

## Johdanto

# Pelimaailmoista maailman pelillistymiseen – pelitutkimuksen ja pelikulttuurin muutoslinjoja

JAAKKO SUOMINEN

FRANS MÄYRÄ

RAINE KOSKIMAA

PETRI SAARIKOSKI

OLLI SOTAMAA

[jaakko.suominen@utu.fi](mailto:jaakko.suominen@utu.fi)

Kun aloimme suunnitella tämän vuoden *Pelitutkimuksen vuosikirjaa*, kävimme keskustelua, pitäisikö julkaisun juhlistaa suomalaisen pelialan 30-vuotista taivalta. Alustavia suunnitelmia oli myös pelihistoriaan liittyvästä juhlanäyttelystä. Yleinen käsitys nimittäin oli, että Amer-yhtymään kuuluneen Amersoftin julkaisut vuodelta 1984 olisivat olleet ensimmäiset suomalaiset kaupalliset tietokonepelit. Suomalaiset pelien maahantuontirytyksetkin ovat vastikään juhloneet kolmekymppisiä, mikäli alan historia aloitetaan Petri Lehmuskosken 1983 perustamasta turkulaisesta Toptronicista.

Kuten muillakin aloilla, myös pelialalla on tavattu juhlia tasavuotia. Kansainvälisesti juhlallisuudet ovat liittyneet tunnettujen peliklassikoiden, kuten *Space Invadersin* (1978), *Pac-Manin* (1980) tai vaikkapa *Super Marion* (1985) 20-, 25- tai 30-vuotispäiviin. Yhtä lailla tietokone- ja pelilaitteita, kuten IBM PC:tä (1981), Commodore 64 -kotimikroa (1982) tai Nintendo Famicom -konsolia (1983, nimellä NES 1985 Yhdysvalloissa ja 1987 Euroopassa) on muistettu niiden täytessä pyöreitä vuosia.

Juhlinnan kohteeksi asetuvat siis klassikon aseman saavuttaneet pelit ja laitteet. Samoin juhlinnan aiheina ovat ”ensimmäiset” – vaikka ensimmäisyyden määrittäminen on monesti pulmallista. Juhlissa mainitaan kaikkien aikojen ensimmäiset tietokoneet, konsolit, digitaaliset pelit, pelityyppien edustajat ja niin edelleen. Tietojenkäsittelytieteilijä ja tietokonehistorioitsija John A. N. Lee (1996, 57) esittää parikin syytä, miksi ensimmäisyys kiinnostaa. Leen mukaan jonkun asian keksijä tai kehittäjä itse yleensä mielellään ottaa vastaan tunnustuksen käännteentekevän asian aloittajana tai tekijänä. Monia ammatti- ja amatööriutkijoita kiehtoo puolestaan se, jos he saavat kunnian löytää ja paljastaa

asioiden alkujuuret. Toisaalta ensimmäisyyden tärkeyteen voi olla taloudellisia syitä. Tällöin kyse on joko patenteista ja niitä koskevista kiistoista tai tekijänoikeuksista. Lee jatkaa kuitenkin kriittisesti, että monessa tapauksessa on vaikea määritellä, mikä oikein olikaan ensimmäinen jossain lajissa. Hän toteaa seuraavasti: ”Kaikki pitävät ensimmäisistä, mutta niiden kiehtovuus liittyy maineeseen ja kunniaan enemmän kuin laajempaan käyttökelpoisuuteen – ensimmäiset on parempi jättää *Guinnessin ennätysten kirjaan* kuin käyttää niitä loppumattomina ja merkityksettöminä argumentteina tieteellisissä lehdissä.” (Suom. JS)

Edellä esitetty pitää paikkansa myös suomalaisten kaupallisten tietokonepelien osalta: mikä lasketaan suomalaiseksi, mikä kaupalliseksi ja mikä tietokonepeliksi? Tai miksi historia pitäisi aloittaa kaupallisista peleistä? Ensimmäistä peliä koskevan kiinnostuksen herääminen kertoo joka tapauksessa siitä, että suomalainen digipelikulttuuri on saavuttanut uuden vaiheen, jossa historiatietoa ja -tietoisuutta käytetään alan vakiintuneen aseman korostamisessa (ks. lisää Suominen & Sivula, ilmestyy).

Vaikka saisimmekin määriteltyä, mitä tarkoitamme kaupallisilla tietokonepeleillä, oli lopulta onni, ettemme julistaneet tätä vuosikirjaa miksikään suomalaisen peliteollisuuden 30-vuotisjuhlajulkaisuksi. Markku Reunanen ja Manu Pärssinen nimittäin löysivät vielä viisi vuotta varhaisemman suomalaisen pelijulkaisun, Raimo Suonion Telmac-tietokoneelle ohjelmoiman *Chesmac*-shakkiohjelman, jota myytiin tiettävästi 104 kappaletta. Reunanen ja Pärssinen kertovat pelistä ja sen löytämisestä tämän vuosikirjan katsauksessaan. Takeita ei tietenkään ole, etteikö *Chesmacin* varhaisempia suomalaisia kaupallisia pelijulkaisuja olisi löydettävissä, varsinkin jos tarkastelu ulotetaan mikrotietokoneista suurempien tietokonejärjestelmien alueelle.

Jotain aihetta juhlintaan kuitenkin on, riippumatta siitä, milloin ensimmäinen suomalainen kaupallinen peli on julkaistu tai ensimmäinen suomalainen digitaalinen peli on tehty. Nyt käsillä oleva *Pelitutkimuksen vuosikirja* on järjestyksessään kuudes; ensimmäinen vuosikirja ilmestyi vuonna 2009, eli viisi vuotta sitten. Ensimmäisen vuosikirjan yhtenä taustavaikuttajana oli se, että olimme saaneet Suomen Akatemialta rahoituksen Tampereen, Jyväskylän ja Turun yliopistojen nelivuotiselle konsortiohankkeelle *Digitaalisten pelikulttuurien synty Suomessa* (ks. <http://finnishgamecultures.wordpress.com/>). Aiemmin Suomen Akatemia ei ollut rahoittanut yhtä laajasti humanistis-yhteiskuntatieteellistä pelitutkimusta.

Lisää juhlan aihetta on siinä, että samalla kolmen yliopiston kokoonpanolla saimme tänä vuonna Suomen Akatemialta rahoituksen uudelle nelivuotiselle konsortiohankkeelle *Leikillistyminen ja pelillisen kulttuurin synty*. Tutkimushanke tarkastelee pelien ja pelillisyyden laajenevaa roolia ja merkitystä nykykulttuurissa ja yhteiskunnassa. Tutkimuksen lähtökohtana ovat monet, entistä näkyvämmät muodot ja tehtävät, joita pelit ja pelilliset medialajit ovat saaneet arkielämässä. Toisaalta lähtökohtana ovat pelillisyyden levittäytyminen ja vaikutukset viihteellisten sovellusten ja käyttötarkoitusten ulkopuolelle. Kehityskulkua voi kuvata kulttuurin ja yhteiskunnan leikillistymiseksi. Tutkimushankkeen tavoitteena on tuottaa analyysi siitä, miten pelit ja leikillisuus vaikuttavat ja punoutuvat osaksi nykykulttuuria ja yhteiskunnan eri osa-alueita Suomessa. Tutkimus pyrkii parempaan ymmärrykseen niistä eri tavoista, joilla kaikkialle levittäytyvä pelillisuus vaikuttaa nykykulttuurin useilla, myös varsinaisen viihdekäytön ulkopuolisilla elämänalueilla. Hanke koostuu kolmesta pääosasta, joita ovat leikillisuus ja leikki kulttuurissa, leikillinen ja pelillinen yhteiskunta sekä pelikulttuurien institutionalisoituminen. Pääosat jakautuvat useisiin työpaketteihin ja hankkeessa toimii yhteistyössä toistakymmentä tutkijaa. Suomen Akatemian rahallinen panos tähän laajaan konsortiohankkeeseen on lähes miljoona euroa.

Hanke mahdollistaa omalta osaltaan *Pelitutkimuksen vuosikirjan* julkaisemisen jatkossakin. Tulevina vuosina vuosikirjaa on tarkoitus kuitenkin uudistaa muun muassa toimituskunnan kokoonpanoa ja työnjakoa muuttamalla. Samaten vuosikirjan ulkoasu voi muuttua ja sisältö monipuolistua.

## Pelikulttuurien viimeaikaiset muodonmuutokset

Tässä yhteydessä on hyvä muistuttaa, että pelitutkimus ei viittaa pelkästään pelien tai pelitilanteiden tutkimukseen. Se tarkoittaa myös pelikulttuurien tutkimusta tavalla, jossa pelikulttuurit ymmärretään väljästi. Hannu Niemisen ja Jukka Sihvosen (2001, 10–12) mediakulttuurin määrittelyn avulla voi johtaa pelikulttuurin määrittelyn: pelien ja pelitilanteiden lisäksi pelikulttuurit sisältävät kaiken, joka ehdollistaa pelejä ja pelaamista johon pelaamisella on vaikutuksia. Näin ollen pelikulttuurit käsittävät muun muassa peleihin liittyvän julkisen keskustelun, pelien hyödyntämisen eri alueilla, pelien markkinoinnin ja mainonnan, pelialan organisaatiot, säätelykeinot, erilaiset taloudelliset rakenteet – ja myös peleihin liittyvän tutkimuksen ja opetuksen. Pelikulttuurit sisältävät niin digitaaliset, ei-digitaaliset kuin niiden väliset hybridiset muodotkin.

Miten suomalainen digipelikulttuuri – tai pelikulttuurit – sitten yleisemmin ovat muuttumassa? Vastauksia tähän kysymykseen on todennäköisesti useita, ei vain yhtä. Syksyllä 2014 roihahtanut niin kutsuttu #GamerGate-kiista siitä, ovatko intohimoiset peliharrastajat ("gamers") katoamassa pois vai eivät, on osaltaan tietyn murrosvaiheen merkki. GamerGate ei ole mitenkään erityisesti suomalainen ilmiö (suurin osa kampanjaan osallistuvista vaikuttaa olevan Yhdysvalloista), mutta "hardcore-peliharrastajien" miesvaltaisuus ja toisinaan suoranainen naisiin ja tyttöihin kohdistuva syrjintä eivät ole mitenkään tuntemattomia ilmiöitä Suomessakaan. *Pelaajabarometri*-tutkimus (ks. esim. Mäyrä & Ermi 2014), samoin kuin joukko muitakin pelaajia ja pelaamista kartoittavia selvityksiä ovat kuitenkin kerta toisensa jälkeen osoittaneet, että myös digitaalisten pelien alueella pelaajakunta on peruuttamattomasti laajentunut nuorten miesten joukon ulkopuolelle. Nämä ryhmät eivät automaattisesti ole kiinnostuneita samoista pelityypeistä kuin "perinteiset" digiviihdepelaajat, ja esimerkiksi ikäihmisten, naisten tai koulutettujen ja kriittisten keski-ikäisten pelaajien odotukset pelien ja pelikulttuurien uudistumisesta ovat jotain, minkä niin pelisuunnittelijat kuin pelijournalistitkin ovat panneet merkille. Se, että aggressiivisimmat #GamerGate-vihakampanjat ovat suuntautuneet juuri naispelinkehittäjiä

ja feministisiä pelikriitikoita kohtaan, kertoo osaltaan pelaajaidentiteetin muuttumiseen liittyvistä peloista.

Samalla kun peliharrastus vakiintuneine lajityypeineen ja toimintamalleineen vaikuttaa joutuneen puolustuskannalle, monet muut pelikulttuurin haarat voivat hyvin ja laajenevat. Helposti lähestyttävät pienpelit lisäävät suosiotaan ja free-mium- tai ilmaispeleinä markkinoitavat mobiilipelit lyövät tuottoennätyksiä. Toisaalta myös perinteisemmältä tuntuvaan tietokonepelaamiseen liitetyt mielikuvat voivat olla vääristyneitä. Yhdysvalloissa lokakuussa 2014 julkistetun tutkimuksen (Chalk 2014; Llamas 2014) mukaan tietokonepelien pelaajista enemmistö (50,2 %) on naisia – mobiilipelin kohdalla naisenemmistö on vielä selvempi (58 %). Kotimaisen *Pelaajabarometri 2013* -tutkimuksen mukaan miesten ja naisten määrissä kaikki pelityypit huomioiden ei ollut merkittävää eroa, mutta pelaamiseen käytetty aika oli miespelaajien parissa suurempi kuin naispelaajien kohdalla. Pelisällöissä laajat toiminta-, urheilu- ja seikkailupelit olivat miespelaajien suosiossa, naisten kohdalla puolestaan ongelmanratkaisupelit ja *The Sims* -elämysimulaatiopeli olivat suosittuja – tosin pasianssin ja *Angry Birds*in kaltaiset ajanvietepelit ovat niin miesten kuin naistenkin suosituimpien pelien kärjessä. (Mäyrä & Ermi 2014.)

Kiista siitä, kuka on ”oikea pelaaja”, tai miten pelaajuus tulisi muuttuvassa maailmassa määritellä, uhkaa peittää alleen laajemmat kysymykset siitä, mitä pelit ja pelillisuus ylipäättään merkitsevät nyky-yhteiskunnassa. Samalla kun pelilukutaito yleistyy yhteiskunnassa ja pelien piirteitä tai tuttuja pelimekanismeja aletaan soveltaa viihdepelien ulkopuolella monenlaisissa erilaisissa palveluissa, sovelluksissa tai vaikkapa organisaatioiden toimintamalleissa, alkavat hämartyä pelin ja ei-pelin, tai työn ja leikin kaltaisten ilmiöiden rajat. Jos leikit ja lelut ovat aiemmin kuuluneet selkeästi lastenkulttuurin alueelle, ja aikuisuus on määrittynyt niiden vastakohtana vakavuuden ja hyötyrationalisuuden hallitsemana alueena, myöhäismodernissa yhteiskunnassa niin työhön kuin aikuisuuteenkin liittyvät kokeilu- ja jatkuvan uusiutumisen ja luovan leikin vaatimukset haastavat näitä perinteisiä määritelmiä. Nämä kehityskulut ovat paitsi Suomen Akatemian rahoittaman *Leikillistyminen ja pelillisen kulttuurin synty* -tutkimushankkeen, myös keväällä 2015 Tampereella toteutettavan kansainvälisen *Adult Play* -tutkimusseminaarin avaintemoja.

## Vuosikirjan sisältö ja arviointimenettely

Viisi vuotta sitten *Pelitutkimuksen vuosikirjan* toimituskunta – joka oli yhtä henkilöä lukuun ottamatta sama kuin tänäkin vuonna – pohdiskeli suomalaisen pelitutkimuksen tilaa muun muassa seuraavasti:

Suomalaista pelitutkimusta leimaavat nyt, vuonna 2009, yhtäältä uuden tieteenalan vahvan laajenemisen ja kasvun mukanaan tuoma innostuksen ja löytöretkeilyn henki, toisaalta edelleen tietty marginaalisuus. Vasta vuodet ja vuosikymmenet lopulta näyttävät, missä laajuudessa pelitutkimusta Suomessa pitkällä tähtäimellä harjoitetaan. [...] Kotimainen pelien tutkimus on siis viime vuosina selkeästi saavuttanut uuden, dynaamisen vaiheen. Työsarkaa kuitenkin riittää tulevana vuosina alan identiteetin rakennuksessa ja vakiinnuttamisessa. Toisenlaiset tulokulmat ja aiempien peli- ja leikkitutkimusten uudelleentarkastelu voisivat tuoreuttaa tutkimusta. Ne voisivat osoittaa tämänhetkisen tutkimuksen kontekstisidonnaisuuden ja toisaalta kertoa, että kaikki tutkimusongelmat eivät välttämättä ole aivan ainutlaatuisia. (Suominen, Koskimaa, Mäyrä & Sotamaa 2009.)

Mitä sitten on tapahtunut viidessä vuodessa pelitutkimuksessa? Ainakin digitaalisiin peleihin liittyviä väitöskirjoja sekä pro gradu -tutkielmia on julkaistu aiempaa enemmän eri tieteenaloilla ja yliopistoissa (väitöskirjoista ks. Sotamaa & Suominen 2013), alan koulutus on lisääntynyt eri asteilla, ja suomalaisten menestyspelien saama huomio on tuonut pelit julkiseen keskusteluun aivan eri tavalla kuin aiemmin. Tätä kautta myös pelitutkijoilla on ollut entistä enemmän kysyntää julkisen keskustelun osapuolina. Vaikka pelaamisessa ja pelejä koskevassa toiminnassa on pitkäkestoisempiakin ilmiöitä, alan muutokset tekevät pelien ja pelikulttuurien tutkimuksesta yhtä aikaa haastavaa, tärkeää ja kiehtovaa. *Pelitutkimuksen vuosikirja 2014* tarjoaa taas muutamia esimerkkejä erilaisista peleihin ja pelitutkimukseen liittyvistä teemoista ja aihepiireistä.

*Pelitutkimuksen vuosikirjan 2014* avaa Tero Pasasen artikkeli väkivallasta pelikohujen arkkityypinä. Pasanen käsittelee artikkelissaan myös seksuaaliseen väkivaltaan, muukalaisvihaan ja naisvihaan liittyviä pelikohuja ja toteaa pelikohujen synnyttämien moraalipaniikkien keskeisen merkityksen interaktiivisen median yhteiskunnallisessa kehityksessä.

Jukka Jouhki jatkaa artikkelissaan rahapelaamisen etnografista tutkimusta kohteenaan Kiinan erityistalousalue Macao. Hän lähestyy aihetta erityisesti macao-laisten moraalisten asenteiden kautta keskittyen alueella tapahtuneen rahapelaamisen ja rahapeliturismin nopean kasvun vaikutuksiin.

Marko Siitonen ja Sanna Launonen tarkastelevat artikkelissaan varsin uutta pelityyppiä, joka on alkanut yleistyä viime vuosina. He tutkivat uutispeleihin eli pelillistettyyn journalismiin liittyviä käyttäjäkokemuksia. Heidän tutkimuksestaan käy ilmi, miten esimerkiksi uutisten aiheet vaikuttavat siihen, voiko niitä tukea pelillistämällä lainkaan ja miten pelillistäminen kannattaa tehdä.

Mikko Vesan ja J. Tuomas Harviaisen artikkelin yhtenä tavoitteena on esittää malleja, joiden avulla verkkopeliympäristöissä tapahtuvaa johtamista voi tutkia. Artikkelin luo siltaa johtamisen ja organisoimisen tutkimuksen sekä pelitutkimuksen välille. Vesa ja Harviainen tutkivat *World of Warcraft* -pelin niin kutsuttuja raidiyhteisöjä ja niissä tapahtuvia johtamisen käytäntöjä.

Veli-Matti Nurkkala, Kyösti Koskela, Jonna Kalermo, Petri Ruuskanen, Niina Karvinen ja Timo Järvillehto käsittelevät artikkelissaan biometrisiä mittaustekniikoita, joita voidaan käyttää apuna pelikokemuksesta ja käytettävyyttä käsittelevissä tutkimuksissa. He hahmottelevat psykofysiologista pelikäyttäytymisen ja -kokemuksen teoriaa, joka tukisi biometrinen mittauksen hyödyntämistä digitaalisten pelien kehittämisessä. Biometriset mittaustekniikat liittyvät muun muassa silmänliikkeiden, sydämen toiminnan, lihasaktiiviteetin, ihon vastusmuutosten ja aivojen sähköisen toiminnan mittaamiseen. Artikkelin yhteydessä on myös biometrisiin mittaustekniikoihin ja niiden käyttöön sekä teoretisointiin liittyvää keskustelua, sillä julkaisemme artikkelin yhteydessä Simo Järvelän ja J. Matias Kivikankaan kirjoittaman kommenttipuheenvuoron, joka edustaa toisenlaista tieteellistä näkemystä aihepiiristä. Alkuperäisen artikkelin kirjoittajat ovat puolestaan vastanneet kommenttipuheenvuoroon. Aihepiiriä koskevaa keskustelua on mahdollista jatkaa esimerkiksi pelitutkimuksen seminaareissa tai myöhemmissä julkaisuissa.

*Pelitutkimuksen vuosikirjassa 2014* julkaistaan myös katsauksia ja arvioita. Markku Reunanen ja Manu Pärssinen kertovat katsauksessaan edellä mainitusta *Chesmac*-pelistä. Tero Kerttula puolestaan esittelee internetin videopalveluissa julkaistuja pelivideoita, joita on useita erilaisia tyyppisiä.

Yksi pelitutkimuksen keskeisimmistä osa-alueista liittyy pelien opetuskäyttöön ja pelioppimiseen. Katri Kuusisto tarkastelee katsauksessaan, miten kaupallisten pelien elementtejä tai pelejä kokonaisuudessaan voisi käyttää opetuksessa. Juho Karvinen esittelee puolestaan kirja-arviossaan Thomas S. Henricksin teosta *Play Reconsidered*, joka luo kytköksiä sosiologian ja pelitutkimuksen välille.

Vuosikirjan päättää Miikka J. Lehtosen, Miikka Junnilan ja Elina Koiviston teksti, joka jatkaa viime vuonna aloittamaamme pelitutkimusta tekevien yksiköiden esittelysarjaa. Tällä kertaa esittelyssä on Aalto-yliopiston pelitutkimus ja peleihin liittyvä opetus.

*Pelitutkimuksen vuosikirjan* artikkelit ovat läpäisseet anonyymien vertaisarvioinnin. Toimituskunnan jäsenet ovat ensin lukeneet ja kommentoineet tarjotut käsikirjoitukset sekä pyytäneet tarvittaessa kirjoittajilta täsmennyksiä ja uusia versioita ennen kuin käsikirjoitukset on lähetetty toimituskunnan ulkopuolisille arvioitsijoille. Pääsääntöisesti olemme pyytäneet kaksi arviointilausuntoa kustakin artikkelista, ja arviointisijoina ovat olleet yleensä tohtorintutkimuksen suorittaneet pelitutkimuksen asiantuntijat. Poikkeustapauksissa arviointisijoina on käytetty sellaisia asiantuntijoita, jotka eivät ole vielä suorittaneet tohtorintutkintoa, jos heillä on ollut artikkelin arvioinnissa tarvittavaa erityisosaamista.

Pelitutkijoiden lisäksi olemme tietyissä tapauksissa käyttäneet myös sellaisia muiden alojen asiantuntijoita, jotka ovat erikoistuneet artikkelikäsitteilyssä käytettyihin teoreettisiin viitekehyksiin tai tutkimusmenetelmiin. Arviointisijat ovat hyödyntäneet arviointilausuntoa kirjoittaessaan *Pelitutkimuksen vuosikirjan* arviointilomaketta, jossa on pyydetty kiinnittämään huomiota erityisesti tekstien teoreettis-metodologiseen laatuun mutta myös rakenteeseen ja kieliasuun. Useimmissa tapauksissa tarjotuista käsikirjoituksista on pyydetty palautteen perusteella uudet versiot, jotka on lähetetty vielä uudelleenarviointiin toimituskunnan ulkopuolisille arviointisijoille. Kaikkia tarjottuja artikkelikäsitteilyjä ei ole hyväksytty julkaistavaksi, ja joissain tapauksissa kirjoittaja on saamansa palautteen perusteella tehnyt julkaisuun artikkelin sijasta katsauksen.

Pelitutkimuksen vuosikirjassa julkaistut katsaukset, esittelyt ja arviot eivät läpikäy anonyymiä vertaisarviointia, mutta kirjoittajat ovat saaneet palautetta ja korjaus-ehdotuksia toimituskunnalta.

## Kiitokset

Kiitämme jälleen kaikkia *Pelitutkimuksen vuosikirjan* tekijöitä, kirjoittajia ja tekstien arvioitsijoita. Kiitämme myös Suomen Akatemiaa ”Leikillistyminen ja pelillisen kulttuurin synty” -hankkeen rahoittamisesta (rahoituspäätös #275096). *Pelitutkimuksen vuosikirja 2014* on osa hankkeen toimintaa.

Toimituskunnalle voi lähettää uusia tekstejä tai aihe-ehdotuksia tulevia *Pelitutkimuksen vuosikirjoja* varten. Seuraava *Pelitutkimuksen vuosikirja* ilmestyy vuoden 2015 lopulla.

**Porissa, Tampereella ja Jyväskylässä 28. marraskuuta 2014**

## Toimituskunta

## Lähteet

Chalk, Andy (2014). Researchers find that female PC gamers outnumber males. *PC Gamer*, 29.10.2014. <<http://www.pcgamer.com/researchers-find-that-female-pc-gamers-outnumber-males/>>.

Lee, John A. N. (1996). Those Who Forget the Lessons of History Are Doomed to Repeat It', or, Why I Study the History of Computing. *IEEE Annals of the History of Computing*, Vol. 18, No. 2, 1996, 54–62.

Llamas, Stephanie (2014). Why ALL gamers matter — my view as a female games analyst. *Superdata Research*, 28.10.2014. <<http://www.superdataresearch.com/blog/why-all-gamers-matter/>>.

Mäyrä, Frans & Laura Ermi (2014). Pelaajabarometri 2013: Mobiilipelaamisen nousu. *TRIM Research Reports* 11, Informaatiotieteiden yksikkö. Tampereen yliopisto: Tampere. <<http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-44-9425-3>>.

Nieminen, Hannu & Jukka Sihvonen (2001). Esipuhe: Mediatutkimus 2001. Teoksessa Nieminen, Hannu & Jukka Sihvonen (toim.): *Mediatutkimus – näkökulmia ja kartoituksia*, 9–20. Taiteiden tutkimuksen laitoksen julkaisuja A47. Mediatutkimus, Turun yliopisto: Turku.

Sotamaa, Olli & Jaakko Suominen (2013). Suomalainen pelitutkimus vuosina 1998–2012 julkaistujen peliväitöskirjojen valossa. Teoksessa Suominen, Jaakko, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Petri Saarikoski & Olli Sotamaa (toim.): *Pelitutkimuksen vuosikirja 2013*, 109–121. Tampereen yliopisto: Tampere <<http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja-2013>>.

Suominen, Jaakko & Anna Sivula (ilmestyy). Participatory Historians in Digital Cultural Heritage Process — Monumentalization of the First Finnish Commercial Computer Game. Artikkelikäsikirjoitus, arvioitavana.

Suominen, Jaakko, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä & Olli Sotamaa (2009). Johdanto. Teoksessa Suominen, Jaakko, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä & Olli Sotamaa (toim.): *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*, i-vi. Tampereen yliopisto: Tampere <<http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja-2009>>.