

# Suomalaisissa yliopistoissa julkaistut peliaihteiset väitöskirjat

Katsaus

**Olli Sotamaa**

Tampereen yliopisto

## **Tiivistelmä**

Tämä katsaus käsittelee suomalaisia pelitutkimukseen liittyviä väitöskirjoja. Sen tärkein sisältö on suomalaisten pelejä koskevien väitöskirjojen listaus, joka on sijoitettu tekstin loppuun (liite 1). Listaan on kerätty suomalaisissa korkeakouluissa tehdyt opinnäytetyöt.

Avainsanat: pelitutkimus, väitöskirjat

## **Abstract**

This review deals with Finnish dissertations related to game studies. The main content is a list of Finnish game studies dissertations that can be found at the end of the text (appendix 1). The list consists of dissertations done in Finnish universities.

Keywords: dissertations, game studies

---

Suomalaisen pelitutkimuksen mittakaavaa voidaan hahmottaa monin eri tavoin. Yksi tapa on katsoa julkaistuja väitöskirjoja, ja tämän työn pohjaksi on nyt koottu suhteellisen kattava luettelo peliaiheisista tohtoritason opinnäytteistä. Tällaisen listauksen julkaiseminen tuntuu ajankohtaiselta nyt, kun ensimmäisen mukaan kelpuutetun väitöskirjan julkaisemisesta tulee tänä vuonna kuluneeksi neljännesvuosisata. Suomalaiset pelitutkijat ovat opiskelleet, työskennelleet ja väitelleet myös ulkomailla,<sup>2</sup> mutta selvyuden vuoksi tässä koosteessa keskitytään suomalaisissa yliopistoissa hyväksytyihin väitöskirjoihin.

Suomalaiselle pelitutkimukselle voidaan nimetä monta alkupistettä vähän sen mukaan, millainen näkökulma halutaan valita (Sotamaa 2009). Peleistä on kirjoitettu oppineesti jo 1800-luvulla, ja esimerkiksi Yrjö Hirnin edelleen relevantin *Barnlek*-kirjan (1916) julkaisemisesta on ehtinyt kulua jo toista sataa vuotta. Samaan aikaan on kuitenkin myönnettävä, että aktiivisesti kumuloitua teorianmuodostus ja kriittinen tutkijayhteisö on alkanut muodostua vasta viimeisen 25 vuoden aikana. Ihan vastaava väitöskirjojen listausta ei ainakaan tietääkseni ole saatavilla muista maista. Ehkä tällainen lista voi osaltaan innoittaa vertailun mahdollistavien aineistojen koaamista ja tarkempien analyysien tekemistä tulevina vuosina. On kuitenkin selvää, että yli 160 väitöskirjaa tarkoittaa vääjäämättä sitä, että Suomi on ainakin väkilukuun suhteutettuna pelitutkimuksen suurvalta.

---

<sup>2</sup>Esimerkkejä Suomen rajojen ulkopuolella hyväksytyistä suomalaisten tutkijoiden väitöskirjoista: Leino, Olli. 2010. "Emotions in Play: On The Constitution of Emotion in Solitary Computer Game Play." Pelitutkimus, IT-yliopisto, Kööpenhamina, Tanska; Holopainen, Jussi. 2011. "Foundations of Gameplay." Tietojenkäsittelytiede, Blekingen teknillinen yliopisto, Ruotsi; Wirman, Hanna. 2011. "Playing The Sims 2: Constructing and Negotiating Woman Computer Game Player Identities through the Practice of Skinning." School of Creative Arts, University of the West of England, Bristol, Iso-Britannia.

Väitöskirjojen kartoittaminen alkoi jo reilu vuosikymmen sitten, kun pyrimme ensimmäisen kerran luomaan kokonaiskuvaa oppialasta väitöskirjojen valossa (Sotamaa ja Suominen 2013). Jo tuolloin havaitsimme, että pelejä koskevat väitöskirjat voidaan asettaa jatkumolle, jonka yhdessä päässä ovat pelejä tukevasti jonkin perinteisen emätieteen näkökulmasta tarkastelevat tutkimukset ja toisessa pelien tutkimuksen omana kehittyvänä tieteenalanaan näkevät pelitutkijat. Tämä kehitys on sittemmin jatkunut. Pelitutkimuksen tieteenalan vakiintumisesta Suomessa todistavat niin oppialalle avatut oppituolit ja opintokokonaisuudet, vuosittaiset kansalliset ja kansainväliset tapahtumat ja vaikkapa *Pelitutkimuksen vuosikirjan* 15. vuosikerta. Peleihin keskittyvän teorianmuodostuksen kehityksen rinnalla pelit näyttävät muodostuneen tutkimuskohteeksi, jota voidaan tarkastella lähes millä vain oppialalla käsityötieteestä koneoppimiseen ja uskontotieteestä fysioterapiaan.

Väitöskirjaluettelon ensimmäinen versio luotiin aikoinaan lähinnä muistelemalla menneiden vuosien väitöstilaisuuksia ja joukkoistamalla eli kyselemällä vinkkejä kollegoilta. Josain tuli vastaan kiinnostava väitöstiedote, ja taisi joku väitöskirja löytyä paikallisen sanomalehden haastattelustakin. Sittemmin peleihin kohdistuvan tutkimus on kehittynyt moniin mielenkiintoisiin suuntiin, ja väitöskirjojen määrä on moninkertaistunut. Samaten yliopistokohtaiset väitöstietokannat ovat merkittävästi parantuneet, vaikka edelleenkin niiden hakutoiminnot jättävät paikoin toivomisen varaa. Ilahduttavaa on, että joitain varhaisten vuosien väitöskirjoja lukuun ottamatta valtaosa teksteistä on löydettävissä avoimina verkkoversioina.

On viime kädessä aina tulkintaa, mitä katsotaan pelitutkimuksen oppialaan kuuluvaksi. Tässä katsauksessa rajojen määrittelyyn on omaksuttu monenlaiselle tietentekemisel-

le avoin lähestymistapa. Rajatapausten kohdalla on pyritty miettimään, miten olennainen rooli peleillä on väitöskirjan kokonaisuuden kannalta. Listaan sisällytettyjen töiden lisäksi on siis lukuisia väitöskirjoja, joissa pelejä tai pelaamista käsitellään lyhyesti muiden näkökulmien tai esimerkkien ohessa. Matemaattisen peliteorian sovellukset, jotka pyrkivät formaalisti mallintamaan erilaisia vuorovaikutustilanteita, on jätetty listan ulkopuolelle, ellei niiden kysymyksenasettelu liity jollakin tavalla aktuaalisiin peleihin. Lisäksi lasten leikkien analyysit tai urheilukulttuurin tutkimukset on yleensä rajattu ulos listasta, ellei niillä ole jokin selkeä yhteys viimeaikaiseen pelitutkimukselliseen teorianmuodostukseen. Joidenkin peliaiheista retoriikkaa analysoivien töiden kohdalla on käynyt ilmi, etteivät ne lopulta liity juurikaan peleihin. Esimerkiksi politiikasta ja taloudesta puhutaan varsin usein pelinä, mutta se ei vielä yksin tee niistä pelitutkimuksen tutkimuskohteita. Samaan aikaan pelejä ja niihin liittyviä ilmiöitä tutkitaan myös lähtökohdista, jotka eivät otsikon tai pikaisen tarkastelun perusteella heti paljasta tutkimuskohdetta peliksi.

Myös väitöskirjojen edustamien oppiaineiden määrittely on välillä tuottanut päänvaivaa. Listan laatija ei ole kuitenkaan lähtenyt tekemään omia tulkintojaan tieteenaloista, vaan listaukseen on poimittu oppiala joko väitöskirjan nimiölehdeltä, väitöstiedotteesta tai yliopiston tietokannasta. Joka tapauksessa on mahdollista, jopa todennäköistä, että tästä listauksesta on jäänyt pois töitä, joiden kuuluisi olla siinä. Siksi listasta tehdäänkin päivittyvä versio yhteistyössä Pelitutkimuksen seuran kanssa.

Tietokantaa voi selata osoitteessa:

<https://www.pelitutkimus.fi/pelitutkimus/vaitoskirjat>

## Lähdeviitteet

Hirn, Yrjö. 1916. *Barnlek: Några kapitel om visor, danser och små teatrar*. Helsingfors: Söderström & Co.

Sotamaa, Olli. 2009. "Suomalaisen pelitutkimuksen monet alut." *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*, toimittajat Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä ja Olli Sotamaa, 100–105.

Sotamaa, Olli ja Jaakko Suominen. 2013. "Suomalainen pelitutkimus vuosina 1998–2012 julkaistujen peliväitöskirjojen valossa." *Pelitutkimuksen vuosikirja 2013*, toimittajat Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Petri Saarikoski ja Olli Sotamaa, 109–121.

## Liite 1. Suomalaiset pelejä käsittelevät väitöskirjat 1998–2023

Ahonen, Jukka. 2019. "Kolme kriisiä ja kansalliset rahapelit: Yhteiskunnallisten murroskausien vaikutus suomalaisen rahapelijärjestelmän muotoutumiseen". Tohtorinväitöskirja, Historia, Helsingin yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-51-4778-3>.

Alavesa, Paula. 2018. "Playful appropriations of hybrid space: Combining virtual and physical environments in urban pervasive games". Tohtorinväitöskirja, Tietotekniikka, Oulun yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:9789526221380>.

Alha, Kati. 2020. "The rise of free-to-play: How the revenue model changed games and playing". Tohtorinväitöskirja, Informaatiotutkimus ja interaktiivinen media, Tampereen yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-1774-4>.

Arjoranta, Jonne. 2015. "Real-time hermeneutics: Meaning-making in ludonarrative digital games". Tohtorinväitöskirja, Digitaalinen kulttuuri, Jyväskylän yliopisto.

---

<http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-39-6164-0>.

Arrasvuori, Juha. 2006. "Playing and making music: Exploring the similarities between video games and music-making software". Tohtorinväitöskirja, Etnomusikologia, Tampereen yliopisto. <https://urn.fi/urn:isbn:951-44-6689-6>.

Behbahani, Amin Rasti. 2020. "Investigating the effect of digital game tasks, inducing different levels of involvement load, on the acquisition of vocabulary items". Tohtorinväitöskirja, Kielentutkimus, Jyväskylän yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-39-8130-3>.

Bluemink, Johanna. 2011. "Virtually face to face: Enriching collaborative learning through multiplayer games". Tohtorinväitöskirja, Kasvatustiede, Oulun yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:9789514294235>.

Bonanno, Philip. 2008. "Learning through collaborative gaming: A process-oriented pedagogy?" Tohtorinväitöskirja, Kasvatustiede, Joensuun yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-219-167-0>.

Bopp, Julia Ayumi. 2020. "Aesthetic emotions in digital games: The appeal of moving, challenging, and thought-provoking player experiences". Tohtorinväitöskirja, Tietojenkäsittelytiede, Aalto-yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-64-0112-6>.

Borch, Anita. 2013. "Households' images of gambling". Tohtorinväitöskirja, Sosiologia, Helsingin yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-109078-3>.

Brauer, Sanna. 2019. "Digital open badge-driven learning: Competence-based professional development for vocational teachers". Tohtorinväitöskirja, Kasvatustiede, Lapin yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-337-110-1>.

Brezowsky, Boglarka. 2019. "Using game-based learning to enhance adaptive number knowledge". Tohtorinväitöskirja, Kasvatustiede, Turun yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-951-29-7622-5>.

Castrén, Sari. 2013. "Disordered gambling in Finland: Epidemiology and a current treatment option". Tohtorinväitöskirja, Käyttätymistiede, Helsingin yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-245-964-0>.

Eränpalo, Tommi. 2015. "Pelillisyyden tuo esiin nuorten kansalaispätevyyttä: Analyysjä nuorten yhteiskunnallisesta deliberaatiosta". Tohtorinväitöskirja, Opettajankoulutus, Helsingin yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-51-1127-2>.

Eskelinen, Markku. 2009. "Travels in cybertextuality: The challenge of ergodic literature and ludology to literary theory". Tohtorinväitöskirja, Jyväskylän yliopisto, digitaalinen kulttuuri.

February, Pamela J. 2018. "Teaching and learning to read in Afrikaans: Teacher competence and computer-assisted support". Tohtorinväitöskirja, Psykologia, Jyväskylän yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-39-7515-9>.

Friman, Usva. 2022. "Gender and game cultural agency in the post-gamer era: Finnish women players' gaming practices, game cultural participation, and rejected gamer identity". Tohtorinväitöskirja, Digitaalinen kulttuuri, Turun yliopisto.

Fuerst, Sascha. 2017. "Entrepreneurial internationalization: A process perspective". Tohtorinväitöskirja, Kansainvälinen liiketoiminta, Turun yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-951-29-6998-2>.

Giunti, Guido. 2018. "3MD for chronic conditions: A model for motivational mHealth design". Tohtorinväitöskir-

---

ja, Tieto- ja sähkötekniikan tiedekunta, Oulun yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:9789526220154>.

Haaranen, Lassi. 2019. "Game-related learning and exposure in computer science". Tohtorinväitöskirja, Tietotekniikka, Aalto-yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-60-8386-5>.

Hakulinen, Lasse. 2015. "Gameful approaches for computer science education: From gamification to alternate reality games". Tohtorinväitöskirja, Tietotekniikka, Aalto-yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-60-6173-3>.

Hamari, Juho. 2015. "Gamification: Motivations & effects". Tohtorinväitöskirja, Tietojärjestelmätiede, Aalto-yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-60-6056-9>.

Hamari, Lotta. 2018. "Assessment and promotion of physical activity in children: With special reference to children diagnosed with cancer." Tohtorinväitöskirja, Hoitotiede, Turun yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-951-29-7154-1>.

Hannula, Otso. 2020. "Knowledge co-creation in design games: Conversation analysis of an interorganizational design game session". Tohtorinväitöskirja, Tuotantotalous, Aalto-yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-60-3827-8>.

Harviainen, J. Tuomas. 2012. "Systemic perspectives on information in physically performed role-play". Tohtorinväitöskirja, Informaatiotutkimus ja interaktiivinen media, Tampereen yliopisto. <https://urn.fi/urn:isbn:978-951-44-8914-3>.

Hassan, Lobna. 2018. "Means to gameful ends: How should gamification be designed?" Tohtorinväitöskirja, Information Systems Science, Hanken Svenska handelshögskolan. <http://hdl.handle.net/10227/198994>.

Haverinen, Anna. 2014. "Memoria virtualis: Death and mourning rituals in online environments". Tohtorinväitöskirja, Digitaalinen kulttuuri, Turun yliopisto.

<https://urn.fi/URN:%20ISBN:%20978-951-29-5773-6>.

Heinimäki, Teemu. 2015. "Technology trees and tools: Constructing development graphs for digital games". Tohtorinväitöskirja, Tietojenkäsittelytiede, Tampereen teknillinen yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-15-3647-2>.

Heiskanen, Maria. 2017. "Problem gamblers and money: Unbalanced budgets and financial recovery". Tohtorinväitöskirja, Sosiaalitieteet, Helsingin yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-51-3284-0>.

Heljakka, Katriina. 2013. "Principles of adult play(fulness) in contemporary toy cultures: From wow to flow to glow". Tohtorinväitöskirja, Visuaalinen kulttuuri, Aalto-yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-60-5144-4>.

Holm, Suvi. 2023. "Preferences, emotions, and visual attention in the first-person shooter game experience". Tohtorinväitöskirja, Psykologia, Turun yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-951-29-9290-4>.

Hyvönen, Pirkko. 2008. "Affordances of playful learning environment for tutoring playing and learning". Tohtorinväitöskirja, Kasvatustiede, Lapin yliopisto.

Hämäläinen, Lasse. 2019. "Nimet verkossa: Tutkimus verkko-yhteisöjen käyttäjänimistä ja virtuaalisen minigolfin radannimistä". Tohtorinväitöskirja, Suomen kieli, Helsingin yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-51-5259-6>.

Hämäläinen, Perttu. 2007. "Novel applications of real-time audiovisual signal processing technology for art and sports education and entertainment". Tohtorinväitöskirja, Tietotekniikka, Teknillinen korkeakoulu. <http://urn.fi/urn:nbn:fi:tkk-009128>.

Höysniemi, Johanna. 2006. "Design and evaluation of physically interactive games". Tohtorinväitöskirja.

---

ja, Vuorovaikutteinen teknologia, Tampereen yliopisto. <https://urn.fi/urn:isbn:951-44-6694-2>.

Ihamäki, Pirita. 2015. "User experience of geocaching and its application to tourism and education". Tohtorinväitöskirja, Digitaalinen kulttuuri, Turun yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-951-29-6153-5>.

Iqbal, Ahmer. 2012. "Facilitating the use of virtual worlds in schools". Tohtorinväitöskirja, Tietotekniikka, Jyväskylän yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-39-5016-3>.

Janhunen, Maarit. 2023. "Exergame-based rehabilitation in older adults specifically after total knee replacement". Tohtorinväitöskirja, Fysioterapia, Jyväskylän yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-39-9547-8>.

Johnson, Mikael. 2013. "How social media changes user-centred design: Cumulative and strategic user involvement with respect to developer-user social distance". Tohtorinväitöskirja, Tietotekniikka, Aalto-yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-60-5073-7>.

Järvelä, Simo. 2020. "Physiological synchrony and affective protosocial dynamics". Tohtorinväitöskirja, Kognitiotiede, Helsingin yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-51-6425-4>.

Järvinen, Aki. 2008. "Games without frontiers: Theories and methods for game studies and design". Tohtorinväitöskirja, Mediakulttuuri, Tampereen yliopisto. <https://urn.fi/urn:isbn:978-951-44-7252-7>.

Jääskä, Elina. 2023. "Game-based learning methods in project management higher education". Tohtorinväitöskirja, Tuotantotalous, Oulun yliopisto. <http://urn.fi/urn:isbn:9789526236834>.

Kahila, Juho. 2022. "Digital gaming and metagame activities: Opportunities for children's informal learning". Tohtorinväitöskirja, Kasvatustiede, Itä-Suomen yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-61-4730-7>.

Kainulainen, Tuomo. 2021a. "Studies on online horse race betting using individual-level betting data". Tohtorinväitöskirja, Kauppatieteiden laitos, Itä-Suomen yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-61-4267-8>.

Kallio, Henrik. 2020. "Essays on small group decision-making in a dynamic business simulation game". Tohtorinväitöskirja, Tieto- ja palvelujohtaminen, Aalto-yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-60-3965-7>.

Kalmanlehto, Johan. 2019. "Beyond the figure: The notion of mimetic subject formation in Philippe Lacoue-Labarthe's philosophy and its relevance to digital gameplay". Tohtorinväitöskirja, Taidekasvatus, Jyväskylän yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-39-7847-1>.

Kanervisto, Anssi. 2022. "Advances in deep learning for playing video games". Tohtorinväitöskirja, Tietojenkäsittelytiede, Itä-Suomen yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-61-4444-3>.

Kangas, Marjaana. 2010. "The school of the future: Theoretical and pedagogical approaches for creative and playful learning environments". Tohtorinväitöskirja, Kasvatustiede, Lapin yliopisto. <https://urn.fi/URN:NBN:fi:ula-2011291055>.

Karhulahti, Veli-Matti. 2015. "Adventures of ludom: A videogame geneontology". Tohtorinväitöskirja, Mediatutkimus, Turun yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-951-29-6090-3>.

---

Kari, Tuomas. 2017. "Exergaming usage: Hedonic and utilitarian aspects". Tohtorinväitöskirja, Tietojärjestelmätiede, Jyväskylän yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-39-6956-1>.

Kedzior, Richard. 2014. "How digital worlds become material: An ethnographic and netnographic investigation in Second Life". Tohtorinväitöskirja, Markkinointi, Hanken Svenska handelshögskolan. <http://hdl.handle.net/10138/135859>.

Kellomäki, Timo. 2015. "Large-scale water simulation in games". Tohtorinväitöskirja, Tietotekniikka, Tampereen teknillinen yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-15-3654-0>.

Kerttula, Tero. 2022. "(Broad)casting the game: The spectacle of real in representing and narrating video game play in live-action media". Tohtorinväitöskirja, Digitaalinen kulttuuri, Jyväskylän yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-39-8968-2>.

Kettula, Kirsi. 2012. "Towards professional growth: essays on learning and teaching forest economics and marketing through drama, role-play and reflective journals". Tohtorinväitöskirja, Maatalous-metsätieteellinen tiedekunta, Helsingin yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-651-392-1>.

Kiili, Kristian. 2005. "On educational game design: Building blocks of flow experience". Tohtorinväitöskirja, Tietotekniikka, Tampereen teknillinen yliopisto, Porin yksikkö. <https://urn.fi/URN:NBN:fi:tty-200810021043>.

Kinnunen, Jani. 2021. "Rahat, peli ja rahapelaamisen sosiaaliset palkkiot". Tohtorinväitöskirja, Pelitutkimus, Tampereen yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-2172-7>.

Kivikangas, J Matias. 2015. "Emotion and social context

in a digital game experience". Tohtorinväitöskirja, Psykologia, Helsingin yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-51-1818-9>.

Koivisto, Jaana-Maija. 2017. "Learning clinical reasoning through game-based simulation: Design principles for simulation games". Tohtorinväitöskirja, Kasvatustiede, Helsingin yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-51-3129-4>.

Koivisto, Jonna. 2017. "Learning clinical reasoning through game-based simulation: Design principles for simulation games". Tohtorinväitöskirja, Informaatiotutkimus ja interaktiivinen media, Tampereen yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-0550-5>.

Kokabha, Maryam Roshan. 2018. "Dynamics of success for early-stage mobile game startups". Tohtorinväitöskirja, Tieto ja palvelujohtamisen laitos, Aalto-yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-60-8215-8>.

Korhonen, Hannu. 2016. "Evaluating playability of mobile games with the expert review method". Tohtorinväitöskirja, Vuorovaikutteinen teknologia, Tampereen yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-0196-5>.

Korhonen, Tanja. 2020. "Tools and methods to support the key phases of serious game development in the health sector". Tohtorinväitöskirja, Tietojenkäsittelytiede, Oulun yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:9789526227030>.

Korhonen, Vesa. 2017. "High support need and minimally verbal children with autism: Exploration of technology-based research methodology and the case of attending to eyes". Tohtorinväitöskirja, Psykologia, Itä-Suomen yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-61-2376-9>.

Korkeila, Henry. 2023. "Resources, capital, and players inside the game worlds: Bourdieusian approach to game cultures".

---

Tohtorinväitöskirja, Digitaalinen kulttuuri, Turun yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-951-29-9270-6>.

Koski, Johannes. 2023. "Producing affection: Affect and mediated intimacy in Pokémon". Tohtorinväitöskirja, Digitaalinen kulttuuri, Turun yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-951-29-9366-6>.

Kristiansson, Jesper. 2021. "'Aika paljon sai tehdä, kunhan se liittyi siihen historiaan ja opetussuunnitelmaan": Oppilaiden valtaistuminen yläkoulun historian tunneilla". Tohtorinväitöskirja, Yleinen historia, Jyväskylän yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-39-8680-3>.

Kultima, Annakaisa. 2018. "Game design praxiology". Tohtorinväitöskirja, Informaatiotutkimus ja interaktiivinen media, Tampereen yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-0742-4>.

Kylkilahti, Eliisa. 2018. "Kulttuurista peliä palveluissa: Kuluttajataktiikoiden ja nuorten toimija-asemien esitysteoreettinen tarkastelu". Tohtorinväitöskirja, Kuluttajaekonomia, Helsingin yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-51-4108-8>.

Käsmä, Marjukka. 2020. "Social difference as action: A nexus analysis of gender and ability in World of Warcraft game culture". Tohtorinväitöskirja, Englantilainen filologia, Oulun yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:9789526227139>.

Köse, Dicle Berfin. 2020. "Dual information systems: The complicated relationship of hedonic and utilitarian values". Tohtorinväitöskirja, Tietojärjestelmätiede, Jyväskylän yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-39-8441-0>.

Laakasuo, Michael. 2015. "Healthy individuals' decision making in online poker: Perspectives on emotional stability and

wellbeing". Tohtorinväitöskirja, Kognitiotiede, Helsingin yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-51-1190-6>.

Laato, Samuli. 2021. "Designing location-based games: How to support players' social interaction, physical activity and learning about their local environment". Tohtorinväitöskirja, Vuorovaikutusmuotoilu, Turun yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-951-29-8565-4>.

Lainema, Timo. 2003. "Enhancing organizational business process perception: Experiences from constructing and applying a dynamic business simulation game". Tohtorinväitöskirja, Tietojärjestelmätiede, Turun yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:951-564-139-X>.

Laiti, Outi. 2021. "Old ways of knowing, new ways of playing: The potential of collaborative game design to empower Indigenous Sámi". Tohtorinväitöskirja, Kasvatustiede, Lapin yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-337-249-8>.

Lankoski, Petri. 2010. "Character-driven game design: A design approach and its foundations in character engagement". Tohtorinväitöskirja, Media Lab, Aalto-yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-60-0004-6>.

Lehdonvirta, Vili. 2009. "Virtual consumption". Tohtorinväitöskirja, Taloussosiologia, Turun kauppakorkeakoulu. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-249-019-3>.

Leinonen, Anna-Maiju. 2021. "Technology for promoting physical activity in young men". Tohtorinväitöskirja, Lääketieteen tekniikka, Oulun yliopisto. <http://urn.fi/urn:isbn:9789526228877>.

Lind, Kalle. 2022. "Problem gambling and criminal behavior: Perspectives on comorbidities and social Disadvantage". Tohtorinväitöskirja, Sosiologia, Tampereen yliopisto.



---

<https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-2559-6>.

Loponen, Mika. 2019. "The semiospheres of prejudice in the fantastic arts: The inherited racism of irrealia and their translation". Tohtorinväitöskirja, Englantilainen filologia, Helsingin yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-51-4888-9>.

Lu, Chien. 2023. "Shallow representations, profound discoveries : A methodological study of game culture in social media". Tohtorinväitöskirja, Koneoppiminen, Tampereen yliopisto.

Macey, Joseph. 2021. "A whole new ball game: The growing prevalence of video game-related gambling". Tohtorinväitöskirja, Ihmiset ja teknologiat, Tampereen yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-2191-8>.

Majuri, Joonas. 2019. "Dopamine, opioid and serotonin neurotransmission in behavioral addictions". Tohtorinväitöskirja, Neurologia, Turun yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-951-29-7570-9>.

Manninen, Tony. 2004. "Rich interaction model for game and virtual environment design". Tohtorinväitöskirja, Tietojenkäsittelytiede, Oulun yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:9514272544>.

Marionneau, Virve. 2015. "Socio-cultural contexts of gambling: A comparative study of Finland and France". Tohtorinväitöskirja, Sosiologia, Helsingin yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-51-1022-0>.

Matilainen, Riitta. 2017. "Production and consumption of recreational gambling in twentieth-century Finland". Tohtorinväitöskirja, Talous- ja sosiaalhistoria, Helsingin yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-51-3282-6>.

Merikivi, Jani. 2013. "Still believing in virtual worlds: A decomposed approach". Tohtorinväitöskirja, Tietojärjestel-

mätiede, Turun yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-249-312-5>.

Meriläinen, Mikko. 2020. "Kohti pelisivistystä: Nuorten digitaalinen pelaaminen ja pelihaitat kotien kasvatuskysymyksenä". Tohtorinväitöskirja, Kasvatustiede, Helsingin yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-51-5791-1>.

Moisala, Mona. 2017. "Brain activations related to attention and working memory and their association with technology-mediated activities". Tohtorinväitöskirja, Psykologia, Helsingin yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-51-2980-2>.

Montola, Markus. 2012. "On the edge of the magic circle: Understanding role-playing and pervasive games". Tohtorinväitöskirja, Informaatiotutkimus ja interaktiivinen media, Tampereen yliopisto. <https://urn.fi/urn:isbn:978-951-44-8864-1%C2%A0>.

Myllymaa, Antti. 2017. "The political economy of online gambling in the European Union". Tohtorinväitöskirja, Valtio-oppi, Helsingin yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-51-2987-1>.

Mystakidis, Stylianos. 2019. "Motivation enhanced deep and meaningful learning with social virtual reality". Tohtorinväitöskirja, Informaatioteknologia, Jyväskylän yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-39-7977-5>.

Mäkinen, Liisa. 2017. "Ludic surveillance: Examining mundane surveillance practices at the interface of control and play". Tohtorinväitöskirja, Yhteiskuntapolitiikka, Helsingin yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-51-2590-3>.

Männikkö, Niko. 2017. "Problematic gaming behavior among adolescents and young adults: Relationship between gaming behavior and health". Tohtorinväitöskirja, Hoitotiede, Oulun yliopisto. <http://urn.fi/urn:isbn:9789526216584>.

---

Mäntymäki, Matti. 2011. "Continuous use and purchasing behaviour in social virtual worlds". Tohtorinväitöskirja, Information Systems Science, Turun yliopiston kauppakorkeakoulu. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-249-156-5>.

Nordmyr, Johanna. 2020. "Problem gambling in a Nordic context: Moving from social factors to a psychosocial perspective". Tohtorinväitöskirja, Hoitotiede, Åbo Akademi. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-12-3970-0>.

Nousiainen, Tuula. 2008. "Children's involvement in the design of game-based learning environments". Tohtorinväitöskirja, Tietojärjestelmätiede, Jyväskylän yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-39-3449-1>.

Nummenmaa, Timo. 2013. "Executable formal specifications in game development: Design, validation and evolution". Tohtorinväitöskirja, Tietojenkäsittelyoppi, Tampereen yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-951-44-9276-1>.

Nylund, Niklas. 2020. "Game heritage: Digital games in museum collections and exhibitions". Tohtorinväitöskirja, Informaatiotutkimus ja interaktiivinen media, Tampereen yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-1697-6>.

Oksanen, Kimmo. 2014. "Serious game design: Supporting collaborative learning and investigating learners' experiences". Tohtorinväitöskirja, Kasvatustiede, Jyväskylän yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-39-5857-2>.

Ollila, Elina. 2009. "Using prototyping and evaluation methods in iterative design of innovative mobile games". Tohtorinväitöskirja, Ohjelmistotekniikka, Tampereen teknillinen yliopisto.

Pakarinen, Anni. 2018. "The development and feasibility of gamified digital intervention aiming to promote physical acti-

vity in early childhood". Tohtorinväitöskirja, Hoitotiede, Turun yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-951-29-7397-2>.

Palomäki, Jussi. 2013. "New perspectives on emotional processes and decision making in the game of poker: With special emphasis on the tilting phenomenon". Tohtorinväitöskirja, Kognitiotiede, Helsingin yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-10-9337-1>.

Parisod, Heidi. 2018. "A health game as an intervention to support tobacco-related health literacy among early adolescents". Tohtorinväitöskirja, Hoitotiede, Turun yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-951-29-7257-9>.

Parkkila, Janne. 2016. "Connecting video games as a solution for the growing video game markets". Tohtorinväitöskirja, Tietotekniikka, Lappeenrannan teknillinen yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-335-031-1>.

Pasanen, Tero. 2017. "Beyond the pale: Gaming controversies and moral panics as rites of passage". Tohtorinväitöskirja, Digitaalinen kulttuuri, Jyväskylän yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-39-7152-6>.

Pelser-Casrstens, Veruschka. 2022. "Developing a serious game design framework for educational tabletop games with digital components". Tohtorinväitöskirja, Tietojenkäsittelytiede, Itä-Suomen yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-61-4553-2>.

Peltoniemi, Mirva. 2009. "Industry life-cycle theory in the cultural domain: Dynamics of the games industry". Tohtorinväitöskirja, Tiedonhallinnan ja logistiikan laitos, Tampereen teknillinen yliopisto.

Pietilä, Irmeli. 2015. "The game of developing a game: Hobbyist game developers as playful entrepreneurs in the Apple

---

App Store”. Tohtorinväitöskirja, Yrittäjäyys, Jyväskylän yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-39-6275-3>.

Piittinen, Sari. 2018. “Reconstructing the gothic in games and gaming: Gothic monsters and ideology in the story world and player experiences of Fallout 3”. Tohtorinväitöskirja, Englannin kieli, Jyväskylän yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-39-7607-1>.

Pyae, Aung. 2020. “The use of digital games to enhance the physical exercise activity of the elderly: A case of Finland”. Tohtorinväitöskirja, Tietojenkäsittely, Turun yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-12-3910-6>.

Pyky, Riitta. 2019. “Physical activity and sedentary behaviour in young men: The determinants and effectiveness of a tailored, mobile, gamified intervention”. Tohtorinväitöskirja, Liikuntalääketiede, Oulun yliopisto. <http://urn.fi/urn:isbn:9789526224565>.

Rautalahti, Heidi. 2022. “‘I would rather contemplate big questions’: Imagining contemporary religion in digital games and among gamers from actor-centred and game-immanent perspectives”. Tohtorinväitöskirja, Uskontotiede, Helsingin yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-51-8547-1>.

Reunanen, Markku. 2017. “Times of change in the demoscene: A creative community and its relationship with technology”. Tohtorinväitöskirja, Digitaalinen kulttuuri, Turun yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-951-29-6717-9>.

Rodriguez-Aflecht, Gabriela. 2018. “Exploring motivational effects of a mathematics serious game”. Tohtorinväitöskirja, Kasvatustiede, Turun yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-951-29-7298-2>.

Roine, Hanna-Riikka. 2016. “Imaginative, immersive and interactive engagements: The rhetoric of worldbuild-

ing in contemporary speculative fiction”. Tohtorinväitöskirja, Yleinen kirjallisuustiede, Tampereen yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-0195-8>.

Ronimus, Miia. 2012. “Digitaalisen oppimispelin motivoivuus: Havaintoja Ekapeliä pelanneista lapsista”. Tohtorinväitöskirja, Psykologia, Jyväskylän yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-39-4721-7>.

Roohi, Shaghayegh. 2022. “Advances in AI-assisted game testing”. Tohtorinväitöskirja, Tietotekniikka, Aalto-yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-64-0825-5>.

Ruohomäki, Virpi. 2002. “Simulation game for organisation development: Development, use and evaluation of the Work Flow Game”. Tohtorinväitöskirja, Tuotantotalous, Teknillinen korkeakoulu. <http://urn.fi/urn:nbn:fi:tkk-001434>.

Ruotsalainen, Maria. 2022. “Overwatch esports and the (re)configurations of gender and nationality”. Tohtorinväitöskirja, Nykykulttuurin tutkimus, Jyväskylän yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-39-9184-5>.

Räsänen, Tiina. 2016. “Terveys pelissä: Nuorten rahapelaamisen yhteys riskikäyttäytymiseen”. Tohtorinväitöskirja, Sosiaali- ja terveystieteet, Tampereen yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-0257-3>.

Räty, Veli-Pekka. 1999. “Pelien leikki: Lasten tietokonepelien suunnittelusta sekä käytöstä erityisesti vammaisten lasten kuntoutuksessa”. Tohtorinväitöskirja, Visuaalinen kulttuuri, Taideteollinen korkeakoulu. <https://jyu.finna.fi/Record/vaari.984217>.

Saarikoski, Petri. 2004. “Koneen lumo: Mikrotietokoneharrastus Suomessa 1970-luvulta 1990-luvun puoliväliin”. Tohtorinväitöskirja, Yleinen historia, Turun yliopisto. 978-951-39-7243-1.

---

Salokoski, Tarja. 2005. "Tietokonepelit ja niiden pelaaminen". Tohtorinväitöskirja, Psykologia, Jyväskylän yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:951-39-2269-3>.

Sedano, Carolina Islas. 2012. "Hypercontextualized games". Tohtorinväitöskirja, Tietojenkäsittelytiede, Itä-Suomen yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-61-0865-0>.

Selin, Jukka. 2021. "Tietomallin pelillistäminen ja toiminnallisen suunnittelun menetelmä rakennusten suunnittelun apuna". Tohtorinväitöskirja, Vuorovaikutteinen teknologia, Tampereen yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-1888-8>.

Sengupta, Lahari. 2019. "Evaluation and players performance of the location-based game O-Mopsi". Tohtorinväitöskirja, Tietojenkäsittelytiede, Itä-Suomen yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-61-3249-5>.

Seregina, Anastasia. 2016. "Performing fantasy and reality". Tohtorinväitöskirja, Markkinointi, Aalto-yliopisto.

Seuranen, Esa. 2011. "Computational methods in codes and games". Tohtorinväitöskirja, Tietoliikenne- ja tietoverkkotekniikan laitos, Aalto-yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-60-4370-8>.

Siewiorek, Anna. 2012. "Playing to learn: Business simulation games as leadership learning environments". Tohtorinväitöskirja, Kasvatustiede, Turun yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-951-29-5007-2>.

Sihvonen, Lilli. 2022. "Kimble-lautapelin kestävä tuotesuhde: Kulttuurituotteiden uustuotantoprosessit". Tohtorinväitöskirja, Digitaalinen kulttuuri, Turun yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-951-29-8863-1>.

Sihvonen, Tanja. 2009. "Players unleashed! Modding The Sims and the culture of gaming". Tohtorinväitöskirja, Me-

diatutkimus, Turun yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-951-29-3941-1>.

Siitonen, Marko. 2007. "Social interaction in online multiplayer communities". Tohtorinväitöskirja, Puheviestintä, Jyväskylän yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-39-2931-2>.

Sinnemäki, Jussi. 1998. "Tietokonepelit ja sisäinen motivaatio: Kahdeksan kertotaulujen automatisointipeliä". Tohtorinväitöskirja, Opettajankoulutuslaitos, Helsingin yliopisto. <https://www.finna.fi/Record/helka.9911304453506253>.

Sirola, Anu. 2021. "Web of gamble: A social psychological perspective on youth gambling and virtual communities". Tohtorinväitöskirja, Sosiaalipsykologia, Tampereen yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-1812-3>.

Sjöblom, Max. 2019. "Spectating play: Investigating motivations for watching others play games". Tohtorinväitöskirja, Tietotekniikka, Aalto-yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-60-8470-1>.

Sotamaa, Olli. 2009. "The player's game: Towards understanding player production among computer game cultures". Tohtorinväitöskirja, Mediatutkimus, Turun yliopisto. <https://urn.fi/urn:isbn:978-951-44-7651-8>.

Stenros, Jaakko. 2015. "Playfulness, play, and games: A constructionist ludology approaches". Tohtorinväitöskirja, Informaatiotutkimus ja interaktiivinen media, Tampereen yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-951-44-9788-9>.

Storgårds, Jan. 2011. "Brand equity of digital games: The influence of product brand and consumer experiences as sources of unique value". Tohtorinväitöskirja, Tietojärjestelmätiede, Aalto-yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-60-4087-5>.

---

Ståhl, Matilda. 2021. "Community, diversity and visuality: An ethno-case study on constructing identities and becoming legitimate participants in online/offline communities". Tohtorinväitöskirja, Kasvatustiede, Åbo Akademi. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-12-4127-7>.

Suhonen, Niko. 2012. "Studies on decision making under risk in the context of gambling markets". Tohtorinväitöskirja, Kansantaloustiede, Itä-Suomen yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-61-0655-7>.

Suomela, Riku. 2006. "Constructing and examining location-based applications and their user interfaces by applying rapid software development and structural analysis". Tohtorinväitöskirja, Ohjelmistotekniikka, Tampereen teknillinen yliopisto. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:tyy-200810021083>.

Suovuo, Tomi. 2022. "Reality guides for life before death". Tohtorinväitöskirja, Vuorovaikutusmuotoilu, Turun yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-951-29-8910-2>.

Takatalo, Jari. 2011. "Psychologically-based and content-oriented experience in entertainment virtual environments". Tohtorinväitöskirja, Psykologia, Helsingin yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-10-7048-8>.

Taskinen, Leo Tapani. 2002. "Measuring change management in manufacturing processes: A measurement method for simulation-game-based process development". Tohtorinväitöskirja, Tuotantotalous, Teknillinen korkeakoulu. <http://urn.fi/urn:nbn:fi:tkk-001780>.

Tikka, Reko. 2023. "Antiikin arpapelit". Tohtorinväitöskirja, Latinalainen filologia, Turun yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-951-29-9218-8>.

Tuomi, Pauliina. 2015. "Inviting the audience: Interactive, participatory, and social television in Finland". Tohto-

rinväitöskirja, Digitaalinen kulttuuri, Turun yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-951-29-6139-9>.

Tuomisto, Maiju. 2018. "Design-based research: Educational chemistry card and board games". Tohtorinväitöskirja, Kemia, Helsingin yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-51-4361-7>.

Turtiainen, Riikka. 2012. "Nopeammin, laajammalle, monipuolisemmin: Digitalisoituminen mediaurheilun seuraamisen muutoksessa". Tohtorinväitöskirja, Digitaalinen kulttuuri, Turun yliopisto, Porin yksikkö. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-951-29-5176-5>.

Tyni, Heikki. 2020. "Games crowdfunding as a form of platformised cultural production: Effects on production, reception and circulation". Tohtorinväitöskirja, Informaatiotutkimus ja interaktiivinen media, Tampereen yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-1757-7>.

Törhönen, Maria. 2021. "The professionalization of play: Examining the convergence of play and labour in online video content creation". Tohtorinväitöskirja, Tietotekniikka, Tampereen yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-2036-2>.

Vaajakallio, Kirsikka. 2012. "Design games as a tool, a mindset and a structure". Tohtorinväitöskirja, Muotoilu, Aalto-yliopisto. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:aalto-201312037994>.

Vahlo, Jukka. 2018. "In gameplay: The invariant structures and varieties of the video game gameplay experience". Tohtorinväitöskirja, Folkloristiikka, Turun yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-951-29-7169-5>.

Vanhala, Erno. 2015. "The role of business model in computer game development organizations". Tohtorinväitöskirja, Ohjelmistotekniikka, Lappeenrannan teknillinen yliopisto.

---

<https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-265-868-5>.

Vanhatupa, Juha-Matti. 2014. "Tool support for computer role-playing game programming: Foundations, guidelines and applications". Tohtorinväitöskirja, Tietotekniikka, Tampereen teknillinen yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-15-3393-8>.

Vartiainen, Leena. 2010. "Yhteisöllinen käsityö: Verkostoja, taitoja ja yhteisiä elämyksiä". Tohtorinväitöskirja, Käsityötiede, Itä-Suomen yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-61-0088-3>.

Vesa, Mikko. 2013. "There be dragons! An ethnographic inquiry into the strategic practices and process of world of warcraft gaming groups". Tohtorinväitöskirja, Management; Organization, Hanken Svenska handelshögskolan. <http://hdl.handle.net/10138/42056>.

Väistö, Terhi. 2016. "Children's discourse on development in online and offline fields: A study of positions and symbolic power". Tohtorinväitöskirja, Markkinointi, Aalto-yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-60-6848-0>.

Välisalo, Tanja. 2023. "Who is your favourite character? Audience engagement with fictional characters". Tohtorinväitöskirja, Nykykulttuurin tutkimus, Jyväskylän yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-39-9275-0>.

Xu, Xiaoyu. 2014. "Understanding online game player's post-adoption behavior: An investigation of social network games in China". Tohtorinväitöskirja, Tietojärjestelmätiede, Turun yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-249-367-5>.

Äyrämö, Sanna-Mari. 2017. "In order to enable meaningful playing: How to support player's learning through digital game narrative design". Tohtorinväitöskirja, Digitaalinen kult-

tuuri, Tampereen yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-39-6998-1>.