

2. PELIKULTTUURIEN TUTKIMUKSEN HISTORIAA

FRANS MÄYRÄ

Pelin ja leikin suhde kulttuuriin on rikas ja monisäikeinen. Tässä luvussa hahmotellaan kuvaa kulttuurisesta pelitutkimuksesta, jossa juuri peleistä ja leikkillisyydestä on toistuvasti löydetty kulttuurin ydin tai jopa ihmisyyden perusolemus. Toisaalta muutkin lajit kuin ihminen leikkivät, eikä pelien arvottaminen kulttuurina ole historiallisesti mitenkään itsestään selvää. Yhtä lailla kulttuurihistoriasta löytyy myös pelaamiseen kohdistuvaa moraalista paheksuntaa. Taiteen ja kulttuurin tutkimuksen alueella pelien ja leikkien ohittaminen on ollut paljon yleisempää kuin niiden asiantunteva ja syventynyt tarkastelu. Pelikulttuurien tutkimuksella on kuitenkin oma, monivaiheinen historiansa. Tämä luku auttaa ymmärtämään paremmin sitä perustaa, josta nykyään kukoistava kulttuurinen pelitutkimus on noussut.

On pitkän kehityksen tulos, että tieteiden kentältä löytyy ”pelitutkimus” omaleimaisena, pelien ja pelaamisen tieteellisen tutkimuksen muotona. Pelit ovat toisaalta ikiaikaisia ja kaikkialla: vuosituhantinen kulttuurihistoria kertoo, että pelejä on pelattu lähes aina ja joka puolella maailmaa. Biologit ja käyttäytymistieteilijät puolestaan kertovat, että leikkikäyttäytyminen ei ole ominaista vain ihmisajille. Monet eri eläinlajit,

kehittyneistä lajeista varsin alkeellisiin, vaikuttavat harrastavan toimintoja, joilla ei ole mitään ilmeistä hyötytarkoitusta. Toisin sanoen eläimet leikkivät pääosin puhtaasta, toiminnan itsensä tarjoamasta mielihyvästä. Tämä pelien ja leikkien kaikkialle leviittäytyvä, lähes universaali luonne on kuitenkin tuottanut pelitutkimuksen kehitykselle useita haasteita. Mikään yksittäinen teoria tai lähestymistapa ei vaikuta riittävältä koko pelien tutkimuskentän tarpeisiin. Nykypäivän digitaaliset pelit ovat myös sangen nopeasti muuttuva tutkimuskohde, mikä myös haastaa jatkuvasti pelitutkimuksen merkityksen ja jatkuvuuden.

Pelitutkimuksen historian eri kausia tai tutkimusjaksoja on pyritty tunnistamaan alan kirjallisuudessa aika ajoin. Esimerkiksi tanskalainen pelitutkija Jesper Juul on hahmottanut kolme ”aaltoa”, joissa pelitutkimuksen esihistoria ja varhaiset klassikot (kuten hollantilainen kulttuurihistorioitsija Johan Huizinga, ja ranskalainen sosiologi ja kirjailija Roger Caillois) edustavat ensimmäistä, jo 1900-luvun alkupuolella käynnistynyttä pelitutkimuksen aaltoa. Toinen aalto vuorostaan käynnistyi Juulin mukaan 1970-luvun alusta, ja vuosituhaten vaihteessa syntynyt moderni pelitutkimus edustaisi pelitutkimuksen kolmatta aaltoa.¹ Käytännössä pelitutkimuksen historian eri vaiheet eivät erotu toisistaan aivan näin selvärajaisesti, ja esimerkiksi tässä luvussa korostetaan, kuinka tiettyjen teemojen toistuminen ja jatkuvuus ovat vähintään yhtä tärkeitä kulttuurisen pelitutkimuksen ymmärtämiselle kuin lähestymistapojen erojen hahmottaminenkin. Aihepiiriä koskevan ajattelun historia on myös huomattavasti pidempi kuin mitä moderneissa esityksissä yleensä huomioidaan.

Pelitutkimuksen temaattisessa kehityksessä on mahdollista tunnistaa useita läpileikkaavia jännitteitä ja juonteita. Jännite

1 Juul 2001.

universaalisuuden ja erityisyyden välillä on yksi näistä. Vaikka varsinaista pelin ja leikin teoriaa on kehitelty systemaattisesti vasta 1900-luvulla, erilaiset peleihin ja leikkeihin liittyvät kannanotot ovat kulkeneet yhtenä läpäisevänä juonteena länsimaisen filosofian historiassa. Antiikin filosofeista jo Platon (427–347 eaa.) esitti *Lait*-dialogissaan näkemyksensä pelin ja leikin asemasta ihanneyhteiskunnassa. Platon esimerkiksi kirjoittaa: ”Mikä on siis oikea tie? Läpi elämän on leikittävä tiettyjä leikkejä – uhraten, laulaen ja tanssien – jotta saa osakseen jumalten suopeuden, pystyy torjumaan viholliset ja voittamaan ne taistelussa.”² Platon tuo myös esiin ajattelutavan, jonka mukaan peli ja leikki kuuluvat kulttuuriin, koska niistä on hyötyä yksilöiden kasvussa ja kasvatuksessa. Myös nykypäivän suomalainen pelien tutkimus on mahdollista sijoittaa osaksi samaa jatkumoa, jossa keskustelu pelien ja leikin hyödyistä, hyödyttömyydestä ja erilaisista arvokysymyksistä on jatkunut jo ainakin yli kaksi tuhatta vuotta.

Klassisten filosofien ajattelussa vapaamuotoinen leikki ja peli eivät kuitenkaan olleet kovin arvostettuja. Myös Platonin hyväksyntä kohdistuu lähinnä kurinalaista ponnistelua ja harjoittelua edellyttävään kilpaurheiluun³ – siis ”vakaviin peleihin”. Sen sijaan 1700–1800-lukujen vaihteessa romantiikan ajan filosofit korottivat leikin ja pelin paljon perustavampaan ja keskeisempään rooliin kulttuurin ja yhteiskunnan kentällä. Moderni pelitutkimus onkin paljon velkaa juuri romantiikan perinteelle.

Saksalainen kirjailija ja filosofi Friedrich Schiller (1759–1805) on pelitutkimuksen synnyn kannalta keskeisiä romantiikkoja. Schiller esittää teoksissaan kritiikkiä valistuksen ajattelijoita kohtaan ja näkee, että esimerkiksi Ranskan vallankumouksen barbaarista väkivaltaa selittää osin järjen ylikorostus

2 Platon 1986, 195 [803d-e].

3 Roochnik 2016.

ja riittämätön ihmistunteiden merkityksen ymmärrys. Avainteoskessaan *Kirjeitä ihmisen esteettisestä kasvatuksesta* Schiller kirjoittaa: ”Tuntemiskyvyn kasvattaminen on siten ajan kiireellisin tehtävä, eikä vain siksi, että sen välityksellä parantunut tietämys pääsee vaikuttamaan elämässä, vaan nimenomaan koska se herättää parempaan tietämykseen.”⁴ Schiller tavoitteli ”aitoon ihmisyyteen” liittyvää ihmisen täydellistymistä ja irrottautumista aineellisten olosuhteiden pakottavista puitteista ja katsoi, että ihmisen tarve tai vietti leikkiin tai peliin⁵ on voima, joka kohottaa meidät tasapainoiseen luovuuteen. Kuten Schiller myöhemmin kirjoittaa: ”Sillä, sanoakseni sen vihdoinkin äänessä, ihminen leikkii ainoastaan ollessaan sanan täysimmässä merkityksessä ihminen, ja hän on kokonaan ihminen ainoastaan leikkiessään.”⁶

Schiller edustaa siis näkemystä, jonka mukaan peli ja leikki ovat itseisarvoisia ja perimmäisiä kulttuurin ja ihmisyyden ulottuvuuksia: tuntevina kulttuuriolentoina täydennymme ja toteudumme aidoimminkin leikissä ja pelissä.

Schillerin filosofisen leikkiä ja pelejä koskevan ajattelun perintö on jättänyt vahvat jälkensä 1900-luvun keskeisten aihepiirien teoreetikkojen ja historioitsijoiden tuotantoon. Kaikki pelitutkimuksen historialliset klassikot eivät kuitenkaan tavoittele laajoja, ihmisluonnon tai kulttuurin perusolemuksen synteesiä. Vaihtoehtoisesta kehityssuunnasta on esimerkkinä koulutarkastaja ja historioitsija Harold James Ruthven Murrayn teos *A History of Chess*, joka ilmestyi ensimmäisen kerran vuonna 1913. Murrayn teoksessa on kyse erityistutkimuksesta, jossa tarkastellaan yhden lautapelin historiaa ja kehitystä. Tekstikriittinen ja ensyklopedinen tutkimusote liittyy Murrayn tutkimuk-

4 Schiller 2013, 58 [Kirje 8].

5 ”Leikkivietti” on käänös Schillerin saksankieliselle käsitteelle *Spieltrieb*.

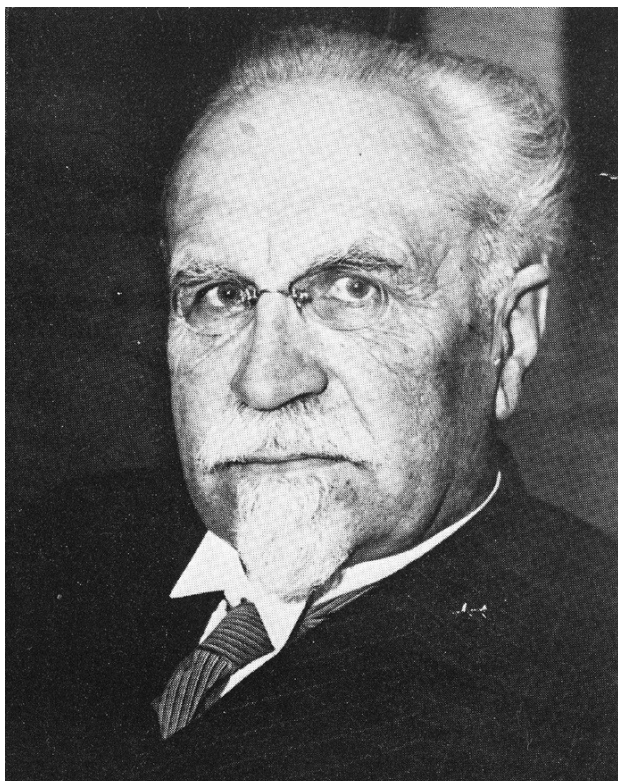
6 Schiller 2013, 92–93 [Kirje 15; alkup. kursiivi].

sen laajempaan, 1800-luvulla muodostuneeseen luonnontieteelliseen ja historiakeskeiseen tutkimusperinteeseen. Kirjansa johdannossa Murray määrittelee tutkimukselleen kolme keskeistä tavoitetta: koota yhteen mahdollisimman kattava esitys niistä erilaisista *shakin* variaatioista, joita eri puolilla maailmaa on esiintynyt; selvittää näiden pelien perimmäistä alkuperää; ja analysoida modernin eurooppalaisen lautapelin kehityskulku lähtien sen vanhimman esi-isän – intialaisen *chaturanga*-pelin – ensimmäisestä esiintymisestä 600-luvun alussa.⁷

Käytännössä Murrayn tutkimuksen esimerkki paljastaa kulttuurisen pelitutkimuksen kahtalaisuuden: analysoidessaan *shakkia* Murray kertoo paljon niistä historiallisista ja kulttuurisista puitteista, joissa kyseinen pelimuoto on kehittynyt. Toisaalta kunkin shakkivariaation selittäminen ja tulkitseminen nojaa Murrayn tutkimuksessa erilaisten kirjallisten lähteiden, kertomusten, runojen ja tapakuvausten erittelyyn. Kulttuurisessa tutkimuksessa peli siis selittää kulttuuria, ja kulttuuria tarvitaan pelin selittämiseen.

Toista tämän yli 900-sivuisen kirjan kaltaista, laajasti pohjustettua kulttuurihistoriallista esitystä ei ole todennäköisesti vieläkään julkaistu mistään muusta yksittäisestä lautapelistä (tai ylipäätään mistään pelistä). *Shakki* on monessakin mielessä erityinen peli, ja on todennäköistä, ettei minkään muun pelin kohdalla olisi edes löydettävissä yhtä laajoja yhteyksiä eurooppalaiseen taide-, kulttuuri- ja kirjallisuushistoriaan kuin mitä Murray nostaa esiin teoksensa toisessa osassa. Huomion arvoista Murrayn teoksessa on myös pelin rakennetta, sääntöjä ja pelaamisen konventioita koskevien analyysien yksityiskohtaisuus. Murray esimerkiksi esittelee suuren määrän erilaisia keskiaikaisia shakkiongelmia, joiden yhteydessä voi puhua erityisestä, yhden

7 Murray 1913, 5.



Kuva 1. Yrjö Hirn, suomalainen esteetikko ja kirjallisuuskriitikko. Julkaistu teoksessa Mustelin, Olof (1986) *Forskning och vitterhet: Svenska litteratursällskapet i Finland 1885–1985. Del 2, Det andra halvseklet*. Helsinki: Svenska litteratursällskapet i Finland.

pelin pelikulttuurin sisälle muodostuneesta alakulttuurista, tai jopa pelaajälhtöisestä taidelajista.

Suomalaisen kulttuurisen pelitutkimuksen historian kannalta erityisen kiinnostava on professori Yrjö Hirnin vuonna 1916 julkaistu tutkimus *Barnlek*⁸, joka on yleensä jäänyt nykytutkimuksessa vähemmälle huomiolle. Hirn on kuitenkin 1900-luvun alkupuolen kansainvälisesti tunnetuimpia suomalaisia tietentekijöitä, ja hänen tutkimuksensa leikin olemuksesta on tärkeä virstanpylväs hahmotettaessa filosofisesti painottuneen peli- ja leikkikulttuurin tutkimuksen historiaa. Pelikulttuurien tutkija Olli Sotamaa on ”Suomalaisen pelitutkimuksen monet

8 Hirn 1918.

alut” -katsausartikkelissaan kiinnittänyt huomiota Hirnin rooliin ja myös hänen teoksensa suomenkielisen käännöksen nimeen: *Leikkiä ja taidetta* (1918).⁹ Helsingin yliopiston estetiikan ja nykykansain kielten kirjallisuuden professori Hirn käsittelikin teoksessaan lasten leikkien ja leikkikalujen lisäksi esimerkiksi marionetteja, sirkusta ja teatteria. Kapeammassa mielessä Hirnin teos ei siis ole rajautunut nimenomaan pelien tutkimukseen. Hirn ja muut filosofisesti suuntautuneet leikkikulttuurin tutkijat ovat kuitenkin olleet keskeisessä asemassa, kun on pyritty ymmärtämään pelaamiseen ja leikkimiseen liittyviä erityisiä merkityksiä ja näiden asemaa kulttuurin laajemmalla kentällä.

KOHTI MODERNIA PELIKULTTUURIEN TUTKIMUSTA

Vaikutukseltaan kaikkein keskeisin ajattelija kulttuurifilosofisen pelitutkimuksen kehityksen rakentamisessa on epäilemättä ollut hollantilainen filosofi ja kulttuurihistorioitsija Johan Huizinga. Hänen *Homo Ludens* -teoksensa ilmestyi alun perin vuonna 1938, ja siitä on laadittu useita käännöksiä eri kielille, esimerkiksi englanniksi vuosina 1949 ja 1955 ja suomeksi vuonna 1967 nimellä *Leikkivä ihminen*. Huizinga oli historiantutkijana tunnettu muun muassa keskiajan ja uuden ajan taitetta käsittelevästä teoksestaan *Keskiajan syksy*, joka julkaistiin vuonna 1919.¹⁰ *Homo Ludens* on samaan tapaan laajakaarinen ja synteesejä rakentava, esseenomainen teos, jossa kantavana ajatuksena on ”leikkielementin” keskeinen asema kulttuurissa. Hollannin kieli (samoin kuin monet muut kielet) ei tee suomen kielen tapaan käsitteellistä eroa pelaamisen ja leikkimisen välillä. Huizingan leikkiä koskevat luonnehdinnat laajentuvat moniin hyvin erilaisiin pelikulttuurin muotoihin. Huizinga katsoo, että useissa kulttuuriin ja yhteiskuntaan historian kuluessa vakiintuneissa

9 Sotamaa 2009a.

10 Huizinga 1951.

ilmiöissä tai käytänteissä on perimmiltään kyse tietynlaisesta leikistä tai pelistä. Näin on hänen mukaansa esimerkiksi sodassa, runoudessa, oikeudenkäynnissä, filosofiassa ja ylipäätään taiteissa. Huizingan pelin ja leikin määritelmä on tästä näkökulmasta johtuen sangen yleinen:

Muotonsa puolesta leikkiä voi siis nimittää vapaaksi toiminnaksi, jonka leikkivä käsittää tavallisen elämän ulkopuolella olevaksi – ”eihän sitä tarkoiteta” – mutta joka siitä huolimatta voi saada hänet täysin valtoihinsa, johon ei ole liittynyt mitään aineellisen edun tavoittelua ja josta ei saavuteta mitään hyötyä. Leikki tapahtuu tietyn ajan kuluessa ja tietystä paikasta määrättyjen sääntöjen mukaan järjestyksellisesti. Se luo yhteenliittymiä, jotka puolestaan kernaasti verhoutuvat salaperäisyyteen tai naamioitumalla erottuvat tavallisesta maailmasta.¹¹

On syytä huomata, että vanhahtava suomennos valitettavasti hieman hämärtää monia määritelmän kannalta olennaisia ulottuvuuksia. Esimerkiksi salaperäisyyteen verhoutuvat ”yhteenliittymät” tarkoittavat tässä pelikulttuureihin olennaisesti liittyviä pelaajayhteisöjä sekä pelisääntöjen sisäistämisen sivutuotteena syntyviä, kyseisen pelin merkityksiä jakavia ja ylläpitäviä alakulttuurisia sisäpiirejä. Peleihin ja pelaamiseen liittyvien merkitysten erityislaatuisuutta ja erillisyyttä alleviivaa Huizingan määritelmään olennaisesti liittyvä ero ”aineellisen edun tavoitteluun”. Ammattimainen elektroninen urheilija tai voittojen motivoima rahapelaaja ei siis Huizingan määritelmän mukaan pelaa aidosti, tai ei ainakaan Huizingan tarkoittamassa mielessä ”leikinomaista peliä”. Huizinga myös painotti pelien ja leikkien rajautuvan aina tiettyyn, ajan ja paikan kehykseen. Huizinga

¹¹ Huizinga 1984, 23.

käytti tässä yhteydessä ilmaisua ”taikapiiri”, jota on myöhemmin sovellettu ja usein myös laajasti kritisoitu myöhemmässä pelitutkimuksessa.¹² Olennaista tälle käsitteelle ei kuitenkaan ole arjen ja leikin täysin ehdoton erillisuus. Huizinga korostaa leikin ja pelin lomittuvan monin eri tavoin arkielämän keskelle, normaalin elämän tärkeäksi vastinpariksi. Huizingan ajattelun kokonaisuudessa taikapiiri on ennemmin metaforinen ilmaus sille rajankäynnille, mitä pelitodellisuutta ohjaavien sääntöjen ja arkitodellisuuden tarpeiden ja toimintasääntöjen välillä ihmisen kokemuksessa, ajattelussa ja kulttuurissa ilmenee.¹³

Myöhempi tutkimus on usein ponnekkaasti kritisoinut taikapiiri-käsitteen yksinkertaistavaa tulkintaa, jossa ohitetaan pelitodellisuuden monet sidokset ja yhteydet arkitodellisuuteen.¹⁴ Huizingan määritelmän pohjalta käydystä keskustelusta on muotoutunut käytännössä eräänlainen kamppailu pelien ja pelaamisen kulttuuriluonteesta. Ajatus pelien ja leikkien omalakisuudesta ja erillisyydestä arjesta korostaa pelien riippumattomuutta taideluonnetta ja ainutkertaisuutta. Sosiologisemmin painottuneet tulkinnat kuitenkin korostavat sitä, että pelit ja pelaaminen niveltyvät monin eri tavoin arkitodellisuuden osiksi ja laajentumiksi. Nämä tulkinnat puhuvat taikapiiristä ”puoli-läpäisevänä kalvona”, joka mahdollistaa pelien ja pelaamisen (mentaalisten) maailmojen samanaikaisen erillisyyden ja vuorovaikutuksen ympäröivän todellisuuden kanssa.¹⁵ Huizingaa on myös kritisoitu elitismistä, sillä leikkien ja pelien irrottaminen arkisista tarpeista on puhtaimmillaan mahdollista vain taloudellisesti etuoikeutettujen ja historiallisesti yläluokkaisten ihmisten kohdalla.¹⁶

12 Taikapiirin käsitteestä ks. myös Koskimaa & Välisalo tässä kirjassa.

13 Salen & Zimmerman 2003.

14 Esim. Consalvo 2009.

15 Tästä keskustelusta hyvän yhteenvedon tarjoaa Stenros 2014.

16 Duncan 1988.

Huizingan työtä on edelleen kehittänyt ranskalainen kirjailija ja sosiologi Roger Caillois. Caillois on modernin kulttuurisen pelitutkimuksen kannalta keskeinen suunnannäyttävä, koska hän toi klassiset pelejä ja leikkiä koskevat ajatukset lähemmäksi niitä kulttuurisia muotoja, joiksi pelit olivat alkaneet kehittyä modernissa yhteiskunnassa. Hän on myös saanut tutkijat hahmottamaan pelien ja pelaamisen moniulotteisuutta: eri pelityyppejä luonnehtivat erilaiset peruspiirteet.¹⁷ Esimerkiksi kilpailullinen pelaaminen ei Caillois'n näkemyksen mukaan suinkaan ole kaikkeen peliin ja leikkiin kuuluva ominaisuus, vaan hän erottaa sen yhdeksi neljästä pelin ja leikin päätyypistä. Caillois'n luokittelemat päätyypit ovat *agôn* (kilpailu), *alea* (sattuma), *mimicry* (simulaatio) ja *ilinx* (huimaus), jotka yhdistyivät käytännön peleissä eri tavoin. Lisäksi Caillois hahmotti toisen vaihtelun ulottuvuuden, joka kuvaa itse pelaamisen luonnetta joko vapaamuotoisena leikkinä (*paidia*) tai, toisessa ääripäässä, tiukasti sääntöihin sitoutuneena pelaamisena (*ludus*). Kaikkia Caillois'n tunnistamia pelityyppejä on siis mahdollista lähestyä joko improvisoidun leikin tai tiukkoihin sääntöihin sitoutuneen pelaamisen lähtökohdista – tai jostain niiden välimaastosta.¹⁸ Tiettyjä peruspiirteitä Caillois'n luomasta typologiasta on ollut mahdollista soveltaa myös digitaalisten pelien ja pelaamisen tarkasteluun; aivan ensimmäisiä kokeiluja lukuun ottamatta digitaaliset pelit eivät kuitenkaan olleet vielä syntyneet, kun Caillois'n teos *Les jeux et les hommes* julkaistiin vuonna 1958.

Modernin pelitutkimuksen ja modernien pelien kehitys on tapahtunut osin rinnakkaisina mutta kuitenkin erillisinä kehityskulkuina. Kun ensimmäisiä digitaalisia pelejä ryhdyttiin kehittämään 1960-luvulla ja 1970-luvun alussa, pelitutkimus ei

17 Vrt. Caillois 2012.

18 Caillois 2001.

toiminut tässä työssä vielä keskeisenä herätteenantajana. Esimerkiksi Massachusettsin teknillisellä yliopistolla (MIT) Yhdysvalloissa opiskelijoiden kehittänyt *Spacewar!*-peliohjelma¹⁹ tai Al Alcornin Atarille kehittämä *Pong*²⁰ ammensivat niin aiemmista, tietokoneiden mahdollisuuksia havainnollistavista interaktiivista demonstraatioista,²¹ perinteisistä peleistä ja leikeistä, kuin myös tieteisfiktioita kaltaisesta populaarikulttuurista.

Samoihin aikoihin tieteellistä pelitutkimusta harjoitettiin jo lukuisilla eri tieteenaloilla, joiden löydöksistä suuren osan amerikkalaiset pelaamista ja leikkiä tutkineet Elliott M. Avedon ja Brian Sutton-Smith keräsivät yksiin kansiin toimittamaansa teokseen *The Study of Games* (1971). Tämä paksu teos on jaettu kolmeen osaan, joista ensimmäinen käsittelee tutkimustietoa pelien historiasta ja alkuperästä, toinen pelien erilaisia käyttö- ja sovelluskohteita ja kolmas osa pelien rakennetta ja funktioita. Vaikka digitaalinen pelikulttuuri oli siis samaan aikaan syntymässä, peleillä tarkoitetaan tämän kokoelmateoksen kehityksessä vielä lähinnä perinteisiä pelejä: onnenpelejä, lautapelejä, korttipelejä, noppapelejä ja urheilupelejä. Avedon ja Sutton-Smith jakavat pelien käyttötarkoitukset viiteen ryhmään: viihdepelaamiseen, pelaamiseen sotilaskoulutuksen osana, yrityspelaamiseen, pelien opetuskäyttöön sekä pelien käyttöön terapiassa ja diagnostiikassa.²² Ajanvietteellisen viihdekäytön vahvana vastinparina esiintyvät tutkimuksen tässä vaiheessa pelien erilaiset välineelliset ja soveltavat käyttötarkoitukset, eikä peleistä taide- tai kulttuurimuotona juurikaan ole vielä mainintoja. Kulttuurinen pelitutkimus tarkoittikin vielä

19 Russell 1962.

20 Alcorn 1972.

21 Tällainen oli esimerkiksi amerikkalaisen fyysikon William Higinbothamin laboratoriovieraita varten toteuttama, analogisen tietokoneen oskillioskooppinäytöllä pelattava yksinkertainen *Tennis for Two* -peli (1958).

22 Avedon & Sutton-Smith 1979.

1970-luvun alussa antropologista, kansantieteistä lähestymistapaa, jossa lähtökohtana on ajatus, että (tyypillisesti ei-länsimaisen) kansan pelejä ja leikkejä tarkastelemalla voidaan oppia hyödyllisiä seikkoja kyseisen kulttuurin historiasta ja ominaispiirteistä.

Vaikka kansatiede ja historiantutkimus ovat olleet keskeisiä voimia modernin pelitutkimuksen kehityksessä, kasvatus-tiede on se tutkimusala, jolle ensimmäisenä perustettiin pelitutkimukseen keskittyvä tiedelehti. *Simulation & Gaming* on vuodesta 1970 lähtien julkaistu tieteellinen lehti, joka on taustayhdistyksensä (ISAGA: The International Simulation and Gaming Association) tapaan korostetun monitieteinen mutta joka on painotuksiltaan suuntautunut oppimispelien ja -simulaatioiden tutkimukseen. Kirjallisuuden, median, kulttuurin- ja taiteidentutkimuksen sekä populaarikulttuuritutkimuksen traditioista ammentava moderni pelitutkimus on etenkin 2010-luvulla haastanut tämänkin julkaisun uudistamaan pelien kulttuurista luonnetta koskevia taustaoletuksiaan; uudistuneessa julkaisussa pelien merkitys ei rajoitu oppimispelien tai pelaamalla oppimisen hyötynäkökohtiin.²³

On selvää, että pelit ja pelikulttuurien kenttä ovat tämän teoksen ilmestyessä hyvin erilaisia kuin esimerkiksi 1970-luvun alussa. Audiovisuaalisen median, tieto- ja viestintäteknologian sekä laajemmin ympäröivän kulttuurisen kontekstin muutos on ollut ripeää, ja esimerkiksi digitaalisten pelien pelaaminen koskettaa 2020-luvulla paljon suurempaa joukkoa ihmisiä kuin 1970-luvulla tai vielä 1980-luvullakaan. *Pelaajabarometri 2020* -tutkimus raportoi, että yli 60 prosenttia suomalaisista pelaajotain digitaalista peliä ainakin kerran kuukaudessa.²⁴ Pelien aihepiirit, lajityypit ja pelaamisen tavat ovat myös monimuotois-

23 Vrt. esim. Crookall & Arai 1995; Kriz ym. 2018.

24 Kinnunen ym. 2020.

tuneet huomattavasti 2000-luvun ensimmäisillä vuosikymmenillä. On ymmärrettävää, että aihepiirin tieteellinen tutkimukseen ei ole voinut pysyä klassisten pelien teemoissa.

Tutkimuksellinen käänne ja modernin pelitutkimuksen nousu ovat tapahtuneet yhden tutkijasukupolven aikana. Vaikka jo 1990-luvulla oli hyvin nähtävissä se populaarikulttuurin kannalta käännteentekevä merkitys, joka etenkin japanilaisilla ja amerikkalaisilla videopeleillä oli ollut yhä selkeämmin 1980-luvulta lähtien, tutkimus ei reagoanut tähän kovinkaan laajasti lähes kahteen vuosikymmeneen. Lukuun ottamatta muutamaa 1980-luvun pioneiritutkimusta, vasta 1990-luvun lopulla pelitutkimuksen alalle alkoi rakentua varsinainen tiedeyhteisö. Aikaisemmat tutkimukset aloittivat kukin vuorollaan pelien tutkimuksen aina uudelleen lähtöpisteestä, ilman tietoisuutta tai vuoropuhelua muun pelitutkimuksen kanssa. Esimerkiksi MIT:n teknologiakorkeakoulussa vuosikymmeniä vaikuttanut psykologi Sherry Turkle julkaisi vuonna 1984 kirjan *The Second Self*, jossa käsitellään ihmisten (etenkin MIT:n opiskelijoiden) psykologisesti ja kulttuurisesti syventyvää tietokonesuhdetta. Videopelien pelikokemukset ja niihin liittyvät merkitykset olivat osa tätä suhdetta.²⁵ Turklen tutkimus ei kuitenkaan vielä synnyttänyt laajempaa ”pelipsykologisen” tutkimuksen aaltoa (esimerkiksi ”kyberpsykologiaan” suuntautuneita tiedelehtiä alettiin perustaa vasta 1990-luvun lopulla ja 2000-luvun alussa). Oppimispelitutkimuksen alueella puolestaan amerikkalainen organisaatiotutkija Thomas W. Malone oli julkaissut jo vuonna 1980 yksittäisen tutkimuksen videopeleihin liittyvistä vetovoimatekijöistä onnistuneen oppimispelin arvioinnin ja suunnittelun kriteereinä.²⁶

25 Turkle 1984.

26 Malone 1980.

Tätä muutosta ja pelitutkimuksen laajenevaa kenttää on tässä yhteydessä hyödyllistä havainnollistaa Suomessa tehtävän pelitutkimuksen tarjoamien esimerkkien kautta.

HERÄÄMINEN KULTTUURISEEN PELITUTKIMUKSEEN

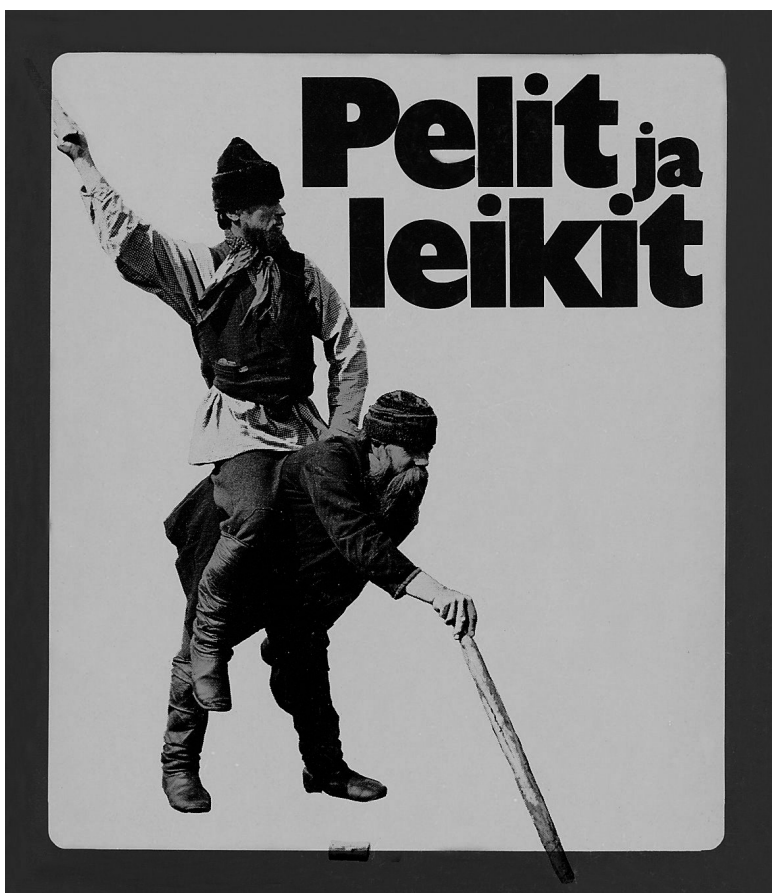
Muun maailman tapaan suomalaisen digitaalisen pelaamisen varhaisvaiheet kietoutuvat erilaisiin kolikoilla toimiviin viihdelaitteisiin. Suomeen ei kuitenkaan missään vaiheessa muodostunut sellaista kukoistavaa videopelihallien kulttuuria kuin monissa muissa maissa.²⁷ Suomalainen lainsäädäntö oli suunniteltu erityisesti rahapelihaittojen kontrolloimiseen, ja Raha-automaattiyhdistys oli saanut yksinoikeuden hallinnoida kaikenlaisia kolikkopelejä. Erilaiset yksinkertaiset elektroniset pelit alkoivat kuitenkin muuttaa pelaamisen todellisuutta myös suomalaisten arjessa 1970-luvun kuluessa, ja 1980-luvulle tultaessa varsinkin Commodore 64:n kaltaisten kotitietokoneiden ympärille oli alkanut syntyä ensimmäisiä aktiivisia digitaalisten pelien harrastajaverkostoja.²⁸

Suomessa ei-digitaalisten pelien ja leikkien kansatieteinen tutkimus muodosti pitkään pelien tutkimuksen valtavirran.²⁹ Digitaalisten pelien tutkimusta alettiin tehdä ja julkaista Suomessa laajamittaisemmin vasta 1990-luvun loppupuolella. Elokuvatutkimuksen *Lähikuva*-lehti julkaisi vuonna 2004 ”Pelit ja pelikulttuurit” -teemanumeron, jonka toimittajat Sonja Kangas ja Tanja Sihvonen viittaavat esipuheessaan kolmeen tutkimus-suuntaukseen: Johan Huizingan edustamaan ”ihmiskeskeiseen” traditioon, media-arkeologi Erkki Huhtamon edustamaan ”mediahistorialliseen” tutkimukseen ja uuteen ”pelikeskeiseen” tutkimusotteeseen. Viimeksi mainitussa on kyse ”ludologiasta”,

27 Ks. Suominen tässä kirjassa.

28 Saarikoski 2004.

29 Ks. esim. Laaksonen 1981.



Kuva 2. Kansatieteellistä pelitutkimusta Suomesta. Kansikuva teoksesta Laaksonen, Pekka (toim.) (1981) *Pelit ja leikit*. Kalevalaseuran vuosikirja 61. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

tiukasti pelien omalakista perusluonnetta korostaneesta modernista pelitutkimuksen suuntauksesta, jonka yhtenä ensimmäisenä edustajana pidetään uruguaylaista tutkijaa ja pelisuunnittelijaa Gonzalo Frasca.³⁰

Kulttuurisena tutkimuksena digitaalisten pelien analyysi ja tarkastelu muodostivat niin kansainvälisesti kuin Suomessakin 1990-luvulla vielä sangen hajanaisen kentän. Varhaisia yksittäisiä teoreettisempia artikkeleita alkoi ilmestyä suomeksi vuosikymmenen kuluessa.³¹ Pelitutkijoiden kansainväliset yhteydet alkoivat tiivistyä, ja Suomi oli eturintamassa, kun uuden aallon

30 Frasca 1999; Kangas & Sihvonen 2004.

31 Ks. esim. Sihvonen & Stedt 1993.

pelitutkimusta käynnisteltiin 1990-luvun lopulla. Esimerkiksi Gonzalo Frasca teoreettinen avainartikkeli julkaistiin alunperin nimienomaan suomeksi, *Parnasson* erikoisnumerossa vuonna 1999 otsikolla ”Ludologia kohtaa narratologian”. Tämä uraauurtava ja poleeminen artikkeli rakentaa jo otsikkonsa tasolla vastakkainasettelua kertomuskeskeisen (narratologia) ja pelejä simulaation ja dynaamisten järjestelmien näkökulmasta (ludologia) lähestyvän uuden tutkimuksen välille. Samana vuonna julkaistiin myös Aki Järvisen ja Frans Mäyrän toimittama *Johdatus digitaaliseen kulttuuriin*³², joka toi kansainvälisen, digitaalisen taiteen ja populaarikulttuuritutkimuksen sekä kulttuurisen pelitutkimuksen kotimaisen tieteellisen keskustelun kentälle. Tässä kirjassa digitaalisia pelejä ja pelikulttuureja analysoidaan perusteellisimmin kahdessa luvussa: Aki Järvisen johdatus pelikulttuuriin ammentaa erityisesti media-arkeologisesta tutkimusperinteestä ja laajemmin audiovisuaalisen mediakulttuurin tutkimuksesta, ja Sonja Kangas puolestaan suuntaa katseen tekstipohjaisten MUD-roolipelien³³ merkitykseen verkkopelaamisen kehityksessä. Oma analyysini varhaisesta (pöytä)roolipelikulttuurista ilmestyi muutama vuosi tämän teoksen jälkeen.³⁴

Digitaalisen pelitutkimuksen nousua vuosituhannen vaihteessa vauhdittanut ludologinen lähestymistapa sävytti 2000-luvun alun varhaista kulttuurista pelikulttuuritutkimusta laajemminkin tietynlaisella poleemisella asenteella. Esimerkiksi edellä mainittu Gonzalo Frasca, kulttuurintutkija Markku Eskelinen ja aiemmin esitelty Jesper Juul pyrkivät raivaamaan tilaa uudelle tutkimusalalle (ja samalla myös yliopistolliselle oppiaineelle)

32 Järvinen & Mäyrä 1999.

33 MUD on lyhennys englannin kielen sanoista *multi-user dungeon* eli ”monen käyttäjän luolasto”. Nämä monen käyttäjän tekstipohjaiset pelit välittivät pelimaailman tunnelit, huoneet, vastustajat ja tapahtumat eri tietokonepäätteiden ääressä istuneille pelaajille näytöllä vaihtuvan tekstikuvauksen keinoin, ilman grafiikkaa.

34 Mäyrä 2003.

osin hyvinkin kärkeillä ja provokatiivisilla kirjoituksilla, joissa pelitutkimuksen identiteettiä rakennettiin osoittamalla sen eroja suhteessa erityisesti kerronnan tutkimukseen ja laajemmin pelien tarinankerrontaluonteeseen painottuvaan tutkimukseen. Tämän vaiheen useilla keskeisillä tutkijoilla oli koulutustaustaa nimenomaan kirjallisuustieteen ja tekstuaalisuuden tutkimuksen parissa, mikä selittänee osaltaan kyseistä eron tarvetta.

On kuitenkin tärkeää tuoda esille, että jo heti 2000-luvun alussa julkaistiin myös useita puheenvuoroja, joissa kritisoi- tiin tarkkarajaisia pelitutkimuksen rajanvetoja ja peräänkuulu- tettiin esimerkiksi kokeilevan pelisuunnittelun ja akateemisen pelitutkimuksen sekoittumista.³⁵ Voimakkaasti formalistiseen kirjallisuuden- ja taiteentutkimukseen nojaava ludologinen pelitutkimus saa tutkimusalan historian esityksissä usein pal- jon huomiota. Vähemmälle huomiolle jäävät yleensä sellaiset keskeiset kulttuurisen pelitutkimuksen pioneerit, jotka ovat irrottautuneet jyrkistä vastakkainasetteluista. Esimerkiksi pe- litutkijat Torill Mortensen, Mia Consalvo ja T. L. Taylor ovat kukin vuosituhannen vaihteesta lähtien julkaisseet johdonmu- kaisesti kirjoja ja muita tutkimuksia, joissa formaalista pelien analyysia yhdistellään muun muassa etnografian, sosiologian ja elokuva- ja televisiotutkimuksen sekä viestinnän tutkimuksen piirissä käytettyihin käsitteisiin ja tutkimusmenetelmiin.³⁶ Oma oppikirjani *An Introduction to Game Studies: Games in Culture* (2008) painotti pelien merkitysten pohjautuvan formaalisten ja ei-formaalisten piirteiden sekoittumiselle pelikokemuksessa. Tämä merkitsee käytännössä sitä, miten esimerkiksi pelin sään- nöt ja pelimekaniikat sekä toisaalta pelien esittävät ja kertovat ulottuvuudet vaikuttavat erottamattomasti toinen toisiinsa. Kir- jassa korostetaan, että kulttuurinen pelitutkimus perustuu ko-

35 Ks. esimerkiksi Copier 2003.

36 Ks. esimerkiksi Consalvo 2007; Mortensen 2009; Taylor 2006.



konainäkemykselle, missä huomioidaan niin pelien rakenteet, pelaamisen prosessit, pelaajien kokemukset kuin laajemmat yhteiskunnalliset, taloudelliset ja historialliset kehykset.³⁷

Monitieteisyys on ollut keskeinen piirre myös suomalaisessa pelien tutkimuksessa. Vuosien kuluessa pelitutkimuksen alueelle sijoittuvia tutkimuksia ja opinnäytetöitä on alkanut ilmestyä yhä tiheämmin Suomen yliopistoissa ja eri oppiaineiden piirissä; vuosina 1998–2012 valmistui ja hyväksyttiin yhteensä jo ainakin 35 pelien tutkimukseen keskittyntä väitöskirjaa.³⁸ 2010-luvulta lähtien kotimaisen pelitutkimuksen tutkimusvolyymi ja myös väitöskirjojen julkaisutahti vaikuttaa edelleen vain kasvaneen.

Humanistinen ja taideteoreettinen työ ludologisen pelitutkimuksen parissa on ollut tiiviissä yhteydessä digitaalisen

37 Ks. Mäyrä 2008, 1–12. Laajemman kriittisen tarkastelun pelitutkimuksen vastakkainasetteluista ja niiden akateemisesta ja kulttuurisesta kehyksestä tarjoaa Mäyrä 2020.

38 Sotamaa & Suominen 2013.



Kuva 3. DiGRA 2003: kansainvälisen pelitutkimusyhdistyksen ensimmäinen konferenssi. Konferenssi-illallisella pöytiin jaettiin kertakäyttökameroita, joihin kertyneistä kuvista tässä on näyte. Kollaasi: Frans Mäyrä. Alkuperäinen kuvälähde: <https://digra2003.org/photos>.

taiteen ja kulttuurintutkimuksen kansainväliseen kehitykseen, mistä ovat osoituksena suomalaisten tutkijoiden lukuisat esitykset ja julkaisut vuosituhannen vaihteen tutkimuskonferensseissa.³⁹ Tutkimuksen uuden vaiheen heräämisestä kertoo paljon juuri konferenssien ja uusien julkaisujen syntyminen. Nämä avaukset kytkeytyivät samaan intensiiviseen teoretisointiin, yhteisen kielen ja tiedeyhteisöllisyyden luomisen aaltoon uuden pelitutkimuksen alueella kuin alan tiedelehtien, esimerkiksi *Game Studiesin* (2001) ja hieman myöhemmin *Games and Culturen* (2006), perustaminenkin. Tampereella vuonna 2002

39 Esimerkiksi ensimmäisessä Digital Arts and Culture (DAC) -sarjan konferenssissa Bergenissä 1998 esitelmöivät suomalaisista pelitutkijoista ja -taiteilijoista Raine Koskimaa, Andy Best, Merja Puustinen, Markku Eskelinen ja Aki Järvinen (ks. <http://cmc.uib.no/dac98/program.htm>).

pidetyn *Computer Games and Digital Cultures* -konferenssin yhteydessä tehtiin aloite kansainvälisen DiGRA-pelitutkimusyhdistyksen (*Digital Games Research Association*) perustamisesta. Yhdistys käynnistyi virallisesti vuotta myöhemmin, jolloin järjestettiin myös yhdistyksen ensimmäinen maailmankonferenssi Hollannin Utrechtissa. DiGRA paikallisosastoineen ja konferensseineen on myöhemmin laajentunut useisiin maanosiin.

MUOTOUTUVA TUTKIMUSKENTTÄ JA UUSI OPPIAINE

Vuosituhanne vaihteessa heränneen kulttuurisen pelitutkimuksen piirissä vallitsi vahva tunne siitä, että pelikulttuurien kehitys ja tutkimustiedon tarve tulisi väistämättä johtamaan uuden, merkittävän oppialan syntymiseen. Esimerkiksi *Game Studies* -tiedelehden päätoimittaja Espen Aarseth kirjoitti julkaisun ensimmäisen numeron esipuheessa siitä, kuinka pelejä olisi kyllä mahdollista tutkia akateemisesti myös muiden, jo vaikiintuneiden oppialojen puitteissa, mutta silloin olisi vaarana menettää jotain olennaista pelien taide- ja kulttuurimuodon omaleimaisuudesta.⁴⁰ Esimerkiksi mediatutkimuksen osana pelitutkimus olisi Aarsethin mukaan vaarassa painottaa liikaa pelien visuaaliseen ulkoasuun liittyviä ulottuvuuksia: sitä, miltä pelit näyttävät, eikä sitä, miten ne toimivat ja mitä niiden pelaaminen merkitsee. Oma terminologinen sivujuonteensa liittyy pelitutkimuksen englanninkieliseen nimeen. Humanistisesta ja kulttuurintutkimuksellisesta perinteestä ammentavat tutkijat käyttävät yleensä *game studies* -nimikettä, ja *games research* -nimike puolestaan sisältää esimerkiksi kokeellisen tutkimuksen ja luonnontieteellisen perinteen ulottuvuuksia.

Pelitutkimuksen historiasta löytyvät, eri suuntiin vetävät jännitteet vaikuttavat myös nykyään, ja nykytutkimuksessa

40 Aarseth 2001.

tämä monijakoisuus on havaittavissa jopa aiempaa selvemmin. Siinä missä 1900-luvun alun kansatieteilijä saattoi amerikkalaisen Stewart Culinin tapaan jakaa kaikki pelien ja pelaamisen muodot onnenpelien ja taitopelien kahden väljän pääluokan perusteella,⁴¹ myöhäismodernissa yhteiskunnassa pelit ja pelaaminen ovat huomattavan moniulotteinen ja monimerkityksellinen ilmiö. Tietotekniikka on varsinkin 1970-luvulta lähtien mullistanut pelikulttuureja. Pelien ja pelaamisen olemuksesta pystytään toki sanomaan paljon jo perinteisten lauta-, kortti- ja liikunnallisten pelien avulla, mutta tietokonepelit ovat laajentaneet pelilautoja, pelimerkkejä ja pelisääntöjen teknisiä toteutuksia niin paljon, että esimerkiksi laajan virtuaalisen pelimaailman sisältämät erilaiset paikat, haasteet ja arvoitukset sekä tietokoneen ja toisten pelaajien ohjaamien pelihahmojen väliset rikkaat vuorovaikutusmahdollisuudet ovat monien tutkijoiden mielestä tuottaneet laadullisesti aivan uudenlaisen tutkimuskohteen. Keskustelu pelien mediaerityisyydestä kuitenkin jatkuu. Tässä keskustelussa on paneuduttu esimerkiksi siihen, missä määrin pelien toteuttaminen digitaalisen teknologian ja median avulla lopulta muuttaa itse pelien perusluonnetta tai pelien kokemista taiteen tai kulttuurin tutkimuksen näkökulmista.⁴²

Pelitutkimuksen paikka ja perusluonne ei ole parissa vuosikymmenessä ratkennut tai muuttunut ongelmattomaksi. Pelitutkijoiden koulutustaustaa ja julkaisukanavia analysoitaessa on havaittu molempien olevan hyvin monialaisia ja jatkuvassa muutoksessa.⁴³ Monitieteisyys voi näyttäytyä pelitutkijalle yhtä lailla haasteena kuin mahdollisuutenakin. Espen Aarseth on katsonut, että tutkimuskentällä kamppailee kaksi vastakkaista

41 Culin 1992a; 1992b.

42 Ks. esim. Keogh 2015.

43 Esim. Mäyrä ym. 2013; Melcer ym. 2015.

tapaa suhtautua pelien ja pelaamisen merkityksenantoon ja toimijuuteen: kun sosiologisesti suuntautunut tai muuten etnografisin metodein operoiva pelitutkija pyrkii tekemään empiirisiä havaintoja muiden ihmisten pelikäyttäytymisestä, on humanistisen tutkijan lähtökohtana hänen oma kokemuksensa ja näkemysensä pelistä. Aarseth korostaa näiden tiedonintressien perustavia eroja: empiiriseen aineistoon nojaava tutkimus tähtää yleensä edustavuuteen tai yleistettävyyteen, kun taas humanistisen pelitutkijan lähtökohtana voi olla pelin tarjoamiin merkitystuotannon mahdollisuuksiin liittyvä oivallus. Humanistinen ”tutkijapelaaja” voi erilaisilla toimilla tai strategioilla paljastaa pelin tarjoamista monista mahdollisuuksista yllättäviä, oivaltavia tai muuten kyseisen pelin taideteosluonnetta laajentavia näkökulmia.⁴⁴

Pohjimmiltaan yleistettävyyden ja erityisyyden välinen jännite tiivistyy siinä, miten ”kulttuuri” ymmärretään. Sosiaalitatiivisesti orientoituneissa pelikulttuurien tutkimuksen muodoissa tavoitteena on ensisijaisesti kuvata, analysoida ja tulkita ihmisryhmien toimintaa pelaajina ja tätä kautta muodostaa (osin luonnontieteisen tiedonihanteen mukaista) perusteltua ja todistettavissa olevaa kuvaa ”heidän” kulttuuristaan. Esimerkiksi tietyn verkkopelin piiriin syntyneitä alakulttuuria tai vaikkapa ammattimaisten elektronisten urheilijoiden käytänteitä analysoivat tutkimukset kuuluvat selkeimmin tähän pelikulttuuritutkimuksen ryhmään.⁴⁵ Sen sijaan humanistisen pelikulttuurien tutkimuksen lähtökohtana on ymmärrys kulttuurista ensisijaisesti taideteosten ja esteettis-kulttuurisen merkityksenannon alueena. Tämäntyyppisen pelikulttuuritutkimuksen parissa ei siis pääsääntöisesti pyritä vaikkapa todistamaan empiirisesti, että jotkin merkittävät ihmisryhmät

44 Aarseth 2007.

45 Ks. esim. Corneliussen & Rettberg 2008; Taylor 2012.

pelaavat analysoitavaa peliä tutkimuksessa havainnollistetulla tavalla. Sen sijaan tavoitteet ovat pohjimmiltaan taideteoreettiset ja filosofiset: tutkija osoittaa kuinka tarkemmin, herkkäviritteisemmin ja innovatiivisemmin pelejä ja pelaamista on mahdollista ymmärtää, mikäli sovelletaan sellaisia käsitteitä, ajattelumalleja tai käytänteitä, jotka kriittinen ja kulttuurinen pelitutkimus on kyennyt paljastamaan. Kyse ei siis ole ”heidän” merkityksenannostaan, vaan siitä, että tutkijapelaaja omilla analyyseillaan tuottaa uusia näkökulmia ja tulkintoja ja täten laajentaa peleille ja pelaamiselle mahdollisten kulttuuristen merkitysten alaa.

SOVELTAVAA PELITUTKIMUSTA JA KAUPALLISUUDEN LUPAUSTA

Suomessa harjoitetussa pelitutkimuksessa on menestyksellisesti sovellettu molempia edellä kuvattuja kulttuurisen pelitutkimuksen pääsuuntauksia. Lisäksi pelien tutkimuskenttää on jatkuvasti laajennettu, ja useiden eri tutkimustraditioiden edustajat ovat kukin tuoneet mukanaan uusia hedelmällisiä näkökulmia pelien tutkimukseen. Muun muassa oikeustieteen, taloustieteen ja käyttäytymistieteiden kentältä on ammennettu aineksia tutkimuksiin, joissa huomion kohteena on esimerkiksi nykyaikaisissa digitaalisissa peleissä tapahtuva virtuaalihyödykkeiden myynti ja ostaminen.⁴⁶ Myös suomalainen tutkimus pelaajien motivaatiotekijöistä⁴⁷ tai laajemmin pelillistettyjen palvelujen käytöstä ja vaikuttavuudesta on saanut kansainvälistä huomiota. Nykyinen peleistä tehtävän tutkimuksen kenttä onkin laajentunut varsinaisen pelitutkimuksen ohi ja ulkopuolelle. Pelit, pelillistetyt palvelut ja erilaisissa pelimaailmoissa tapahtuva vuorovaikutus ovat jo niin merkittäviä ilmiöitä, ettei min-

46 Ks. esim. Lehdonvirta & Castronova 2014.

47 Esim. Hamari ym. 2015.

kään modernia kulttuuria ja yhteiskuntaa vakavasti lähestyvän tutkimus- ja oppialan ole varaa jättää pelejä huomiotta.

Vaikka näkökulma rajattaisiinkin tiukemmin varsinaiseen humanistis-sosiaalitieteiseen pelikulttuurien tutkimukseen, on monitieteisyydestä ollut alan kehitykselle selvästi hyötyä.⁴⁸ Varsinkin suomalaisen pelitutkimuksen erityispiirre on ollut esteettisesti ja kulttuuriteoreettisesti orientoituneen pelien ”perustutkimuksen” ja soveltavan tutkimuksen välinen hedelmällinen yhteys. Käytännön taustatekijät liittyvät osin puhtaasti tieteen tekemisen taloudellisiin ja käytännöllisiin edellytyksiin. Suomessa on toisaalta resursoitu yliopistojen omaa perustutkimusta monia länsimaita niukemmin, ja toisaalta painotettu yliopistojen, tutkimuslaitosten ja liike-elämän välistä vuorovaikutusta kilpaillun ulkopuolisen tutkimusrahoituksen alueella.⁴⁹ Varsinkin rinnakkain toteutettu pelien perustutkimus ja liiketaloudelliseen hyödynnettävyyteen tähtäävä tutkimus (erityisesti aikoinaan Tekes-rahoitteinen tutkimus) ovat osaltaan kannustaneet kehittämään menetelmiä ja malleja, jotka ottavat huomioon niin pelien taidemuodon kuin pelaamisen kulttuurien, teknologian ja peliteollisuuden nopean kehityksen.

Tästä yksi käytännön esimerkki on paikkatietoisten mobiilipelien tutkimus Suomessa. Nokian merkittävä asema ja sitä kautta avautunut, erityisesti matkapuhelimiin liittyvälle soveltavalle tutkimukselle suunnattu Tekes-tuki tarjosivat pelitutkijoille merkittäviä mahdollisuuksia mobiililaitteiden ominaisuuksia hyödyntävien pelimuotojen tulevaisuuden tutkimuksessa. Tällä tutkimuksella hahmoteltiin jo 2000-luvun alussa

48 Mäyrä 2009.

49 Ks. esim. *Tieteen tila 2018* -katsaus (Suomen Akatemia 2018). Sandström & Van den Besselaar (2018) ovat tutkimuksessaan analysoineet 18 maan tutkimuksen rahoitusrakenteita ja todenneet, että hyvin voimakas kilpaillun tutkimusrahoituksen osuus vähensi tutkimuksen tuloksellisuutta.

esimerkiksi tulevaisuuden *Pokémon Go*⁵⁰ -tyyppisten pelien teknisiä ja kaupallisia mahdollisuuksia. Toisaalta tutkimuksessa pystyttiin kehittämään myös muun muassa pelien suunnittelu- tutkimuksen ja pelikokemusten arvioinnin tutkimusmenetelmiä ja luomaan perustaa yleisemmille, pelien ja pelaamisen perusluonnetta koskeville taide- ja kulttuuriteorioille.⁵¹

Hankelähtöisessä tutkimuksessa on ollut kotimaisen pelitutkimuksen kannalta myös omat rajoitteensa. Pitkäjännitteistä tutkimusstrategiaa on ollut vaikea muodostaa tilanteessa, jossa tieteenharjoitus (ja tutkijoiden työsuhteet) ovat käytännössä täysin riippuvaisia muutaman kuukauden tai korkeintaan parin vuoden mittaisesta projektimuotoisesta rahoituksesta. Uusia sovelluskohteita painottava tutkimusrahoitus on myös voinut johtaa poukkoilevaan tutkimukseen, jossa teoreettista perustaa, tutkimusmetodologiaa tai tarkasteltavien ilmiöiden käsitteellistystä ei ehditä tekemään kunnolla, ennen kuin on jo siirrettävä huomio seuraavaan, sovelluskehityksen kannalta kiinnostavaan aihealueeseen.

Toisaalta soveltavat hankkeet ovat edistäneet pelikulttuurien tutkimuksen mahdollisuuksia kerätä tutkimusaineistoja, jotka ovat ajankohtaisia ja kiinni uusissa ja kehittyvissä pelikulttuuri- sissa ilmiöissä. Kokemussuunnittelun ja pelillistämisen tutkijan Sebastian Deterdingin analyysin mukaan tilanne on vielä pelitutkimuksen kannalta muuttunut 2000-luvun kuluessa.⁵² Kun vuosituhaten vaihteessa pelitutkimusta ei vielä juurikaan hyväksytty muiden tieteenalojen foorumeille, ovat esimerkiksi viestintätutkimus ja tietojenkäsittelytiede perustaneet nyt omien tieteenalojensa piiriin pelien tutkimukselle omistettuja konferensseja, tutkijaverkostoja ja julkaisukanavia. Deterding nimittää tätä pelitutkimuksen ”Pyrrhoksen voitoksi”: nuori

50 Niantic 2016.

51 Mäyrä & Lankoski 2009; Montola ym. 2009.

52 Deterding 2017.

tutkimusala on onnistunut legitimoimaan pelit ja pelikulttuurit tutkimuskohteena, mutta tämän menestyksen käänköpuolena on, että monet vakiintuneet tieteenalat ovat nyt innokkaasti vetämässä omaan piiriinsä suuren osan pelien akateemisesta tutkimuksesta.⁵³ Myönteisesti tulkittuna tilanteessa voi nähdä merkittäviä mahdollisuuksia uudistaa tieteenharjoituksen kenttää useiden eri tiedeyhteisöjen ja oppialojen vahvuuksia hyödyntämällä.

LOPUTON LEIKKI

Suomalaisessa pelitutkimuksessa yksi merkittävä virstanpylväs saavutettiin, kun Suomen Akatemia myönsi tieteen huippuyksikön aseman ja pitkän, kahdeksan vuoden rahoituksen (2018–2025) Pelikulttuurien tutkimuksen huippuyksikölle. Se koostuu Tampereen, Turun ja Jyväskylän yliopistojen pelitutkimusryhmistä. Antiikista periytyvä jännite laajakaariseen, universaaliin ymmärrykseen ja toisaalta tarkasti paikantuvaan ja määriteltyyn tietoon tulee toteutumaan väistämättä uudenaiaisissa puitteissa 2020-luvun pelitutkimuksessa. Pelien, pelaamisen, pelillistettyjen palvelujen, sovellusten ja leikillisen asennoitumistavan muodostama laajeneva ”ludosfääri” sekä koko pelillistyvä ja leikillistyvä kulttuuri ja yhteiskunta⁵⁴ haastavat tutkijat entistä laajakatseisempaan ja intensiivisempään vuoropuheluun, joka ulottuu syvälle pelien ja tiedon perusolemuksesta koskeviin oletuksiin.⁵⁵ On tutkijoita, joiden mielestä pelit ovat käytännössä niin monimuotoisia ja merkityksenmuodostukseltaan moniulotteisia, että ne edellyttävät ontologisesti ja epistemologisesti vääjäämättömän ”sotkuisia” lähestymistapoja.⁵⁶ Toisaalta joidenkin mielestä pelitutkimuksen on tärkeää tieteenalana säi-

53 Emt.

54 Käännös englanninkieliselle käsitteelle *ludic society*.

55 Mäyrä 2017; Stenros & Kultima 2018.

56 Bogost 2009.

lyttää perimmäinen kosketuksensa siihen alkuperäiseen iloon, leikillisyyteen ja ”ei-vakavuuteen”, jonka liian vakava ja älyllistävää tieteenharjoitus uhkaa kadottaa.⁵⁷ Kulttuurisella pelitutkimuksella onkin myös oma kulttuurinsa: arvonsa, norminsa, kielensä ja käytänteensä. Niiden uudistamisen ja kehittämisen täytyy tapahtua samalla, kun tutkijat pyrkivät yhä uusin tavoin vastaamaan koko ajan kehittyvien pelien, pelikulttuurien sekä yhteiskunnan leikillisten ja pelillisten ulottuvuuksien esittämiin haasteisiin.

57 Simon 2017.

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 & Vigevano, 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*. Alkup. 1907. Lincoln: University of Nebraska Press.
- Culin, Stewart (1992b) *Games of the North American Indians, vol. 2: Games of skill*. Alkup. 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 Kushner (toim.) *The handbook of the study of play*. New York: Rowman & Littlefield, 489–501.
- Ebert, Roger (2005) Why did the chicken cross the genders? Kirjoitus blogissa 27.11.2005. <https://www.rogerebert.com/answer-man/why-did-the-chicken-cross-the-genders> (haettu 11.11.2019).
- Elmezeny, Ahmed & Wimmer, Jeffrey (2015) How gaming achieves popularity: The case of The Smash Brothers. Teoksessa *Proceedings of DiGRA 2015: Diversity of play: Games - cultures - identities*. Lüneburg: DiGRA, 1–16.
- Eskola, Ilmari & Laine, Antti (2020) Suomen urheilu- ja hyvinvointiteknologia-ala urheilukulttuurin muutosten ilmentäjänä. *Kulttuurintutkimus* 37:3–4, 84–102.
- Evans, Elizabeth (2011) *Transmedia television: Audiences, new media and daily life*. New York: Routledge.
- Falk, Pasi & Mäenpää, Pasi (1997) *Lottomiljonäärit: Tutkimus suomalaisista lottovoittajista*. Helsinki: Gaudeamus.
- Ferguson, Christopher J. (2008) The school shooting/violent video game link: Causal relationship or moral panic? *Journal of investigative psychology and offender profiling* 5:1-2, 25–37.
- Ferguson, Christopher J. & Colwell, John (2017) Understanding why scholars hold different views on the influences of video games on public health. *Journal of communication* 67:3, 305–327.
- Fizek, Sonia (2014) Why fun matters: In search of emergent playful experiences. Teoksessa Mathias Fuchs, Sonja Fizek, Paolo Ruffino & Niklas Schrape (toim.) *Rethinking gamification*. Lüneburg: Meson Press, 273–287.
- Fleming, Peter (2005) Workers’ playtime? Boundaries and cynicism in a “culture of fun” program. *Journal of applied behavioral science* 41:3, 285–303.
- Francombe-Webb, Jessica (2016) Critically encountering exer-games and young femininity. *Television & new media* 17:5, 449–464.
- Frappier, Paul (1976) *The playing phenomenon in adults*. Montreal: Université du Québec.

LÄHTEET

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

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

- of the IEEE 47th Hawaii international conference on system science. Kauai: IEEE computer society press, 3025–3044.
- Hamari, Juho & Malik, Aqdas & Koski, Johannes & Johri, Aditya (2019) Uses and gratifications of Pokémon Go: Why do people play mobile location-based augmented reality games? *International journal of human-computer interaction* 35:9, 804–819.
- Hargreaves, John (1986) *Sport, power and culture: A social and historical analysis of popular sports in Britain*. Cambridge: Polity Press in association with Basil Blackwell.
- Harper, Todd & Adams, Meghan Blythe & Taylor, Nicholas (2018) *Queerness in play*. Cham: Palgrave Macmillan US.
- Harrer, Sabine (2018) Casual empire: Video games as neocolonial praxis. *Open library of humanities* 4:1, 1–28.
- Harrer, Sabine (2019) Plantations of play: Colonial botany in videogames. Puhe A.Maze 2019 -festivaalilla, teksti verkossa osoitteessa <https://enibolas.com/2019/05/27/plantations-of-play-colonial-botany-in-videogames> (haettu 13.1.2021).
- Hart, Emily J. (1990) Nintendo epilepsy. *The New England journal of medicine* 322:20, 1473.
- Hartikainen, Nico (2016) HIFK laajentaa ensimmäisenä urheiluseurana Suomessa e-urheiluun. *Yle Urheilu* 5.11.2016. <https://yle.fi/aihe/artikkeli/2016/11/05/hifk-laajentaa-ensimmaisena-urheiluseurana-suomessa-e-urheiluun> (haettu 23.4.2019).
- Harvey, Colin B. 2015. *Fantastic transmedia: Narrative, play and memory across science fiction and fantasy storyworlds*. Houndmills, Basingstoke, Hampshire: Palgrave Macmillan.
- Harviainen, J. Tuomas & Meriläinen, Mikko & Tossavainen, Tommi (toim.) (2013) *Pelikasvattajan käsikirja*. Helsinki: Pelikasvatus.fi.
- Haveri, Minna (2010) *Nykykansantaide*. Väitöskirja. Espoo: Aalto-yliopisto.
- Heere, Bob (2018) Embracing the sportification of society: Defining e-sports through a polymorphic view on sport. *Sport management review* 21:1, 21–24.
- Heljakka, Katriina (2012a) Aren't you a doll! Toying with avatars in digital playgrounds. *Journal of gaming & virtual worlds* 4:2, 153–170.
- Heljakka, Katriina (2012b) Peter Pan ja lelulaatikon lumo. Teoksessa Riikka Turtiainen & Sari Östman (toim.) *Rappio: Esseitä "turhan" tutkimisesta*. Kulttuurituotannon ja maisematutkimuksen julkaisut 34. Pori: Turun yliopisto, 59–70.
- Heljakka, Katriina (2013) *Principles of adult play(fulness) in contemporary toy cultures: From wow to flow to glow*. Väitöskirja. Helsinki: Aalto University.
- Heljakka, Katriina (2015a) From toys to television and back: My Little Pony appropriated in adult toy play. *The journal of popular television* 3:1, 99–109.
- Heljakka, Katriina (2015b) Lelut taiteessa, taide leluissa: Leikkivälineen taiteellinen asema leikillisen käänteen aikakaudella. [Http://www.poriartmuseum.fi/fin/nayttelyt/2015/166/Lelut_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 määrittelyksi*. 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 mediaspektaakkelinä*. Väitöskirja. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.
- Kolamo, Sami (2018) *Mediaurheilu. Tunnetalouden dynamo*. Tampere: Vastapaino.
- Kollock, Peter (1999) The economies of online cooperation: Gifts and public goods in cyberspace. Teoksessa Marc Smith & Peter Kollock (toim.) *Communities in cyberspace*. Lontoo: Routledge, 220–239.
- Koski, Johannes (2017) Pokémon tutkimuskohteena: Tuoteperheen ja tutkimuksen aallot. Teoksessa Raine Koskimaa, Jonne Arjoranta, Usva Friman, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa & Jaakko Suominen (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2017*. Tampere: Tampereen yliopisto, 82–87.
- Koskimaa, Raine (2019) Game of Thrones -pelin Let's Play -videot ja populaarikulttuurin vastaanotto esityksenä. *Lähikuva* 32:3, 7–25.
- Koskimaa, Raine & Maj, Krzysztof & Olkusz, Ksenia (toim.) (2018) *Expanding universes: Exploring games and transmedial ways of world-building*. *International Journal of Transmedia Literacy* 4/2018, 1–159.
- Koskimaa, Raine, Välisalo, Tanja & Koistinen, Aino-Kaisa (2016) Fan works as transmedia expansions: The case of "Battlestar Galactica". Esitelmä konferenssissa Expanding universes: Exploring transfictional & transmedial ways of world-building international conference, 23.–25.9.2016, Krakova, Puola.
- Kouri, Jaana (toim.) (2015) *Askel kulttuurien tutkimukseen*. Turku: Turun yliopisto.
- Kriz, Willy C. & Harviainen, J. Tuomas & Clapper, Timothy C. (2018) Game science: Foundations and perspectives. *Simulation & gaming* 49:3, 199–206.
- Krokfors, Leena & Kangas, Marjaana & Kopisto, Kaisa (toim.) (2014) *Oppiminen pelissä: Pelit, pelillisyyys ja leikkisyys opetuksessa*. Tampere: Vastapaino.
- Kuvaohjelmalaki 710/2011. <https://www.finlex.fi/fi/laki/alkup/2011/20110710> (haettu 22.2.2021).
- Kultima, Annakaisa (2018) *Game design praxiology*. Väitöskirja. Tampere: Tampere University Press.
- Kultima, Annakaisa & Alha, Kati (2017) The intertwined role of play at game companies: An examination of office play strategies. Teoksessa *Proceedings of the 21st international Academic Mindtrek conference*. New York, ACM, 45–53.
- Kultima, Annakaisa & Alha, Kati & Nummenmaa, Timo (2016) Building Finnish game jam community through positive social facilitation. Teoksessa

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

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

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

LÄHTEET

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

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

- 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, Avoin korkeakoulu.
- Soronen, Anne & Kääntä, Liisa & Koskela, Merja (2020) Hyvä, paha deadline: Mediatyön intensiivisyys pelinkehittäjien ja toimittajien deadline-puheessa. *Media & viestintä* 43:1, 47–78.
- Sotamaa, Olli (2002) All the world’s a botfighter stage: Notes on location-based multi-user gaming. Teoksessa Frans Mäyrä (toim.) *Proceedings of Computer games and digital cultures conference*. Tampere: Tampere University Press, 35–44.
- Sotamaa, Olli (2009a) Suomalaisen pelitutkimuksen monet alut. Teoksessa Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä & Olli Sotamaa (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*. Tampere: Tampereen yliopisto.
- Sotamaa, Olli (2009b) *The player’s game: Towards understanding player production among computer game cultures*. Väitöskirja. Tampere: Tampereen yliopisto.
- Sotamaa, Olli (2013) Arkipäivän fantasiaa: Taidosta, faniudesta ja pelirytmistä fantasiajalkapallossa. Teoksessa Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Petri Saarikoski & Olli Sotamaa (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2013*. Tampere: Tampereen yliopisto, 73–91.
- Sotamaa, Olli (2020) Modes of independence in the Finnish game development scene. Teoksessa Paolo Ruffino (toim.) *Independent videogames: Cultures, networks, techniques and politics*. Lontoo: Routledge, 223–237.
- Sotamaa, Olli (2021) Playing at work: Game developers playing games: Instrumental play, game talk, and preserving the joy of play. Teoksessa Olli Sotamaa & Jan Švelch (toim.) *Game production studies*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 103–122.
- Sotamaa, Olli & Jørgensen, Kristine & Sandqvist, Ulf (2019) Public game funding in the Nordic region. *International journal of cultural policy* 26:5, 617–632.
- Sotamaa, Olli, & Suominen, Jaakko (2013) Suomalainen pelitutkimus vuosina 1998–2012 julkaisujen peliväitöskirjojen valossa. Teoksessa Jaakko Suominen, Frans Mäyrä, Petri Saarikoski & Olli Sotamaa (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2013*. Tampere: Tampereen yliopisto.
- Spiel, Katta & Kayali, Fares & Horvath, Louise & Penkler, Michael & Harrer, Sabine & Sicart, Miguel & Hammer, Jessica (2018) Fitter, happier, more productive? The normative ontology of fitness trackers. Teoksessa *Extended abstracts of the 2018 CHI conference on human factors in computing systems*. Montreal.
- Sponsor Insight (2020) Lehdistöiedote: Tutkimus: Jalkapallo ja ralli nousussa, jääkiekon asema vahvistui. Verkossa https://www.sponsorinsight.fi/uploads/1/1/1/0/11102604/sponsor_insight_lehdisto%CC%88tiedote_17_03_2020_urheilulajit.pdf (haettu 17.3.2020).

LÄHTEET

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

- 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'Aguanno, Steve (1981) *My Little Pony*.
(Alunperin *My Pretty Pony*). Hasbro. Hahmolelu.
Zynga (2008) *Zynga Poker*. Zynga.