

10. RAHA, PELIT JA RAHAPELIT

JANI KINNUNEN

Tässä luvussa tarkastelen rahapelaamista sekä pelaamisen muotoja, joissa raha ja pelit liittyvät toisiinsa uudentlaisilla tavoilla. Tarkastelussa hyödynnetään erityisesti kulttuurintutkimuksellista näkökulmaa, jonka avulla on mahdollista tarkastella peleissä käytettävien rahojen ja erilaisten pelivaluuttojen eroja ja yhtäläisyyksiä sekä niiden tilanteesta toiseen muuttuvia merkityksiä. Nämä merkitykset rakentuvat pelejä, rahaa ja pelitilanteita ympäröivien sosiokulttuuristen kehysten sisällä, jotka voivat olla sekä paikallisia että globaaleja.

Rahapeleiksi mielletään usein pelkästään ”perinteiset” rahapelit, kuten lotot, raha-automaattipelit, vedonlyönti ja kasinoilla pelattavat kortti- ja pöytäpelit. Esimerkiksi Suomessa näitä pelejä on ollut laillisesti tarjolla vuosikymmeniä sekä erillisissä pelipaikoissa että arkisissa kulutusympäristöissä, kuten ruokakaupoissa, kioskeissa, ravintoloissa ja huoltoasemilla.¹ Tätä kautta nämä pelit ovat tulleet tunnistettaviksi ja tutuiksi niillekin, jotka itse eivät niitä pelaa. Rajanveto muihin peleihin on ollut helppoa, koska rahapelit ovat perinteisesti sijainneet erillään muista peleistä, kuten kaupoissa myytävistä lauta- ja digipeleistä.

1 Raento 2012a.

Tilanne on muuttunut erityisesti internetin yleistymisen myötä.² Verkossa perinteiset rajanvedot eivät välttämättä pädekään, varsinkin jos katse suunnataan kansalliselta tasolta globaaliksi. Rahapeliä tarjonta ei lopu pelkästään kansallisten toimijoiden pelivalikoimaan, vaan pelaajat voivat valita tuhansista eri rahapelisivustoista.³ Nämä sivustot eivät välttämättä tarjoa ainoastaan perinteisten rahapeliä verkkoversioita, vaan niiden lisäksi on kehitetty kokonaan uudenlaisia pelejä, jotka muistuttavat paljon digitaalisia viihdepelejä. Samaan aikaan digipelipuolelle on kehitetty uudenlaisia rahastamisen muotoja, jotka edelleen hämärtävät rajaa raha- ja viihdepelien välillä.⁴

Digitaalisiin viihdepeleihin liittyvä rahankäyttö ei välttämättä lopu enää ensisijaiseen ostotilanteeseen kaupassa. Kertamaksullisen kaupasta ostamisen lisäksi tarjolla on esimerkiksi kuukausimaksullisia pelejä. Pelien sisällä ja niihin liittyvillä virtuaalisilla kauppapaikoilla myös pyritään myymään pelaajille lisäsisältöä ja peleihin liittyviä virtuaalihyödykkeitä pelaamisen jatkuessa.⁵ Viime vuosina suosituiksi tulleet ilmaiseksi aloitettavat mikromaksupelit eli *free-to-play-pelit* (F2P-pelit)⁶ ovat esimerkki uudenlaisista tavoista rahastaa pelaajia. Näitä pelejä voi pelata vaikkapa Facebookissa, ja niitä voi ladata mobiililaitteiden sovelluskaupoista, kuten Applen App Storesta. Esimerkiksi suomalaisen Supercellin peli *Clash of Clans*⁷ on ollut erittäin tuottoisa F2P-peli. Sen, kuten muidenkin F2P-pelien, aloittaminen on ilmaista, mutta pelisuunnittelu kannustaa pelaajia rahankäyttöön pelaamisen ohessa.⁸ Vaikka näitä pelejä on mahdollista pelata myös ilmaiseksi, ilmaispelaamista usein ra-

2 Kinnunen & Mäyrä 2012.

3 Gainsbury ym. 2012.

4 Kinnunen 2016; Kinnunen 2021.

5 Alha ym. 2018; Hamari 2015.

6 Ks. Alha 2020.

7 Supercell 2012a.

8 Paavilainen ym. 2013.

Kuva 1. *Slotomania* (Playtika 2011) on esimerkki leikkirahalla pelattavista nettikasinopeleistä. Pelit muistuttavat ulkoisesti oikeita verkkorahapelejä, mutta niihin ei voi panostaa eikä niistä voi voittaa oikeaa rahaa. Kuvakaappaus Facebookista.

joitetaan erilaisilla esteillä, tauoilla ja hidasteilla, jotka voi kuitenkin aina ohittaa maksamalla pienen mikromaksun. Peliin liit-
tyvältä kauppapaikalta ostettavien virtuaalihyödykkeiden avulla
pelaajat voivat myös personoida pelikokemustaan haluamansa
kaltaiseksi. Peleihin kuluttamiselle ei ole mitään ylärajaa, vaan
”ilmaispeli” voi tulla joillekin pelaajille lopulta hyvin kalliiksi.
Tässä suhteessa F2P-pelit muistuttavatkin perinteisiä rahape-
lejä, joihin on mahdollista kuluttaa rahaa loputtomasti.⁹

Yksi tuottoisimmista F2P-pelien kategorioista on leikkira-
halla pelattavat nettikasinopelit.¹⁰ Ulkoisesti nämä pelit muis-
tuttavat ”oikeita” verkkorahapelejä, mutta niihin ei ole mah-
dollista panostaa eikä niistä ole mahdollista voittaa oikeaa
rahaa (ks. kuva 1). Nämä pelit kyseenalaistavatkin rahan ensi-

9 Kinnunen ym. 2016.

10 Gainsbury ym. 2014b; Gainsbury ym. 2016; Macey & Kinnunen 2020.

sijaisuuden rahapelaamista motivoivana tekijänä ja suuntaavat huomiota myös rahapelaamisen itseisarvoisuuteen. Pelaajat voivat kuitenkin kuluttaa niihin rahaa samalla tavalla kuin mihin tahansa F2P-peleihin. He voivat ostaa esimerkiksi peleihin liittyviä virtuaalihyödykkeitä tai lunastaa peleissä käytettävää pelivaluutaa.

Digitaalisiin viihdepeleihin on viime vuosina myös sisällytetty rahapeleistä muistuttavia elementtejä, kuten *yllätyslaatikkoja*¹¹. Pelaajat voivat löytää pelin sisältä laatikkoja, jotka mahdollisesti sisältävät pelin kannalta arvokkaita asioita, kuten tehokkaita aseita ammuskelupelissä, mutta voivat sisältää myös vähemmän arvokkaita tai merkityksettömiä asioita. Jotta pelaajat saisivat yllätyslaatikon auki, on heidän maksettava sille asetettu maksu. Maksamiseen voi käyttää pelin sisäistä valuutaa, jota pelaajat voivat ostaa oikealla rahalla.¹² Pelaajat toisin sanoen ottavat riskin siitä, että heidän panostamansa pelivaluutan arvo on pienempi kuin yllätyslaatikosta saatava palkinto. Kyse on siis arpajaisista, samasta asiasta joka on myös perinteisten rahapelien ydin.

Perinteisiä rahapelejä koskee laajempi yhteiskunnallinen sääntely kuin muita pelejä. Pelien järjestäminen on luvanvaraista ja esimerkiksi Suomessa rahapelien järjestäminen on Veikkauksen monopoli. Valtiolliset ja ylikansalliset viranomaiset puolestaan valvovat ja asettavat rajoja sille, millaisia rahapelejä ja missä on sallittu pelata. Digitaalisilla viihdepeleillä ei ole ollut samantaista sääntelyä, mutta muun muassa leikkirahalla pelattavien kasinopelien ja yllätyslaatikoiden myötä keskustelun kohteeksi on noussut, pitäisikö myös digipelejä säädellä samalla tavalla kuin rahapelejä.¹³ Tutkimuksen yksi keskeinen rooli on tuottaa

11 Käännös englanninkieliselle käsitteelle *loot box*.

12 Eri peleissä on hyvin monenlaisia yllätyslaatikkoja. Useissa peleissä pelin sisäistä valuutaa voi kerryttää myös pelaamalla, mutta nopeimmin sitä saa käyttöönsä, kun sitä ostaa peliin liittyvältä markkinapaikalta oikealla rahalla.

13 Parke ym. 2012; Derevensky & Griffiths 2019; DeCamp 2021.

tietoa yhteiskunnallisen keskustelun ja päätöksenteon tueksi. Jotta rahan ja pelien uudenlaisia yhteenliittymiä, niihin liittyvää sosiaalista toimintaa ja pelaajien pelikokemuksia ymmärrettäisiin nykyistä paremmin, tarvitaan entistä tiiviimpää yhteistyötä ja integraatiota peli- ja rahapelitutkimuksen välillä.

Rahapelien ymmärtämiseksi on ymmärrettävä sekä pelejä että rahaa. Rahapelaaminenkin on itseisarvoista toimintaa eli myös rahapelit ovat pelejä, joiden pelaaminen itsessään on hauskaa ja merkityksellistä. Tämä itsestään selvältä kuulostava toteamus ei kuitenkaan ole ollut keskeinen lähtökohta sen enempiä rahapelitutkimuksen kuin pelitutkimuksenkaan kentillä.¹⁴ Molemmissa tutkimuserinteissä rahapelaamista ensisijaisesti motivoivaksi tekijäksi on nähty vain raha, joka on vieläpä nähty pelistä ja tilanteesta toiseen muuttumattomana asiana. Raha sisältää kuitenkin taloudellisten merkitysten lisäksi myös sosiaalisia, kulttuurisia ja symbolisia merkityksiä, joiden perusteella rahan laatu vaihtelee kontekstista toiseen. Raha voi toimia pisteiden kaltaisena pelivaluuttana, ja digipelien monilla eri pelivaluutoilla on ”oikean” rahan ominaisuuksia.

RAHAN LAADUT

Rahaan suhtaudutaan yleensä määrällisenä asiana, joka kuuluu erityisesti talouden piiriin. Kaikki raha on helppo nähdä laadultaan samanlaisena, jota on joko liian vähän, tarpeeksi tai liikaa. Kuitenkin arkisissa käytänteissä rahaa luokitellaan laadultaan erilaisiksi rahoiksi tai oikeastaan valuutoiksi, joihin suhtaudutaan toisistaan poikkeavilla tavoilla. Rahalla on kyky vastustaa näitä luokitteluyrityksiä, ja se voi leikkisästi muuttaa merkitystään tilanteesta toiseen.¹⁵

14 Kinnunen 2021.

15 Kinnunen 2010.

Sosiologi Georg Simmel pohti rahan olemusta klassikko-teoksessaan *Rahan filosofia*.¹⁶ Hänen mukaansa raha on pohjimmiltaan kaikenlaisia luokituksia vastustavaa potentiaa, joka ei kiinnity erityisesti mihinkään objektiin, vaan toimii neutraalina, yleisenä ja absoluuttisena vaihdon välineenä. Rahalla itsellään on neutraali suhde niihin päämääriin, joita sillä tavoitellaan, mutta se saa silti arvonsa vain suhteessa kyseisiin päämääriin. Koska raha ei ole sitoutunut mihinkään yksittäiseen päämäärään, siitä muodostuu absoluuttinen väline, jolla on enemmän käyttömahdollisuuksia kuin millään muulla välineellä. Raha on sitoutunut ainoastaan mahdollisuuksien kokonaisuuteen. Sen arvo ei määrity pelkästään sen mukaan, mihin se vaihdetaan, vaan lisäksi on huomioitava kaikki muut asiat, joihin se olisi mahdollista vaihtaa. Tässä mielessä rahan määrällä on merkitystä. Esimerkiksi päävoitto *Eurojackpotista*¹⁷ antaa pelaajalle laajemman mahdollisuuksien kokonaisuuden kuin muutaman euron voitto raha-automaattipelistä.

Sosiologi Viviana Zelizer on osoittanut, että arkisissa käytännöissä rahan olemus potentiana kyseenalaistetaan jatkuvasti.¹⁸ Raha saa erilaisia merkityksiä sen mukaan, mistä se on saatu tai ansaittu ja mihin sitä kulutetaan. Esimerkiksi sosiaaliavustuksiin suhtaudutaan erilaisena rahana kuin palkkarahaan tai perittyyn rahaan. Vuokrarahoihin liitetään toisia merkityksiä kuin ruoka- tai pelirahoihin. Eri merkityksiä rahaan liittämällä rahan potentiaa kahlitaan, jolloin raha lakkaa olemasta rahaa aidoimmillaan ja siitä muodostuu tilannesidonnaista valuutaa.

Simmelin ja Zelizerin teoriat rahasta eivät ole ristiriidassa keskenään. Raha on pohjimmiltaan kaikkia luokitusyrityksiä vastustavaa potentiaa, mutta käytännössä potentia joutuu jat-

16 Simmel 1997.

17 Veikkaus 2012.

18 Zelizer 1997.

kuvasti erilaisten rajoitusyritysten kohteeksi. Kun raha korvamerkitään esimerkiksi ruokarahaksi, se ei sitoudu enää mahdollisuuksien kokonaisuuteen, vaan pelkästään ruokaan. Jos ruokaostosten maksamisen jälkeen korvamerkitystä valuutasta jää jotain yli, palautuu näille vaihto- tai jäännösrahoille potentia eli ne on jälleen mahdollista käyttää mihin tahansa päämäärään. Potentia voidaan toisaalta välittömästi kahlita uudelleen, jos vaihtorahat päätetäänkin käyttää ruokakaupan kassojen takana oleviin raha-automaattipeleihin. Näin ruokarahasta muodostuukin pelirahaa.¹⁹

Rahan olemuksen ja erilaisten valuuttojen suhdetta voidaan lähestyä hyödyntämällä sosiologi Roger Cailloisin käsitteitä *ludus* ja *paidia*.²⁰ *Paidia* on leikinomaista toimintaa, jota ei rajoita selkeät säännöt ja joka pyrkii vastustamaan sääntely-yrityksiä. *Luduksella* puolestaan tarkoitetaan toimintaa, jota sitovat eriasteisesti määritellyt säännöt eli *ludus* on toimintana pikemminkin pelimäistä kuin leikkisää. Nämä erilaiset toiminnan tavat eivät ole toisiaan poissulkevia kategorioita, vaan ne on hyvä käsitellä jatkumoksi, jonka ääripäät ovat ideaalityyppisiä. Pelit ja leikit sijoittuvat jatkumolle ääripäiden väliin ollen joko enemmän *paidian* tai *luduksen* omaista.

Rahan luonne puhtaana potentiana voidaan myös nähdä ideaalityyppisenä, paidiamaisena olemuksena, joka pyrkii vastustamaan kaikenlaisia rajoituksia ja kahlitsemisyrityksiä. Paidiamaista rahaa kuitenkin ympäröivät monet taloudelliset, yhteiskunnalliset ja kulttuuriset kehykset sääntöineen, jotka pyrkivät kiinnittämään rahan omiin päämääriinsä. Tällöin rahasta muodostuu korvamerkittyä valuutaa. Raha säilyttää silti näissäkin tilanteissa leikkisän muuntautumiskykynsä, jonka perus-

19 Kinnunen 2010; Kinnunen ym. 2016.

20 Caillois 2001. Ks. myös Mäyrä tässä kirjassa sekä Koskimaa & Välisalo tässä kirjassa.

teella eri valuuttoja on mahdollista muuttaa toisiksi valuutoiksi. Jos siihen kohdistuvat kahlitsemisyrietykset raukeavat, valuutta palautuu puhtaaksi potentiaksi.²¹

Eri tilanteissa samaan rahasummaan suhtaudutaan eri tavoin. Rahaan liitettävät merkitykset riippuvat siitä kontekstista, jossa raha ja sen käyttäjä sijaitsevat.²² Esimerkiksi arkinen konteksti, vapaa-ajan konteksti ja pelin konteksti eroavat toisistaan, minkä perusteella niitä varten korvamerkittyy ja niissä käytettävään rahaan myös liitetään toisistaan eroavia merkityksiä. Toisaalta nämä kontekstit voivat myös limittyä toisiinsa erilaisilla tavoilla, jolloin rahan eri merkitykset saattavat joskus joutua ristiriitatilanteeseen keskenään.²³ Näin voi tapahtua esimerkiksi silloin, kun ruokaostokseen varattua rahaa käytetäänkin rahapelaamiseen kauppareissulla.

RAHA RAHAPELEISSÄ

Rahapelienkään pelaajat eivät aina käytä tai tavoittele yhtä ja samaa rahaa, vaan rahalla on ennen peliä, sen aikana ja sen jälkeen toisistaan poikkeavia merkityksiä. Ennen pelaamista raha voi olla ensin korvamerkitty jotain muuta tarkoitusta kuin pelaamista varten. Tyypillinen, jo aiemmin mainittu esimerkki on ruokarahojen vaihtorahoista muodostuva peliraha. Kun vaihtorahat päätetään käyttää rahapeliin pelaamiseen, ne muuntuvat pelirahaksi. Tästä pelirahasta erotetaan edelleen panos, jonka pelaaja päättää käyttää peliin tai pelin yksittäiseen kierrokseen. Panokseen liittyy useita erilaisia merkityksiä, jotka erottavat sen muista valuutoista, kuten ruokarahoista.

Rahan panostaminen peliin kertoo, että pelaaja hyväksyy pelin säännöt toimintaansa ohjaavaksi kehykseksi. Samalla hän

²¹ Kinnunen 2010; Kinnunen 2020.

²² Kallinen & Ruckenstein 2009.

²³ Kinnunen 2010.

hyväksyy sen mahdollisuuden, että menettää panoksen peliin. Panoksen asettaminen on toisin sanoen osoitus pelaajan kyvystä ottaa riskejä. Panostaminen on ilmoitus itselle, mutta myös muille, että pelaaja osallistuu peliin ja suhtautuu siihen riittävällä vakavuudella. Panoksesta muodostuu näin pelaajan identiteetin symboli, jonka kautta pelaaja asettaa itsensä alttiiksi peliin.²⁴

Jotta pelaaminen olisi merkityksellistä, peliin panostettavan identiteetin symbolin täytyy olla jotain arvokasta. Jos kyseessä on peli, johon osallistuu myös muita pelaajia, käsitys panoksen arvosta täytyy olla jaettu. Raha yleisenä vaihdon välineenä ja arvon mittana on siinä suhteessa ylivoimainen muihin symboleihin verrattuna. Panoksen arvosta ei tarvitse käydä erillisiä neuvotteluja ennen pelin alkamista tai sen jälkeen.

Pelin jännittävyys vaikuttaa se, kuinka suuri panos on pelaajan henkilökohtaiseen tilanteeseen suhteutettuna. Panostaako hän vain tuhannesosan omaisuudestaan, puolet siitä vai pistääkö kaiken omistamansa peliin? Samoin rahojen laadut vaikuttavat siihen, millaisena peli koetaan. On eri asia panostaa ruokaan tai vuokraan korvamerkittyjä rahoja kuin ylimääräistä rahaa, jonka voisi halutessaan kuluttaa mihin tahansa kohteeseen tai päämäärään. Rahan kehystäminen pelirahaksi eli sen erottaminen muista rahoista ja valuutoista ennen pelaamista on suojatekijä, jolla pelaaja pyrkii estämään rahapelaamisen muuttumisen uhkapelaamiseksi.²⁵ Näin tekemällä varmistutaan jo etukäteen siitä, ettei pelaamiseen kulu liikaa tai vääränlaista rahaa.

Kun raha on kehystetty pelirahaksi ennen pelaamista, voidaan siihen suhtautua pelin aikana kuin leikkirahaan. Pelatessa ei tarvitse miettiä, mitä kaikkea rahalla voisi saada pelin ulko-

24 Reith 1999; Kinnunen 2010; Kinnunen 2021.

25 Kinnunen ym. 2016.

puolisessa maailmassa, vaan huomio kiinnittyy pelin sisäisiin päämääriin. Taitoon perustuvissa rahapeleissä, kuten *pokerissa*, pelaaminen voi kärsiä, jos kesken pelin ryhtyy miettimään, kuinka suurista summista onkaan kysymys.²⁶ Pelin kannalta oikeiden siirtojen tekemiseen vaadittava keskittyminen saattaa tällöin herpaantua, mikä voi johtaa pelaajan kannalta huonoon lopputulokseen. Sen sijaan onnenpeleissä, joiden lopputuloksen ratkeamiseen pelaajat eivät itse voi vaikuttaa, voi keskittyä pelkästään pelin lopputuloksen jännittämiseen ja voitosta haaveilemiseen.

Rahapelejä pelatessa rahan taloudellisen arvon sijaan oleellisemmaksi arvoksi nousee rahan kyky pitää pelaaminen käynnissä. Äärimmilleen vietyinä rahan ainoa arvo pelin aikana on siinä, että peli voi jatkua. Tämä ei tarkoita sitä, että rahan taloudellinen arvo häviäisi lopullisesti, vaan pelaajien suhtautuminen rahaan muuttuu pelin kontekstissa. Tällöin muut kuin taloudelliset tekijät nousevat ensisijaisiksi pelaajien kokemusta määrittäviksi tekijöiksi. Pelin lopputuloksen ratketessa myös suhtautuminen pelirahaan muuttuu.

Pelin päätyttyä pelaajalle selviää, onko hän voittanut lisää rahaa vai hävinnyt panoksensa. Samalla rahaan liittyy jälleen muitakin merkityksiä ja arvoja kuin pelkästään sen rooli pitää pelaamista yllä. Mieleen voi tulla, mitä kaikkea muuta peliin hävityllä rahalla olisi voinut saada, eli rahan taloudellinen potentia nousee jälleen rahan päällimmäiseksi merkitykseksi. Jos peliin on kulutettu myös muuta rahaa kuin varsinaista pelirahaa, realisoituvat näiden korvamerkittyjen rahojen laadut uudelleen, mikä helposti syventää kokemusta tappiosta. Voittojenkin kohdalla rahaan liittyy samanlainen merkitysten uudelleenjärjestäytyminen. Voitot voivat olla niin pieniä, että ne päätetään pitää

26 Reith 2018.

edelleen pelirahana. Suurempien voittojen kautta avautuu mahdollisuuksia muidenkin päämäärien saavuttamiseen. Jättipotien kohdalla realisoituu täysin rahan olemus puhtaana potentiana, jota ei ole korvamerkitty, kahlittu tai kehystetty mihinkään yksittäiseen päämäärään.

Tappioihin ja voittoihin suhtautumista ilmentävät monet sosiaaliset käytännöt, joilla pyritään hallitsemaan rahaa ja sen eri merkityksiä. Eri valuutoilla tai rahoilla on keskinäinen hierarkia, joissa pelirahat ovat yleensä alimmalla tasolla. Jäljelle jäänyt raha voidaan käyttää pelaamiseen vasta, kun on huolehdittu velvollisuuksista, kuten laskujen maksamisesta. Pelirahoja voidaan myös erotella fyysisesti eri kukkaroihin tai kassoihin tai niitä varten voidaan perustaa erillinen tili. Peleistä saatavia voittoja pidetään samoissa muista rahoista erotetuissa paikoissaan tai ne menevät osaksi muuta kulutusta. Erityisesti suuria voittoja täytyy kuitenkin kohdella ylimääräisellä varovaisuudella, jotta rahoja ja muuta elämää koskeva sosiaalinen järjestys pysyisi yllä.

Normaalia suuremman voiton tullessa pelaajat voivat ”kotiuttaa” rahan osaksi muuta kulutusta.²⁷ Kotiuttaminen voi tapahtua eri tavoin, esimerkiksi siirtämällä rahaa pelitililtä omalle pankkitilille tai yksinkertaisesti siirtämällä käteisenä saatu voitto kukkaraan. Tässä prosessissa leikkiraha muuttuu jälleen oikeaksi rahaksi eli siihen liitettävät merkitykset muuttuvat. Joskus voitot voivat kuitenkin olla niin suuria, että kotiutusprosessissa tarvitaan muitakin toimia. Suomalaisia lottovoittajia tutkineet sosiologit Pasi Falk ja Pasi Mäenpää puhuvat jättipotin ”kesyttämisestä”.²⁸ Jättipotti on rahan potentiaa aidoimmassa merkityksessään, koska se ei kiinnity mihinkään yksittäiseen kohteeseen. Siksi se myös houkuttaa omistajaansa

27 Kinnunen ym. 2016.

28 Falk & Mäenpää 1997.

kuluttamiseen, joka uhmaa vakiintuneita tapoja ja käytänteitä. Jotta rahan käyttäminen ei muodostuisi holtittomaksi, lottovoittajat pyrkivät kahlitsemaan jättipotin potentian sosiaalisesti hyväksytyiksi valuutoiksi kuluttamalla, sijoittamalla ja säästämällä rahaa yleisesti järkevinä pidettyihin kohteisiin. Sekä pelaamiseen käytettävien että siitä saatujen rahojen luokittelu ja arvojärjestykseen asettaminen luovat järjestystä arkeen, mikä mahdollistaa pelaamisen pitämisen sosiaalisesti hyväksytyissä rajoissa. Arvojärjestykseen asettaminen mahdollistaa myös sen, että rahapeleissä olevaan rahaan voidaan suhtautua leikkirahana pelin ollessa käynnissä.

RAHA JA MUUT PELIVALUUTAT

Pelirahaan suhtautuminen rahapeleissä on samanlaista kuin leikkirahaan tai pisteisiin suhtautuminen muissa peleissä. Pelin ollessa käynnissä pelirahan tai esimerkiksi pisteiden arvo määrittyy ensisijaisesti suhteessa pelin päämääriin. *Afrikan tähti*-lautapelissä²⁹ tarvitaan leikkirahaa, jolla pelaaja voi ostaa mahdollisuuden kääntää pelimerkkejä. Mitä enemmän pelaajalla on pelin sisäistä rahaa, sitä paremmat mahdollisuudet hänellä on edetä pelissä ja kääntää pelimerkkejä. Nämä pelimerkit sisältävät eriarvoisia palkintoja, joiden avulla itse pääpalkinnon eli Afrikan tähden etsimistä on mahdollista jatkaa. Käännetty merkki voi kuitenkin sisältää myös rosvon, missä tapauksessa pelaaja menettää kaikki leikkirahansa eikä päävoiton tavoittelemista voi enää jatkaa (tai pelaamisesta muodostuu ainakin aiempaa hankalampaa). Perusperiaatteeltaan rahaan suhtautuminen rahapeleissä on täsmälleen samanlaista kuin leikkirahaan suhtautuminen *Afrikan tähdessä* tai pisteisiin suhtautuminen monissa digipeleissä. Jos peliraha, leikkiraha tai pelivaluutta loppuu, pe-

29 Mannerla 1951.

laamisen jatkaminen on joko mahdotonta tai – säännöistä riippuen – pelaaminen ainakin vaikeutuu.

Rahaan suhtautumista peli- tai leikkirahana helpottaa, jos rahan ulkoinen muoto eroaa ”virallisesta” rahasta. Kun pelaamiseen käytetään oikeiden seteleiden ja kolikoiden sijaan esimerkiksi kasinon pelimerkkejä, on rahaan pelin ulkopuolella liitettävät merkitykset helpompi painaa taka-alalle. Tämän tietävät myös rahapelien järjestäjät.³⁰ Pöytäpelejä, kuten *rulettia* tai *pokeria*, pelataan kasinoilla käteisen sijaan pelimerkeillä. Pelaajan on vaihdettava käteinen pelimerkeiksi ennen peliä ja vastaavasti toisin päin pelin päätyttyä. Käteisen vaihtaminen pelimerkeiksi onnistuu yleensä pelin äärellä, mutta pelimerkit täytyy käydä vaihtamassa takaisin oikeaksi rahaksi erillisillä tiskeillä.

Monet raha-automaattipelitkin hyödyntävät samankaltaista vaihtoprosessia. Kun peliin panostaa esimerkiksi yhden euron kolikon, tämä summa ilmaistaan pelin näytöllä satana pelikrediittinä – aivan kuin pelaaja moninkertaistaisi valuuttansa arvon jo panostaessaan peliin rahaa. Kasinoiden automaattipelit eivät välttämättä nykyään anna voittoja kolikkoina, vaan ne tulostavat arvokupongin, joka täytyy käydä vaihtamassa käteiseksi samalla tiskillä, jolla pöytäpelienkin pelimerkit vaihdetaan. Sen sijaan arvokupongit ovat käypää valuuttaa kaikkiin pelipaikan peleihin, joista huomattava määrä on ohitettava matkalla rahanvaihtotiskille.

On hyvä huomioida, ettei rahan vaihtaminen pelimerkeiksi tai ulkoasultaan joksikin muuksi asiaksi ole välttämätöntä, jotta rahaan suhtautuminen muuttuisi. Se kuitenkin tekee helpomaksi kohdistaa huomio rahan muihin kuin taloudellisiin merkityksiin. Sama toimii myös toisin päin, jos katsotaan esimerkiksi pelin sisäisiä valuuttoja. Tarkastellaan vaikkapa aiempaa

30 Schüll 2012.

esimerkkiä *Afrikan tähti* -lautapeliä. Siinä pelin sisäinen valuutta on paperisten leikkirahaseteleiden muodossa. Jokainen oikeita seteleitä nähnyt ja käyttänyt tunnistaa samankaltaisuuden leikkirahaseteleiden ja oikeiden seteleiden välillä. Molemmissa setelin arvo on ilmaistu numeerisesti ja eriarvoiset setelit on erotettu toisistaan muillakin symboleilla, kuten väreillä. Koska *Afrikan tähti* -setelit kuitenkin eroavat selvästi ulkoasultaan euroista, dollareista ja monista muista yleisistä valtiollisten keskuspankkien seteleistä, ne on helppo määrittellä nimenomaan leikkirahaksi. Määrittelyyn vaikuttaa myös tarkastelun konteksti. Kun setelit on sijoitettu pelin yhteyteen, tilanne ohjaa tulkitsemaan setelit nimenomaan pelivaluutaksi tai peliin liittyväksi leikkirahaksi.

Pelin edistymisen kannalta ei ole väliä, muistuttaako pelivaluutta seteleitä tai vaikka kuusen käpyjä, kunhan pelaajat yhteisesti tunnistavat niiden arvon. Kun pelivaluutan ulkoasu muokataan sellaiseksi, että sen ominaisuudet muistuttavat pelin ulkopuolella arvokkaina pidettyjä asioita, kuten rahaa, kultaa tai jalokiviä, on pelaajien kuitenkin helpompi suhtautua leikkirahaan arvokkaana asiana pelin sisällä.

Rahan tai pelivaluutan ei tarvitse olla ulkomuodoltaan fyysistä. Arvon merkityksiä liittyy yhtä lailla myös virtuaalisiin pelivaluuttoihin ja virtuaalirahaan. Pelkät numeeriset pisteet voivat ilmaista valuutan arvon, mutta monesti pisteiden sijaan tai niiden ohella peleissä on käytössä myös muita pelivaluuttojen merkitsijöitä. Näitä ovat esimerkiksi jalometallit *World of Warcraftissa*³¹, jalokivet *royalgames.com* -pelisivustolla (ks. kuva 2) ja oikeaa rahaa muistuttavat setelit, kuten Pokémon-dollarit *Pokémon*-maailmassa.

Digitaaliset pelit hyödyntävät monesti useampaa kuin yhtä valuuttaa. Tämä on yleistä varsinkin F2P-peleissä. Näillä va-

31 Blizzard Entertainment 2004.

Aarrearkku

Omat jalokivet Viimeisimmät jalokivet Tietoja toiminnoista

Aina kun pelaat peliä, ansaitset jalokiviä. Jalokivien karttuessa aarrearkkusi kasvaa, jolloin arvostuksesi kohoaa ja saat käyttöösi uusia toimintoja. Tällä sivulla voit nähdä, mitä toimintoja olet jo kerännyt.

JALOKIVITASO	LINNATASO	TOIMINNOT
☆ Timanttitähti	7 000 000	VIP-tähtiesittely
● Timanttisydän	3 000 000	VIP-esittely
● Musta timantti	1 000 000	Oma blogi
● Timantti	250 000	Lähetä lahjoja
● Rubiini	160997	Lähetä animaatioviestejä
● Smaragdi		Valokuva-albumi
● Safiiri		Vieraskirja
● Ametisti		Voittolause Oma kaupunki
● Topaasi		Haasta kenet tahansa
● Musta opaali		Avatartaustat
● Jade		Lähetä viestejä
● Meripihka	1.09	

Saat lisätietoja käytettävissä olevista toiminnoista napsauttamalla niitä. Jos olet avannut ne, kokeile niitä napsauttamalla.

Kuva 2. Pelaamalla royalgames.com-sivuston pelejä pelaaja kerryttää pisteitä, joita kuvataan erilaisina jalokivinä. Uudelle jalokivitasolle pääseminen avaa lisää ominaisuuksia pelaajan käyttöön. Kuvakaappaus royalgames.com-sivustolta.

luutoilla voi olla eri nimiä ja merkitsijöitä, mutta ne voidaan karkeasti jakaa niin sanottuihin koviin ja pehmeisiin valuuttoihin.³² Esimerkiksi Facebookissa ja mobiilialustoilla pelattavassa *Zynga Pokerissa*³³ on käytössä Play Chips ja Casino Gold -va-

32 Luton 2013; käänös englanninkielisille käsitteille *hard currency* ja *soft currency*.

33 Zynga 2008.



Kuva 3. *Zynga Pokerissa* pelaaja saa käyttöönsä heti kaksi miljoonaa pelimerkkiä, kun aloittaa pelaamisen. Ilmaiseksi saatava pelivaluutta ei ole kuitenkaan yhtä arvokasta kuin pelaamisen aloittamisen jälkeen ostettavaksi tarjottava Casino Gold -valuutta. Kuvakaappaus pelin iPad-version aloitussivulta.

luutat. Pehmeitä valuuttoja, kuten Zynga Pokerin Play Chipsejä voi kerryttää pelaamalla. Pelkästään peliin kirjautumalla pelaaja ansaitsee kaksi miljoonaa Play Chipsiä (ks. kuva 3). Niillä voi ostaa erilaisia virtuaalisia tuotteita peliin liittyvillä kauppapaikoilla. *Zynga Pokerissa* pelaajat voivat käyttää Play Chipsejä itse pelaamisen lisäksi esimerkiksi virtuaalisten lahjojen ostamiseen, joita he voivat antaa muille pelaajille. He voivat myös ostaa vaikkapa virtuaalisen drinkin itselleen pelin ollessa käynnissä. Tällaiset pelisessioon kohdistuvat ostokset katoavat pelisession jälkeen.

Pehmeiden valuuttojen, kuten Play Chipsien, käyttäminen on rajoitetumpaa kuin kovien valuuttojen käyttäminen. Osa pelin ominaisuuksista tai päämääristä on saavutettavissa vain kovaa valuuttaa käyttämällä. *Zynga Pokerissa* Casino Gold on

esimerkki kovasta valuutasta. Pelaajat saavat pienen määrän sitä aloittaessaan pelaamisen, mutta sen jälkeen valuuttaa on ostettava luotto- tai maksukortilla pelin viralliselta markkinapaikalta. Toisin kuin Play Chipsejä, Casino Gold -valuuttaa ei myöskään voi antaa pelaajalta toiselle. Casino Gold -valuutalla pelaajat voivat nopeuttaa pelaamistaan esimerkiksi ostamalla pääsyn suoraan korkeammalle turnaustasolle tai arvokkaampaan turnaukseen. Näihin päämääriin on mahdollista päästä myös Play Chipsejä käyttämällä, mutta tällöin pelaamiseen kuluu huomattavasti enemmän aikaa ja pelaajien on voitettava enemmän vastustajiaan pokerissa. Casino Gold -valuutalla voi myös ostaa virtuaalisia lahjoja, jotka jäävät pysyvästi käyttöön, toisin kuin Play Chipseillä ostetut määräaikaiset lahjat.

Pehmeää valuuttaa on yleensä mahdollista kerryttää pelaamalla, mutta sitä voi myös ostaa. Kovaa valuuttaa puolestaan voi yleensä pelkästään ostaa oikealla rahalla. Näiden valuuttojen nimellisarvostuksesta kertoo jotain se, että esimerkiksi *Zynga Pokerin* Play Chipsejä saa kahdella dollarilla reilusti yli miljoona kappaletta, mutta samalla dollarimäärällä saa vain kymmenen Casino Gold -pelivaluuttaa.

Koska *Zynga Pokerin* kaltaisten leikkirahalla pelattavien kasinopelien³⁴ leikkirahavoittoa ei voi vaihtaa takaisin oikeaksi rahaksi, niitä ei lainsäädännöllisesti pidetä rahapeleinä.³⁵ Pelin sisäisten valuuttojen arvoa on kuitenkin mahdollista suhteuttaa oikeaan rahaan yksisuuntaisenkin vaihtoprosessin kautta. Tällä tavalla leikkirahalla pelaaminen saa samankaltaisia piirteitä ”oikeiden” rahapelien pelaamisen kanssa.³⁶

Pelin sisäistä kovaa valuuttaa on usein käytettävä myös eri peleissä olevien yllätyslaatikoiden avaamiseen. Yllätyslaatikoi-

34 Käännös englanninkieliselle käsitteelle *social casino games*.

35 Gainsbury ym. 2014a.

36 Kinnunen 2016.

den idea on täsmälleen sama kuin esimerkiksi *Afrikan tähden* pelimerkkien. Pelaajan on maksettava pelin sisäisellä valuutalla, jotta saa oikeuden avata yllätyslaatikon tai kääntää *Afrikan tähden* pelimerkin. Tämän jälkeen pelaajalle paljastuu, minkä arvoisen palkinnon hän on saavuttanut. Ero digipelien yllätyslaatikoiden ja *Afrikan tähti* -lautapelin välillä on se, että perinteisessä muodossaan *Afrikan tähden* pelivaluutaa ei voi lunastaa lisää oikealla rahalla. Yllätyslaatikoiden avaamiseen pelaajat sen sijaan usein voivat – ja joissain peleissä heidän pitää – käyttää oikeaa rahaa, jonka he vaihtavat peliin liittyvällä markkinapaikalla pelin sisäiseksi valuutaksi.

Osa yllätyslaatikoiden palkinnoista on arvokkaita ainakin pelin sisällä. Yleensä niiden vaihtaminen oikeaksi rahaksi on kielletty pelin virallisissa säännöissä. Jos pelaajilla on kuitenkin tosiasiallinen mahdollisuus myydä niitä muille pelaajille luvallisilla tai luvattomilla markkinapaikoilla, yllätyslaatikot on mahdollista tulkita raha-arpajaisiksi eli rahapeleiksi. Esimerkiksi Alankomaissa paikallinen rahapelivalvoja Kansspelautoriteit on omassa tutkimuksessaan vuonna 2018 päätellyt, että neljässä kymmenestä tarkastellusta pelistä peleihin sisällytetyt yllätyslaatikot olisivat Alankomaiden nykyisen rahapelilainsäädännön vastaisia.³⁷

Kovan ja pehmeän valuutan kaltaista erottelua voi hyödyntää myös perinteisten rahapelien tarkastelemiseen. Kuten jo aiemmin tuli ilmi, raha ei ole aina samanlaista, mikä kyseenalaistaa jaottelun ”oikeisiin” rahapeleihin ja leikkirahalla pelattaviin nettikasinopeleihin. Suomessa Veikkauksen rahapelisivustolla ei saa käyttää pelaajia houkuttelevia aloitusbonuksia, joita tarjotaan yleisesti ulkomaisilla rahapelisivustoilla. Aloitusbonukset voivat tarkoittaa ilmaista pelirahaa sille, joka avaa

37 Kansspelautoriteit 2018.

tilin sivustolle. Yleisempää kuitenkin on, että pelaajan ensimmäinen talletus pelitilille esimerkiksi tuplataan. Bonuksena saatuja rahoja ei voi nostaa suoraan pois pelitililtä, vaan ne on nimenomaan pelattava tiettyjen sääntöjen mukaan. Jos aloitusbonuksilla voittaa rahaa, voitot on mahdollista ”kotiuttaa” pois pelitililtä.

Ilmaiseksi saadut aloitusbonukset voi nähdä samanlaisena pehmeänä pelivaluuttana kuin Play Chipsit leikkirahalla pelattavassa *Zynga Pokerissa*. Bonuksen häviämällä pelaaja ei oikeastaan häviä mitään, mutta saa kuitenkin mahdollisuuden voittoihin. Kovaa pelivaluuttaa puolestaan on aloitusbonuksella kasvatettu raha, jonka pelaaja siirtää pelitilille. Vaikka pelaaja häviäisi rahansa, on hän kuitenkin saanut pelata tuplasti enemmän kuin pelkillä omilla rahoilla pelatessa eli hän on hävinnyt vain puolet tappiosummasta. Kovinta valuuttaa eli ”oikeaa” rahaa on vasta se raha, jota pelaaja voi vapaasti siirtää pelitililtä tai pelitilille ja jota hän voi halutessaan käyttää myös pelin ulkopuolella. Tähän rahaan ei toisin sanoen kohdistu pelinjärjestäjän asettamia ehtoja tai kahlitsemisyriityksiä.

RAHA RYTMITTÄÄ PELAAMISTA

Pelitutkimuksessa rahapelejä on pidetty usein jonkinlaisina pelien rajatapauksina, koska niitä pelataan oikealla rahalla eikä pelkästään pelin sisäisellä valuutalla.³⁸ Esimerkiksi pelitutkija Jesper Juul katsoo, että raha- tai uhkapelit eivät ole ”aitoja” pelejä, koska ne aiheuttavat seurauksia myös itse pelin ulkopuolelle.³⁹ Tämän tulkinnan taustalla on käsitys rahasta muuttumattomana asiana eli pelissä oleva raha käsitetään aina samankaltaiseksi kuin pelin ulkopuolella oleva raha. Kuten aiemmista esimerkeistä nähdään, asia ei ole näin. Rahapelitutkimuksen-

38 Kinnunen 2010.

39 Juul 2005.

kin puolella ajatus on usein ollut samansuuntainen. Pelaamista motivoivaksi tekijäksi on monesti nähty pelkästään raha,⁴⁰ joka käsitetään kontekstista riippumatta aina samanlaiseksi, jolloin itse pelin ominaisuuksiin ei ole kiinnitetty tarpeeksi huomiota. Kuitenkin rahapelaaminenkin on itseisarvoista toimintaa eli rahapelitkin ovat pelejä.

Pelaamisen aikana rahapelaajat uppoutuvat peliin niin, että huomio kiinnittyy pelkästään pelin kannalta oleellisiin asioihin. Peliä ympäröivän maailman asiat, kuten velat ja velvollisuudet, ovat toissijaisia. Antropologi Natasha Dow Shüll kutsuu tällaista rahapeleihin liittyvää olotilaa ”zonessa” olemiseksi.⁴¹ Samaa ilmiötä on kutsuttu esimerkiksi immersoitumiseksi⁴² tai flow-tilaksi.⁴³ Ilmiö ei rajoitu vain rahapeleihin, vaan se on mahdollista saavuttaa minkä tyyppisiä pelejä tahansa pelaamalla.

Peliin uppoutumiseen vaikuttavat monet pelien ominaisuudet, kuten esimerkiksi niiden audiovisuaalinen ulkonäkö, käyttöliittymä, vaikeusaste ja rytmitys. Rahalla ja pelivaluutalla on myös oleellinen rooli peliin uppoutumisen kannalta. Esimerkiksi raha-automaattipeleissä panoskokoa säätelemällä on mahdollista sovittaa pelaamisen rytmiä, kestoja ja intensiteettiä itselleen sopivaksi. Pienillä panoksilla on mahdollista pelata pitkään, mutta tällöin kaikkein suurimpien voittojen saavuttaminen on epätodennäköistä. Isoilla panoksilla pelaamisesta puolestaan tulee intensiivisempää, mutta samalla otetaan riski siitä, että pelaaminen loppuu lyhyeen rahojen loppuessa.

F2P-ilmaispeleissä pelaamista voi myös rytmittää rahaa käyttämällä. Pelaamisen aloittaminen on ilmaista, mutta pelissä etenemistä rajoitetaan erilaisilla esteillä tai hidasteilla. Ne on mahdollista kiertää maksamalla pieni mikromaksu sen sijaan,

40 Cassidy 2013.

41 Shüll 2012.

42 Reith 2018.

43 Czikszenmihalyi 1990.

että joutuisi odottamaan esimerkiksi kaksi tuntia pelaamisen jatkamista.⁴⁴ Pelaamisen nopeuttaminen tai paremminkin sen rytmin säätäminen vastaamaan omia mieltymyksiä onkin yksi keskeisimmistä syistä, miksi F2P-peleihin käytetään rahaa.⁴⁵

Sekä rahapeleissä että F2P-peleissä rahaa tai pelivaluuttoja käyttämällä on mahdollista hankkia mahdollisimman laadukasta peliaikaa.⁴⁶ Rahaa ja pelien eri valuuttoja käyttämällä voidaan säädellä peliin uppoutumisen astetta, pelaamisen kestoja ja pelin päämäärien saavuttamista, olipa kyse rahapeleistä, digipeleistä tai niiden uudenlaisista yhteenliittymistä.

44 Luton 2013.

45 Alha 2020; Hamari ym. 2017.

46 Kinnunen ym. 2016.

LÄHTEET

TUTKIMUSKIRJALLISUUS JA TEKSTILÄHTEET

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

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

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

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

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

- Crawford, Garry (2006) The cult of champ man: The culture and pleasures of championship manager/football manager gamers. *Information, communication & society* 9:4, 496–514.
- Crawford, Garry & Rutter, Jason (2006) Digital games and cultural studies. Teoksessa Jason Rutter & Jo Bryce (toim.) *Understanding digital games*. Lontoo: Sage, 148–165.
- Crenshaw, Kimberle (1989) Demarginalizing the intersection of race and sex: A black feminist critique of antidiscrimination doctrine, feminist theory and antiracist politics. *University of Chicago legal forum* 1/1989, 139–167.
- Crist, Walter, & Vaturi, Anne (2014) Board games in antiquity. Teoksessa Helainen Selin (toim.) *Encyclopaedia of the history of science, technology, and medicine in non-Western cultures*. Dordrecht: Springer.
- Crookall, David, & Arai, Kiyoshi (toim.) (1995) *Simulations and gaming across disciplines and cultures: ISAGA at a watershed*. Thousand Oaks: SAGE Publications.
- Crowther, Nigel B. (2007) The ancient Olympic games through the centuries. Teoksessa Stephen R. Wenn & Gerald P. Schaus (toim.) *Onward to the Olympics: Historical perspectives on the Olympic games*. Waterloo: Wilfrid Laurier University Press.
- Csikszentmihályi, Mihály (1990) *Flow: The psychology of optimal experience*. New York: Harper and Row.
- Culin, Stewart (1992a) *Games of the North American Indians, vol. 1: Games of chance*. 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.
- Frapppier, Paul (1976) *The playing phenomenon in adults*. Montreal: Université du Québec.

LÄHTEET

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

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

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

- Heljakka, Katriina (2017) Pokémon Go(es) Pori: Rajoja rikkovaa pelaamista tekstariipalstalla. Teoksessa Raine Koskimaa, Jonne Arjoranta, Usva Friman, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa & Jaakko Suominen (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2017*. Tampere: Tampereen yliopisto, 72–74.
- Heljakka, Katriina (2018) Re-playing legends' worlds: Toying with Star Wars' expanded universe in adult play. *Kinephanos* 8:1, 98–119.
- Heljakka, Katriina (2020) Pandemic Toy Play against social distancing: Teddy bears, window-screens and playing for the common good in times of self-isolation. *WiderScreen* 11.5.2020.
- Heljakka, Katriina & Ihamäki, Pirita (2018) Verkottunut esineleikki osana esiopetusta. *Lähikuva* 31:2, 29–49.
- Hellström, Charlotta & Nilsson, Kent W. & Leppert, Jerzy & Åslund, Cecilia (2015) Effects of adolescent online gaming time and motives on depressive, musculoskeletal, and psychosomatic symptoms. *Uppsala journal of medical sciences* 120:4, 263–275.
- Henricks, Thomas (2017) Foreword. Teoksessa Brian Sutton-Smith (2017) *Play for life: Play theory and play as emotional survival*. New York: The Strong, 7–16.
- Herz, Jessie Cameron (1997) *Joystick nation*. Lontoo: Abacus.
- Heywood, Leslie (2015) The CrossFit sensorium: Visuality, affect and immersive sport. *Paragraph* 38:1, 20–36.
- Hirn, Yrjö (1918) *Leikkiä ja taidetta: Muutamia lukuja lasten leluista, lauluista, tansseista ja pikku teattereista*. Suom. J. V. Lehtonen, alkup. 1916. Porvoo: WSOY.
- Homeros (1919) *Ilias* (Ἰλιάς). WSOY.
- Honkela, Timo (toim.) (1999) *Pelit, tietokone ja ihminen – Games, computers and people*. Suomen Tekoälyseuran julkaisuja, No. 15. Espoo: Taideteollinen korkeakoulu.
- Hristova, Dayana & Dumit, Joe & Lieberoth, Andreas & Slunecko, Thomas (2019) Snapchat streaks: How adolescents metagame gamification in social media. *PsyArXiv*, preprint 14.11.2019.
- Huhtamo, Erkki (2002) Vastakoneen vaiheet. Elektronisen pelikulttuurin arkeologiaa. Teoksessa Erkki Huhtamo & Sonja Kangas (toim.) *Mariosofia: Elektronisten pelien kulttuuri*. Helsinki: Gaudeamus, 21–46.
- Huhtamo, Erkki (2012) What's Victoria got to do with it? Toward an archaeology of domestic video gaming. Teoksessa Mark J. P. Wolf (toim.) *Before the crash: Early video game history*. Detroit: Wayne State University Press, 30–52.
- Huhtamo, Erkki & Kangas, Sonja (toim.) (2002) *Mariosofia: Elektronisten pelien kulttuuri*. Helsinki: Gaudeamus.
- Huizinga, Johan (1951) *Keskiajan syksy: Elämän- ja hengenmuotoja Ranskassa ja Alankomaissa 14. ja 15. vuosisadalla*. Alkup. 1919. Helsinki: WSOY.
- Huizinga, Johan (1984) *Leikkivä ihminen: Yritys kulttuurin leikkiaineksen 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](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](http://henryjenkins.org/2013/03/t-is-for-transmedia.html) (haettu 11.11.2019).
- Jiow, Hee Jhee & Lim, Sun Sun & Lin, Julian (2017) Level up! Refreshing parental mediation theory for our digital media landscape. *Communication theory* 27:3, 309–328.
- Johnson, Derek (2014) Chicks with bricks: Building creativity across industrial design cultures and gendered construction play. Teoksessa Mark J. P. Wolf (toim.) *Lego studies: Examining the building blocks of a transmedial phenomenon*. New York: Routledge, 81–104.
- Jonasson Kalle & Thiborg, Jesper (2010) Electronic sport and its impact on future sport. *Sport in society: Cultures, commerce, media, politics* 13:2, 287–299.
- Jones, Steven (1999) Understanding community in the information age. Teoksessa Paul Mayer (toim.) *Computer media and communication: A reader*. Oxford: Oxford University Press, 219–240.
- Joseph, Daniel (2018) The discourse of digital dispossession: Paid modifications and community crisis on Steam. *Games and culture* 13:7, 690–707.
- Jouhki, Jukka (2010) Postmodernin pelimiehen todellisuus. Teoksessa Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä & Olli Sotamaa (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2010*. Tampere: Tampereen yliopisto, 58–68.
- Juul, Jesper (2001) The repeatedly lost art of studying games: Review of Elliott M. Avedon & Brian Sutton-Smith (Ed.): *The study of games*. *Game studies* 1:1.
- Juul, Jesper (2005) *Half-real: Videogames between real rules and fictional worlds*. Cambridge: The MIT Press.

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

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

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

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

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

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

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

LÄHTEET

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

- Nachmanovitch, Stephen (1990) *Free play: Improvisation in life and art*. New York: Jeremy P. Tarcher/Putnam.
- Nahkamäki, Riikka (2015) *Work-life balance in the Finnish game industry*. Kandidaatin tutkielma. Jyväskylä: Jyväskylän ammattikorkeakoulu.
- Nardi, Bonnie A. (2010) *My life as a night elf priest: An anthropological account of World of Warcraft*. Ann Arbor: University of Michigan Press.
- National Center for Simulation. *Early history of flight simulation*.
<https://web.archive.org/web/20160921182736/https://www.simulationinformation.com/education/early-history-flight-simulation> (haettu 10.2.2021).
- Neogames (2019) *The game industry of Finland: Report 2018*. Helsinki: Neogames.
- Nieborg, David (2011) *Triple-A: The political economy of the blockbuster video game*. Amsterdam: University of Amsterdam.
- Nieborg, David & Sihvonen, Tanja (2009) The new gatekeepers: The occupational ideology of game journalism. *Breaking new ground: Innovation in games, play, practice and theory: Proceedings of DiGRA 2009*.
- Nielsen, Rune Kristian Lundedal (2018) The genealogy of video game addiction. Teoksessa Jessica Enevold, Anne Mette Thorhauge & Andreas Gregersen (toim.) *What's the problem in problem gaming? Nordic research perspectives*. Göteborg: Nordicom, 15–34.
- O'Brien, Jodi (1999) Writing in the body: Gender (re)production in online interaction. Teoksessa Marc Smith & Peter Kollock (toim.) *Communities in cyberspace*. Lontoo: Routledge, 76–104.
- O'Donnell, Casey (2009) The everyday lives of video game developers: Experimentally understanding underlying systems/structures. *Transformative works and cultures* 2.
- O'Donnell, Casey (2014) *Developer's dilemma: The secret world of videogame creators*. Cambridge: The MIT Press.
- OECD (2017). OECD better life index: Work-life balance. <http://www.oecdbetterlifeindex.org/topics/work-life-balance> (haettu 11.11.2019).
- Ojanen, Emma & Ronimus, Miia & Ahonen, Timo & Chansa-Kabali, Tamara & February, Pamela & Jere-Folotiya, Jacqueline & Kauppinen, Karri-Pekka & Ketonen, Ritva & Ngorosho, Damaris & Pitkänen, Mikko & Puhakka, Carol Suzanne & Sampa, Francis & Walubita, Gabriel & Yalukanda, Christopher & Pugh, Ken & Richardson, Ulla & Serpell, Robert & Lyytinen, Heikki (2015) GraphoGame: A catalyst for multi-level promotion of literacy in diverse contexts. *Frontiers in psychology* 6:671.
- Okkola, Toivo (1928) *Suomen kansan kilpa- ja kotileikkejä*. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura.
- Opetus- ja kulttuuriministeriö (2018) Taiteentekijöille Suomi-palkintoja. https://minedu.fi/artikkeli/-/asset_publisher/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, Avoim korkeakoulu.
- Soronen, Anne & Kääntä, Liisa & Koskela, Merja (2020) Hyvä, paha deadline: Mediatyön intensiivisyys pelinkehittäjien ja toimittajien deadline-puheessa. *Media & viestintä* 43:1, 47–78.
- Sotamaa, Olli (2002) All the world’s a botfighter stage: Notes on location-based multi-user gaming. Teoksessa Frans Mäyrä (toim.) *Proceedings of Computer games and digital cultures conference*. Tampere: Tampere University Press, 35–44.
- Sotamaa, Olli (2009a) Suomalaisen pelitutkimuksen monet alut. Teoksessa Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä & Olli Sotamaa (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*. Tampere: Tampereen yliopisto.
- Sotamaa, Olli (2009b) *The player’s game: Towards understanding player production among computer game cultures*. Väitöskirja. Tampere: Tampereen yliopisto.
- Sotamaa, Olli (2013) Arkipäivän fantasiaa: Taidosta, faniudesta ja pelirytmistä fantasiajalkapallossa. Teoksessa Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Petri Saarikoski & Olli Sotamaa (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2013*. Tampere: Tampereen yliopisto, 73–91.
- Sotamaa, Olli (2020) Modes of independence in the Finnish game development scene. Teoksessa Paolo Ruffino (toim.) *Independent videogames: Cultures, networks, techniques and politics*. Lontoo: Routledge, 223–237.
- Sotamaa, Olli (2021) Playing at work: Game developers playing games: Instrumental play, game talk, and preserving the joy of play. Teoksessa Olli Sotamaa & Jan Švelch (toim.) *Game production studies*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 103–122.
- Sotamaa, Olli & Jørgensen, Kristine & Sandqvist, Ulf (2019) Public game funding in the Nordic region. *International journal of cultural policy* 26:5, 617–632.
- Sotamaa, Olli, & Suominen, Jaakko (2013) Suomalainen pelitutkimus vuosina 1998–2012 julkaisujen peliväitöskirjojen valossa. Teoksessa Jaakko Suominen, Frans Mäyrä, Petri Saarikoski & Olli Sotamaa (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2013*. Tampere: Tampereen yliopisto.
- Spiel, Katta & Kayali, Fares & Horvath, Louise & Penkler, Michael & Harrer, Sabine & Sicart, Miguel & Hammer, Jessica (2018) Fitter, happier, more productive? The normative ontology of fitness trackers. Teoksessa *Extended abstracts of the 2018 CHI conference on human factors in computing systems*. Montreal.
- Sponsor Insight (2020) Lehdistötiedote: Tutkimus: Jalkapallo ja ralli nousussa, jääkiekon asema vahvistui. Verkossa https://www.sponsorinsight.fi/uploads/1/1/1/0/11102604/sponsor_insight_lehdisto%CC%88tiedote_17_03_2020_urheilulajit.pdf (haettu 17.3.2020).

LÄHTEET

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

LÄHTEET

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

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

LÄHTEET

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

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

PELIT JA MUUT LÄHTEET

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

LÄHTEET

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

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

LÄHTEET

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

LÄHTEET

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