

7. DIGITAALISEN PELAAMISEN TILOJA JA VAIHEITA

JAAKKO SUOMINEN

Kesällä 2016 maailmalla levisi *Pokémon Go*¹ -pelibuumi. Myös tuhannet suomalaiset hullaantuivat Nintendon ja Nianticin 6. heinäkuuta julkaisemasta pelistä ja kulkivat ulkona metsästä-mässä Pokémon-hahmoja kännyköillä. Monet kommentaattorit nimesivät *Pokémon Gon* ensimmäiseksi lisätyn todellisuuden² pelityypin läpimurtotuotteeksi. Lisätyssä todellisuudessa digitaalisesti tuotettua informaatiota yhdistetään todelliseen ympäristöön ja näkymään: kun pelaaja liikkuu kaupungilla, kännykkä näyttää katuverkon ja ympäristön yksityiskohtia. Peliohjelma lisää ympäristöön Pokémon-hahmoja ja muita peliin kuuluvia kuvitteellisia elementtejä.

Lisätyn todellisuuden takia *Pokémon Go*:ta kuvattiin käännekohtana pelaamisen ja pelikulttuurien historiassa, vaikka se ei ollut ensimmäinen tai ainoa lajityyppinsä peli, mutta paljon aiempaa suositumpi. Se esitettiin käännekohtana myös perinteisen peliyrityksen, muun muassa *Super Mariosta*³, *Legend of Zeldasta*⁴ ja pelikonsoleistaan tunnetun Nintendon historiassa. Jonkin aikaa vaikeampaa kautta elänyt, jo vuonna 1889 perus-

1 Niantic 2016.

2 Lisätty todellisuus on käänös englanninkielisestä käsitteestä *augmented reality*.

3 Pelisarja käynnistyi *Super Mario Bros.* -pelistä, Miyamoto 1985.

4 Pelisarja käynnistyi *The Legend of Zelda* -pelistä, Miyamoto & Tezuka 1986.

tettu Nintendo nousi uudelleen otsikoihin ja pelaajien suosioon.⁵

Kun *Pokémon*-kuume yltyi, tiedotusvälineissä yritettiin etsiä syitä pelin suosiolle. Yhtä tyypillistä selitystä voi kutsua *nostalgiaselitykseksi*.⁶ Kommentaattorien mielestä *Pokémon Go* kiinnosti sellaisia pelaajia, jotka olivat tutustuneet *Pokémoniin* 1990-luvulla. Ensimmäinen *Pokémon*-peli ilmestyi 1996 Nintendon Gameboy-käsi-konsoleille. Niiden lisäksi *Pokémon* oli tullut tutuksi kuluttajille esimerkiksi televisioanimaatiosarjoina ja pelikortteina. Uuden *Pokémon Gon* pelaajat siis halusivat palata nuoruudesta tuttujen brändien ja tuoteperheiden (Nintendo ja *Pokémon*) pariin, mutta samalla kokea jotain uutta ja tuoretta.⁷

Vaikka nostalgiaselitys on vain pieni osatotuus *Pokémon Go*:n suosiossa, se nostaa esille pelihistoriallisia jatkumojia. Nostalgiaselitys osoittaa myös sen, että pelaajat ja pelaamista kommentoivat tahot hahmottavat uusia peli-ilmiöitä osana hyvin pitkiäkin tapahtumakulkuja, joiden puitteissa yksittäiset ihmiset havainnoivat omien tekojensa ja tottumustensa muutoksia. Pelaaja ymmärtää, että hänen oma pelitapansa on saattanut muuttua, mutta yhtä lailla hän on voinut säilyttää kiinnostuksensa peleihin, pelityyppeihin tai toimintatapoihin hyvin kauan.

Pelaajat ovat oikeassa käsittäessään pelikulttuurit sekä pitkäkestoisia jatkumoina että vaihteluina. Digitaalisella pelaamisella on jo useamman vuosikymmenen historia takanaan. Ja digitaalisen pelaamisen historia nivoutuu vuosituhantiseen laajempaan pelaamisen historiaan.⁸ Tätä historiaa on käsitelty pidempien tai lyhempien jaksojen osalta sekä akateemisessa

5 Nintendon varhaishistoriasta ks. Gorges 2008.

6 Koivunen 2001; Suominen 2008.

7 Esim. *Iltalehti* 18.7.2016; *Talouselämä* 20.7.2016; *Yle* 21.7.2016. Nostalgiaselityksestä *Pokémon Gon* tutkimuksessa ks. esim. Hamari ym. 2019, 808.

8 Ks. Stenros tässä kirjassa.

tutkimuksessa että muissa historiaesityksissä. Digitaalisten pelien historiankirjoitusta on leimannut pitkään vahva harrastaja- ja journalistinäkökulma, jossa peliharrastajat kirjoittavat itselleen ja toisilleen käännekohtina pitämistään peleistä ja ”suurimmista” pelintekijöistä. Näissä historiaesityksissä luodaan merkkipelien luetteloita eli niin kutsuttuja kaanoneita useinkaan arvioimatta kovin kriittisesti mahdollisten julkaisuissa haastateltujen henkilöiden väitteitä. Pitävätkö esitetyt väitteet pelihistorian kehityskuluista paikkansa? Voiko yksittäisten ihmisten kokemuksia ja käsityksiä yleistää?

Tällaiset historiaesitykset ovat myös tyypillisesti toistaneet ajatusta globaalista pelikulttuurista. Sen keskeisiä sydämiä ovat olleet Yhdysvallat ja Japani, jälkimmäinen siltä osin, kun se on tuottanut pelejä ja pelilaitteita maailmanlaajuisille markkinoille.

Toinen, vahvasti harrastajavetoinen tapa kuvata digitaalisten pelien historiaa on ollut katalogimainen. Teoksissa on pyritty esittelemään mahdollisimman laajasti esimerkiksi jonkun yksittäisen valmistajan tai markkina-alueen pelituotteita tekemättä välttämättä laadullista eroa tuotteiden välillä. Olennaista on ollut yksityiskohtaisuus ja kattavuus.⁹

Akateeminen tutkimus eroaa pitkälti edellä kuvatusta harrastajalähtöisestä historiankirjoituksesta, vaikka yhtymäkohtia ja molemminpuolista yhteistyötä niiden välillä on. Akateeminen tutkimus voi keskittyä esimerkiksi pelityyppien kehitykseen tai peli-ilmiöiden tarkkaan kulttuuriseen ja yhteiskunnalliseen selittämiseen, kontekstualisointiin. Akateemisessa tutkimuksessa on myös viime vuosina alettu kiinnittää yhä enemmän huomiota pelikulttuurien historian kansallisiin ja paikallisiin eroihin verrattuna aiempaan Yhdysvallat-keskei-

9 Erilaisista tavoista kirjoittaa digitaalisten pelien historiaa ks. Suominen 2017; Suominen 2020.



Kuva 1. *Pokémon Go*:n pelikokemukseen vaikuttavat sijainnin lisäksi myös vuorokauden- ja vuodenaika. Kuva: Frans Mäyrä.

seen näkökulmaan.¹⁰ Lisäksi akateeminen historiantutkimus perustuu tiettyjen metodisääntöjen, kuten aiemmin mainitun lähdekriittisyyden noudattamiseen.¹¹

Kansalliset ja paikalliset erot näkyvät myös *Pokémon Go*:n tapauksessa, vaikka peli-ilmiö on ollut maailmanlaajuinen.

¹⁰ Swalwell 2005; Saarikoski & Suominen 2009; Švelch 2018.

¹¹ Pelien kontekstualisoivasta historiantutkimuksesta ks. myös Matilainen 2017; Ahonen 2019.

Näitä erityispiirteitä on jo tunnistettu ja käsitelty aikalais-tutkimuksessa, jota voidaan käyttää arvioitaessa jälkikäteen vaikkapa historiantutkimuksellisesti *Pokémon Go*:n paikallista kulttuurista omaksumisprosessia. Miten pelaaminen alkoi ja muuttui ajan kuluessa ja miten pelaamista esimerkiksi käsiteltiin julkisessa keskustelussa? Voidaan esimerkiksi huomata, että *Pokémon Go*:n pelikokemus on hyvin erilainen suomalaisella haja-asutusalueella kuin jonkun miljoonakaupungin sykkeessä, koska Pokémon-hahmoja tai kanssapelaajia ei löydy yhtä paljon maalta kuin kaupungista. Samaten pimeässä talvipakkasessa pelaaminen ei välttämättä innosta samalla tavalla kuin lämpimissä kesäisissä olosuhteissa. Suomalainen erityispiirre on myös se, että pelin yleistyessä sitä pohdiskeltiin ja paheksuttiin myös sanomalehtien julkaisemilla tekstiviestipalstoilla.¹²

Tässä luvussa esitän yhden tulkinnan digitaalisen pelaamisen historiallisesta kehityksestä. Luvussa tarkastelen pelaamisen historiaa neljän tilan kautta: laboratorion, julkisen tilan pelihallin, kodin sekä pelimaailman kautta. Eri pelitilojen esittelyn ohella keskeistä luvussa on edellä mainittu painotus, että uudetkin pelaamisen muodot tai ympäristöt on liitetty pitkiin olemassa oleviin traditioihin ja jatkumoihin.

Media-arkeologi Erkki Huhtamo on todennut, että uutuus rakentuu aina tuttujen elementtien kierrätyksen varaan. Myös digitaalista pelaamista on mahdollisuus tarkastella suhteessa erilaisiin toiminnan traditioihin. Huhtamo itse nostaa esille kolme erilaista digipelien jatkuvuuden aluetta: pelien, leikkien ja kisailun perinteet, ihmisen ja koneen välisen vuorovaikutuksen ja käyttöliittymien perinteet sekä kuvitteellisten

¹² *Pokémon Go*:n suomalaisista erityispiirteistä ks. *Pelitutkimuksen vuosikirjan* 2017 artikkelit, erityisesti Alha ym. 2017; Heljakka 2017. Pokémon-tutkimuksen alloista ks. Koski 2017.

maailmojen esittämisen ja niihin uppoutumisen.¹³ Nämä osat alueet on hyvä pitää mielessä digitaalisen pelaamisen historiaa tarkasteltaessa.

LABORATORIOT UUSIEN PELITEKNOLOGIOIDEN KOKEILUALUSTOINA

Digitaalinen pelaaminen syntyi kontekstissa, joka ei ollut pelaamiselle tyypillinen. Lauta-, kortti- ja noppapelejä ja muita pelaamisen muotoja oli harrastettu satojen ja tuhansien vuosien ajan milloin missäkin: asuintiloissa, julkisissa rakennuksissa, ulkotiloissa ja niin edelleen. Pelaamista oli myös paheksuttu tutulta tuntuvalla tavalla. Esimerkiksi jo vuonna 1798 Turussa pahennusta herätti *Åbo Tidningar* -lehden mukaan kaduille ja Aurajoen rantaan kokoontunut nuoriso, jolla oli tapana pelata *seinäkillinki*-nimistä peliä rakennusten seiniä ja aitoja vasten. Lehdessä esitettiin pelin kieltämistä.¹⁴

1900-luvun alussa pelaaminen alkoi teknologisoitua aiempaa enemmän. Mekaanisten raha- ja viihdepelaamiseen liittyvien laitteiden ohella kokeilut levisivät laajemmalle, vaikkei kehitystyön ensisijaisena motiivina ollutkaan usein pelikoneiden rakentaminen. Sähkömekaanisia ja elektronisia koneita rakennettiin ensin kokeiluluontoisesti tieteellisiin ja kaupallisiin tarpeisiin. Monesti laitteita rakenneltiin ensin pajoissa ja laboratorioissa, ja tyypillisesti laitteet olivat ensin uniikkeja kokeilukappaleita, joita myöhemmässä vaiheessa pyrittiin tekemään sarjatuotantona.

Voidaan väittää, että pelit kytkettyivät teknisiin kehitelmiin vähintään kahdesta näkökulmasta. Yhtäältä erilaisia laitteita

13 Huhtamo 2002, 22–23.

14 Savolainen 2017.

kehitettiin simulointitehtäviin.¹⁵ Simuloimalla oli mahdollista testata erilaisia asioita. Utta pystyi opettelemaan turvallisessa ja rajatussa ympäristössä ennen oppien ja osaamisen kokeiluja todellisuudessa, jossa epäonnistumiset saattoivat olla hengenvaarallisia tai kalliita.

Pelaamiseen yhdistyvä simulointi liittyi esimerkiksi johtamistaitoihin, muun muassa sotastrategian opetteluun sekä liikkeenjohdollisten taitojen opetteluun 1900-luvun alkupuolella ympäri maailmaa. Yhtä lailla se alkoi liittyä rajatumpien, ihmisen ja koneen vuorovaikutusta vaativien monimutkaisten taitojen hallintaan, esimerkiksi lentämiseen.

Sotastrategiaa ja liikkeenjohtoa oli opeteltu aiemmin muun muassa lautapelien avulla, mutta 1950-luvulla näitä simulaatiopelejä alettiin toteuttaa myös tietokoneilla. Suomessa jo ensimmäistä kaupalliseen tietojenkäsittelyyn tarkoitettua Postisäästöpankin IBM 650 -tietokonetta (lempinimeltään Ensi) käytettiin muiden tarkoituserien lisäksi silloin tällöin niin kutsuttujen yrityspelien pelaamiseen. Yrityspeleillä harjoiteltiin ryhmissä yritysten johtamiseen liittyviä päätöksentekotilanteita, jotka koskivat vaikkapa raaka-aineiden hankinnan, tuotannon, myynnin ja markkinoinnin järjestämistä ja kustannusten hallintaa. Pelaajina oli liike-elämän johtajia ja pian myös opiskelijoita. Enemmän yrityspelisessioita järjestettiin 1960-luvulla eri valmistajien tietokoneilla suomalaisissa tietokonekeskuksissa, ja IBM julkaisi 1960-luvun lopulla myös suomenkielisiä käännöksiä pelien toteuttajien ohjekirjoista. Samoihin aikoihin myös puolustusvoimat testailivat tietokoneistettuja sotastrategiapelejä.¹⁶

Ensimmäisiä kokeiluja mekaanisesti tai elektromekaanisesti toimineilla lentosimulaattoreilla tehtiin muun muassa Yhdys-

15 Simulaatio-sana periytyy latinan *simulat*-verbimuodosta (perusmuoto *simulare*), joka tarkoittaa kopiaitua tai esitettyä. Se taas puolestaan perustuu samankaltaisuutta tarkoittavaan *similis*-sanaan.

16 Saarikoski & Suominen 2009.

valloissa ja Euroopassa 1910–1930-luvuilla. Simulaattorien avulla voitiin tukea lentäjäkoulutusta, vaikka lentosimulaattorien merkitys kasvoi opetuksessa vasta 1900-luvun jälkipuoliskolla tietokonepohjaisten simulaattorijärjestelmien kehittyessä.¹⁷

Toinen pelien ja tietokoneiden yhteys liittyy automaatioon ja erityisesti tekoälyyn. Miten kehittää koneesta yhä enemmän ihmisen kaltainen, mahdollisesti inhimillisen työn korvaaja sekä miten tutkia koneen suorituskykyä ihmiseen verrattuna? Siinä missä kone korvasi ensin ihmistä ruumiillisen työn tekijänä, myös koneen kyky tuottaa itsenäistä ajattelua ja päätöksentekoa kiinnosti tutkijoita, keksijöitä ja suurta yleisöä.

Koneen ajattelukykyä testattiin aluksi hyvin rajatuissa puitteissa, joiksi sopivat tietyt klassiset ja tunnetut pelit. Niiden avulla konekehitelmiä oli mahdollista esitellä myös suurelle yleisölle. Jo varhaisimmissa suomalaisissakin tietokoneita koskevissa uutisissa 1940-luvulla ja 1950-luvun alussa viitattiin kehitteillä olleiden tietokoneiden rajalliseen mutta parantuvaan kykyyn pelata esimerkiksi *shakkia*.¹⁸ Lautapeli digitalisoitiin siis sellaiseksi, että kone saattoi paitsi simuloida tunnettua fyysistä peliympäristöä, myös toimia ihmispelaajan vastustajana toisen ihmispelaajan sijasta.

Shakki oli pitkään peli, jossa tietokoneiden kapasiteetti ja toteutettu ohjelmointi eivät riittäneet ihmisvastustajan voittamiseen.¹⁹ Ehkä siitä syystä tietokone laitettiin pelaamaan myös yksinkertaisempia pelejä. Ensimmäisiä ”tietokonepelejä” olivatkin

17 National Center for Simulation (ei päiväystä).

18 Suominen 2003, 48–49.

19 IBM:n kehittämä Deep Blue -tietokone voitti *shakin* maailmanmestarin Garri Gasparovin 10.2.1996 ja seuraavana vuonna sen kehitysversio kokonaisen otteluserjan Gasparovia vastaan. Google DeepMindin kehittämä AlphaGo-ohjelma puolestaan voitti maaliskuussa 2016 otteluserjan *Go*-pelin mestaria Lee Sedolia vastaan.

ristinollan ja *NIM*-pelin²⁰ tietokoneversiot, joita tehtiin muun muassa Yhdysvalloissa, Australiassa ja pian myös eri puolilla Eurooppaa 1950-luvulla ja 1960-luvun alussa.²¹ *NIM*-pelin tietokonetoteutuksesta julkaistiin lisäksi kirjallisuutta ja populaariartikkeleita. Myös suomalaiset matematiikkakone ESKOa rakentaneet henkilöt tekivät *NIM*-pelikoneen, osittain hupimielessä. *NIM*-laite lahjoitettiin matematiikkakonekomiteaa johtaneelle matemaatikolle, professori Rolf Nevanlinnalle hänen 60-vuotis-syntymäpäivänään 1955. Myöhemmin 1960-luvulla laite päättyi hieman päivitettyinä versiona Nokian elektroniikkaosaston mes-sumannekiiniksi ja sai silloin nimen *Aapeli*.²²

Monet varhaiset varsinaiset tietokonepelit syntyivät nekin laboratoriotekstissä 1950-luvulta 1970-luvulle. Aina kyse ei ollut varsinaisista tieteellisistä kokeista vaan enemmän vapaa-aikaan ja viihteeseen liittyvistä kokeiluista, joissa hyödynnettiin yliopistoilla ja tutkimuslaitoksilla olevaa konekapasiteettia. Tyypillistä tässä vaiheessa oli myös se, että peleillä ei juuri ajateltu olevan tekijänoikeuksia tai kaupallista käyttöä, vaan niitä sai kopioida ja levittää hyvin vapaasti. Jälkikäteen tarkasteltuna pelihistoriankirjoituksessa tietokonepelien varhaisversioita on alettu tunnistaa sellaisista kokeiluista, joissa ihmisen ja tietokoneen vuorovaikutukseen on liittynyt myös tietokoneen tuottamaa elektronista muuttuvaa visuaalista informaatiota kuvaruudulla sekä pian myös erityisiä pelaamiseen tarkoitettuja peliohjaimia. Nämä elementit ovat syventäneet pelaajien uppoutumista pelitapahtumiin. Varhaisissa tietokonepeleissä haettiin tyypillisesti vertailukohtia urheilulajeihin sekä toisen

20 *NIM*-pelissä on kaksi tai useampi pelaajaa ja pelivälineinä on tietty määrä esimerkiksi tikkuja riveihin aseteltuina. Kukin pelaaja poistaa vuorollaan haluamansa määrän tikkuja yhdeltä riviltä. Häviäjä on se, jolle jää viimeinen tikku. Ks. Paju 2003.

21 Jørgensen 2009, 44–45.

22 Paju 2003. Ks. myös Saarikoski & Suominen 2009.

maailmansodan jälkeen suosiossa olleeseen avaruustematiikkaan. Tunnettu peliesimerkki on Massachusettsin teknillisellä yliopistolla (MIT) 1961 kehitelty *Spacewar!*²³, mutta sitä varhaisempiakin tietokonepelejä on ollut olemassa.²⁴

PELIHALLI JA MUU JULKISEN TILAN PELAAMINEN

Laboratoriopelit tulivat laajemman yleisön tietoisuuteen mediajulkisuuden ja messuesittelyiden myötä. Yliopistoissa ja tutkimuslaitoksilla pelatuista peleistä alettiin kehittää kuluttajakäyttöön sopivia versioita 1960–1970-luvuilla. Kopiointi tarkoitti alkuperäisten pelituotteiden koodin monistamista, mutta myös vastaavan näköisten ja pelimekaniikaltaan samanaisten pelien ohjelmoimista ja levittämistä joko kaupallisesti tai ei-kaupallisesti. Kuluttajasovelluksia kehittivät muiden ohella tutkimuslaitoksista erillään olleet yksityiset tutkijat. Ensimmäisiä kuluttajakäyttöön suunniteltuja digitaalisia pelilaitteita alkoi ilmestyä 1970-luvun alkupuolella.

Digitaalisia pelejä kehitettiin ensin lähinnä julkisiin tiloihin, mutta hyvin pian myös kotikäyttöön. Julkisten tilojen digitaalinen pelaaminen oli tietyissä maissa aluksi yleisempää kuin kotikäyttö, koska julkinen yhteiskäyttö oli monille yksittäisille pelaajille halvempaa kuin kalliiden laitteiden ja pelien hankkiminen kotiin. Tietokoneapparaatti saattoi ensin tarjota digitaalisen peliympäristön kahdelle toisiaan vastaan taistelevalle ihmis-pelaajalle, mutta pian tietokone korvasi tarvittaessa inhimillisen vastustajan mahdollistaen myös yksinpelit.

Julkisen tilan peleille oli olemassa jo entuudestaan varsin vakiintunut käyttäjäryhmä ja käyttöympäristö. Digitaaliset pelit sujahtivat verraten luontevasti kolikoilla toimivien viihdeautomaattien käyttökulttuuriin flippereiden ja muiden automaat-

23 Russell 1962.

24 Ks. esim. Kuorikoski 2018, 34–35.



Kuva 2. Varhaista tietokonetta eli ”elektronilaskijaa” käsittelevä sanomalehtiutinen spekuloi myös mahdollisuudella, että kone voisi pelata shakkia tai englantilaisittain bridgeä. *Laatokka* 26.7.1951 (alun perin Sortavalassa ilmestynyttä lehteä julkaistiin vuoteen 1951 Pieksämäellä). Kuvälähde: Historiallinen sanomalehtikirjasto.

tien jatkeeksi. Nämä laitteet olivat alkanee levitä 1800-luvun lopulta lähtien. Erkki Huhtamo kirjoittaa 1800-luvun lopulla syntyneestä psykoteknisestä työ- ja vapaa-ajan yhdistäneestä palautesilmukasta, jossa, paradoksaalista kyllä, tehdastyöläinen pääsi irti työstään vain toista konetta käyttämällä:

Samat ihmiset, jotka joutuivat viettämään päivänsä ”koneisiin kytkettyinä” (tehtaissa tai toimistoissa) hakeutuivat usein iltaihin vapaaehtoisesti toisenlaisten koneiden ääreen, joita baarit, huvipuistot, markkinakojut, tavaratalojen aulat ja rautatieasemien odotushallit olivat pullollaan.²⁵

Mekaanisten ja elektronisten automaattien nivelkohdassa 1970-luvulla syntyi myös hybridituotteita, joissa aiemmat elektromekaaniset pelit ja uudet videopelit yhdistyivät. Jul-

25 Huhtamo 2002, 28–29.

kinen digipelaaminen jakaantuu itsessäänkin useampaan vaiheeseen tai kerrokseen. 1970-luvulla, etenkin vuosikymmenen loppupuolella uudet kolikoilla toimivat pelilaitteet rantautuivat pelihalleihin, huvipuistoihin, kahviloihin, baareihin ja muihin pelillisen vapaa-ajan vieton ympäristöihin. Pelaaminen oli sidottu tiettyihin paikkoihin, vaikka pelaaja saattoi toki löytää itselleen tutun pelin – vaikkapa *Pac-Manin*, *Space Invadersin*, *Galagan*, *Pole Positionin* tai *Donkey Kongin*²⁶ – monista paikoista ja eri maista.

Suomessa automaattipelaaminen oli hyvin säädeltyä ja tapahtui Raha-automaattiyhdistyksen (RAY) monopolin suojissa pienimuotoisemmin kuin monissa suuremmissa maissa. Suomessakin oli toki jonkin verran RAY:n operoimia videopelihal- leja. Suuri osa tietyn ikäpolven suomalaisista muistaa kuitenkin sellaiset osittain jopa uniikit videopeliympäristöt, joita syntyi erityisiin vapaa-ajan vieton ja huvittelun saarekkeisiin. Tällaisia olivat muun muassa huvipuistot ja puuhamaat sekä paikat, joissa vapaa-ajan vietto oli hyvin säädeltyä, kuten varuskunnat. Suomalaisia erikoisuuksia videopeliympäristöinä ovat ruotsin- laivat ja varuskuntien sotilaskodit.

1980-luvun alussa julkisessa tilassa tapahtuva digitaalinen pelaaminen alkoi mahdollistua myös mobiilisti käyttäjien itse omistamalla laitteilla. Laajemmin läpimurtonsa tekivät ensin Nintendon Game & Watch -elektroniikkapelit (1980–) ja niiden kopiot. Ne toimivat nappiparistoilla ja niissä oli alkuun yksi ainoa peli ja pieni yksivärinen nestekidenäyttö. Nämä pelilaitteet, ja myöhemmin monipuolisemmat Nintendon Game Boyn (1989) tapaiset taskukonsolit, yhdistyivät laajempaan erityisesti urbaania tilaa muuttaneeseen kannettavan kulutuselektroniikan buumiin. Tässä kenties näkyvin laite oli korvalap-

26 Namco 1980; 1981; 1982; Taito 1978; Nintendo 1981a.

pustereo (esim. Sony Walkman, 1979–), kannettava musiikki-laite, jossa soitettiin c-kasetteja ja jota kuunneltiin kuulokkeilla. Muita mobiilin elektroniikan esimerkkilaitteita olivat digitaaliset kellot ja taskulaskimet. Nyttemmin samoja tuotteita kaupitellaan keräilijöille ja retronälkäisille kuluttajille uusversioina.

Niin sanotut taskupelit eli elektroniikkapelit ja käsikonsolit mahdollistivat paikasta riippumattoman digitaalisen pelaamisen, ja niitä voitiin kuljettaa mukana esimerkiksi matkoilla. Osuvaa on, että Game & Watch -pelejä toi maahan Suomessa R-kioskeista tuttu Rautakirja, joka oli alun perin tarjonnut toisenlaista mobiilia viihdettä eli kirjoja ja lehtien irtolomakkeita junamatkustajille. Tämä osoittaa jälleen yhden digitaalisen pelaamisen jatkumon, mobiiliviihteen vähintään 1800-luvulta tähän päivään ulottuvan perinteen.²⁷

Kannettavat elektroniikkapelit ja pelikonsolit oli tarkoitettu pääasiassa pelaamiseen, vaikka ensimmäisissä Nintendon laitteissa oli myös digitaalinen kello ja 2000-luvun alun mobiilikonsoleilla saattoi kuunnella musiikkia, katsella elokuvia ja käyttää muita sovelluksia.

Ensimmäinen julkisen digipelaamisen vaihe käsitti siis paikalle asennetut julkisten tilojen kolikkopeliautomaatit ja toinen vaihe yksinomaan pelikäyttöön tarkoitettut kannettavat yksityislaitteet. Kolmas julkisen digipelaamisen vaihe on puolestaan liittynyt kännyköiden ja erilaisten älylaitteiden käyttöön. Niiden pääasiallinen käyttötarkoitus on ollut pelaamisen ulkopuolella, mutta viime vuosina älylaitteista on tullut kaikkein tärkeimpiä julkisen pelaamisen ympäristöjä. Pelisisällöt voivat hyödyntää myös älypuhelimien erilaisia ominaisuuksia, verkko-yhteyttä, paikannusta sekä vaikkapa kiihtyvyyssantureita, jolloin niistä voi tulla *Pokémon Go*:n tapaisia lisätyn todellisuuden

27 Parikka & Suominen 2006.



Kuva 3. Kirjoittajan ensimmäinen oma digitaalinen peli oli Nintendon Game & Watch Fire-elektronikkapeli vuodelta 1981. Laite toimii edelleenkin, jos siihen laittaa sormipariston. Kuva: Jaakko Suominen.

pelejä. Näin ei toki aina tapahdu, vaan pelit voivat olla sisällöllisesti myös samanlaisia kuin aiemmilla laitteilla.

Siinä vaiheessa, kun pelihalleihin ei pystytty enää tuottamaan kotien digipeleistä teknisesti erottuneita pelejä, hallien suosio alkoi hiipua. Mutta edelleen erityisesti hallipelaamisen valta- maissa, kuten Japanissa, pelivalmistajat pyrkivät rakentamaan halleja varten sellaisia speaktaakelinomaisia pelikokemuksia, jota ei kodeissa tai kännyköillä pysty toistamaan. Pelihalleissa voidaan hyödyntää esimerkiksi yleensä koteja massiivisempia ääniominaisuuksia, näyttöratkaisuja, virtuaalitodellisuusympäristöjä ja vaikkapa pelejä varten rakennettuja erityisiä komentosiltoja ja ohjaamoita. Jotkut pelihallit ovat puolestaan keskittyneet pelkästään vanhoihin retropelikoneisiin ja -peleihin.

Oma käyttäjäkuntansa niin Suomessa kuin muualla on myös pelikahviloilla, joissa on mahdollista käydä pelaamassa verkko-

pelejä tehokkailla tietokoneilla. Yhteisöllistä pelikokemusta haetaan myös eri puolilla maata järjestettävissä verkkopelitahtumissa, joista suurin ja tunnetuin on 1990-luvun alkupuolelta lähtien Helsingissä järjestetty Assembly. Siellä pelaamisen lisäksi keskeistä, aluksi jopa ensisijaista, on ollut niin kutsuttujen demojen esittely ja niillä kilpaileminen.

KOTI JA DIGIPELAAMISEN DOMESTIKAATIO

Kodit ovat olleet julkisten tilojen lisäksi keskeisimpiä digitaalisen pelaamisen ympäristöjä jo useita vuosikymmeniä. Voidaan väittää, että digitaalisen pelaamisen siirtyminen koteihin oli seurausta useista pelaamisen kesytys- eli domestikaatioprosesseista.

Yhdysvalloissa tämä näkyi muun muassa pelikonsolimainonnassa 1970-luvun lopulla ja 1980-luvun alussa.²⁸ Mainokset korostivat pelaamisen sosiaalisuutta ja perheyhteyttä tilanteissa, jossa kotipelaaminen esitettiin hallipelaamista turvallisempana aktiviteettina. Kotipelaaminen säästi rahaa, tai rahankäyttö oli selkeämmin vanhempien kontrollissa, vaikka alkuinvestoinnit olivat korkeampia. Siinä missä kolikkopelien vaikeustaso oli rakennettu niin, että pelisessiot yhdellä kolikolla jäivät verraten lyhyiksi, kotipeleissä ei ollut samanlaista nopeuden pakkoa, vaikka käytännössä monet pelit olivat versioita hallipeleistä ja monet muutkin pelit muistuttivat vaikeustasoltaan hallipelejä.

Toisaalta kotipelilaitteissa yleistyivät myös monet sellaiset pelityypit, jotka olivat kolikkopeleinä harvinaisia tai niitä ei ollut ollenkaan. Osa näistä ”hitaammista” pelityypeistä perustui aiemmin keskustietokoneille kehitettyihin peleihin tai sitten ei-digitaalisiin peleihin. Varsinkin tietokoneilla oli erilaisten nopeatempoisten räiskintä- ja urheilupelien lisäksi mahdollista

28 Huhtamo 2012.

pelata rauhallisempia seikkailu-, rooli-, strategia- ja simulaattoripelejä, joissa yksittäiset pelit saattoivat kestää päivä- tai viikkokausia ja joissa pelaaja saattoi tallentaa oman edistymisensä tietokoneelle ja jatkaa seuraavalla pelikerralla siitä, mihin jäi.

Myös sisällöllisesti kotipelaaminen oli ainakin teoriassa paremmin vanhempien hallinnassa kuin hallipelaaminen. Pitkään vanhempien kontrolli on tosin kohdistunut enemmän pelisisältöjen sijaan pelaamiseen käytettyyn aikaan.²⁹ Syy tällaiseen kontrollipainotukseen saattoi olla siinä, että vanhemmat eivät varsinkaan aluksi tunteneet pelisisältöjä eivätkä pelisisällöt vaikuttaneet audiovisuaalisesti vaarallisen realistisilta. Siksi sisältö voitiin kokea pelistä riippumatta harmittomaksi, vaikka pelivälikivaltaa ja esimerkiksi seksuaalista sisältöä koskeva julkinen keskustelu voimistui varsinkin Yhdysvalloissa jo 1990-luvun alussa.³⁰ Liika peliaika sisällä koneen ääressä saattoi myös näyttäytyä huonommalta ajankäytöltä kuin vaikkapa ulkopelaaminen tai leikki varsinkin siinä vaiheessa, kun vanhemmat eivät itse viettäneet aikaa digilaitteiden parissa.

Digitaalinen pelaaminen saattoi olla ajankäytöllisesti intensiivistä riippumatta siitä, koostuiko pelisessio yhden ainoan pelin pelaamisen jatkamisesta tai pelin pelaamisesta yhä uudelleen ja uudelleen esimerkiksi parempaa suoritusta tavoitellen. Joka tapauksessa pelaaja saattoi uppoutua peliin tavalla, joka muistutti intensiivistä kirjan lukemista ja joka erosi fyysisestä ja sosiaalisesta liikunnasta tai leikkimisestä. Esimerkiksi omassa huoneessaan pelaava lapsi tai teini rikkoi sillä tavalla huoneen ideaalista käyttöä, että hän saattoi keskittyä yhteen ainoaan asiaan unohtaen tarpeellisen nukkumisen, läksyt, ruokailun, ulkoilun, liikunnan ja niin edelleen. Hän saattoi aiheuttaa jopa häiriötä muille pelaamalla kovia audiovisuaalisia ärsykeitä tuottavia

29 Kallio ym. 2007.

30 Ks. myös Pasanen & Meriläinen tässä kirjassa.

pelejä. Digitaalisen pelaamisen ero kirjan lukemiseen oli audiovisuaalisen medialuonteen lisäksi esimerkiksi siinä, että jo 1980-luvulla pelejä pelattiin monesti yhdessä kaverien kanssa, joko vuorotellen tai samanaikaisesti.³¹

Kesytyistä oli myös se, että uusi pelilaitte kytettiin olemassa olevaan kodin mediateknologiseen infrastruktuuriin. Pelikone liitettiin muiden laitteiden tavoin sähköverkkoon. Sen näytönä käytettiin alkuvaiheessa tavallisesti televisiota. Yhteyttä televisioon oli mahdollista vahvistaa myös tutun mainoskuvas-
ton avulla.³² Vaikka teema ei Suomessa ollutkaan yleinen, myös uusi digitaalinen kotipelilaitte saatettiin esittää television tapaan elektronisena kotilietenä, jonka ääreen koko perhe saattoi koontua yhdessä viettämään aikaa. Tämä näkyi esimerkiksi 1973 *Tekniikan Maailma* -lehdessä, joka esitteli länsisaksalaisen ITT Schaub-Lorenzin valmistamaa TV-pelilaitetta, joka oli versio yhdysvaltalaisesta Magnavox Odyssey -laitteesta. Äänensä perusteella laitteelle oli Klaus Krogeruksen kirjoittamassa artikkelissa annettu kaksimielinen nimi ”PIP-peli”. Artikkelin kuvassa isä, äiti, poika ja tyttö olivat pelikoneen äärellä, ja juttu totesi koneen olevan ”osallistuva uutuus kaikille televisioperheille” eli se korosti pelilaitteen vuorovaikutuksellisuutta verrattuna passiivisempaan television. Artikkelin pääotsikko ”Kuvaruutu kisakenttänä” viittasi urheilemisen ja pelaamisen virtualisoitumiseen.³³

Television sijoittelu vaikutti laitteen sosiaaliseen asemointiin. Jos kodin ainoa televisio sijaitsi olohuoneessa, pelaajien oli taisteltava ”ruutuajasta” televisionkatsojien kanssa. Toisen kuvaruudun, kuten monitorin tai matkatelevision hankkiminen mahdollisti yksityisemmän pelaamisen olohuoneiden ulkopuolella, esimerkiksi makuuhuoneissa. Voidaankin väittää,

31 Suominen & Sivula 2021.

32 Huhtamo 2012.

33 Suominen & Lahdelma 2018; ks. myös Turtiainen tässä kirjassa.

että kuvaruudun moninaistuvat käyttötarpeet omalta osaltaan vaikuttivat kuvaruutujen itsensä monipuolistumiseen. Kuvaruudut eivät olleet enää suurin piirtein samankokoisia, vaan niitä alettiin valmistaa käyttötarkoituksesta riippuen mikrokokoisista valtaviiin.

Kaiken kaikkiaan 1970-luvun lopussa ja erityisesti 1980-luvun alkupuolelta lähtien kotien digipelilaitteet kytkeytyivät mediateknologisen infran lisäksi muun pelaamisen sekä populaarikulttuurin kuluttamisen traditioon. Silloin kun digitaaliset pelit tulivat nuorten harrastusmaailmaan, ne asettuivat vuorovaikutukseen sarjakuvien ja kirjojen lukemisen, musiikin kuuntelun, elokuvien ja musiikkivideoiden katsomisen sekä kaiken muun pelaamisen kanssa. Hyvin harvoin peliharrastaja pelasi ”vain” tietokonepelejä. Hän teki paljon muutakin.

Pelaaminen sisälsi pihapelien lisäksi korttipelaamista, lautapelaamista ja joissain tapauksissa esimerkiksi pöytäroolipelien pelaamista. Toisilla ihmisillä tietyt vapaa-ajan ja harrastamisen muodot korostuivat. Jotkut harrastusmuodot, kuten digitaalinen pelaaminen, saattoivat kokonaan puuttua tai pelaaminen saattoi olla paljon vähäisempää kuin aktiiviharrastajilla, jos se ei kiinnostanut tai siihen ei ollut kotona mahdollisuuksia. Vaikka 1980-luvulla kasvaneita voikin ajatella ensimmäisenä varsinaisena tietokone- tai videopelisukupolvena, digitaaliset pelikulttuurit eivät koskettaneet jokaista tuon ajan lasta tai nuorta samalla tavalla. Esimerkiksi Raha-automaattiyhdistyksen pelaaja- ja yrityskuvatutkimuksen mukaan vuonna 1984 vain 16 prosenttia 15–74-vuotiaista suomalaisista oli kokeillut yhtiön videopeliautomaatteja. Suurin osa kokeilijoista oli ollut nuoria miehiä. Huomattavasti suosituimpia olivat yhtiön raha-automaatit, kuten pajatsot ja hedelmäpelit.³⁴ Pelaamiseen sopivien

34 RAY 1984.



Kuva 4. ”Vain pieni lisälaitte televisiovastaanottimen antennipistukkaan ja siinä samassa kuvaruutu muuttuu urheilukentäksi”, totesi Klaus Krogerus marraskuussa 1973 TV-peliä esitellessään. Suurin osa jutusta keskittyi laitteen teknisten toimintaperiaatteiden kuvaukseen. Skannaus *Tekniikan Maailma* -lehden artikkelista ”Kuvaruutu kisakenttänä” vuodelta 1973.

kotitietokoneiden määrä puolestaan kasvoi Suomessa 1980-luvun aikana muutamista tuhansista arviolta muutamaan sataan tuhanteen.³⁵

Tietokonepelaaminen tarkoitti yhtäältä populaarikulttuurin sisältöjen kuluttamista, kenties uudessa käyttäjäpositiossa. Toisaalta pelaamiseen oli mahdollista liittää myös teosten omaehtoista tekemistä; pelaajat saattoivat muokata pelikenttiä tai

35 Suominen ym. 2018, 317.

suunnitella itse kokonaisia pelejä. Tätä kautta digitaalinen pelaaminen kytkeytyi taiteen ja populaarikulttuurin tuotannon traditioon sekä teknisen harrastamisen traditioon, koska ohjelmistojen (pelit) lisäksi kyse oli myös laitteiden kanssa puuhailusta. Erilaiset traditiot toivat mukanaan käsityksiä siitä, keille mikäkin harrastus oli hyväksyttävää toimintaa. Siinä missä tietokonealalla esimerkiksi ohjelmointitehtävissä oli työskennellyt runsaasti myös naisia, teknisen harrastus- ja kehitysluonteen korostaminen leimasi digitaalisen pelaamisen voimakkaammin poikakulttuuriksi.³⁶ Sukupuolten välinen tietokoneen käytön ja pelaamisen ero alkoi korostua viimeistään varhaisteini-iässä.

Suomessa kotien digitaalinen pelaaminen ei yleistynyt videopelikonsolien ansiosta. Videopelikonsolien merkitys varhaisessa vaiheessa oli Suomea suurempi esimerkiksi Yhdysvalloissa ja Japanissa. Konsoleita toki tuotiin Suomeenkin ja niillä pelattiin pelejä. Kotipelaaminen tapahtui 1980-luvun alkupuolella kuitenkin enemmän silloin yleistyneillä kotitietokoneilla, joiden yksi pääasiallinen käyttötarkoitus oli nimenomaan pelaaminen. Alkuun kotitietokoneita ei kuitenkaan myyty pelilaitteina vaan monikäyttöisinä koneina, jotka tarjosivat puitteet ohjelmointitaitoisten informaatioyhteiskunnan kansalaisten kasvatukseen ja vaikkapa kodin toimien rationalisointiin. Videopelikonsolit, joita saattoi käyttää ”vain” pelaamiseen, tuntuivat turhakkeilta tarkan rahankäytön ajatusmaailmassa.

Kotitietokoneilla oli vahva yhteys työelämään. Vasta siinä vaiheessa, kun alkoi olla ilmiselvää, että kotitietokoneita käytettiin pitkälti pelaamiseen, koneiden peliominaisuuksia alettiin esitellä mainonnassa avoimemmin. Kotitietotekniikan harrastuslehdet olivat journalistisessa sisällössään selvemmin tunnustaneet peliluonteen ja tarjonneet siihen liittyviä monenlaisia si-

36 Ks. Suominen 2003; Saarikoski 2004.

sältöjä lukijoilleen jo muuta mainontaa aiemmin. 1980-luvun lopulta lähtien Suomessakin digitaalinen pelaaminen pelkkänä pelaamisena alettiin käsittää hyväksyttävämpänä harrastuksena. Taloudellinen nousukausi ja elektroniikan hintojen halpeneminen olivat osaltaan muuttaneet kulutustottumuksia. Sitten kun digitaaliselle pelaamiselle oli muodostunut pidempiä perinteitä, sen itsenäinen kulttuurinen asema oli helpompi hyväksyä. Samalla myös pelaajakunta ja pelisisällöt olivat monipuolistuneet.³⁷

PELAAMINEN MONIMUOTOISENA MEDIAKÄYTTÖNÄ

Alun *Pokémon Go* -esimerkki osoitti jo sen, miten digitaalinen pelaaminen näkyy ja tapahtuu nykypäivänä kotien ja erityisten pelaamiselle varattujen tilojen lisäksi ulkona. *Pokémon* osoitti myös sen, miten uudet pelimuodot linkittyvät pelaamisen, leikkimisen sekä teknologia- ja mediakäyttöjen jatkumoihin.

Tässä luvussa olen osoittanut, että pelaamisen uudet muodot eivät ole niinkään korvanneet vanhoja vaan monimuotoistaneet pelaamista sekä laskostuneet ja limittyneet jatkuvaksi erilaisten traditioiden osiksi. Suomalaiset *Pelaajabarometri*-tutkimukset ovat kertoneet, että melkein kaikki pelaavat jotain, digitaalisia pelejäkin useimmat.³⁸ Pelaaminen tavoittaa myös ne, jotka eivät itse aktiivisesti pelaa: he saattavat muistella pelaamista, nähdä mediaesityksiä pelaamisesta ja havaita muiden pelitapahtumia julkisissa ja yksityisissä tiloissa liikkuessaan.

Itse pelitapahtumien lisäksi pelaamisen yksityiskohdat ja elementit vuotavat ympärilleen ja vaikuttavat niin, ettei alkuperäistä peliviitettä välttämättä huomata.³⁹ Verkkovideoiden tai katuperformanssien tanssikohtaukset viittaavat *Fortnite*-pelin⁴⁰

37 Suominen 2015.

38 Ks. esim. Kinnunen ym. 2018; 2020.

39 Ks. myös Välisalo & Koskimaa tässä kirjassa.

40 Epic Games 2017.

TASAVALLAN TIETOI

**TASAVALLAN TIETOKONEEN JUHLA-
VASTAANOTTO 7.12.1985 KOKO
SUOMEN KANSALLE!**
Valtuutetuissa Commodore-liikkeissä kautta
maan. Tule koko perheen kanssa!
Luvassa yllätyksiä ja muuta mukavaa!
TERVETULO!
P.S. Myös Kuusnelosen ja hankkineiden
mukanaoloa tärkeää!

On aika 64 Kerhojen juhlia!
Commodore 64 on jo pitkään ollut tasavaltamme suosituin tietokone. Niin osto- kuin käyttömäärältäänkin. Eikä syyttä.
Kuusneloseen saat ylivoimaisesti eniten pelejä, hyötyohjelmia ja ohjelmia. Enemmän kuin yhteenkään toiseen pientietokoneeseen. Ja laitteen yleisyyden vuoksi etumatka vain kasvaa vuosi vuodelta.

Juuri tämän ansiosta uskallamme väittää, että Kuusnelonen on varmin ja järkevin kotitietokonehankinta. Itsenäisille.

commodore
Oy PCI-Data Ab/PET Commodore Inc., PL 148,
65101 Vaasa, puh. (961) 113-611.
Laitteita MikroBITIN palvelu-
kautta. Pienoisnumero 113.

Kuva 5. Commodore 64 -koneen maahantuoja kutsui laitetta "Tasavallan tietokoneeksi" sen suosion takia. Joulukuun 1985 *MikroBitissä* julkaistussa mainoksessa suosiota selitetään Commodoren monipuolisella ohjelmistotarjonnalla, johon kuuluvat myös pelit. Mainoskuvassa Commodoren ja nuorisokulttuurin suhdetta korostetaan myös Coca-Cola-pullojen ja Lamborghini-autojulisteen avulla. Skannaus lehdestä.

hahmojen tanssiliikkeisiin. *Mario*-putkimiehestä, *Space Invaders* -aluksesta ja *Pac-Man*-hahmosta on tullut pelikulttuurisia ikoneita ja symboleita, joilla alleviivataan digiestetiikkaa sekä ylipäättään digitaalisen pelaamisen laajaa ja pitkäkestoista suosiota. *Angry Birds*⁴¹ on uudempi esimerkki; senkin linnut ja posset moni tunnistaa ympäri maailmaa ja samat hahmot näkyvät pelien lisäksi animaatioissa, pehmoleluissa ja muissa tuotteissa.

Digitaalinen pelaaminen alkaa olla läsnä kaikkialla. Samalla voi kuitenkin väittää, ettei ole olemassa yhtä pelaamisen maailmaa vaan maailmoja ja universumeita. Ne muodostavat toisiinsa sekoittuvia, mutta osittain myös toisistaan erillään olevia rinnakkaistodellisuuksia.

41 Rovio 2009.

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-Witheford, 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 Kuschner (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_taiteessa_Heljakka.pdf](http://www.poriartmuseum.fi/fin/nayttelyt/2015/166/Lelut_taiteessa_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 määrittämiseksi*. 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, Juho & Mäyrä, Frans (2009) *Pelaajabarometri 2009: Pelaaminen Suomessa*. Tampere: Tampereen yliopisto.
- Karvinen, Juho & Mäyrä, Frans (2011) *Pelaajabarometri 2011: Pelaamisen muutos*. Tampere: Tampereen yliopisto.
- Kemppainen, 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.
- Kemppainen, 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 mediaspektaakkelina*. 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.

- 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 terveystajestö (WHO) (2018a) ICD-11. International classification of diseases 11th Revision. <https://icd.who.int/en> (haettu 14.2.2022).
- Maailman terveystajestö (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/taiteentekijöille-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).

- 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.
- Sarhimaa, 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) Lehdistötiedote: 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

- 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: Pelaa 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.) *Ruletti*.
- 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.