1-2, 25–37.
- Ferguson, Christopher J. & Colwell, John (2017) Understanding why scholars hold different views on the influences of video games on public health. *Journal of communication* 67:3, 305–327.
- Fizek, Sonia (2014) Why fun matters: In search of emergent playful experiences. Teoksessa Mathias Fuchs, Sonja Fizek, Paolo Ruffino & Niklas Schrape (toim.) *Rethinking gamification*. Lüneburg: Meson Press, 273–287.
- Fleming, Peter (2005) Workers’ playtime? Boundaries and cynicism in a “culture of fun” program. *Journal of applied behavioral science* 41:3, 285–303.
- Francombe-Webb, Jessica (2016) Critically encountering exer-games and young femininity. *Television & new media* 17:5, 449–464.
- Frappier, Paul (1976) *The playing phenomenon in adults*. Montreal: Université du Québec.

LÄHTEET

- Frasca, Gonzalo (1999) Ludologia kohtaa narratologian. *Parnasso* 3/1999, 365–371.
- Friman, Usva (2015) Sukupuolittuneen pelikulttuurin tutkimuksen lähtökohdat. Teoksessa Raine Koskimaa, Jaakko Suominen, Frans Mäyrä, J. Tuomas Harviainen, Usva Friman & Jonne Arjoranta (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2015*. Tampere: Tampereen yliopisto, 23–38.
- Friman, Usva & Rantala, Maria & Turtiainen, Riikka (2017) Zombie Run Pori 2015 post-urheilullisena fyysisenä kulttuurina: Suomalaisten juoksutapahtumien pelillistyminen ja leikillistyminen. *Ennen ja nyt* 1/2017.
- Friman, Usva & Turtiainen, Riikka (2017) From gamification to funification of exercise: Case Zombie Run Pori 2015. Teoksessa *Proceedings of the 1st international GamiFIN conference*, 53–59.
- Friman, Usva & Turtiainen, Riikka (2019) Playing the CrossFit Open 2018. *Well played* 8:3, 33–62.
- Fron, Janine & Fullerton, Tracy & Morie, Jacquelyn Ford & Pearce, Celia (2007) The hegemony of play. Teoksessa *Proceedings of DiGRA 2007: Situated play*. Tokio: DiGRA Japan, 309–318.
- Fung, Anthony (toim.) (2017) *Global game industries and cultural policy*. Lontoo: Palgrave Macmillan.
- Furedi, Frank (1997) *Culture of fear: Risk-taking and the morality of low expectations*. Lontoo: Cassell.
- Gabbiadini, Alessandro & Riva, Paolo (2018) The lone gamer: Social exclusion predicts violent video game preferences and fuels aggressive inclinations in adolescent players. *Aggressive behavior* 44:2, 113–124.
- Gainsbury, Sally & Hing, Nerilee & Delfabbro, Paul & King, Daniel (2014a) A taxonomy of gambling and casino games via social media and online technologies. *International gambling studies* 14:2, 196–213.
- Gainsbury, Sally & King, Daniel & Russel Alex & Delfabbro, Paul (2016) Who pays to play freemium games? The profiles and motivations of players who make purchases within social casino games. *Journal of behavioral addictions* 5:2, 221–230.
- Gainsbury, Sally & Russell, Alex & Hing, Nerilee (2014b) An investigation of social casino gaming among land-based and Internet gamblers: A comparison of socio-demographic characteristics, gambling and co-morbidities. *Computers in human behavior* 33/2014, 126–135.
- Gainsbury, Sally & Wood, Robert & Russel, Alex & Hing, Nerilee & Blaszczynski, Alex (2012) A digital revolution: Comparison of demographic profiles, attitudes and gambling behavior of Internet and non-Internet gamblers. *Computers in human behavior* 28:4, 1388–1398.
- Gee, James Paul (2009) Deep learning properties of good digital games: How far can they go? Teoksessa Ute Ritterfeldt, Michael Cody & Peter Vorderer (toim.) *Serious games: Mechanisms and effects*. Lontoo: Routledge, 67–82.
- Geertz, Clifford (1972) Deep play: Notes on the Balinese cockfight. *Daedalus* 101:1, 1–37.
- Gekker, Alex (2021) Against game studies. *Media and communication* 9:1, 73–83.
- Gestalt (2002) N64 killed my son! *Eurogamer* 26.2.2002. https://www.eurogamer.net/articles/article_45549 (haettu 16.10.2018).
- Gibson, James (1986/2015) *The ecological approach to visual perception: Classic edition*. New York: Psychology Press.
- Giddens, Anthony (1999) Risk and responsibility. *Modern law review* 62:1, 1–10.
- Gilmore, James N. (2016) Everywear: The quantified self and wearable fitness technologies. *New media & society* 18:11, 2524–2539.

- Glassner, Barry (1999) *The culture of fear: Why Americans are afraid of the wrong things*. New York: Basic Books.
- Goggin, Joyce (2011) Playbour, farming and leisure. *Ephemera: Theory and politics in organizations* 11:4, 357–368.
- Gorges, Florent (2008) *L'Histoire de Nintendo 1889–1980: Des cartes à jouer aux Game & Watch*. Châtillon: Pix'n Love.
- Gray, Jonathan (2010) *Show sold separately: Promos, spoilers, and other media paratexts*. New York: New York University Press.
- Gray, Kishonna L. (2020) *Intersectional tech: Black users in digital gaming*. Baton Rouge: LSU Press.
- Gregg, Melissa (2011) *Work's intimacy*. Cambridge: Polity.
- Griffiths, Mark D. (2016) Gaming addiction and internet gaming disorder. Teoksessa Rachel Kowert & Thorsten Quandt (toim.) *The video game debate: Unravelling the physical, social, and psychological effects of digital games*. New York: Routledge, 74–93.
- Gronow, Jukka & Töttö, Pertti (1996) Max Weber – Kapitalismi, byrokraatia ja länsimainen rationaalisuus. Teoksessa Jukka Gronow, Arto Noro & Pertti Töttö (toim.): *Sosiologian klassikot*. Helsinki: Gaudeamus, 262–329.
- Groos, Karl (1898) *The play of animals*. New York: Appleton.
- Grossman, Dave & DeGaetano, Gloria (1999) *Stop teaching our kids to kill: A call to action against TV, movie and video game violence*. New York: Crown Publishers.
- Guttman, Allen (1978) *From ritual to record: The nature of modern sports*. New York: Columbia University Press.
- Guttman, Allen (2007) Rules of the game. Teoksessa Allan Tomlinson (toim.) *The sport studies reader*. Lontoo: Routledge, 24–29.
- Haagsma, Maria C. (2012) *Understanding problematic game behavior: Prevalence and the role of social cognitive determinants*. Enschede: University of Twente.
- Hakokorpi-Jumppanen, Maria (1981) Kansanleikkien sukupuolirooleista. Teoksessa Pekka Laaksonen (toim.) *Pelit ja leikit*. Kalevalaseuran vuosikirja 61. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura, 78–81.
- Hallamaa, Laura (2017) 'Sinulle on kerrottu näin, mutta tilanne on tämä, mitä meinaat tehdä?' – Lapsen kuolema sai Miska Fredmanin kirjoittamaan roolipelin, jossa omat luulot joutuvat koetukselle. *Helsingin Sanomat* 28.7.2017. <https://www.hs.fi/kulttuuri/art-2000005306495.html> (haettu 24.4.2019).
- Hamari, Juho (2015) Why do people buy virtual goods? Attitude toward virtual good purchases versus game enjoyment. *International journal of information management* 35:3, 299–308.
- Hamari, Juho & Alha, Kati & Järvelä, Simo & Kivikangas, J. Matias & Koivisto, Jonna & Paavilainen, Janne (2017) Why do players buy in-game content? An empirical study on concrete purchase motivations. *Computers in human behavior* 68/2017, 538–546.
- Hamari, Juho & Keronen, Lauri & Alha, Kati (2015) Why do people play games? A review of studies on adoption and use. Teoksessa *Proceedings of the 48th Hawaii international conference on system sciences*. Kauai: IEEE computer society press, 3559–3568.
- Hamari, Juho & Koivisto, Jonna (2015) "Working out for likes": An empirical study on social influence in exercise gamification. *Computers in human behavior* 50/2015, 333–347.
- Hamari, Juho & Koivisto, Jonna & Sarsa, Harri (2014) Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. Teoksessa *Proceedings*

- of the IEEE 47th Hawaii international conference on system science. Kauai: IEEE computer society press, 3025–3044.
- Hamari, Juho &, Malik, Aqdas &, Koski, Johannes & Johri, Aditya (2019) Uses and gratifications of Pokémon Go: Why do people play mobile location-based augmented reality games? *International journal of human-computer interaction* 35:9, 804–819.
- Hargreaves, John (1986) *Sport, power and culture: A social and historical analysis of popular sports in Britain*. Cambridge: Polity Press in association with Basil Blackwell.
- Harper, Todd & Adams, Meghan Blythe & Taylor, Nicholas (2018) *Queerness in play*. Cham: Palgrave Macmillan US.
- Harrer, Sabine (2018) Casual empire: Video games as neocolonial praxis. *Open library of humanities* 4:1, 1–28.
- Harrer, Sabine (2019) Plantations of play: Colonial botany in videogames. Puhe A.Maze 2019 -festivaalilla, teksti verkossa osoitteessa <https://enibolas.com/2019/05/27/plantations-of-play-colonial-botany-in-videogames> (haettu 13.1.2021).
- Hart, Emily J. (1990) Nintendo epilepsy. *The New England journal of medicine* 322:20, 1473.
- Hartikainen, Nico (2016) HIFK laajentaa ensimmäisenä urheiluseurana Suomessa e-urheiluun. *Yle Urheilu* 5.11.2016. <https://yle.fi/aihe/artikkeli/2016/11/05/hifk-laajentaa-ensimmaisena-urheiluseurana-suomessa-e-urheiluun> (haettu 23.4.2019).
- Harvey, Colin B. 2015. *Fantastic transmedia: Narrative, play and memory across science fiction and fantasy storyworlds*. Houndmills, Basingstoke, Hampshire: Palgrave Macmillan.
- Harviainen, J. Tuomas & Meriläinen, Mikko & Tossavainen, Tommi (toim.) (2013) *Pelikasvattajan käsikirja*. Helsinki: Pelikasvatus.fi.
- Haveri, Minna (2010) *Nykykansantaide*. Väitöskirja. Espoo: Aalto-yliopisto.
- Heere, Bob (2018) Embracing the sportification of society: Defining e-sports through a polymorphic view on sport. *Sport management review* 21:1, 21–24.
- Heljakka, Katriina (2012a) Aren't you a doll! Toying with avatars in digital playgrounds. *Journal of gaming & virtual worlds* 4:2, 153–170.
- Heljakka, Katriina (2012b) Peter Pan ja lelulaatikon lumo. Teoksessa Riikka Turtiainen & Sari Östman (toim.) *Rappio: Esseitä "turhan" tutkimisesta*. Kulttuurituotannon ja maisematutkimuksen julkaisut 34. Pori: Turun yliopisto, 59–70.
- Heljakka, Katriina (2013) *Principles of adult play(fulness) in contemporary toy cultures: From wow to flow to glow*. Väitöskirja. Helsinki: Aalto University.
- Heljakka, Katriina (2015a) From toys to television and back: My Little Pony appropriated in adult toy play. *The journal of popular television* 3:1, 99–109.
- Heljakka, Katriina (2015b) Lelut taiteessa, taide leluissa: Leikkivälineen taiteellinen asema leikillisen käänteen aikakaudella. [Http://www.poriartmuseum.fi/fin/nayttelyt/2015/166/Lelut_taideessa_Heljakka.pdf](http://www.poriartmuseum.fi/fin/nayttelyt/2015/166/Lelut_taideessa_Heljakka.pdf) (haettu 4.4.2019).
- Heljakka, Katriina (2015c) Toys as tools for skill-building and creativity in adult life. *Seminar.net: The journal of media, technology and lifelong learning* 11:2, 134–148.
- Heljakka, Katriina (2016a) All dolled up, then photoplayed. *Catwalk: The journal of fashion, beauty and style* 5:2, 43–62.
- Heljakka, Katriina (2016b) Fifty shades of toys: Notions of play and things for play in the Fifty Shades of Grey canon. *Intensities: The journal of cult media* 8/2016, 59–73.

- Heljakka, Katriina (2017) Pokémon Go(es) Pori: Rajoja rikkovaa pelaamista tekstariipalstalla. Teoksessa Raine Koskimaa, Jonne Arjoranta, Usva Friman, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa & Jaakko Suominen (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2017*. Tampere: Tampereen yliopisto, 72–74.
- Heljakka, Katriina (2018) Re-playing legends' worlds: Toying with Star Wars' expanded universe in adult play. *Kinephanos* 8:1, 98–119.
- Heljakka, Katriina (2020) Pandemic Toy Play against social distancing: Teddy bears, window-screens and playing for the common good in times of self-isolation. *WiderScreen* 11.5.2020.
- Heljakka, Katriina & Ihamäki, Pirita (2018) Verkottunut esineleikki osana esiopetusta. *Lähikuva* 31:2, 29–49.
- Hellström, Charlotta & Nilsson, Kent W. & Leppert, Jerzy & Åslund, Cecilia (2015) Effects of adolescent online gaming time and motives on depressive, musculoskeletal, and psychosomatic symptoms. *Uppsala journal of medical sciences* 120:4, 263–275.
- Henricks, Thomas (2017) Foreword. Teoksessa Brian Sutton-Smith (2017) *Play for life: Play theory and play as emotional survival*. New York: The Strong, 7–16.
- Herz, Jessie Cameron (1997) *Joystick nation*. Lontoo: Abacus.
- Heywood, Leslie (2015) The CrossFit sensorium: Visuality, affect and immersive sport. *Paragraph* 38:1, 20–36.
- Hirn, Yrjö (1918) *Leikkiä ja taidetta: Muutamia lukuja lasten leluista, lauluista, tansseista ja pikku teattereista*. Suom. J. V. Lehtonen, alkup. 1916. Porvoo: WSOY.
- Homeros (1919) *Ilias* (Ἰλιάς). WSOY.
- Honkela, Timo (toim.) (1999) *Pelit, tietokone ja ihminen – Games, computers and people*. Suomen Tekoälyseuran julkaisuja, No. 15. Espoo: Taideteollinen korkeakoulu.
- Hristova, Dayana & Dumit, Joe & Lieberoth, Andreas & Slunecko, Thomas (2019) Snapchat streaks: How adolescents metagame gamification in social media. *PsyArXiv*, preprint 14.11.2019.
- Huhtamo, Erkki (2002) Vastakoneen vaiheet. Elektronisen pelikulttuurin arkeologiaa. Teoksessa Erkki Huhtamo & Sonja Kangas (toim.) *Mariosofia: Elektronisten pelien kulttuuri*. Helsinki: Gaudeamus, 21–46.
- Huhtamo, Erkki (2012) What's Victoria got to do with it? Toward an archaeology of domestic video gaming. Teoksessa Mark J. P. Wolf (toim.) *Before the crash: Early video game history*. Detroit: Wayne State University Press, 30–52.
- Huhtamo, Erkki & Kangas, Sonja (toim.) (2002) *Mariosofia: Elektronisten pelien kulttuuri*. Helsinki: Gaudeamus.
- Huizinga, Johan (1951) *Keskiajan syksy: Elämän- ja hengenmuotoja Ranskassa ja Alankomaissa 14. ja 15. vuosisadalla*. Alkup. 1919. Helsinki: WSOY.
- Huizinga, Johan (1984) *Leikkivä ihminen: Yritys kulttuurin leikkiaineksen määrittelemiseksi*. Suom. Sirkka Salomaa, alkup. 1938. Helsinki: WSOY.
- Huotari, Kai & Hamari, Juho (2012) Defining gamification: A service marketing perspective. Teoksessa *Proceedings of the 16th international Academic Mindtrek conference*. New York: ACM, 17–22.
- Hymas, Charles & Dodds, Laurence (2018) Addictive video games may change children's brains in the same way as drugs and alcohol, study reveals. *The Telegraph* 13.6.2018. <https://www.telegraph.co.uk/news/2018/06/12/addictive-video-games-may-change-childrens-brains-way-drugs> (haettu 20.11.2018).
- IGDA (2018) Developer satisfaction survey 2017: Summary report. <https://www.igda.org/page/dss2017> (haettu 13.11.2019).

- Ihamäki, Pirita & Heljakka, Katriina (2017) The Sigrid-Secrets geocaching trail: Influencing well-being through a gamified art experience. Teoksessa *Proceedings of the 1st international GamiFIN conference*, 71–80.
- Ilmanen, Kalervo (2008) Urheiluhulluus historiallis-yhteiskunnallisesta näkökulmasta. *Tieteessä tapahtuu* 7/2008, 8–13.
- Iser, Wolfgang (1974) *The implied reader: Patterns of communication in prose fiction from Bunyan to Beckett*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Ivory, James D. & Markey, Patrick M. & Elson, Malte & Colwell, John & Ferguson, Christopher J. & Griffiths, Mark D. & Savage, Joanne & Williams, Kevin D. (2015) Manufacturing consensus in a diverse field of scholarly opinions: A comment on Bushman, Gollwitzer, and Cruz (2015). *Psychology of popular media culture* 4:3, 222–229.
- Iwabuchi, Koichi (2004) How 'Japanese' is Pokémon? Teoksessa Tobin, Joseph (toim.) *Pikachu's global adventure: The rise and fall of Pokémon*. Durham: Duke University Press, 53–79.
- Izushi, Hiro & Aoyama, Yuko (2006) Industry evolution and cross-sectoral skill transfers: A comparative analysis of the video game industry in Japan, the United States, and the United Kingdom. *Environment and planning A*, 38:10, 1843–1861.
- Jenkins, Henry (2005) Games, the new lively art. Teoksessa Joost Raessens & Jeffrey Goldstein (toim.) *Handbook of computer game studies*. Cambridge: The MIT Press, 174–192.
- Jenkins, Henry (2006) *Convergence culture: Where old and new media meet*. New York: New York University Press.
- Jenkins, Henry (2011) Transmedia 202: Further reflections. Blogikirjoitus sivustolla *Confessions of an Aca-Fan*. http://henryjenkins.org/blog/2011/08/defining_transmedia_further_re.html (haettu 11.11.2019).
- Jenkins, Henry (2013) "T is for transmedia..." Blogikirjoitus sivustolla *Confessions of an Aca-Fan*. <http://henryjenkins.org/2013/03/t-is-for-transmedia.html> (haettu 11.11.2019).
- Jiow, Hee Jhee & Lim, Sun Sun & Lin, Julian (2017) Level up! Refreshing parental mediation theory for our digital media landscape. *Communication theory* 27:3, 309–328.
- Johnson, Derek (2014) Chicks with bricks: Building creativity across industrial design cultures and gendered construction play. Teoksessa Mark J. P. Wolf (toim.) *Lego studies: Examining the building blocks of a transmedial phenomenon*. New York: Routledge, 81–104.
- Jonasson Kalle & Thiborg, Jesper (2010) Electronic sport and its impact on future sport. *Sport in society: Cultures, commerce, media, politics* 13:2, 287–299.
- Jones, Steven (1999) Understanding community in the information age. Teoksessa Paul Mayer (toim.) *Computer media and communication: A reader*. Oxford: Oxford University Press, 219–240.
- Joseph, Daniel (2018) The discourse of digital dispossession: Paid modifications and community crisis on Steam. *Games and culture* 13:7, 690–707.
- Jouhki, Jukka (2010) Postmodernin pelimiehen todellisuus. Teoksessa Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä & Olli Sotamaa (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2010*. Tampere: Tampereen yliopisto, 58–68.
- Juul, Jesper (2001) The repeatedly lost art of studying games: Review of Elliott M. Avedon & Brian Sutton-Smith (Ed.): *The study of games*. *Game studies* 1:1.
- Juul, Jesper (2005) *Half-real: Videogames between real rules and fictional worlds*. Cambridge: The MIT Press.

- Juul, Jesper (2009) *A casual revolution: Reinventing video games and their players*. Cambridge: The MIT Press.
- Juul, Jesper (2013) *The art of failure: An essay on the pain of playing video games*. Cambridge: The MIT Press.
- Järvinen, Aki (2006) Voiko peli tuoksua kulttuuriltaan? Japanilaiset videopelit globaaleilla pelimarkkinoilla. Teoksessa Katja Valaskivi (toim.) *Vaurauden lapset: Näkökulmia japanilaiseen ja suomalaiseen nykykulttuuriin*. Tampere: Vastapaino, 157–181.
- Järvinen, Aki & Mäyrä, Ilkka (1999) *Johdatus digitaaliseen kulttuuriin*. Tampere: Vastapaino.
- Järvinen, Aki & Sotamaa, Olli (2002) *Pena: Rahapelaamisen haasteet digitaalisessa mediassa*. Tampere: Tampereen yliopiston hypermedialaboratorio.
- Jørgensen, Anker Helms (2009) Context and driving forces in the development of the early computer game Nimbi. *IEEE annals of the history of computing* 31:3, 44–53.
- Jørgensen, Kristine & Sandqvist, Ulf & Sotamaa, Olli (2017) From hobbyists to entrepreneurs: On the formation of the Nordic game industry. *Convergence* 23:5, 457–476.
- Kahn, Adam & Shen, Cuihua & Lu, Li & Ratan, Rabindra & Coary, Sean & Hou, Jinghui & Meng, Jingbo & Osborn, Joseph & Williams, Dmitri (2015) The trojan player typology: A cross-genre, cross-cultural, behaviorally validated scale of video game play motivations. *Computers in human behavior* 49/2015, 354–361.
- Kallinen, Timo & Ruckenstein, Minna (2009) Johdanto: Raha ja sitä ohjaavat voimat. Teoksessa Timo Kallinen & Minna Ruckenstein (toim.) *Rahan kulttuuri*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, 8–22.
- Kallio, Kirsi Pauliina & Kaipainen, Kirsikka & Mäyrä, Frans (2007) *Gaming nation? Piloting the international study of games cultures in Finland*. Tampere: University of Tampere.
- Kallio-Tavin, Mira & Tavin, Kevin (2018) Representations of whiteness in Finnish visual culture. Teoksessa Amelia M. Kraehe & Rubén Gaztambide-Fernández & B. Stephen Carpenter II (toim.) *The Palgrave handbook of race and the arts in education*. Cham: Palgrave Macmillan.
- Kangas, Sonja (2002) ”Mitä sinunlaisesi tyttö tekee tällaisessa paikassa?” Tytöt ja elektroniset pelit. Teoksessa Erkki Huhtamo & Sonja Kangas (toim.) *Mariosofia: Elektronisten pelien kulttuuri*. Helsinki: Gaudeamus, 131–152.
- Kangas, Sonja & Sihvonen, Tanja (2004) Esipuhe: Pelitutkimus – Cut-Scene. *Lähikuva* 17:2–3, 3–13.
- Kansalliskirjasto (2019) *Nopista bitteihin: 200 vuotta suomalaista pelaamista*. Näyttelyopas.
- Kansspelautoriteit (2018) Study into loot boxes A treasure or a burden? https://www.kansspelautoriteit.nl/publish/library/6/study_into_loot_boxes_-_a_treasure_or_a_burden_-_eng.pdf (haettu 7.2.2019).
- Kardefelt-Winther, Daniel (2014) Problematizing excessive online gaming and its psychological predictors. *Computers in human behavior* 31:1, 118–122.
- Kardefelt-Winther, Daniel & Heeren, Alexandre & Schimmenti, Adriano & van Rooij, Antonius & Maurage, Pierre & Colder Carras, Michelle & Edman, Johan & Blaszczynski, Alex & Khazaal, Yasser & Billieux, Joël (2017) How can we conceptualize behavioural addiction without pathologizing common behaviours? *Addiction* 112:10, 1709–1715.
- Karekallas, Matias & Raento, Pauliina, & Renkonen, Taina (2014) Diffusion and learning: Twenty years of sports betting culture in Finland. *UNLV gaming research & review journal*, 18:1, 25–50.

- Karhulahti, Veli-Matti & Koskimaa, Raine (2019) On the prevalence of addicted or problematic gaming in Finland. *Addictive behaviours reports* 10/2019, 100225.
- Kari, Tuomas (2017a) Digitaaliset liikuntapelit: Huvia ja terveyshyötyä. *Liikunta ja tiede* 54:2, 4–8.
- Kari, Tuomas (2017b) *Exergaming usage: Hedonic and utilitarian aspects*. Väitöskirja. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.
- Kari, Tuomas (2017c) Pokémon Go: Kriittisten tapahtumien tilannekonteksti lisättyssä todellisuudessa. Teoksessa Raine Koskimaa, Jonne Arjoranta, Usva Friman, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa & Jaakko Suominen (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2017*. Tampere: Tampereen yliopisto, 75–78.
- Kari, Tuomas & Arjoranta, Jonne & Salo, Markus (2017) Pokémon Go -pelaajien käyttäytymismuutokset. Teoksessa Raine Koskimaa, Jonne Arjoranta, Usva Friman, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa & Jaakko Suominen (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2017*. Tampere: Tampereen yliopisto, 79–81.
- Kari, Tuomas & Piippo, Jenni & Frank, Lauri & Makkonen, Markus & Moilanen, Panu (2016) To gamify or not to gamify? Gamification in exercise applications and its role in impacting exercise motivation. Teoksessa *BLED 2016: Proceedings of the 29th Bled eConference "Digital economy"*. Kranj: Moderna organizacija, 393–405.
- Karilas, Yrjö (1987) *Antero Vipunen*. Alkup. 1950. Porvoo: Werner Söderström Osakeyhtiö.
- Karkama, Pertti (1981) Tosileikkiä: Tosi ja leikki taiteessa. Teoksessa Pekka Laaksonen, (toim.) *Pelit ja leikit*. Kalevalaseuran vuosikirja 61. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura, 15–26.
- Karvinen, Juhon & Mäyrä, Frans (2009) *Pelaajabarometri 2009: Pelaaminen Suomessa*. Tampere: Tampereen yliopisto.
- Karvinen, Juhon & Mäyrä, Frans (2011) *Pelaajabarometri 2011: Pelaamisen muutos*. Tampere: Tampereen yliopisto.
- Kempainen, Jaakko (2016) Marginaalista valtavirraksi: Indie-pelien vuosikymmen. Teoksessa Raine Koskimaa, Jonne Arjoranta, Usva Friman, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa, Jaakko Suominen (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2016*. Tampere: Tampereen yliopisto, 21–37.
- Kempainen, Jaakko (2019) *Pelisuunnittelijan peruskirja*. Rajamäki: Aviator.
- Keogh, Brendan (2015) Videogames aren't special: Videogames aren't unique. Blogikirjoitus 30.4.2015. <https://brkeogh.com/2015/04/30/videogames-arent-special-videogames-arent-unique> (haettu 16.2.2021).
- Kerr, Aphra (2006) *The business and culture of digital games: Gamework and gameplay*. Lontoo: Sage Publications.
- Kerr, Aphra (2017) *Global games: Production, circulation and policy in the networked era*. New York: Routledge.
- Kerr, Aphra & Cawley, Anthony (2012) The spatialisation of the digital games industry: Lessons from Ireland. *International journal of cultural policy* 18:4, 398–418.
- Kerttula, Tero (2019) "What an eccentric performance": Storytelling in online let's plays. *Games and culture* 14:3, 236–255.
- Kerttula, Tero (2020) Puumailoista ylämummoon: Näkökulmia digitaalisten jääkiekkopelien tutkimukseen. Teoksessa Jonne Arjoranta, Usva Friman, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa, Jaakko Suominen & Tanja Välisalo (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2020*. Tampere: Suomen pelitutkimuksen seura ry, 36–49.

- Keskitalo, Tapio (2018) Elektroninen urheilu pyrkii olympialaisiin: Suomen elektronisen urheilun liitto siirtyy liikunnan järjestöavustusten piiriin. *Aamulehti* 25.5.2018. <https://www.aamulehti.fi/a/200903498> (haettu 23.4.2019).
- Ketamo, Harri & Kiili, Kristian (2010) Conceptual change takes time: Game based learning cannot be only supplementary amusement. *Journal of educational multimedia and hypermedia* 19:4, 399–419.
- Ketamo, Harri & Suominen, Marko (2010) Learning-by-teaching in educational game: Educational outcome, user experience and social networks. *Journal of interactive learning research* 21:2, 237–255.
- Kinder, Marsha (1991) *Playing with power in movies, television, and video games: From Muppet babies to Teenage mutant ninja turtles*. Berkeley & Los Angeles: University of Kalifornia Press.
- King, Daniel L. & Haagsma, Maria C. & Delfabbro, Paul H. & Gradisar, Michael & Griffiths, Mark D. (2013) Toward a consensus definition of pathological video-gaming: A systematic review of psychometric assessment tools. *Clinical psychology review* 33:3, 331–342.
- Kinnunen, Jani (2010) Leikkisä raha peleissä. Teoksessa Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä & Olli Sotamaa (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2010*. Tampere: Tampereen yliopisto, 42–57.
- Kinnunen, Jani (2016) Reilusti addiktiivinen peli: Pelinkehittäjien näkökulma vastuullisiin free-to-play- ja rahapeleihin. *Yhteiskuntapolitiikka* 81:4, 407–417.
- Kinnunen, Jani (2020) Paidic money and ludic gambling currencies in novel slot machine games. Teoksessa *Proceedings of 2020 DiGRA international conference: Play everywhere*. Tampere: DiGRA.
- Kinnunen, Jani (2021) *Rahat, peli ja rahapelaamisen sosiaaliset palkkiot*. Väitöskirja. Tampere: Tampereen yliopisto.
- Kinnunen, Jani & Alha, Kati & Paavilainen, Janne (2016) Creating play money for free-to-play and gambling games. Teoksessa *Proceedings of the 20th international Academic Mindtrek conference*. New York: ACM, 385–392.
- Kinnunen, Jani & Lilja, Pekka & Mäyrä, Frans (2018) *Pelaajabarometri 2018: Monimuotoistuva mobiilipelaaminen*. Tampere: Tampereen yliopisto.
- Kinnunen, Jani & Mäyrä, Frans (2012) Verkkorahapelaaminen ja online aineistot. Teoksessa Pauliina Raento (toim.) *Rahapelaaminen Suomessa*. Helsinki: Gaudeamus, 180–195.
- Kinnunen, Jani & Taskinen, Kirsi & Mäyrä, Frans (2020) *Pelaajabarometri 2020: Pelaamista koronan aikaan*. TRIM Research Reports 29. Tampere: Tampereen yliopisto.
- Király, Orsolya & Griffiths, Mark D. & King, Daniel L. & Lee, Hae-Kook & Lee, Seung-Yup & Bányai, Fanni & Zsila, Ágnes & Takacs, Zsolia K. & Demetrovics, Zsolt (2018) Policy responses to problematic video game use: A systematic review of current measures and future possibilities. *Journal of behavioral addictions* 7:3, 503–517.
- Kirkpatrick, Graeme (2013) *Computer games as social imaginary*. Cambridge: Polity.
- Kirkpatrick, Graeme (2015) *The formation of gaming culture: UK gaming magazines 1981–1995*. New York: Palgrave Macmillan.
- Klastrup, Lisbeth & Tosca, Susana (2004) Transmedial worlds: Rethinking cyberworld design. Teoksessa *Proceedings of the 2004 International conference on cyberworlds*. Los Alamitos: IEEE.
- Klastrup, Lisbeth & Tosca, Susana (2011) When fans become players: LOTRO in a transmedial world perspective. Teoksessa Tanya Krzywinska, Esther

- MacCallum-Stewart & Justin Parsler (toim.) *Ringbearers: The Lord of the Rings Online as intertextual narrative*. Manchester: Manchester UP, 46–69.
- Klastrup, Lisbeth & Tosca, Susana (2013) A Game of Thrones: Transmedial worlds, fandom & social gaming. Teoksessa Marie-Laure Ryan & Jan-Noël Thon (toim.) *Storyworlds across media*. Nebraska: University of Nebraska Press, 295–314.
- Kline, Stephen & Dyer-Witheford, Nick, & de Peuter, Greig (2003) *Digital play: The interaction of technology, culture, and marketing*. Montreal: McGill-Queen's University Press.
- Koistinen, Aino-Kaisa & Ruotsalainen, Maria, & Välisalo, Tanja (2016) The World Hobbit Project in Finland: Audience responses and transmedial user practices. *Participations: Journal of audience and reception studies* 13:2, 356–379.
- Koivisto, Jonna (2017) *Gamification: A study on users, benefits and literature*. Väitöskirja. Tampere: Tampereen yliopisto.
- Koivunen, Anu (2001) Takaisin kotiin? Nostalgiaselityksen lumo ja ongelmallisuus. Teoksessa Anu Koivunen, & Susanna Paasonen & Mari Pajala (toim.) *Populaarin lumo: Mediat ja arki*. Toinen, korjattu painos. Turku: Turun yliopisto, 324–350.
- Kolamo, Sami (2014) *FIFAn valtapeli: Etelä-Afrikan jalkapallon MM-kisat 2010 keskitettynä mediaspektaakkelinä*. Väitöskirja. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.
- Kolamo, Sami (2018) *Mediaurheilu. Tunnetalouden dynamo*. Tampere: Vastapaino.
- Kollock, Peter (1999) The economies of online cooperation: Gifts and public goods in cyberspace. Teoksessa Marc Smith & Peter Kollock (toim.) *Communities in cyberspace*. Lontoo: Routledge, 220–239.
- Koski, Johannes (2017) Pokémon tutkimuskohteena: Tuoteperheen ja tutkimuksen aallot. Teoksessa Raine Koskimaa, Jonne Arjoranta, Usva Friman, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa & Jaakko Suominen (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2017*. Tampere: Tampereen yliopisto, 82–87.
- Koskimaa, Raine (2019) Game of Thrones -pelin Let's Play -videot ja populaarikulttuurin vastaanotto esityksenä. *Lähikuva* 32:3, 7–25.
- Koskimaa, Raine & Maj, Krzysztof & Olkusz, Ksenia (toim.) (2018) *Expanding universes: Exploring games and transmedial ways of world-building*. *International Journal of Transmedia Literacy* 4/2018, 1–159.
- Koskimaa, Raine, Välisalo, Tanja & Koistinen, Aino-Kaisa (2016) Fan works as transmedia expansions: The case of "Battlestar Galactica". Esitelmä konferenssissa Expanding universes: Exploring transfictional & transmedial ways of world-building international conference, 23.–25.9.2016, Krakova, Puola.
- Kouri, Jaana (toim.) (2015) *Askel kulttuurien tutkimukseen*. Turku: Turun yliopisto.
- Kriz, Willy C. & Harviainen, J. Tuomas & Clapper, Timothy C. (2018) Game science: Foundations and perspectives. *Simulation & gaming* 49:3, 199–206.
- Krokfors, Leena & Kangas, Marjaana & Kopisto, Kaisa (toim.) (2014) *Oppiminen pelissä: Pelit, pelillisyyys ja leikkisyys opetuksessa*. Tampere: Vastapaino.
- Kuvaohjelmalaki 710/2011. <https://www.finlex.fi/fi/laki/alkup/2011/20110710> (haettu 22.2.2021).
- Kultima, Annakaisa (2018) *Game design praxiology*. Väitöskirja. Tampere: Tampere University Press.
- Kultima, Annakaisa & Alha, Kati (2017) The intertwined role of play at game companies: An examination of office play strategies. Teoksessa *Proceedings of the 21st international Academic Mindtrek conference*. New York, ACM, 45–53.
- Kultima, Annakaisa & Alha, Kati & Nummenmaa, Timo (2016) Building Finnish game jam community through positive social facilitation. Teoksessa

- AcademicMindtrek '16: Proceedings of the 20th international Academic Mindtrek conference*. New York: ACM, 433–440.
- Kuokkanen, Katja (2015) Sanomatalosta on tullut nukkeharrastajien vakiopaikka – ihana höpsöttää muiden harrastajien kanssa. *Helsingin Sanomat* 9.9.2015, <http://www.hs.fi/kaupunki/a1441705074037> (haettu 21.11.2019).
- Kuorikoski, Juho (2014) *Play Finland: History of the Finnish video games industry*. Helsinki: Neogames.
- Kuorikoski, Juho (2018) *Pelitaiteen manifesti*. Helsinki: Gaudeamus.
- Kuronen, Eero & Koskimaa, Raine (2011) *Pelaajabarometri 2010*. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.
- Kücklich, Julian (2005) Precarious playbour: Modders and the digital games industry. *The fibreculture journal* 5.
- Kyllönen, Kimmo & Lehtonen, Saija (toim.) (2010) *Pongista Pleikkaan*. Tampere: Mediamuseo Rupriikki.
- Kümpel, Anna Sophie & Haas, Alexander (2016) Framing gaming: The effects of media frames on perceptions of game(r)s. *Games and culture* 11:7–8, 720–744.
- Laaksonen, Pekka (toim.) (1981) *Pelit ja leikit*. Kalevalaseuran vuosikirja 61. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- Lahdenperä, Linda (2018) ”Live - Die - Repeat”: The time loop as a narrative and a game mechanic. *International journal of transmedia literacy* 4/2018, 137–159.
- Laidlaw, Marc (1996) *The third force: A novel of Gadget*. New York: Scribner.
- Laiti, Outi (2021) *Old ways of knowing, new ways of playing: The potential of collaborative game design to empower Indigenous Sámi*. Väitöskirja. Rovaniemi: Lapin yliopisto.
- Lankoski, Petri & Björk, Staffan (toim.) (2015) *Game research methods: An overview*. Pittsburgh: ETC Press.
- Lave, Jean & Wenger, Etienne (1991) *Situated learning: Legitimate peripheral participation*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Lehdonvirta, Vili & Castronova, Edward (2014) *Virtual economies: Design and analysis*. Cambridge: The MIT Press.
- Lehtonen, Heikki (1990) *Yhteisö*. Tampere: Vastapaino.
- Leino, Olli (2013a) From interactivity to playability. Teoksessa Cleland, K., Fisher, L. & Harley, R. (2013) *Proceedings of the 19th International symposium on electronic art, ISEA2013*, Sydney.
- Leino, Olli (2013b) Playability and its absence: A post-ludological critique. Teoksessa *DiGRA '13: Proceedings of the 2013 DiGRA international conference: Defragging game studies*.
- Lemmens, Jeroen S. & Valkenburg, Patti M. & Peter, Jochen (2011) Psychosocial causes and consequences of pathological gaming. *Computers in human behavior* 27:1, 144–152.
- LGBTQ video game archive. Verkkosivusto. <https://lgbtqgamearchive.com> (haettu 14.2.2022).
- Liau, Albert K. & Neo, Eng Chuan & Gentile, Douglas A. & Choo, Hyekyung & Sim, Timothy & Li, Dongdong & Khoo, Angeline (2015) Impulsivity, self-regulation, and pathological video gaming among youth: Testing a mediation model. *Asia-Pacific journal of public health* 27:2, 2188–2196.
- Livingstone, Ian & Wallis, James (2019) *Board games in 100 moves: 8000 years of play*. Lontoo: Penguin Random House.
- Lomborg, Stine & Frandsen, Kirsten (2016) Self-tracking as communication. *Information, communication & society* 19:7, 1015–1027.

LÄHTEET

- Luton, Will (2013) *Free2Play: Making money from games you give away*. New Riders.
- Lämsä, Joni & Hämäläinen, Raija & Aro, Mikko & Koskimaa, Raine & Äyrämö, Sanna-Kaisa (2018) Games for enhancing basic reading and maths skills: A systematic review of educational game design in supporting learning by people with learning disabilities. *British journal of educational technology* 49:4, 596–607.
- Maailman terveystajärjestö (WHO) (2018a) ICD-11. International classification of diseases 11th Revision. <https://icd.who.int/en> (haettu 14.2.2022).
- Maailman terveystajärjestö (WHO) (2018b) ICD-11 for mortality and morbidity statistics. <https://icd.who.int/browse11/1-m/en> (haettu 15.10.2018).
- Macey, Joseph & Kinnunen, Jani (2020) The convergence of play: Interrelations of social casino gaming, gambling, and digital gaming in Finland. *International gambling studies* 20:3, 414–435.
- Mack, Isabelle & Bayer, Carolin & Schäffeler, Norbert & Reiband, Nadine & Brölz, Ellen & Zurstiege, Guido & Fernandez-Aranda, Fernando & Gawrilow, Caterina & Zipfel, Stephan (2017) Chances and limitations of video games in the fight against childhood obesity: A systematic review. *European eating disorders review* 25:4, 237–267.
- Malone, Krista-Lee (2009) Dragon kill points: The economics of power gamers. *Games and culture* 4:3, 296–316.
- Malone, Thomas W. (1980) *What makes things fun to learn? A study of intrinsically motivating computer games*. Cognitive and instructional sciences series CIS. Palo Alto: XEROX Palo Alto Research Center.
- Mannermaa, Jaakko (2022) Esitys rahapeliuotoista: Veikkausvarat siirretään kulkemaan valtion kassan kautta. *Yle Uutiset* 4.2.2022. <https://yle.fi/uutiset/3-12043017/64-3-49395> (haettu 10.2.2022).
- Manzos, Aleksandr (2018) *Pelit elämän peilinä*. Vantaa: Avain.
- Markey, Patrick M. & Ferguson, Christopher J. (2017) Teaching us to fear: The violent video game moral panic and the politics of game research. *American journal of play* 10:1, 99–115.
- Martin, George R. R. (2003–) *Tulen ja jään laulu*. Kirjasarja. Suom. Satu Hlinovsky, alkup. 1996–. Helsinki: Kirjava.
- Matallaoui, Amir & Koivisto, Jonna & Hamari, Juho & Zarnekow, Ruediger (2017) How effective is “exergamification”? A systematic review on the effectiveness of gamification features in exergames. Teoksessa *Proceedings of the 50th Hawaii international conference on system sciences*. Havaiji: IEEE computer society press, 3316–3325.
- Matilainen, Riitta (2010) Mitä rahapelaaminen kertoo suomalaisten historiasta? *Tieteessä tapahtuu* 28:1, 16–22.
- Matilainen, Riitta (2017) *Production and consumption of recreational gambling in twentieth-century Finland*. Väitöskirja. Helsinki: Helsingin yliopisto.
- Matilainen, Riitta & Raento, Pauliina (2014) Learning to gamble in changing sociocultural contexts: experiences of Finnish casual gamblers. *International gambling studies* 14:3, 432–446.
- McArthur, J. A. (2009) Digital subculture: A geek meaning of style. *Journal of communication inquiry*, 33: 1, 58–70.
- McCowan, Timothy C. (1981) Space-Invaders wrist. *The New England journal of medicine* 304:22, 1368.
- McGonigal, Jane (2011) *Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world*. Lontoo: Penguin Books.
- Melcer, Edward & Nguyen, Truong-Huy Dinh & Chen, Zhengxing & Canossa, Alessandro & Magy Seif El-Nasr & Isbister, Katherine (2015) Games research

- today: Analyzing the academic landscape 2000–2014. *Foundations of Digital Games* 2015.
- Melhárt, David (2018) Towards a comprehensive model of mediating frustration in videogames. *Game studies* 18:1.
- Mentzoni, Rune Aune & Brunborg, Geir Scott & Molde, Helge & Myrseth, Helga & Skouverøe, Knut Joachim Mår & Hetland, Jørn & Pallesen, Ståle (2011) Problematic video game use: Estimated prevalence and associations with mental and physical health. *Cyberpsychology, behavior, and social networking* 14:10, 591–596.
- Meriläinen, Mikko (2020) *Kohti pelisivistystä: Nuorten digitaalinen pelaaminen ja pelihaitat kotien kasvatuskysymyksenä*. Väitöskirja. Helsinki: Helsingin yliopisto.
- Mertaniemi, Ritva (2018) *Vanhempien barometri 2018*. Helsinki: Suomen vanhempainliitto & Förbundet Hem och Skola i Finland.
- Millington, Brad (2016) Fit for prosumption: Interactivity and the second fitness boom. *Media, culture & society* 38:8, 1184–1200.
- Millington, Brad (2018) *Fitness, technology and society: Amusing ourselves to life*. Lontoo: Routledge.
- Mills, Evan & Bourassa, Norman & Rainer, Leo & Mai, Jimmy & Shehabi, Arman & Mills, Nathaniel (2019) Toward greener gaming: Estimating national energy use and energy efficiency potential. *The computer games journal* 8, 157–178.
- Milner, Ryan (2016) *The world made meme: Public conversations and participatory media*. Cambridge: The MIT Press.
- Mittell, Jason (2015) *Complex TV. The Poetics of Contemporary Television Storytelling*. New York: New York University Press.
- Montfort, Nick & Bogost, Ian (2009) *Racing the beam: The Atari video computer system*. Cambridge: The MIT Press.
- Mononen, Kaisu, Blomqvist, Minna, Hakamäki, Matti, Laine, Kaarlo ja Mäkinen, Jarmo (2019) Liikunnan ja urheilun harrastaminen. Teoksessa Mäkinen, Jarmo (toim.) *Aikuisväestön liikunnan harrastaminen, vapaaehtoistyö ja osallistuminen 2018*. KIHUn julkaisusarja, nro 67.
- Montola, Markus & Stenros, Jaakko & Waern, Annika (2009) *Pervasive games: Theory and design*. San Francisco: Morgan Kaufmann.
- Mortensen, Torill Elvira (2009) *Perceiving play: The art and study of computer games*. New York: Peter Lang.
- Mortensen, Torill Elvira (2018) Anger, fear, and games: The long event of #GamerGate. *Games and culture* 13:8, 787–806.
- Mukhra, Richa & Baryah, Neha & Krishan, Kewal & Kanchan, Tanuj (2017) 'Blue whale challenge': A game or crime? *Science and engineering ethics*, 3.11.2017, 1–7.
- Mullins, Nicole (2012) Obstacle course challenges: History, popularity, performance demands, effective training, and course design. *Journal of exercise physiology* 15:2, 100–128.
- Murphy, Margi (2017) 'Rest in peace': Dad dies during Twitch live stream of 24 hour charity gaming marathon. *The Sun* 21.2.2017. <https://www.thesun.co.uk/tech/2919560/father-of-three-dies-during-24-hour-charity-gaming-marathon-live-streamed-on-twitch> (haettu 12.10.2018).
- Murray, H. J. R. (1913) *A history of Chess*. Oxford: Oxford University Press.
- Myers, David (2009) In search of a minimalist game. Teoksessa *Proceedings of the 2009 DiGRA international conference: Breaking new ground: Innovation in games, play, practice and theory*. Lontoo: DiGRA, 1–8.
- Myers, David (2010) *Play redux: The form of computer games*. Ann Arbor: University of Michigan Press.

LÄHTEET

- Müller, Kai W. & Janikian, Mari & Dreier, Michael & Wölfling, Klaus & Beutel, Manfred E. & Tzavara, Chara & Richardson, Clive & Tsitsika, Artemis (2015) Regular gaming behavior and internet gaming disorder in European adolescents: Results from a cross-national representative survey of prevalence, predictors, and psychopathological correlates. *European child & adolescent psychiatry* 24:5, 565–574.
- Mähkä, Rami (2019) ”Virtuaalinen kiekkojumala”: Jeremy Roenick, NHL 94 ja samastuminen urheilupeleissä. *Lähikuva* 32:3, 81–91.
- Männikkö, Niko (2017) *Problematic gaming behavior among adolescents and young adults: Relationship between gaming behavior and health*. Väitöskirja. Oulu: University of Oulu.
- Männikkö, Niko & Billieux, Joël & Kääriäinen, Maria (2015) Problematic digital gaming behavior and its relation to the psychological, social and physical health of Finnish adolescents and young adults. *Journal of behavioral addictions* 4:4, 281–288.
- Männikkö, Niko & Ruotsalainen, Heidi & Kääriäinen, Maria (2019) Ongelmallinen digitaalinen pelaaminen: esiintyvyys ja tunnistaminen. Teoksessa Tommi Tossavainen, Aino Harvola, Ville Sohn, Heikki Marjomaa, Mikko Meriläinen, Pasi Tuominen, Helmi Korhonen & Pia Gröös (toim.) *Pelikasvattajan käsikirja* 2.
- Mäyrä, Frans (2003) Muodonmuuttajien maat: moniulotteinen roolipelikulttuuri. Teoksessa Urpo Kovala & Tuija Saresma (toim.) *Kulttikirja: Tutkimuksia nykyajan kultti-ilmioistä*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, 85–111.
- Mäyrä, Frans (2008) *An introduction to game studies: Games and culture*. Lontoo: Sage Publications.
- Mäyrä, Frans (2009) Getting into the game: Doing multi-disciplinary game studies. Teoksessa Bernard Perron & Mark J. P. Wolf (toim.) *The video game theory reader* 2. New York: Routledge, 313–329.
- Mäyrä, Frans (2012) Playful mobile communication: Services supporting the culture of play. *Interactions: Studies in communication & culture* 3:1, 55–70.
- Mäyrä, Frans (2014) Culture. Teoksessa Wolf, Mark J. P. & Perron, Bernard (toim.) *The Routledge companion to video game studies*. Hoboken: Taylor and Francis.
- Mäyrä, Frans (2017) Pokémon GO: Entering the ludic society. *Mobile media & communication* 5:1, 47–50.
- Mäyrä, Frans (2020) Game culture studies and the politics of scholarship: The opposites and the dialectic. *Game: The Italian journal of game studies* 09/2020.
- Mäyrä, Frans & Ermi, Laura (2014) *Pelaajabarometri 2013: Mobiilipelaamisen nousu*. Tampere: Tampereen yliopisto.
- Mäyrä, Frans & Karvinen, Juho & Ermi, Laura (2016) *Pelaajabarometri 2015: Lajityyppien suosio*. Tampere: Tampereen yliopisto.
- Mäyrä, Frans & Lankoski, Petri (2009) Play in a hybrid reality: Alternative approaches into game design. Teoksessa Adriana de Souza & Daniel Sutko (toim.) *Digital cityscapes: Merging digital and urban playspaces*. New York: Peter Lang, 129–147.
- Mäyrä, Frans & Stenros, Jaakko & Paavilainen, Janne & Kultima, Annakaisa (2017) From social play to social games and back: The emergence and development of social network games. Teoksessa Rachel Kowert & Thorsten Quandt (toim.) *New perspectives on the social aspects of digital gaming*. New York: Routledge.
- Mäyrä, Frans & Van Looy, Jan & Quandt, Thorsten (2013) Disciplinary identity of game scholars: An outline. Teoksessa *Proceedings of DiGRA 2013: Defragging game studies*. Atlanta: DiGRA, 1–16.

- Nachmanovitch, Stephen (1990) *Free play: Improvisation in life and art*. New York: Jeremy P. Tarcher/Putnam.
- Nahkamäki, Riikka (2015) *Work-life balance in the Finnish game industry*. Kandidaatin tutkielma. Jyväskylä: Jyväskylän ammattikorkeakoulu.
- Nardi, Bonnie A. (2010) *My life as a night elf priest: An anthropological account of World of Warcraft*. Ann Arbor: University of Michigan Press.
- National Center for Simulation. *Early history of flight simulation*.
<https://web.archive.org/web/20160921182736/https://www.simulationinformation.com/education/early-history-flight-simulation> (haettu 10.2.2021).
- Neogames (2019) *The game industry of Finland: Report 2018*. Helsinki: Neogames.
- Nieborg, David (2011) *Triple-A: The political economy of the blockbuster video game*. Amsterdam: University of Amsterdam.
- Nieborg, David & Sihvonen, Tanja (2009) The new gatekeepers: The occupational ideology of game journalism. *Breaking new ground: Innovation in games, play, practice and theory: Proceedings of DiGRA 2009*.
- Nielsen, Rune Kristian Lundedal (2018) The genealogy of video game addiction. Teoksessa Jessica Enevold, Anne Mette Thorhauge & Andreas Gregersen (toim.) *What's the problem in problem gaming? Nordic research perspectives*. Göteborg: Nordicom, 15–34.
- O'Brien, Jodi (1999) Writing in the body: Gender (re)production in online interaction. Teoksessa Marc Smith & Peter Kollock (toim.) *Communities in cyberspace*. Lontoo: Routledge, 76–104.
- O'Donnell, Casey (2009) The everyday lives of video game developers: Experimentally understanding underlying systems/structures. *Transformative works and cultures* 2.
- O'Donnell, Casey (2014) *Developer's dilemma: The secret world of videogame creators*. Cambridge: The MIT Press.
- OECD (2017). OECD better life index: Work-life balance. <http://www.oecdbetterlifeindex.org/topics/work-life-balance> (haettu 11.11.2019).
- Ojanen, Emma & Ronimus, Miia & Ahonen, Timo & Chansa-Kabali, Tamara & February, Pamela & Jere-Folotiya, Jacqueline & Kauppinen, Karri-Pekka & Ketonen, Ritva & Ngorosho, Damaris & Pitkänen, Mikko & Puhakka, Carol Suzanne & Sampa, Francis & Walubita, Gabriel & Yalukanda, Christopher & Pugh, Ken & Richardson, Ulla & Serpell, Robert & Lyytinen, Heikki (2015) GraphoGame: A catalyst for multi-level promotion of literacy in diverse contexts. *Frontiers in psychology* 6:671.
- Okkola, Toivo (1928) *Suomen kansan kilpa- ja kotileikkejä*. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura.
- Opetus- ja kulttuuriministeriö (2018) Taiteentekijöille Suomi-palkintoja. https://minedu.fi/artikkeli/-/asset_publisher/taiteentekijoille-suomi-palkintoja (haettu 10.12.2019).
- Orme, Stephanie (2021) "Just watching": A qualitative analysis of non-players' motivations for video game spectatorship. *New media & society* helmikuu 2021.
- Paavilainen, Janne & Hamari, Juho & Stenros, Jaakko & Kinnunen, Jani (2013) Social network games: Players' perspectives. *Simulation & gaming* 44:6, 794–820.
- Paju, Petri (2003) Huvia hyödyn avuksi jo 1950-luvulla: Nim-pelin rakentaminen ja käyttö Suomessa. *WiderScreen* 2–3/2003.
- Palloliitto (2019) E-jalkapallomaajoukkue perustetaan. Palloliiton jalkapallouutiset 8.1.2019. <https://www.palloliitto.fi/jalkapallouutiset/e-jalkapallomaajoukkue-perustetaan> (haettu 23.4.2019).

LÄHTEET

- Palloliitto (2021) Suomen pelaajat UEFA eEURO 2021 -karsintoihin on valittu. Palloliiton e-jalkapallouutiset 15.2.2021. <https://www.palloliitto.fi/jalkapallouutiset/suomen-pelaajat-uefa-eeuro-2021-karsintoihin-valittu> (haettu 25.2.2021).
- Parikka, Jussi & Suominen, Jaakko (2006) Victorian snakes? Towards a cultural history of mobile games and the experience of movement. *Game studies* 6:1.
- Parke, Jonathan & Wardle, Heather & Rigby, Jane & Parke, Adrian (2012) *Exploring social gambling: Scoping, classification and evidence review*. The Gambling Lab.
- Parkin, Simon (2015) *Death by video game: Tales of obsession from the virtual frontline*. Lontoo: Serpent's Tail.
- Parten, Mildred (1929) *An analysis of social participation, leadership, and other factors in preschool play groups*. Väitöskirja. New Jersey: Princeton. <https://www.worldcat.org/oclc/29143846> (haettu 5.2.2021).
- Pasanen, Tero (2014) Murhasimulaattoreista poliittiseen korrektiuteen: Väkivalta pelikohujen arkkityyppinä. Teoksessa Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Petri Saarikoski & Olli Sotamaa (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2014*. Tampere: Tampereen yliopisto, 8–23.
- Pasanen, Tero (2017) *Beyond the pale: Gaming controversies and moral panics as rites of passage*. Väitöskirja. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.
- Pasanen Tero & Arjoranta, Jonne (2013) ”Kuka tarvitsee netin sotapelejä?": Väkivaltaisten pelien diskurssit suomalaisessa verkkomediassa. Teoksessa Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Petri Saarikoski & Olli Sotamaa (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2013*. Tampere: Tampereen yliopisto, 29–57.
- Pasanen, Tero & Suominen, Jaakko (2018) Epäonnistunut yritys suomalaisen digitaalisen peliteollisuuden käynnistämiseksi: Amersoft 1984–1986. *Lähikuva* 31:4, 27–47.
- Pasanen, Tero & Suominen, Jaakko (2021) Demoryhmästä pörssi-yhtiöksi: Remedyn menestystarinan kehystys sanoma- ja pelilehdistössä 1997–2019. *Media & viestintä* 44:1: 116–137.
- Pekkonen, Sanna (2016) Tikkataulu, shortsit ja prosentit: Stubb antoi Orvolle 3 ohjetta ja kertasi samalla uransa kohut. *Aamulehti* 11.6.2016. <https://www.aamulehti.fi/kotimaa/tikkataulu-shortsit-ja-prosentit-stubb-antoi-orvolle-3-ohjetta-ja-kertasi-samalla-uransa-kohut-23718327> (haettu 29.4.2019).
- Peng, Wei & Liu, Ming (2010) Online gaming dependency: A preliminary study in China. *Cyberpsychology, behavior, and social networking* 13:3, 329–333.
- Platon (1986) *Teokset: Kuudes osa, Lait*. Suom. Marja Itkonen-Kaila, Holger Thesleff, Tuomas Anhava & A. M. Anttila. Helsinki: Otava.
- Poole, Steven (2000) *Trigger happy: The inner life of videogames*. Lontoo: Fourth Estate.
- Postman, Neil (1987) *Huivitamme itsemme hengiltä: julkinen keskustelu viihteen valtakaudella*. Suom. Ilkka Rekiaro, alkup. 1985. Helsinki: WSOY.
- Postman, Neil (1994) *The disappearance of childhood*. Random House.
- Prax, Patrick & Soler, Alejandro (2016) Critical alternative journalism from the perspective of game journalists. *Proceedings of 1st International Joint Conference of DiGRA and FDG*.
- Przybylski, Andrew K. & Deci, Edward L. & Rigby, C. Scott & Ryan, Richard M. (2014) Competence-impeding electronic games and players' aggressive feelings, thoughts, and behaviors. *Journal of personality and social psychology* 106:3, 441–457.
- Przybylski, Andrew K. & Weinstein, Netta & Murayama, Kou (2017) Internet gaming disorder: Investigating the clinical relevance of a new phenomenon. *American journal of psychiatry* 174:3, 230–236.

- Raento, Pauliina (2012a) Rahapelaamisen ja sen tutkimuksen muutos Suomessa. Teoksessa Pauliina Raento (toim.) *Rahapelaaminen Suomessa*. Helsinki: Gaudeamus, 7–24.
- Raento, Pauliina (toim.) (2012b) *Rahapelaaminen Suomessa*. Helsinki: Gaudeamus.
- Raessens, Joost (2006) Playful identities, or the ludification of culture. *Games and culture* 1:1, 52–57.
- Rainbow arcade: Over 30 years of queer video game history. Verkkosivusto. <https://www.kickstarter.com/projects/schwulesmuseum/rainbow-arcade-over-30-years-of-queer-video-game-h/description> (haettu 12.2.2019).
- RAY (1984). RAY:n pelaaja ja yrityskuvatutkimus 1984. *Potti* 2/1984, 3–5.
- Rehbein, Florian & Kleimann, Matthias & Mößle, Thomas (2010) Prevalence and risk factors of video game dependency in adolescence: Results of a German nationwide survey. *Cyberpsychology, behavior, and social networking* 13:3, 269–277.
- Reith, Gerda (1999) *The age of chance: Gambling and western culture*. Lontoo: Routledge.
- Reith, Gerda (2007) Situating gambling studies. Teoksessa Garry Smith, David C. Hodgins & Robert J. Williams (toim.) *Research and measurement issues in gambling studies*. Burlington: Emerald Group Publishing Limited, 3–28.
- Reith, Gerda (2018) *Addictive consumption: Capitalism, modernity, and excess*. Lontoo: Routledge.
- Reunanen, Markku (2020) Demoskene nimettiin elävän perinnön luetteloon. *Tekniikan waiheita*, 38:2, 38–40.
- Reunanen, Markku & Heinonen, Mikko & Pärssinen, Manu (2013) Suomalaisen peliteollisuuden valtavirtaa ja sivupolkuja. Teoksessa Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Petri Saarikoski & Olli Sotamaa (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2013*. Tampere: Tampereen yliopisto, 13–28.
- Reunanen, Markku & Pärssinen, Manu (2014) Chesmac: ensimmäinen suomalainen kaupallinen tietokonepeli – jälleen. Teoksessa Raine Koskimaa, Jaakko Suominen, Petri Saarikoski. & Frans Mäyrä (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2014*. Tampere: Tampereen yliopisto, 76–80.
- Rey, P.J. (2015) Gamification and post-Fordist capitalism. Teoksessa Steffen P. Walz & Sebastian Deterding (toim.) *The gameful world: Approaches, issues, applications*. Cambridge: The MIT Press, 277–296.
- Rheingold, Howard (1993) *The virtual community: Homesteading on the electronic frontier*. Reading, MA: Addison-Wesley.
- Richard, Gabriela T. (2012) Playing as a woman as a woman as if a man. *Well played* 1:3, 70–93.
- Richard, Gabriela T. (2013) Gender and gameplay: Research and future directions. Teoksessa Benjamin Bigl & Sebastian Stoppe (toim.) *Playing with virtuality: Theories and methods of computer game studies*. Frankfurt: Peter Lang Academic, 269–284.
- Richard, Gabriela T. & Gray, Kishonna L. (2018) Gendered play, racialized reality: Black cyberfeminism, inclusive communities of practice, and the intersections of learning, socialization, and resilience in online gaming. *Frontiers: A journal of women studies*, 39:1, 112–148.
- Rifkin, Jeremy (2000) *The age of access: The new culture of hypercapitalism, where all of life is a paid-for experience*. New York: Jeremy P. Tarcher/Putnam.
- Rogers, Ryan (2013) Old games, same concerns: Examining first generation video games through popular press coverage from 1972–1985. *Technoculture* 3/2013.
- Roine, Hanna-Riikka (2015) How you emerge from this game is up to you: Agency, positioning, and narrativity in *The Mass Effect* trilogy. Teoksessa Mari Hatavara,

LÄHTEET

- Matti Hyvärinen, Maria Mäkelä & Frans Mäyrä (toim.) *Narrative theory, literature, and new media: Narrative minds and virtual worlds*. Routledge.
- Roininen, Tuomas (2013) *The Quality of life in the Finnish game industry*. Pro gradu -tutkielma. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.
- Ronimus, Miia & Kujala, Janne & Tolvanen, Asko & Lyytinen, Heikki (2014) Children's engagement during digital game-based learning of reading: The effects of time, rewards, and challenge. *Computers & education* 71/2014, 237–246.
- Roochnik, David (2016) Play and seriousness: Plato and Aristotle. *SpazioFilosofico* 18/2016, 439–451.
- Rossie, Jean-Pierre (2005) *Toys, play, culture and society: An anthropological approach with reference to North Africa and the Sahara*. Tukholma: International toy research centre.
- Rowe, David (2004) *Sport, culture and the media: The unruly trinity*. Maidenhead: Open University Press.
- Rowling, J. K. (1998–2008) *Harry Potter*. Kirjasarja. Suom. Jaana Kapari, alkup. 1997–2007. Helsinki: Tammi.
- Ruberg, Bonnie & Shaw, Adrienne (toim.) (2017) *Queer game studies*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Ruotsalainen, Maria & Friman, Usva (2018) "There are no women and they all play Mercy": Understanding and explaining (the lack of) women's presence in esports and competitive gaming. Teoksessa *Proceedings of 2018 international DiGRA Nordic conference*. Bergen: DiGRA Nordic, 1–14.
- Rushton, David N. (1981) "Space Invader" epilepsy. *The Lancet* 317:8218, 501.
- Russel, Wendy & Ryall, Emily (2015) Philosophizing play. Teoksessa James Johnson, Scott Eberle, Thomas Henricks & David, Kushner (toim.) *The handbook of the study of play*. New York: Rowman & Littlefield, 139–159.
- Russell, Linda Lee Haleigh & Johnson, Elizabeth I. (2016) Parenting emerging adults who game excessively: Parent's lived experiences. *Issues in mental health nursing* 38:1, 66–74.
- Ryan, Richard M. & Rigby, C. Scott. & Przybylski, Andrew. (2006) The motivational pull of video games: A self-determination theory approach. *Motivation and emotion* 30:4, 3447–3605.
- Rönkä, Otto (2018a) E-urheilu saattaa olla tulevaisuuden olympialaji: "Missä menee urheilun raja?" *Yle Urheilu* 7.2.2018. <https://yle.fi/urheilu/3-10063068> (haettu 23.4.2019).
- Rönkä, Otto (2018b) Joonas Sotala kilpailee Pyeongchangissa, muttei kuulu Suomen olympiajoukkueeseen – salattu turnaus esitteli e-urheilua olympiaväelle. *Yle Urheilu* 7.2.2018. <https://yle.fi/urheilu/3-10062752> (haettu 23.4.2019).
- Saarenoja, Panu (2018) Pelien väkivaltaisuus iso potentiaalinen este elektronisen urheilun olympiatulevaisuudelle. *Pelaaja* 9.9.2018. <https://www.pelaajalehti.com/uutiset/pelien-vakivaltaisuus-iso-potentiaalinen-este-elektronisen-urheilun-olympiaturvaisuudelle> (haettu 23.4.2019).
- Saarikoski, Petri (2004) *Koneen lumo: Mikrotietokoneharrastus Suomessa 1970-luvulta 1990-luvun puoliväliin*. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.
- Saarikoski, Petri & Suominen, Jaakko (2009) Pelinautintoja, ohjelmointiharrastusta ja liiketoimintaa: Tietokoneharrastuksen ja peliteollisuuden suhde Suomessa toisen maailmansodan jälkeen. Teoksessa Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä & Olli Sotamaa (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*. Tampere: Tampereen yliopisto, 16–33.
- Salen, Katie & Zimmerman, Eric (2003) *Rules of play: Game design fundamentals*. Cambridge: The MIT Press.

- Sandström, Ulf & Peter Van den Besselaar (2018) Funding, evaluation, and the performance of national research systems. *Journal of informetrics* 12:1, 365–84.
- Sarhima, Jutta (2018) Lastenpsykiatri Jari Sinkkonen: Suomeen tarvitaan vanhempien kansanliike, jos emme halua menettää lapsiamme peliriippuvuudelle. *Helsingin Sanomat* 19.4.2018. <https://www.hs.fi/elama/art-2000005647699.html> (haettu 20.11.2018).
- Sarkeesian, Anita (2013-2017) Tropes vs. women in video games. Videosarja. https://www.youtube.com/watch?v=X6p5AZp7r_Q&list=PLn4ob_5_ttEaA_vc8F3fzE62esf9yP61 (haettu 11.11.2019).
- Savolainen, Panu (2017) Julkisen ja yksityisen rajapinnassa ennen ja nyt. *Suomen Kaupunkitutkimuksen Seuran kuukausikolumni* 29.6.2017, <http://www.kaupunkitutkimuksenseura.fi/kolumni> (haettu 11.3.2021).
- Scarfe, N. V. (1962) Play is education. *Childhood education*, 39:3, 117–121.
- Schiller, Friedrich (2009) Esteettisestä kasvatuksesta, 26. ja 27. kirje. Teoksessa Ilona Reiners, Anita Seppä & Jyri Vuorinen (toim.) *Estetiikan klassikot I: Platonista Tolstoihin*. Helsinki: Gaudeamus. 347–357.
- Schiller, Friedrich (2013) *Kirjeitä ihmisen esteettisestä kasvatuksesta*. Helsinki: Tutkijaliitto.
- Schmid, Stephen (2011) Beyond autotelic play. *Journal of philosophy of sport* 38:2, 149–166.
- Schüll, Natasha Dow (2012) *Addiction by design: Machine gambling in Las Vegas*. Princeton: Princeton University Press.
- Scott, John (toim.) (2015) *A dictionary of sociology, 4th edition*. Oxford: Oxford University Press.
- Seaborn, K. (2015) Gamification in theory and action: A survey. *International journal of human-computer studies*, 74/2015, 14–31.
- Seiffert-Brockmann, Jens & Diehl, Trevor & Dobusch, Leonhard (2018) Memes as games: The evolution of a digital discourse online. *New media & society* 20:8, 2862–2879.
- Sharp, John (2015) *Works of game: On the aesthetics of games and art*. Cambridge: The MIT Press.
- Shaw, Adrienne (2010) What is video game culture? Cultural studies and game studies. *Games and culture* 5:4, 403–424.
- Shaw, Adrienne (2013) On not becoming gamers: Moving beyond the constructed audience. *Ada: A journal of gender, new media & technology* 2/2013.
- Shaw, Adrienne (2014) *Gaming at the edge: Sexuality and gender at the margins of gamer culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Shifman, Limor (2013) Memes in a digital world: Reconciling with a conceptual troublemaker. *Journal of computer-mediated communication* 18:3, 362–377.
- Shifman, Limor (2014) The cultural logic of photo-based meme genres. *Journal of visual culture* 13:3, 340–358.
- Sihvonen, Jukka & Juhana Stedt (1993) Pelirihmastopeli: Deleuze, naturalismi, tietokone. *Lähikuva* 1/1993.
- Sihvonen, Tanja & Stenros, Jaakko (2018) Cues for queers: Carving a possibility space for LGBTQ role-play. Teoksessa Todd Harper, Meghan Blythe Adams & Nicholas Taylor (toim.) *Queerness in play*. Cham: Palgrave Macmillan, 167–184.
- Siitonen, Marko (2007) *Social interaction in online multiplayer communities*. Väitöskirja. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.
- Simmel, Georg (1997) *Rahan filosofia*. Lyhentäen suom. Panu Turunen, alkup. 1900. Turku: Doroga.

LÄHTEET

- Simon, Bart (2017) Unserious. *Games and culture* 12:6, 605–618.
- Sivonen, Pauli (2017) Marita Liulian pitkä matka kultakauteen. Teoksessa Arja Maunuksela & Pauli Sivonen (toim.) *Marita Liulia*. Helsinki: Parvs.
- Sivula, Anna, Suominen, Jaakko & Reunanen, Markku (2015) “A1 alkuperäisartikkeli tieteellisessä aikakauslehdessä”: Uusien tulosjärjestelmien omaksuminen ihmistieteissä 2000-luvulla. *Kasvatus & aika* 9:3, 149–171.
- SKS (päiväämätön) *Kansallisbiografia*.
- Smith, Peter (2010) *Children and play*. Malden: Wiley-Blackwell.
- Smith, Peter & Vollstedt, Ralph (1985) On defining play: An empirical study of the relationship between play and various play criteria. *Child development* 56:4, 1042–1050.
- Smuts, Aaron (2005) Are video games art? *Contemporary aesthetics* 3/2005.
- Soini, Hannu (1997) Mitä leikki on: Johdatusta kasvatuspsykologisiin kysymyksiin. Opintomoniste. Oulu: Oulun yliopisto, Avoim korkeakoulu.
- Soronen, Anne & Kääntä, Liisa & Koskela, Merja (2020) Hyvä, paha deadline: Mediatyön intensiivisyys pelinkehittäjien ja toimittajien deadline-puheessa. *Media & viestintä* 43:1, 47–78.
- Sotamaa, Olli (2002) All the world’s a botfighter stage: Notes on location-based multi-user gaming. Teoksessa Frans Mäyrä (toim.) *Proceedings of Computer games and digital cultures conference*. Tampere: Tampere University Press, 35–44.
- Sotamaa, Olli (2009a) Suomalaisen pelitutkimuksen monet alut. Teoksessa Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä & Olli Sotamaa (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*. Tampere: Tampereen yliopisto.
- Sotamaa, Olli (2009b) *The player’s game: Towards understanding player production among computer game cultures*. Väitöskirja. Tampere: Tampereen yliopisto.
- Sotamaa, Olli (2013) Arkipäivän fantasiaa: Taidosta, faniudesta ja pelirytmistä fantasiajalkapallossa. Teoksessa Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Petri Saarikoski & Olli Sotamaa (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2013*. Tampere: Tampereen yliopisto, 73–91.
- Sotamaa, Olli (2020) Modes of independence in the Finnish game development scene. Teoksessa Paolo Ruffino (toim.) *Independent videogames: Cultures, networks, techniques and politics*. Lontoo: Routledge, 223–237.
- Sotamaa, Olli (2021) Playing at work: Game developers playing games: Instrumental play, game talk, and preserving the joy of play. Teoksessa Olli Sotamaa & Jan Švelch (toim.) *Game production studies*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 103–122.
- Sotamaa, Olli & Jørgensen, Kristine & Sandqvist, Ulf (2019) Public game funding in the Nordic region. *International journal of cultural policy* 26:5, 617–632.
- Sotamaa, Olli, & Suominen, Jaakko (2013) Suomalainen pelitutkimus vuosina 1998–2012 julkaisujen peliväitöskirjojen valossa. Teoksessa Jaakko Suominen, Frans Mäyrä, Petri Saarikoski & Olli Sotamaa (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2013*. Tampere: Tampereen yliopisto.
- Spiel, Katta & Kayali, Fares & Horvath, Louise & Penkler, Michael & Harrer, Sabine & Sicart, Miguel & Hammer, Jessica (2018) Fitter, happier, more productive? The normative ontology of fitness trackers. Teoksessa *Extended abstracts of the 2018 CHI conference on human factors in computing systems*. Montreal.
- Sponsor Insight (2020) Lehdistöiedote: Tutkimus: Jalkapallo ja ralli nousussa, jääkiekon asema vahvistui. Verkossa https://www.sponsorinsight.fi/uploads/1/1/1/0/11102604/sponsor_insight_lehdisto%CC%88tiedote_17_03_2020_urheilulajit.pdf (haettu 17.3.2020).

LÄHTEET

- Springhall, John (1998) *Youth, popular culture, and moral panics: From penny gaffs to gangsta-rap, 1830–1996*. New York: Palgrave Macmillan.
- Steinkuehler, Constance Anne (2006) Massively multiplayer online video gaming as participation in a discourse. *Mind, culture, and activity* 13:1, 38–52.
- Stenros, Jaakko (2014) In defence of a magic circle: The social, mental and cultural boundaries of play. *Transactions of the digital games research association* 1:2, 147–185.
- Stenros, Jaakko (2015) *Playfulness, play, and games: A constructionist ludology approach*. Väitöskirja. Tampere: Tampereen yliopisto.
- Stenros, Jaakko (2018) Guided by transgressions: Defying norms as an integral part of play. Teoksessa Jørgensen, Kristine & Karlsen, Faltin (toim) *Transgressions in games and play*. Cambridge: The MIT Press.
- Stenros, Jaakko & Kultima, Annakaisa (2018) On the expanding ludosphere. *Simulation & gaming* 49:3, 338–355.
- Stenros, Jaakko & MacDonald, James Lórien (2020) Beauty in Larp. Teoksessa Eleanor Saitta, Johanna Koljonen, Jukka Särkijärvi, Anne Serup Grove, Pauliina Männistö, Mia Makkonen (toim.) *What do we do when we play?* Helsinki: Solmukohta 2020.
- Stenros, Jaakko & Montola, Markus (2009) Julkinen tila pelissä: Pervasiivinen pelaaminen ja kaupunkiympäristön rajat. Teoksessa Seija Ridell, Päivi Kymäläinen & Timo Nyssönen (toim.) *Julkisen tilan poetiikkaa ja politiikkaa: Tieteidenvälisiä otteita vallasta kaupunki-, media- ja virtuaalituloissa*. Tampere: Tampere University Press, 141–172.
- Stenros, Jaakko & Montola, Markus (toim.) (2010) *Nordic Larp*. Tukholma: Fëa Livia.
- Stenros, Jaakko & Montola, Markus & Mäyrä, Frans (2007) Pervasive games in ludic society. Teoksessa *Proceedings of the 2007 conference on Future play*. New York: ACM, 30–37.
- Stenros, Jaakko & Särkijärvi, Jukka (toim.) (2018) *Seikkailuja ja sankareita: Katsauksia suomalaisen roolipelaamisen historiaan ja nykyhetkeen*. Tampere: Suomen pelimuseo.
- Stewart, Will & Davies, Gareth (2002) Blue whale suicide 'game' ringleader is jailed for three years in Russia for inciting young people to kill themselves. *Daily Mail* 19.7.2017. <https://www.dailymail.co.uk/news/article-4709894/Blue-Whale-suicide-game-ringleader-jailed-Russia.html> (haettu 27.9.2018).
- Suits, Bernard (1978) *The grasshopper: Games, life, and utopia*. Toronto: The University of Toronto Press.
- Suomen Akatemia (2018) *Tieteen tila 2018*. Helsinki: Suomen Akatemia.
- Suomen elektronisen urheilun liitto - SEUL ry (2016) SEUL Suomen Olympiakomitean kumppanuuksijäseneksi. Liiton lehdistötiedote 27.11.2016. <https://seul.fi/seul-suomen-olympiakomitean-kumppanuuksijäseneksi> (haettu 23.4.2019).
- Suomen pelimuseo (päiväämätön) 100 suomalaista peliä. <http://vapriikki.fi/pelimuseo/pelit> (haettu 11.11.2019).
- Suominen, Jaakko (2003) *Koneen kokemus: Tietoteknistyvä kulttuuri modernisoituvassa Suomessa 1920-luvulta 1970-luvulle*. Tampere: Vastapaino.
- Suominen, Jaakko (2008) The past as the future? Nostalgia and retrogaming in digital culture. *Fibreculture* 11/2008.
- Suominen, Jaakko (2015) Suomen ensimmäinen konsolipelibuumi 1988–1994 tietokonelehdistön ja pelaajien muistitiedon kautta tarkasteltuna. Teoksessa Raine Koskimaa, Jaakko Suominen, Frans Mäyrä, J. Tuomas Harviainen, Usva

LÄHTEET

- Friman & Jonne Arjoranta (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2015*. Tampere: Tampereen yliopisto.
- Suominen, Jaakko (2017) How to present the history of digital games: Enthusiast, emancipatory, genealogical and pathological approaches. *Games and culture* 12:6, 544–562.
- Suominen, Jaakko (2020) Popular history: Historical awareness of digital gaming in Finland from the 1980s to the 2010s. Teoksessa *Proceedings of DiGRA 2020 conference*.
- Suominen, Jaakko & Lahdelma, Päivi (2018) Tuijotusta, tarkkailua ja osallistumista: Digitaalisen pelaamisen ja tietokoneiden käytön katsominen kuvissa 1980-luvulta 1990-luvulle. *Ennen ja nyt* 4/2018.
- Suominen, Jaakko & Silvast, Antti & Harviainen, J. Tuomas (2018) Smelling machine history: Olfactory experiences of information technology. *Technology & culture* 59:2, 313–337.
- Suominen, Jaakko & Sivula, Anna (2021) A place for a Nintendo? Discourse on locale and players' topobiographical identity in the late 1980s and the early 1990s. Teoksessa Melanie Swalwell (toim.) *Game history and the local*. Cham: Palgrave MacMillan.
- Sutton-Smith, Brian (1986) *Toys as culture*. New York: Gardner Press, Inc.
- Sutton-Smith, Brian (1995) Conclusion: The persuasive rhetorics of play. Teoksessa Anthony Pellegrini (toim.) *The future of play theory: A multidisciplinary inquiry into the contributions of Brian Sutton-Smith*. Albany: State University of New York Press, 275–295.
- Sutton-Smith, Brian (1997) *The ambiguity of play*. Cambridge: Harvard University Press.
- Sutton-Smith, Brian (2017) *Play for life: Play theory and play as emotional survival*. Toim. Charles Lamar Phillips & George Rollie Adams & Scott G. Eberle & Patricia Hogan. New York: The Strong.
- Švelch, Jaroslav (2018) *Gaming the iron curtain: How teenagers and amateurs in communist Czechoslovakia claimed the medium of computer games*. Cambridge: The MIT Press.
- Swalwell, Melanie (2005) Early games production in New Zealand. Teoksessa *Proceedings of the 2005 DiGRA international conference: Changing views: Worlds in play*. Vancouver: DiGRA.
- Sychold, Laura (2018) Ellie ja minä olemme feministejä. *Kodin Kuvalehti* 1/2018, 46–47.
- Taiteen edistämiskeskus (2019) Suomen ensimmäinen pelitaiteen läänintaiteilija aloitti työnsä. <https://www.taike.fi/fi/uutinen/-/news/1257801> (haettu 10.12.2019).
- Tanz, Jason (2016) A father, a dying son, and the quest to make the most profound videogame ever. *Wired*, 5.1.2016. <https://www.wired.com/2016/01/that-dragon-cancer> (haettu 10.11.2018).
- Tavinor, Grant (2009) *The art of videogames*. Chichester: Wiley-Blackwell.
- Taylor, Nicholas & Voorhees, Gerald (toim.) (2018) *Masculinities in play*. Cham: Palgrave Macmillan.
- Taylor, T. L. (2006) *Play between worlds: Exploring online game culture*. Cambridge: The MIT Press.
- Taylor, T. L. (2008) Becoming a player: Networks, structures, and imagined futures. Teoksessa Yasmin B. Kafai, Carrie Heeter, Jill Denner & Jennifer Y. Sun (toim.) *Beyond Barbie and Mortal Kombat: New perspectives on gender and gaming*. Cambridge: The MIT Press, 50–65.

- Taylor, T. L. (2012) *Raising the stakes: E-sports and the professionalization of computer gaming*. Cambridge: The MIT Press.
- Taylor, T.L. (2018) *Watch me play: Twitch and the rise of game live streaming*. Princeton: Princeton University Press.
- Telia (2020) Telian ja Veikkausliigan uusi e-urheilusarja – “eFutisliiga on suuri askel sekä suomalaiselle e-urheilulle että suomalaiselle jalkapallolle”. 2.7.2020. <https://www.telia.fi/esports/artikkeli/telia-ja-veikkausliiga-perustivat-efutisliigan> (haettu 25.2.2021).
- Toda, Armando & Dias Valle, Pedro Henrique & Isotani, Seiji (2018) The dark side of gamification: An overview of negative effects of gamification in education. Teoksessa Alexandra Ioana Cristea, Ig Ibert Bittencourt & Fernanda Lima (toim.) *Higher education for all: From challenges to novel technology-enhanced solutions*. Cham: Springer Nature Switzerland AG, 143–156.
- Tolkien, J. R. R. (1973–1975) *Taru sormusten herrasta*. Kirjasarja. Alkup. 1954–1955. Helsinki: WSOY.
- Tolkien, J. R. R. (1985) *Hobitti eli sinne ja takaisin*. Alkup. 1937. Helsinki: WSOY.
- Tolkien Computer Games for the ZX Spectrum. <https://www.lysator.liu.se/tolkien-games/spectrum.html> (haettu 14.2.2022).
- Tossavainen, Tommi & Harvola, Aino & Sohn, Ville & Marjomaa, Heikki & Meriläinen, Mikko & Tuominen, Pasi & Korhonen, Helmi & Gröös, Pia (toim.) (2019) *Pelikasvattajan käsikirja 2*.
- Turel, Ozden & Romashkin, Alexey V. & Morrison, Katherine M. (2017) A model linking video gaming, sleep quality, sweet drinks consumption and obesity among children and youth. *Clinical obesity* 7:4, 191–198.
- Turkle, Sherry (1984) *The second self: Computers and the human spirit*. New York: Simon and Schuster.
- Turkle, Sherry (1995) *Life on the screen: Identity in the age of the internet*. New York: Simon and Schuster.
- Turtiainen, Riikka (2007) Kahden kaukalon välissä: Fantasioliigojen maailmaa kartoittamassa. *Lähikuva* 20:4, 39–59.
- Turtiainen, Riikka (2009) Realistisuuden ylistys: Pelaan jalkapalloa – olen mies. Teoksessa Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä & Olli Sotamaa (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*. Tampere: Tampereen yliopisto, 124–129.
- Turtiainen, Riikka (2012) *Nopeammin, laajemmalle, monipuolisemmin: digitalisoituminen mediaurheilun seuraamisen muutoksessa*. Väitöskirja. Pori: Turun yliopisto.
- Turtiainen, Riikka (2015) Men’s Soccer? Naisten jalkapallon MM-kisat sosiaalisessa mediassa. *WiderScreen* 3/2015.
- Turtiainen, Riikka (2020) Naisten jalkapallon MM-kisat mediaurheilun tasa-arvon suunnannäyttäjinä. *Liikunta ja tiede* 57:2, 38–41.
- Turtiainen, Riikka & Friman, Usva & Ruotsalainen, Maria (2020) “Not only for a celebration of competitive Overwatch, but also for national pride”: Sportificating the Overwatch world cup 2016. *Games and culture* 5:4, 351–371.
- Turunen, Aimo (1981) Sanat peli ja leikki. Teoksessa Pekka Laaksonen (toim.) *Pelit ja leikit*. Kalevalaseuran vuosikirja 61. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura, 197–203.
- Tyni, Heikki & Sotamaa, Olli (2014) Assembling a game development scene? Uncovering Finland’s largest demo party. *Game: The Italian journal of game studies* 3(2014), 109–119.
- Vanderhoef, John (2013) Casual threats: The feminization of casual video games. *Ada: A journal of gender, new media & technology* 2/2013.

LÄHTEET

- Vanderhoef, John & Curtin, Michael (2015) The crunch heard round the world: The global era of digital game labor. Teoksessa Bridget Conor, Miranda Banks & Vicki Mayer (toim.) *Production studies: The sequel*. New York: Routledge, 196–209.
- Veikkaus (päiväämätön) Avustuskohteet: Mihin Veikauksen pelien tuotto käytetään. <https://www.veikkaus.fi/fi/yritys#!/avustukset/avustuskohteet> (haettu 22.2.2021).
- Virolainen, Jutta (2015) Näkökulmia osallistumiseen, osallisuuteen ja osallistumattomuuteen taiteen ja kulttuurin kentällä. Teoksessa Miikka Pyykkönen, Juhana Venäläinen, Tobias Harding, Sari Karttunen, Eliza Kraatari, Emilia Palonen & Pauli Rautiainen (toim.) *Kulttuuripolitiikan tutkimuksen vuosikirja 2015*. Helsinki: Kulttuuripolitiikan tutkimuksen seura, 100–107.
- Virtanen, Jori (2018) Suomen pelimuseo sai museoiden Oscarin – kansainvälisesti merkittävä palkinto Suomeen ensimmäistä kertaa. *MikroBitti.fi* 15.10.2018. <https://www.mikrobitti.fi/uutiset/suomen-pelimuseo-sai-museoiden-oscarin-kansainvalisesti-merkittava-palkinto-suomeen-ensimmaista-kertaa/sec3865c-7f2b-4923-bbob-a008005019d2> (haettu 10.12.2019).
- Virtanen, Leea (1981) Loppuvatko leikit? Teoksessa Pekka Laaksonen (toim.) *Pelit ja leikit*. Kalevalaseuran vuosikirja 61. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura, 68–77.
- Vossen, Emma (2018) *On the cultural inaccessibility of gaming: Invading, creating, and reclaiming the cultural clubhouse*. Väitöskirja. Waterloo: University of Waterloo.
- Vuosku, Metti & Siili, Anette. (2020) *Aikuisten leikkikirja*. Jyväskylä: Tuuma-kustannus.
- Välisalo, Tanja & Piipponen, Maarit & Mäntymäki, Helen & Koistinen, Aino-Kaisa (2020) Crime fiction and digital media. Teoksessa Janice Allan, Jesper Gulddal, Stewart King & Andrew Pepper (toim.) *The Routledge companion to crime fiction*. Milton: Taylor and Francis.
- Weber, Max (1990) *Protestanttinen etiikka ja kapitalismin henki*. Suom. Timo Kyntäjä, alkup. 1905. Porvoo & Helsinki: WSOY.
- Weedon, Gavin (2015) Camaraderie reincorporated: Tough Mudder and the extended distribution of the social. *Journal of sport and social issues* 39:6, 431–454.
- Welch, Tom (2018) The affectively necessary labour of queer mods. *Game studies* 18:3.
- Wikipedia: List of Star Wars video games. https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_Star_Wars_video_games (haettu 11.11.2019).
- Winkelman, Philip M. (2016) Board to page to board: Native American antecedents of two proprietary board games. *Board game studies journal* 10:1, 17–31.
- Wirman, Hanna (2011) *Playing The Sims 2: Constructing and negotiating woman computer game player identities through the practice of skinning*. Väitöskirja. Bristol: University of the West of England.
- Witkowski, Emma (2012) *Inside the huddle: The phenomenology and sociology of team play in networked computer games*. Väitöskirja. Kööpenhamina: IT University of Copenhagen.
- Witkowski, Emma (2018) Running with zombies: Capturing new worlds through movement and visibility practices with Zombies, Run! *Games and culture* 13:2, 153–173.
- Yee, Nick (2005) *Playing with someone*. Daedalus Project. <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/001468.php>. (Haettu 13.5.2019).
- Yee, Nick (2007) Motivations of play in online games. *Journal of cyberpsychology and behavior* 9, 772–775.

- Yee, Nick (2008) Maps of digital desires: Exploring the topography of gender and play in online games. Teoksessa Yasmin B. Kafai, Carrie Heeter, Jill Denner & Jennifer Y. Sun (toim.) *Beyond Barbie and Mortal Kombat: New perspectives on gender and gaming*. Cambridge: The MIT Press, 83–96.
- Yhdysvaltain korkein oikeus (2011) *Brown v. Entertainment Merchant's Association*, 564 U.S. 786.
- Ylänen, Henna (2017) Kansakunta pelissä: Nationalismi ja konfliktit 1900-luvun alun suomalaisissa lautapeleissä. *Ennen ja nyt* 2017/1.
- Zackariasson, Peter & Wilson, Timothy (toim.) (2012) *The video game industry: Formation, present state, and future*. Lontoo: Routledge.
- Zagalo, Nelson & Goncalves, Aníbal (2014) Social interaction design in MMOs. Teoksessa Thorsten Quandt & Sonja Kröger (toim.) *Multiplayer: The social aspects of digital gaming*. Lontoo: Routledge, 134–144.
- Zelizer, Viviana (1997) *The Social Meaning of Money: Pin money, paychecks, poor relief, and other currencies*. New York: Basic Books.
- Zimmerman, Eric (2015) Manifesto for a ludic century. Teoksessa Steffen P. Walz, Sebastian Deterding, Lori Andrews, Buster Benson, Ian Bogost, John M. Carroll, Mary Flanagan, Bernard De Koven, Cliff Lampe & Frank Lantz (toim.) *Gameful world: Approaches, issues, applications*. Cambridge: The MIT Press, 19–22. Alkuperä. 2013.
- Zuboff, Shoshana (2019) *The age of surveillance capitalism: The fight for the future at the new frontier of power*. Lontoo: Profile Books.

PELIT JA MUUT LÄHTEET

- AbdulKarim, Fatima & Kangas, Kaisa & Mustafa, Riad & Pettersson, Juhana & Pettersson, Maria & Rabah, Mohamad (2013) *Piiritystila (Halat hisar)*. Pohjoismaisen roolipelaamisen seura.
- Alcorn, Allan (1972) *Pong*. Atari.
- Anthropy, Anna (2012a) *dys4ia*. Newgrounds.
- Anthropy, Anna (2013) *Queers in Love at the End of the World*.
- Armanto, Taneli (1997) *Matopeli (Snake)*. Nokia.
- Bartel, Paul (ohj.) (1976) *Kalmanralli 2000 (Death Race 2000)*. New World Pictures. Elokuva.
- Benioff, David & Weiss, D. B. (luojat) (2011–2019) *Game of Thrones*. HBO. Tv-sarja.
- Bergman, Ingmar (ohj.) (1957) *Seitsemäs sinetti (Den sjunde inseglet)*. Svensk filmindustri. Elokuva.
- Bethesda Game Studios (2011) *The Elder Scrolls V: Skyrim*. Bethesda Softworks.
- BioWare (2007) *Mass Effect*. Electronic Arts.
- BioWare (2010) *Mass Effect 2*. Electronic Arts.
- BioWare (2012) *Mass Effect 3*. Electronic Arts.
- Blizzard Entertainment (1994) *Warcraft: Orcs & Humans*. Blizzard Entertainment.
- Blizzard Entertainment (2004) *World of Warcraft*. Blizzard Entertainment.
- Blizzard Entertainment (2014) *Hearthstone*. Blizzard Entertainment.
- Blizzard Entertainment (2016) *Overwatch*. Blizzard Entertainment.
- Cheonha, Cheonsang (2003) *Pullip*. Groove. Nukke.
- Colossal Order (2015) *Cities: Skylines*. Paradox Interactive.
- Condon, Brody (2012) *To Prove Her Zeal One Woman Ate Mud*.
- Cox, Deb & Egger, Fiona (luojat) (2012–2015) *Neiti Fisherin etsivätoimisto (Miss Fisher's Murder Mysteries)*. Every Cloud Productions. Tv-sarja.
- Cryptic Studios (2004) *City of Heroes*. NCSoft.

LÄHTEET

- Dunn, John (1979) *Superman*. Atari.
- EA Sports (1991-) *NHL*. EA Sports. Pelisarja.
- EA Sports (1993-) *FIFA*. EA Sports. Pelisarja.
- Edland, Tor Kjetil & Grasmø, Hanne (2011) *Just a Little Lovin'*.
- EFW Project Team (2004) *Escape from Woomera*.
- Epic Games (2017) *Fortnite*. Warner Bros. Interactive Entertainment.
- Exidy (1976) *Death Race*. Exidy.
- Flanagan, Mary (2006) [*giantJoystick*].
- Frank, Scott & Scott, Allen (luojat) (2020) *Musta kuningatar (Queen's Gambit)*. Flitcraft & Wonderful Films. Tv-sarja.
- Fredman, Miska (2017) *Sotakarjut*. Ironspine.
- Galactic Cafe (2013) *The Stanley Parable*. Galactic Cafe.
- GameMiner (2005) *Animal Class*. Otava.
- Glassman, Greg & Glassman, Lauren (2000) *CrossFit*.
- Grey Area (2010) *Shadow Cities*. Gray Area.
- Gygax, Gary (1977-1979) *Advanced Dungeons & Dragons*. TSR.
- Hattrick Limited (1997) *Hattrick*. Hattrick Limited.
- Heljakka, Aarne (1967) *Kimble*. Tactic.
- Higinbotham, William (1958) *Tennis for Two*.
- Horror Games (1975) *Shark JAWS*. Atari.
- Housemarque (2021) *Returnal*. Sony Interactive Entertainment.
- Hsieh, Tony (1997) *Star Wars: Masters of Teräs Käsi*. LucasArts.
- Hytönen, Pasi (1986) *Uuno Turhapuro muuttaa maalle*. Amersoft.
- It's Alive Mobile Games AB! (2001) *BotFighters*.
- Jackson, Peter (ohj.) (2001–2003) *Taru sormusten herrasta (The Lord of the Rings)*. New Line Cinema. Elokuvatrilogia.
- Jackson, Peter (2012–2014) *Hobitti (The Hobbit)*. New Line Cinema. Elokuvatrilogia.
- Jefferys, John (1759) *A Journey Through Europe*.
- King (2012) *Candy Crush Saga*. King.
- Koivusalo, Mikko (1989) *Alias*. Tactic.
- Kojima, Hideo (1998) *Metal Gear Solid*. Konami.
- Konami (1998) *Dance Dance Revolution*. Konami.
- Konieczka, Corey (2008) *Battlestar Galactica: The Board Game*. Fantasy Flight Games.
- Kuorikoski, Juho & Tervapuro, Henri & Lehtiniemi, Juhana & Loukiainen, Jussi (2016) *Lydia*. Platonic Partnership.
- Lahden Paikka (1996) *Mölkky*. Tactic.
- Larson, Glen A. (luoja) (1978–1979) *Taisteluplaneetta Galactica (Battlestar Galactica)*. Universal Television Distribution. Tv-sarja.
- LeapFrog (2008) *Star Wars: Jedi Math*. LeapFrog.
- Liulia, Marita (1991) *Jackpot*.
- Liulia, Marita (1993) *Maire*.
- Liulia, Marita (1996) *Ambitious Bitch*.
- Liulia, Marita (1999) *Son of a Bitch*.
- Lucas, George (1976) *Star Wars: From the Adventures of Luke Skywalker*. Haamukirjoittaja Alan Dean Foster. Ballantine Books.
- Lucas, George (ohj.) (1977) *Tähtien sota (Star Wars)*. Lucasfilm Ltd. Elokuva.
- Magie, Elizabeth (1904) *Landlord's Game*.
- Magie, Elizabeth & Darrow, Charles (1935) *Monopoli (Monopoly)*. Parker Brothers.
- Mannerla, Kari (1951) *Afrikan tähti*. Peliko.
- Maxis (2000) *The Sims*. Electronic Arts.

- Mayfield, Mike (1971) *Star Trek*.
- Meriläinen, Reija (2017) *Survivor*.
- Mertz, Thomas & Bjerre, Rasmus Leth & Nøglebæk, Oliver (2016) *Whamageddon*.
- Miller, Rand & Miller, Robys (1993) *Myst*. Cyan, Inc.
- Mitchell, Phillip & Megler, Veronika (1982) *The Hobbit*. Melbourne House.
- Miyamoto, Shigeru (1985) *Super Mario Bros*. Nintendo.
- Miyamoto, Shigeru & Tezuka, Takashi (1986) *The Legend of Zelda*. Nintendo.
- Mojang (2011) *Minecraft*. Mojang.
- Molleindustria (2009) *Every Day the Same Dream*. Molleindustria.
- Molleindustria (2014) *To Build a Better Mousetrap*. Molleindustria.
- Monolith Productions (2005) *The Matrix Online*. Warner Bros. Interactive Entertainment.
- Moore, Ronald D. (luoja) (2004–2009) *Battlestar Galactica*. Universal Media Studios. Tv-sarja.
- Morgan, William G. (1895): *Lentopallo*. Fédération Internationale de Volleyball.
- Namco (1980) *Pac-Man*. Namco.
- Namco (1981) *Galaga*. Namco.
- Namco (1981) *Pole Position*. Namco.
- NCSOFT (1998) *Lineage*. NCSOFT.
- Newsgaming.com (2003) *September 12th: A toy world*.
- Niantic (2012) *Ingress*. Niantic.
- Niantic (2016) *Pokémon Go*. Niantic.
- Niilo Mäki Instituutti (2003) *Ekapeli*. Niilo Mäki Instituutti.
- Nintendo (1981) *Donkey Kong*. Nintendo.
- Nintendo (1981) *Fire*. Game & Watch. Nintendo.
- Numinous Games (2017) *That Dragon, Cancer*. Numinous Games.
- Ono, Yoko (1966) *All White Chess Set*.
- Paavola, Olli J. (1981) *LORD*.
- Petersen, Christian T. (2011) *A Game of Thrones: The Board Game*. Fantasy Flight Games.
- Petri, Elio (ohj.) (1965) *Kymmenes uhri (La decima vittima)*. C.C. Champion. Elokuva.
- Pihkala, Lauri (1920) *Pesäpallo*. Pesäpalloliitto.
- Pitkänen, Eero (1992) *Eukonkanto*. Eukonkanto Oy.
- Playtika (2011) *Slotomania*. Playtika.
- Premier League (2002) *Fantasy Premier League*. Premier League.
- Quinn, Zoë (2013) *Depression Quest*. The QuinnsPiracy.
- Ramis, Harold (ohj.) (1993) *Päiväni murmelina (Groundhog Day)*. Columbia Pictures. Elokuva.
- Remedy Entertainment (2001) *Max Payne*. Rockstar Games.
- Remedy Entertainment (2010) *Alan Wake*. Microsoft Game Studios.
- Remedy Entertainment (2016) *Quantum Break*. Microsoft Studios.
- Remedy Entertainment (2019) *Control*. 505 Games.
- Roddenberry, Gene (luoja) (1966–1969) *Star Trek*. CBS Paramount Television.
- Rojola, Johannes (2016) *My Summer Car*. Amistech Games.
- Romero, Brenda (2009) *Train*.
- Romppainen, Esa (1998) *Suopotkupallo*.
- Rovio Entertainment (2009) *Angry Birds*. Rovio Entertainment.
- Russell, Steve (1962) *Spacewar!*
- Sanoma Games (2000) *IS Liigapörssi*. Ilta-Sanomat.
- Sega (1991) *Streets of Rage*. Sega.

LÄHTEET

- Shono, Haruhiko (1993) *Gadget: Invention, travel, & adventure*. Synergy Interactive.
- Six to Start (2012) *Zombies, Run!* Lontoo: Six to Start.
- Skill Pixels (2013) *SmartKid Maths*. Skill Pixels.
- Slade, David (2018) *Black Mirror: Bandersnatch*. Netflix. Interaktiivinen elokuva.
- Sledgehammer games (2014) *Call of Duty: Advanced Warfare*. Activision.
- Spielberg, Steven (ohj.) (1975) *Tappajahai (Jaws)*. Universal Pictures. Elokuva.
- Spielberg, Steven (ohj.) (1982) *E.T. (E.T. the Extra-Terrestrial)*. Universal Pictures. Elokuva.
- Stoppard, Tom (1966) *Rosencrantz ja Guildenstern ovat kuolleet (Rosencrantz and Guildenstern are dead)*. Näytelmä.
- Supercell (2012a) *Clash of Clans*. Supercell.
- Supercell (2012b) *Hay Day*. Supercell.
- Supercell (2018) *Brawl Stars*. Supercell.
- Taito (1978) *Space Invaders*. Taito.
- Tajiri, Satoshi (1996a) *Pokémon: Red*. Nintendo.
- Tajiri, Satoshi (1996b) *Pokémon: Green*. (Julkaistiin myöhemmin nimellä *Pokémon: Blue*.) Nintendo.
- Telltale Games (2014–2015) *Game of Thrones: A Telltale Games Series*. Telltale Games.
- Teuber, Klaus (1995) *Catanin uudisasukkaat (Settlers of Catan)*. Kosmos.
- The Software Toolworks (1993) *Star Wars Chess*. Mindscape.
- Tin Man Games (2017) *Miss Fisher and the Deathly Maze*. Tin Man Games.
- Toms, Kevin (1982) *Football Manager*. Addictive Games.
- Tuntematon (trad.) *Blackjack*.
- Tuntematon (trad.) *Chaturanga*.
- Tuntematon (trad.) *Golf*.
- Tuntematon (trad.) *Hautajaispelit*.
- Tuntematon (trad.) *Hnefatafl*.
- Tuntematon (trad.) *Jalkapallo*.
- Tuntematon (trad.) *Jääkiekko*.
- Tuntematon (trad.) *Kukkotappelu*.
- Tuntematon (trad.) *Mahjong*.
- Tuntematon (trad.) *Mehen*.
- Tuntematon (trad.) *NIM*.
- Tuntematon (trad.) *Olympialaiset, Olympian kisat*.
- Tuntematon (trad.) *Pokeri*.
- Tuntematon (trad.) *Rulletti*.
- Tuntematon (trad.) *Saappaanheitto*.
- Tuntematon (trad.) *Salibandy*.
- Tuntematon (trad.) *Seinäkillinki*.
- Tuntematon (trad.) *Senet*.
- Tuntematon (trad.) *Shakki*.
- Tuntematon (trad.) *Suunnistus*.
- Tuntematon (trad.) *Tablut*.
- Tuntematon (trad.) *Urin kuninkaallinen peli*.
- Tuntematon (trad.) *Zohn Ahl*.
- Ulmer, Dave (2000) *Geokätkentä*.
- Veikkaus (1970) *Lotto*. Veikkaus.
- Veikkaus (2012) *Eurojackpot*. Veikkaus.
- Wachowski, Lana & Wachowski, Lilly (1999) *The Matrix*. Warner Bros. Elokuva.
- Warshaw, Howard Scott (1982) *E.T. the Extra-Terrestrial*. Atari.

LÄHTEET

- Warthog Games (2003) *Battlestar Galactica*. Universal Interactive.
Wrede, Klaus-Jürgen (2000) *Carcassonne*. München: Hans im Glück.
Yager Development (2012) *Spec Ops: The Line*. 2K Games.
Zacherle, Bonnie & Muenchinger, Charles & D'Aguzzo, Steve (1981) *My Little Pony*.
(Alunperin *My Pretty Pony*). Hasbro. Hahmolelu.
Zynga (2008) *Zynga Poker*. Zynga.