



Home: Poratie 8a, FIN-33710 Tampere
Work: ITC/TRIM, 33014 University of Tampere,
FINLAND

CURRICULUM VITAE

Frans Mäyrä, Professor, Ph.D.

Frans Ilkka Olavi Mäyrä
born 26.5.1966, Paavola

date: 15 August 2023

Contents

1. Key responsibilities and positions of trust
2. Work career
3. Education
4. Projects and funding
5. List of publications
6. Teaching duties
7. Media appearances

Key responsibilities, awards and positions of trust

- IndieCade Horizons “Lifetime Achievement Award”, 2023
- Member of the Advisory Board, *Digital Entertainment Machine* project (PI Susana Tosca, University of Southern Denmark, 2023-)
- Professorial Fellow, IASR, University of Tampere (2018-2019)
- Professor, Vice Dean, Faculty of Communication Sciences, University of Tampere (2017-2018)
- Professor, Vice Dean, School of Information Sciences, University of Tampere (2012-2016)
- Avoimuuden edistäjä 2021 (National Open Science Award, 2021)
- Vuoden tiedeteko (Scientific Achievement of the Year award), University of Tampere, 24 April 2018
- Member of the board, Tampere University chapter, the Finnish Union of University Professors (Professoriliitto)
- Member of the Ministry of Education and Culture steering group for Tampere 3 university merger process (2016-2017)
- HEVGA Fellow: recognition by the Higher Education Video Game Alliance (2017)
- DiGRA Distinguished Scholar award (2016)
- Member of the steering group, Narrare: Centre for Interdisciplinary Narrative Studies, University of Tampere (2015-)
- Appointed as Full Professor, Faculty of Information Technology and Communication Sciences, Tampere University (tenured, 2012-)
- Member of the board, The Finnish Society for Game Research (Suomen pelitutkimuksen seura ry.)
- Nokia Visiting Professor Award, 2011-2012 (for visit to the University of Waikato, New Zealand),
- Member of the editorial board, Tampere Studies in Language,

Translation and Literature (2014-)

- Member of the Advisory Board, Tekes Skene program 2012-2015,
- Member of the Steering Board, Kulttuurintutkimuksen seura – the Finnish Association for Cultural Studies, 2010-2011 (deputy member, 2012-2013),
- Best Research Group award, Tekes Verso program,
- Member of the Steering Board, Tampere Centre for Cultural Studies, 2005-2010,
- Deputy member of the University Collegium of the University of Tampere, 2010-2013,
- Deputy member of the Research Council of the University of Tampere, 2007-2010,
- Founding President, Digital Games Research Association (DiGRA, 2003-2006),
- Member of the Management Committee, COST Action "New possibilities for print media and packaging – combining print with digital", 2012-2016,
- Chairman of the Editorial Board of the Studies in Information Sciences (SISCI) publication series 2006-2009,
- Member of the Union Council for the Finnish Union of University Professors 2008-2010,
- Member of the Scientific Advisory Board, Pelitoiminnan tutkimussäätiö 2008-,
- Member of the Scientific Advisory Board, Nokia Research Centre Tampere, 2008-2009,
- Member of the Advisory Board, Mannerheimin Lastensuojeluliitto/Media Education, 2008-,
- Member of the Advisory Board, *Together Anywhere, Together Anytime (TA2)* integrated project, 2008-2011,
- Member of the Advisory Board, *European Network for Growing Activity in Game-based learning in Education (ENGAGE)* project, 2010-,
- Member of the Advisory Board, Uudet lukemisyhteisöt (New Reading Communities project, 2010-),
- Member of the Advisory Board, Pelitaito (Gaming Skill project, 2010-)
- Member of the Review Board, *GAME – The Italian Journal of Game Studies*,
- Member of the Review Board, *Continuum Approaches to Digital Game Studies* series,
- Member of the Editorial Board, *Games and Culture* journal, SAGE (2006–),
- Member of the Editorial Board, *Human IT* journal, Centre for Information Technology Studies as a Human Science, Borås, Sweden (2005–),
- Chairman of the AVEK Award jury, 2008; numerous other award jury positions, including The World Summit Award 2004 & 2006, e-Eemeli competition jury chairman 2013,
- Member of the Cultural Industry evaluation group, Luova Tampere (Creative Tampere) programme, 2006-2007,
- Member of the Board, new media association MindTrek ry, 2004-2005,

- Member of Conference & Review Committee, The Philosophy of Computer Games Conference 2009,
- Chairman of the Games Track, Conference Committee Member, Paper Evaluator, MindTrek Conference 2008-2009,
- Expert Evaluator for Professorship Appointments or Promotions (e.g. Brunel University, University of Turku, Georgia Tech, University of Salford, University of Cincinnati, University of York),
- Evaluator or reviewer for various funding bodies, scientific journals and other organisations on new media and culture (e.g. European Science Foundation ESF, Netherlands Organisation for Scientific Research/Humanities; Arts and Humanities Research Board, UK; Economic and Social Research Council, UK; Technologie Impulse Gesellschaft, Austria; *Electronic Markets, Games & Culture* and other journals; also for academic publishers, e.g. The MIT Press, SAGE, Vastapaino),
- Expert statements or testimonies for various governmental organisations (including the Ministry of Justice),
- Member of Review Board for numerous games research conferences, including the DiGRA conference series (2003, 2005, 2007, 2009, 2011), [player] Conference Copenhagen 2008; Steering Board, Games2006 Conference, Portalegre, Portugal; Member of Programme Committee, Medi@terra 2006 Conference, Athens, Greece; Member of Programme Committee, Future Play 2006 Conference, London, Canada; Member of Programme Committee, 5th International Conference on Entertainment Computing (ICEC 2006), Cambridge, UK; Advisory Board, The Philosophy of Computer Games Conference 2012.
- Respondent in the annual science fiction and fantasy researcher meetings (2000–2010),
- Member of the Jury, annual Portti Science Fiction short-story competition (2002–2013).

Work career

- Current, 2012– Faculty of Information Technology and Communication Sciences, Tampere University
- Full Professor (tenured)**
 Professor, Faculty of Information Technology and Communication Sciences; Director, Centre of Excellence in Game Culture Studies, Tampere University
- Professorial Fellow, IASR (2018-2019); Director, Centre of Excellence in Game Culture Studies, University of Tampere/Tampere University
- Vice Dean (2017-2018); Professor of Information Studies and Interactive Media, the Faculty of Communication Sciences, University of Tampere; Head of the game research group (UTAgamelab)
- Vice Dean (2014-2016), Professor of Information Studies and Interactive Media, the School of Information Sciences, University of Tampere. Head of the game research group (UTAgamelab)

2006-2011 Department of Information Studies and Interactive Media, University of Tampere

Professor, Deputy Director

Professor of Hypermedia, Digital Culture and Game Studies in the Department of Information Studies and Interactive Media (previously Hypermedia Laboratory), University of Tampere. Head of the game research group, deputy director of the department.

2004-2005 Hypermedia Laboratory, University of Tampere

Research Director, Deputy Director

Research Director in the Hypermedia Laboratory, University of Tampere. Head of Game Research Lab group. Deputy Director of the Hypermedia Laboratory.

2002-2003 Hypermedia Laboratory, University of Tampere

Professor, Deputy Director

Professor in the Hypermedia Laboratory, University of Tampere. Head of Experience Design Research group. Deputy Director of the Hypermedia Laboratory. Member of the Board of the Hypermedia Laboratory, 2003. Vice-President of MindTrek ry., 2003. Member of the Editorial Board of *mediumi*, online journal of digital media culture, 2002.

2001 Hypermedia Laboratory, University of Tampere

Project Manager

Development tasks into studies and research projects of digital media culture.

1999-2000 University of Tampere, Open University

Project Director

Headed the development of online study environment for studies of audiovisual media culture.

1998-99 University of Tampere, Department of Literature and the Arts

Assistant Professor

Teaching and research tasks in the areas of cultural and art studies.

1993-98

Researcher

- Research Fellow in the project Intertextuality and Identity (1993-94 University of Tampere; dir. professor Pekka Tammi)
- Research Fellow in the Graduate School of Literary and Textual Theory (1995-98 Universities of Tampere and Helsinki dir. professor Pekka Tammi)

Research into the questions related to the polyphony of identity in the textual and mediated environment.

Education

- 1999 Doctor of Philosophy in the University of Tampere
Title of Dissertation: Demonic Texts and Textual Demons: The Demonic Tradition, the Self, and Popular Fiction
- 1996 Licentiate of Philosophy in the University of Tampere
- 1992 Master of Arts in the University of Tampere
- 1991-92 Studies in art history and literature in the University of Edinburgh, Scotland
- 1985-92 Studies in cultural and literary studies, art history, English philology, social psychology, and other subjects in the University of Tampere

Projects and funding

Competitive research funding awarded during the last years, over 10 million euros in total:

1. Communication and Community in Digital Entertainment Services Project, 2001-2002; Information Society Institute, 25 228 euros
2. Future Interaction Television Project, 2001-2002; National Technology Agency Tekes and the consortium of companies, 40 627 euros
3. Computer Games and Digital Cultures, an international game studies conference, 2002; Academy of Finland, 9 620 euros
4. Culture in Information Society: Prestudy, 2002; Oy Media Tampere Ltd, 9 760 euros
5. Living with/in Media, flagship project, 2002-2005; Information Society Institute, 140 000 euros
6. Mediamuseo / Media Museum Project, 2003; 12 000 euros, City of Tampere / Tampereen kaupunki, museotoimi
7. Mogame: The Wireless Gaming Solutions of the Future Project, 2003-2004; National Technology Agency Tekes and the consortium of companies, 300 000 euros
8. Children as the Actors of Games Cultures, 2003-2004; Information Society Institute, Nokia & Ministry of Communications, 36 500 euros
9. Morphome: Living in Metamorphosis, 2003-2004: Control and Awareness in a Proactive Home Environment Project; Academy of Finland, 134 000 euros
10. Games and Storytelling, education project, Nokia & Veikkaus, 2003-2006, 50 708 euros
11. Master's Course in Digital Games Research and Design, 2004-2005; education project, Ministry of Education, 25 000 euros
12. MC2: Mobile Content Communities project, 2003-2005; National Technology Agency Tekes and the consortium of companies, 190 582 euros

13. Nordic Playground, 2005; NICE, 5 200 euros
14. IPerG: Integrated Project on Pervasive Gaming, 2004-2008; European Commission and the consortium, 601 269 euros
15. SuPer: Design and Research Environment for Lottery Games of the Future project, 2004-2006; National Technology Agency Tekes and Veikkaus the National Lottery, 346 248 euros
16. Pelin henki: vuorovaikutteisen viestinnän koulutus pelisuunnittelun avulla, game studies project, 2005-2006; Pirkanmaan TE-keskus, 18 000 euros
17. Startup funding for the International Study of Game Cultures, 2006; Neogames centre/Informaatio- ja kommunikaatioteknologian osaamiskeskusohjelma, 15 000 euros
18. InGa: International Study of Game Cultures, 2006-2009; Suomen Kulttuurirahasto, 60 000 euros
19. GameSpace: A Method for Design and Evaluation of Mobile Multiplayer Games, 2006-2008; Tekes & companies, 380 000 euros
20. MEPE: Method for Evaluation of Player Experience, 2007-2008; Veikkaus Oyj, 147 800 euros
21. MLE: Mobile Learning Environments, 2007-2008; NICE, 27 166 euros
22. Verkossa pelaamisen erityisongelmia ja suojatekijöitä, 2007-2008; STM, 86 098 euros
23. Pelit palveluiksi – Games as Services, 2008-2010; Tekes & companies, 353 728 euros
24. Verkkorahapelaamisen muodonmuutos, 2008-2009; STM, 67 000 euros
25. Pelitutkimuksen kärkihanke, Yliopistoallianssi, 2008-2009; Ministry of Education & the University Alliance, 100 000 euros
26. Transformation of Digital Play (TDP: SoPlay & GaIn subprojects), 2008-2010; Tekes & consortium of companies, 575 978 euros
27. Creation of Game Cultures: The Case of Finland, 2009-2012; Academy of Finland, 291 000 euros
28. YouSat, 2009-2011; NiCe, 38 423 euros
29. Future Play, 2010; Tekes, 93 000 euros
30. InnEko, 2009-2010; Tivit Oy, 11 379 euros
31. Games Industry Innovation Processes (TDP/GIIP), 2009-2010; Tekes & consortium of companies, 97 000 euros
32. Triangle: The Challenges of Social Media to the Design of Game Services, 2011-2012; Tekes & consortium of companies, 175 000 euros
33. Play Society: Next Media SHOK; Tekes & consortium of companies, 35 800 euros
34. RYM - Built Environment Innovations; Tekes & consortium of companies, 135 704 euros (1st year 37 727 euros, 2nd year 50 518 euros, 3rd year 47 459 euros)

35. Active Learning Spaces; Tekes & consortium of companies, 108 915 euros
36. The User Experience in the Future Playful Hybrid Services (Hybridex); Tekes strategic research opening, 210 000 euros
37. FUN, Finnish-US SAVI project, Tekes, 48 488 euros
38. OASIS – Pelillisen yhteistyön ja yhteisöllisen oppimisen tilat työssä, TSR, 118 519 euros
39. Services, Tivit SHOK (MixLearn), 87 525 euros (1st year 22 624 euros, 2nd year 64 901 euros)
40. Gaming Behaviour, Norsk Tipping research partnership, 65 000 euros
41. Pelaajabarometri 2013, Pelitoiminnan tutkimussäätiö, 12 000 euros
42. Free2Play, Tekes & consortium of companies, 408 000 euros
43. Koukku – Sales Psychology to Games, Game Psychology to Selling, Tekes & consortium of companies, 185 535 euros
44. Neuroeconomics of Gaming, Tekes & consortium of companies, 87 500 euros
45. Ludification of Culture and Society, Academy of Finland, 350 000 euros
46. Social Hybrid Play, Tekes & consortium of companies, 186 688 euros
47. Centre of Excellence in Game Culture Studies, Academy of Finland, UTA share of Academy funding c. 2 116 000 euros (consortium total c. 7 627 000 euros)
48. Growing Mind, Academy of Finland, UTA share 828 279 euros (consortium total c. 5 888 000 euros)
49. ICory, Business Finland, UTA share of funding 69 900 euros (consortium total 1 679 392 euros)
50. (Partner in) UNITE, Forest-Human-Machine Interplay – Building Resilience, Redefining Value Networks and Enabling Meaningful Experiences, Academy of Finland (overall cost estimate over 13 million euros)

LIST OF PUBLICATIONS

Frans Mäyrä, PhD

Professor, Faculty of Information Technology and
Communication Sciences

Tampere University

Publications (most important)

Scientific monographs, anthologies and special journal issues:

1. Jonne Arjoranta, Usva Friman, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa, Jaakko Suominen, Tanja Välisalo and Petri Saarikoski (Eds.) (2022) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2022*. (The Finnish Yearbook of Game Studies 2022.) Tampere: Suomen pelitutkimuksen seura. Online: <https://pelitutkimus.journal.fi/issue/view/8827>
2. Jonne Arjoranta, Usva Friman, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa, Jaakko Suominen and Tanja Välisalo (Eds.) (2021) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2021*. (The Finnish Yearbook of Game Studies 2021.) Tampere: Suomen pelitutkimuksen seura. Online: <https://pelitutkimus.journal.fi/issue/view/7755>
3. Jonne Arjoranta, Usva Friman, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa, Jaakko Suominen and Tanja Välisalo (Eds.) (2020) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2020*. (The Finnish Yearbook of Game Studies 2020.) Tampere: Suomen pelitutkimuksen seura. Online: <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja-2020>.
4. Jonne Arjoranta, Usva Friman, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa, and Jaakko Suominen (Eds.) (2019) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2019*. (The Finnish Yearbook of Game Studies 2019.) Tampere: Suomen pelitutkimuksen seura. Online: <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja-2019>.
5. Koskimaa, Raine, Jonne Arjoranta, Usva Friman, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa, and Jaakko Suominen (Eds.) (2018) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2018*. (The Finnish Yearbook of Game Studies 2018.) Tampere: Suomen pelitutkimuksen seura. Online: <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja-2018>.
6. Mäyrä, Frans & Olli Sotamaa (Eds.) (2017) Special Issue: Reflecting and Evaluating Game Studies. *Games & Culture* 12(6). Online: <http://journals.sagepub.com/toc/gaca/12/6>.
7. Koskimaa, Raine, Jonne Arjoranta, Usva Friman, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa, and Jaakko Suominen (Eds.) (2017) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2017*. (The Finnish Yearbook of Game Studies 2017.) Tampere: Suomen pelitutkimuksen seura. Online: <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja-2017>.
8. Koskimaa, Raine, Jonne Arjoranta, Usva Friman, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa & Jaakko Suominen (Eds.) (2016) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2016*. (The Finnish Yearbook of Game Studies 2016.) Tampere: Tampereen yliopisto. Online: <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja-2016>.

9. Koskimaa, Raine, Jaakko Suominen, Frans Mäyrä, J. Tuomas Harviainen, Usva Friman & Arjoranta, Jonne (Eds.) (2015) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2015*. (The Finnish Yearbook of Game Studies 2015.) Tampere: Tampereen yliopisto. Online: <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja-2015>.
10. Hatavara, Mari, Matti Hyvärinen, Maria Mäkelä, Frans Mäyrä (eds.), *Narrative Theory, Literature, and New Media: Narrative Minds and Virtual Worlds*. New York: Routledge, 2015.
11. Mäyrä, Frans, Heljakka, Katriina, Seisto, Anu (2014) Special issue: Physical and Digital in Games and Play. *Transactions of the Digital Games Research Association* 1(3). Online: <http://todigra.org/index.php/todigra/issue/view/3>
12. Suominen, Jaakko, Koskimaa, Raine, Mäyrä, Frans, Saarikoski, Petri & Sotamaa, Olli (Eds.) (2014) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2014*. (The Finnish Yearbook of Game Studies 2014.) Tampere: Tampereen yliopisto. Online: <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja-2014>.
13. Koskimaa, Raine, Mäyrä, Frans & Suominen, Jaakko (2014) Special Issue, Selected articles from Nordic DIGRA 2012. *Transactions of the Digital Games Research Association* 1(2). Online: <http://todigra.org/index.php/todigra/issue/view/2>
14. Suominen, Jaakko, Koskimaa, Raine, Mäyrä, Frans, Saarikoski, Petri & Sotamaa, Olli (Eds.) (2013) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2013*. (The Finnish Yearbook of Game Studies 2013.) Tampere: Tampereen yliopisto. Online: <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja-2013>.
15. Mäyrä, Frans, Holopainen, Jussi & Jakobsson, Mikael (Eds.) (2012) Symposium (Special Issue): Research Methodology in Gaming. *Simulation & Gaming* 43:3.
16. Suominen, Jaakko, Koskimaa, Raine, Mäyrä, Frans & Turtiainen, Riikka (Eds.) (2012) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2012*. (The Finnish Yearbook of Game Studies 2012.) Tampere: Tampereen yliopisto. Online: <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja-2012>.
17. Suominen, Jaakko, Koskimaa, Raine, Mäyrä, Frans, Sotamaa, Olli & Turtiainen, Riikka (Eds.) (2011) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2011*. (The Finnish Yearbook of Game Studies 2011.) Tampere: Tampereen yliopisto. Online: <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja-2011>.
18. Suominen, Jaakko, Koskimaa, Raine, Mäyrä, Frans & Sotamaa, Olli (Eds.) (2010) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2010*. (The Finnish Yearbook of Game Studies 2010.) Tampere: Tampereen yliopisto. Online: <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja-2010>.
19. Suominen, Jaakko, Koskimaa, Raine, Mäyrä, Frans & Sotamaa, Olli (Eds.) (2009) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*. (The Finnish Yearbook of Game Studies 2009.) Tampere: Tampereen yliopisto. Online: <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja-2009>.
20. Mäyrä, Frans (2008) *An Introduction to Game Studies: Games in Culture*. London & New York: Sage Publications.
21. Mäyrä, Frans & Koskinen Ilpo (Eds.) (2005) *The Metamorphosis of Home: Research into the Future of Proactive Technologies in Home Environments*. Tampere: Tampere University Press.
22. Lahikainen, Anja Riitta, Hietala, Pentti, Inkinen, Tommi, Kangassalo, Marjatta, Kivimäki, Riikka & Mäyrä, Frans (Eds.) (2005) *Lapsuus mediamaailmassa: Näkökulmia lasten*

- tietoyhteiskuntaan* (Childhood in the World of Media: Views into Children's Information Society.) Helsinki: Gaudeamus.
23. Mäyrä, Frans (Ed.) (2002) *Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings*. Tampere: Tampere University Press.
 24. Mäyrä, Ilkka (1999) *Demonic Texts and Textual Demons: The Demonic Tradition, the Self, and Popular Fiction*. Tampere: Tampere University Press.
 25. Järvinen, Aki & Mäyrä, Ilkka (Eds.) (1999) *Johdatus digitaaliseen kulttuuriin*. (Introduction to the Digital Culture.) Tampere: Vastapaino.
 26. Mikkonen, Kai, Mäyrä, Ilkka & Siivonen, Timo (Eds.) (1997) *Koneihminen: kirjoituksia kulttuurista ja fiktiosta koneen aikakaudella*. (Man-Machine: Writings about Culture and Fiction in the Era of Machine.) Jyväskylä: Atena.
 27. Mäyrä, Ilkka (1996) *Kiehtova ja kauhea demoni – kohti tekstin demonisten piirteiden analyysiä*. (Terrible and Tempting Demon: Towards the Analysis of the Demonic Features of a Text.) *Publications in Comparative Literature* 31, University of Tampere.

Articles in Refereed Publications and Conferences:

28. Mäyrä, Frans (2022) "Pelikulttuurien tutkimuksen historiaa" [History of the game culture research]. In: Usva Friman, Jonne Arjoranta, Jani Kinnunen, Katriina Heljakka & Jaakko Stenros (eds.) *Pelit kulttuurina*. Tampere: Vastapaino, pp. 35-61.
29. Mäyrä, Frans (2021) "Hybridien verkoissa – toimijuus digitaalisissa pelikulttuureissa". In: Mika Laakkonen (Ed.) *Informaatioteknologian filosofia, etiikka ja digitalisoitunut yhteiskunta*. SoPhi, 146. Jyväskylä: University of Jyväskylä. (pp. 195-213.) Online: <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-39-8804-3>
30. Mäyrä, Frans (2021) "Game Culture Studies and the Politics of Scholarship: The Opposites and the Dialectic". *G|A|M|E Journal* (09/2020). <https://www.gamejournal.it/game-culture/>
31. Mäyrä, Frans (2020) "The Hybrid Agency of Hybrid Play". In: Adriana de Souza e Silva & Ragan Glover-Rijkse (eds.) *Hybrid Play: Crossing Boundaries in Game Design, Player Identities and Play Spaces*. London & New York: Routledge.
32. Mäyrä, Frans (2019) "The Player as a Hybrid – Agency in Digital Game Cultures". *G|A|M|E Journal* (08/2019). <https://www.gamejournal.it/the-player-as-a-hybrid-agency-in-digital-game-cultures/>
33. Mäyrä, Frans & Heikki Tyni (2019) "Transmedial Playthings: Games, Toys and Playful Engagement in Storyworlds" In: Coelsch-Foisner, Sabine, and Christopher Herzog, eds. *Transmedialisierung: Wissenschaft und Kunst. Kulturelle Dynamiken / Cultural Dynamics*. Heidelberg: Universitätsverlag Winter, 2019, pp. 413-430.
34. Mäyrä, Frans (2017) "Teaching Game Studies: Experiences and Lessons from Tampere". In: *Clash of Realities 2015/16: On the Art, Technology and Theory of Digital Games. Proceedings of the 6th and 7th Conference*. Bielefeld: Transcript Verlag, 2017, p. 235-241. <http://www.transcript-verlag.de/en/978-3-8376-4031-1/clash-of-realities-2015/16?c=1371>

35. Kultima, Annakaisa, Timo Nummenmaa, Heikki Tyni, Kati Alha, Jaakko Stenros, Ville Kankainen, Jussi Holopainen & Frans Mäyrä “Playful Furniture - Breaching a Serious Setting with Interactive Seats”. *Games and Culture*, Online First: <http://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/1555412017718749>.
36. Mäyrä, Frans, Jaakko Stenros, Janne Paavilainen & Annakaisa Kultima (2017) “From Social Play to Social Games and Back: The Emergence and Development of Social Network Games”. In: Rachel Kowert & Thorsten Quandt (eds.), *New Perspectives on the Social Aspects of Digital Gaming: Multiplayer 2*. New York: Routledge, 2017, p. 11-31.
37. Mäyrä, Frans (2017) “Dialogue and Interaction in Role-Playing Games: Playful Communication as Ludic Culture”. In: Jarmila Mildorf and Bronwen Thomas (Eds.), *Dialogue across Media*. Amsterdam & Philadelphia: John Benjamins, p. 271-290.
38. Paavilainen, Janne, Hannu Korhonen, Kati Alha, Jaakko Stenros, Elina Koskinen & Frans Mäyrä (2017) “The Pokémon GO Experience: Location-Based Augmented Reality Mobile Game Goes Mainstream”. In: CHI 2017 Proceedings. Denver: ACM.
39. Mäyrä, Frans (2017) “Pokémon GO: Entering the Ludic Society”. *Mobile Media & Communications* 5(1), 47-50. doi:10.1177/2050157916678270.
40. Mäyrä, Frans (2016) “Life in Mixed Reality: Interactive Storyworlds in Game Cultures”. In: Heidi Höglund, Ria Heilä-Ylikallio, eds. *Framtida berättelser: perspektiv på nordisk modersmålsdidaktisk forskning och praktik*. Rapport 39/2016. NNMF5 conference book. Åbo Akademi. Online: http://www.vasa.abo.fi/pf/pfpublikationer/full_text/Rapport_nr_39_2016.pdf.
41. Gareth Schott & Frans Mäyrä (2016) “Re-conceptualizing Game Violence: Who is being protected and from what?” In: Steven Conway & Jennifer deWinter (Eds.), *Video Game Policy*. New York: Routledge, 2016. pp. 131-145.
42. Mäyrä, Frans (2016) “Exploring Gaming Communities”. In: Kowert, Rachel & Quandt, Thorsten (eds.), *The Video Game Debate: Unraveling the Physical, Social, and Psychological Effects of Video Games*. New York: Routledge, 2016. pp. 153-178.
43. Quandt, Thorsten, Jan Van Looy, Jens Vogelgesang, Malte Elson, James D. Ivory, Mia Consalvo, and Frans Mäyrä. 2015. “Digital Games Research: A Survey Study on an Emerging Field and Its Prevalent Debates.” *Journal of Communication*, 65(6), 975-996 (October 2015). doi:10.1111/jcom.12182.
44. Mäyrä, Frans (2015) “Finland”. In: Mark Wolf (ed.), *Video Games Around the World*. Cambridge: The MIT Press. p. 159-173.
45. Hatavara, Mari, Matti Hyvärinen, Maria Mäkelä, Frans Mäyrä (2015) “Minds in Action, Interpretive Traditions in Interaction”. In: Hatavara, Mari, Matti Hyvärinen, Maria Mäkelä, Frans Mäyrä (eds.), *Narrative Theory, Literature, and New Media: Narrative Minds and Virtual Worlds*. New York: Routledge, 2015. pp. 1-8.
46. Mäyrä, Frans (2015) "Little Evils: Subversive Uses of Children's Games". In: Torill Mortensen et al. (Eds), *The Dark Side of Game Play*. New York: Routledge, 2015. pp. 82-99.

47. Kultima, A., Nummenmaa, T., Tyni, H., Alha, K., Mäyrä, F., 2014. Goofy Mus, Grumpy Mur and Dirty Muf: Talking Playful Seats with Personalities, in: *Proceedings of the 2014 Workshops on Advances in Computer Entertainment Conference, ACE '14 Workshops*. ACM, New York, NY, USA, pp. 9:1–9:4.
<https://doi.org/10.1145/2693787.2693790>
48. Syvänen, Antti, Annakaisa Kultima, Kati Alha, Frans Mäyrä, Jarmo Viteli (2014) “Ludic Engagement and Collaboration in Social Learning Space.” In *Proceedings of EdMedia 2014*, 2014: 390–95.
49. Keskinen, Tuuli, Jaakko Hakulinen, Markku Turunen, Tomi Heimonen, Antti Sand, Janne Paavilainen, Jaana Parviainen, Sari Yrjänäinen, Frans Mäyrä, Jussi Okkonen & Roope Raisamo (2014) “Schoolchildren’s User Experiences on a Physical Exercise Game Utilizing Lighting and Audio.” *Entertainment Computing*, 5(4), 475-484.
<http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1875952114000305>
50. Tyni, Heikki, Annakaisa Kultima & Frans Mäyrä (2013) “Dimensions of Hybrid in Playful Products”. *Proceedings of Mindtrek 2013*. Tampere: ACM.
51. Mäyrä, Frans, Jan Van Looy & Thorsten Quandt (2013) “Disciplinary Identity of Game Scholars: An Outline”. *Proceedings of DiGRA 2013*. Atlanta: Georgia Tech.
52. Schott, Gareth, Raphael Marczak, Frans Mäyrä & Jasper van Vught (2013) DeFragging Regulation: From Putative Effects to Researched Accounts of Player Experience. *Proceedings of DiGRA 2013*. Atlanta: Georgia Tech.
53. Hakulinen, Jaakko, Markku Turunen, Tomi Heimonen, Tuuli Keskinen, Antti Sand, Janne Paavilainen, Jaana Parviainen, Sari Yrjänäinen, Frans Mäyrä, Jussi Okkonen & Roope Raisamo (2013) “Creating Immersive Audio and Lighting Based Physical Exercise Games for Schoolchildren”. *Proceedings of ACE 2013*. Heidelberg: Springer.
54. Paavilainen, Janne, Hannu Korhonen, Kati Alha, Jaakko Stenros, Frans Mäyrä (2013) “Sociability in Social Network Games”. Workshop paper, *Proceedings of CHI'13*. NY: ACM.
55. Mäyrä, Frans (2012) “Playful Mobile Communication – Services Supporting the Culture of Play”. *Interactions: Studies in Communication & Culture*, 3:1 (October 2012), 55-70.
56. Mäyrä, Frans, Holopainen, Jussi & Jakobsson, Mikael (2012) “Research Methodology in Gaming: An Overview” (Guest Editorial). Special Issue (Symposium) in *Games Research Methods, Simulation & Gaming* 43:3, 295-299.
57. Festl, Ruth Thorsten Quandt, Michael Scharkow, Vivian Chen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Jaakko Suominen & Jan Van Looy (2011) “International Gaming: Comparative Survey Research on Digital Gaming”. Panel abstract. *Proceedings of DiGRA 2011: Think Design Play*. Online:
<https://biblio.ugent.be/input/download?func=downloadFile&recordOId=1997616&fileOId=1997648>.

58. Stenros, Jaakko, Paavilainen, Janne & Mäyrä, Frans (2011) "Social Interaction in Games". *International Journal of Arts and Technology*, 4(6), 342-358.
59. Kallio, Kirsipauliina, Mäyrä, Frans & Kaipainen, Kirsikka (2011) "At least nine ways to play: approaching gamer mentalities". *Games & Culture* 6:4, July 2011, 327-353.
60. Stenros, Jaakko, Paavilainen, Janne & Mäyrä, Frans (2009) "The Many Faces of Sociability and Social Play in Games". *MindTrek Conference Proceedings*, Tampere September 30 – October 2, 2009. ACM. 82-89.
61. Kallio, Kirsi Pauliina, Mäyrä, Frans & Kaipainen, Kirsikka (2009) "Pelikulttuurin monet kasvot. Digitaalisen pelaamisen arkiset käytännöt Suomessa". In: *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*. Tampere: Tampereen yliopisto. Online: <http://www.pelitutkimus.fi/wp-content/uploads/2009/08/ptvk2009-01.pdf>. 1–15.
62. Mäyrä, Frans (2008) "Open invitation: Mapping Global Game Cultures. Issues for a Sociocultural Study of Games and Players". *European Journal of Cultural Studies*, 11:2. 249-57.
63. Stenros, Jaakko, Montola, Markus & Mäyrä, Frans (2007) "Pervasive Games in Ludic Society." In: *Future Play: Research. Play. Share. – Future Play 2007 conference proceedings*, CD-ROM. Toronto: Algoma University College & University of Ontario Institute of Technology.
64. Mäyrä, Frans (2007) "The Contextual Game Experience: On the Socio-Cultural Contexts for Meaning in Digital Play." In: Akira Baba, ed., *Proceedings of DiGRA 2007 Situated Play*. Tokyo: DiGRA & DiGRA Japan. p. 810-814.
65. Mäyrä, Frans (2006) "Welcome to Mapping the Global Game Cultures: Issues for a Socio-Cultural Study of Games and Players." In: Manthos Santorineos, ed., *Proceedings of Gaming Realities Conference*, Athens, October 6-8, 2006. Athens.
66. Mäyrä, Frans, Soronen, Anne, Koskinen, Ilpo, Kuusela, Kristo, Mikkonen, Jussi, Vanhala, Jukka & Zakrzewski, Mari (2006) "Probing A Proactive Home: Challenges in Researching and Designing Everyday Smart Environments." *Human Technology*, Vol. 2(2), October 2006.
67. Ermi, Laura & Mäyrä, Frans (2005) "Player-Centred Game Design: Experiences in Using Scenario Study to Inform Mobile Game Design" *Game Studies* 5:1, October 2005.
68. Ermi, Laura & Mäyrä, Frans (2005) "Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion" In: *Selected Papers Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play*. Vancouver: DiGRA & Simon Fraser University.
69. Ekman, Inger, Ermi, Laura, Lahti, Jussi, Nummela, Jani, Lankoski, Petri & Mäyrä, Frans (2005) "Designing Sound for a Pervasive Mobile Game." In: *Proceedings of ACM SIGCHI International Conference on Advances in Computer Entertainment Technology ACE 2005*, p. 110-116. New York: ACM.
70. Ermi, Laura & Mäyrä, Frans (2005) "Challenges for Pervasive Mobile Game Design: Examining Players' Emotional Responses."

- In: *Proceedings of ACM SIGCHI International Conference on Advances in Computer Entertainment Technology ACE 2005*.
71. Battarbee, Katja, Soronen, Anne & Mäyrä, Frans (2004) "Living in a Zoo - Bringing User Experiences with Technology to Life." In: *NordiCHI 2004 Conference Proceedings*.
 72. Lankoski, Petri, Heliö, Satu, Nummela, Jani, Lahti, Jussi, Mäyrä, Frans & Ermi, Laura (2004) "Case Study in a Pervasive Game Design: The Songs of the North." In: *NordiCHI 2004 Conference Proceedings*, p. 413-416. New York: ACM.
 73. Mäyrä, Frans & Vadén, Tere (2004) "Ethics of Living Technology – Design Principles for Proactive Home Environments." *Human IT*, 7:2, 2004.
 74. Ermi, Laura & Mäyrä, Frans (2003) "Power and Control of Games: Children as the Actors of Game Cultures." In: Marinka Copier & Joost Raessens (Eds.), *Level Up – Digital Games Research Conference Proceedings*. Utrecht: DiGRA & University of Utrecht.

Chapters in Books, Other Articles:

75. Arjoranta, Jonne, Usva Friman, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa, Jaakko Suominen, Tanja Välisalo (2022) "Johdanto". In: Jonne Arjoranta, Usva Friman, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa, Jaakko Suominen, Tanja Välisalo and Petri Saarikoski (Eds.) (2022) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2022*. (The Finnish Yearbook of Game Studies 2022.) Tampere: Suomen pelitutkimuksen seura. Online: <https://pelitutkimus.journal.fi/article/view/125382>
76. Mäyrä, Frans (2022) "Game Studies." In Grabarczyk, P. (ed.), *Encyclopedia of Ludic Terms* (Spring 2022 Edition). Online: <https://eolt.org/articles/game-studies>
77. Arjoranta, Jonne, Usva Friman, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa, Jaakko Suominen and Tanja Välisalo (2021) "Johdanto". In: Jonne Arjoranta, Usva Friman, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa, Jaakko Suominen, and Tanja Välisalo (Eds.) (2021) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2021*. (The Finnish Yearbook of Game Studies 2021.) Tampere: Suomen pelitutkimuksen seura. Online: <https://pelitutkimus.journal.fi/article/view/112193/66359>
78. Mäyrä, Frans (2021) [several new and updated short encyclopedia articles] "Finland", "casual games", "Digital Games Research Association (DiGRA)", "immersion", "mobile games", "role-playing games (RPGs)". In: Mark J.P. Wolf (Ed.), *Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and Art of Gaming, 2nd Edition*. Greenwood/ABC-Clio.
79. Mäyrä, Frans (2021). O ensino de game studies: experiências e lições em Tampere. In: P. Gobira; L. Santaella (Eds.). *Jogos digitais: suas realidades lúdicas e múltiplas*. (pp. 125-140). Belo Horizonte, Brazil: LPF/UEMG.
80. Arjoranta, Jonne, Usva Friman, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa, Jaakko Suominen, and Tanja Välisalo (2020) "Johdanto". In: Jonne Arjoranta, Usva Friman, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa, Jaakko Suominen, and Tanja Välisalo (Eds.) (2020) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2020*. (The Finnish Yearbook of Game

- Studies 2020.) Tampere: Suomen pelitutkimuksen seura. Online: <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2020/johdanto-2020>.
81. Mäyrä, Frans & Kati Alha (2020) "Mobile Gaming". In: Rachel Kowert & Thorsten Quandt (eds.) *The Video Game Debate 2*. London & New York: Routledge.
 82. Mäyrä, Frans (2020) "Maailma muuttaa pelejä - ja pelit maailmaa". *Demokraatti* 21/20 (26.11.2020).
 83. Mäyrä, Frans (2020) "My Path to Game Studies". In: Nobushige Kobayashi (ed.), *デジタルゲーム研究入門 [Introduction to Digital Game Research]*. pp. 234-235. Kyoto: Minerva Shobo.
 84. Arjoranta, Jonne, Usva Friman, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa and Jaakko Suominen (2019) "Johdanto". In: Jonne Arjoranta, Usva Friman, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa, and Jaakko Suominen (Eds.) (2019) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2019*. (The Finnish Yearbook of Game Studies 2019.) Tampere: Suomen pelitutkimuksen seura. Online: <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2019/johdanto-2019>.
 85. Koskimaa, Raine, Jonne Arjoranta, Usva Friman, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa, and Jaakko Suominen (2018) "Johdanto". In: Raine Koskimaa, Jonne Arjoranta, Usva Friman, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa, and Jaakko Suominen (Eds.) (2018) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2018*. (The Finnish Yearbook of Game Studies 2018.) Tampere: Suomen pelitutkimuksen seura. Online: <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2018/johdanto-2018>.
 86. Mäyrä, Frans & Olli Sotamaa (2017) "Need for Perspective: Introducing the Special Issue 'Reflecting and Evaluating Game Studies'". *Games & Culture* 12(6), pp. 495-498. Online: <http://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/1555412016672780>.
 87. Koskimaa, Raine, Jonne Arjoranta, Usva Friman, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa, and Jaakko Suominen (2017) "Johdanto". In: Raine Koskimaa, Jonne Arjoranta, Usva Friman, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa, and Jaakko Suominen (Eds.) (2018) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2017*. (The Finnish Yearbook of Game Studies 2017.) Tampere: Suomen pelitutkimuksen seura. Online: <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2017/johdanto-2017>.
 88. Koskimaa, Raine, Jonne Arjoranta, Usva Friman, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa & Jaakko Suominen (2016) "Johdanto". In: Koskimaa, Raine, Jonne Arjoranta, Usva Friman, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa & Jaakko Suominen (Eds.) (2016) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2016*. (The Finnish Yearbook of Game Studies 2016.) Tampere: Tampereen yliopisto. Online: <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2016/johdanto>.
 89. Koskimaa, Raine, Jonne Arjoranta, Usva Friman, J. Tuomas Harviainen, Frans Mäyrä & Jaakko Suominen (2015) "Johdanto: leikin ja pelin rajankäyntiä". In: Raine Koskimaa, Jaakko Suominen, Frans Mäyrä, J. Tuomas Harviainen, Usva Friman & Arjoranta, Jonne (Eds.) (2015) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2015*. (The Finnish Yearbook of Game Studies 2015.) Tampere: Tampereen yliopisto. Online: <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2015/johdanto-leikin-ja-pelin-rajankayntia/>.

90. Mäyrä, Frans (2015) "Mobile Games". In: Robin Mansell et al. (Eds.), *International Encyclopedia of Digital Communication & Society*. Wiley-Blackwell (2015).
91. Mäyrä, Frans (2015) ”Työtä vai leikkiä? – Ajatelmia työstä, leikistä ja pelillisyydestä”. *Telma-lehti*, 2/2015. p. 40-41. Online: <http://telma-lehti.fi/pelit-ja-pelaaminen-tyoelaman-uudistajina/>
92. Mäyrä, Frans (2015) “The Culture and Identity of Casual Online Play”. In: Frissen, V., Lammes, S., Lange, M. d., Mul, J. d., & Raessens, J. (Eds.), *Playful Identities: The ludification of digital media cultures*. Amsterdam: Amsterdam University Press. p. 321-336.
93. Suominen, Jaakko, Frans Mäyrä, Raine Koskimaa, Petri Saarikoski & Olli Sotamaa (2014) ”Pelimaailmoista maailman pelillistymiseen – pelitutkimuksen ja pelikulttuurin muutoslinjoja”. In: Suominen, Jaakko, Koskimaa, Raine, Mäyrä, Frans, Saarikoski, Petri & Sotamaa, Olli (Eds.) (2014) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2014*. (The Finnish Yearbook of Game Studies 2014.) Tampere: Tampereen yliopisto. Online: <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2014/ptvk2014-01.pdf>.
94. Parviainen, Jaana, Sari Yrjänäinen, Frans Mäyrä, Jaakko Hakulinen, Janne Paavilainen, Antti Sand, Markku Turunen, Tuuli Keskinen, Jussi Okkonen, Arto Hippula & Roope Raisamo (2014) ”Valopeli: Lasten mielikuvitusta hyödyntävä ja liikkumiseen innostava pelisovellus”. In: Leena Krokfors, Marjaana Kangas & Kaisa Kopisto (Eds.), *Oppiminen pelissä: Pelit, pelillisuus ja leikillisuus opetuksessa*. Tampere: Vastapaino.
95. Mäyrä, Frans (2014) “Culture”. In: Mark J. P. Wolf & Bernard Perron (eds.), *The Routledge Companion to Video Game Studies*. New York & Oxon: Routledge. p. 293-300.
96. Kinnunen, Jani & Mäyrä, Frans (2014) “Online Gambling and Data”. In: Pauliina Raento (Ed.), *Gambling in Finland*. Helsinki: Gaudeamus. p. 173-189.
97. Koskimaa, Raine, Frans Mäyrä & Jaakko Suominen (2014) “Introduction: Exploring Nordic Game Research”. In: Raine Koskimaa, Frans Mäyrä & Jaakko Suominen (eds.), Special Issue, Selected articles from Nordic DIGRA 2012. *Transactions of the Digital Games Research Association* 1(2). Online: <http://todigra.org/index.php/todigra/article/view/18/15>
98. Mäyrä, Frans (2014) ”Gli studi culturali e il role-playing”. (Traduzione di Alessandra Farinella.) In: Andrea Castellani (ed.) *Larp Graffiti. Preistoria e presente dei giochi di ruolo dal vivo*. Conference book of the Italian Larp Symposium. Online: http://www.larpsymposium.org/wp-content/uploads/LG_08_Mayra.pdf.
99. Van Looy, Jan, Thorsten Quandt, Jens Vogelgesang, Malte Elson, James D Ivory, Frans Mäyrä (2013) “Mapping the field of digital games research: Results of a large international survey”. Panel paper in ICA 2013. 63rd Annual Conference of the International Communication Association. London, 17-21 June 2013.
100. Mäyrä, Frans, Jaakko Suominen ja Raine Koskimaa (2013) ”Pelitutkimuksen paikat: pelien tutkimuksen asettuminen kotimaiseen yliopistokenttään – Osa yksi: Jyväskylän, Tampereen ja

- Turun yliopistot”. In: *Pelitutkimuksen vuosikirja 2013*. Tampere: Tampereen yliopisto. pp. 125-133.
101. Suominen, Jaakko, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Petri Saarikoski & Olli Sotamaa (2013) ”Pelitutkimuksen vuosikirja 2013 – Johdannoksi”. In: *Pelitutkimuksen vuosikirja 2013*. Tampere: Tampereen yliopisto. pp. i-ii.
102. Quandt, Thorsten, Vivian Chen, Frans Mäyrä & Jan Van Looy (2013) “(Multiplayer) Gaming Around the Globe? A Comparison of Gamer Surveys in Four Countries”. In: Thorsten Quandt & Sonja Kröger (eds.) *Multiplayer: The Social Aspects of Digital Gaming*. Oxon & New York: Routledge. p. 23-46.
103. Mäyrä, Frans (2013) ”Aika, raha ja peliviikhe: verkkopelaamisen harmit ja harmittomuus”. In: Pauliina Raento & Tuukka Tammi (eds.) *Addiktioyhteiskunta: riippuvuus aikamme ilmiönä*. Helsinki: Gaudeamus. pp. 142-158.
104. Mäyrä, Frans (2013) ”Monitieteisyys ja monimetodisuus pelien ja interaktiivisen verkkomedian tutkimuksessa”. In: Salla Laaksonen, Janne Matikainen & Minttu Tikka (eds.) *Otteita verkosta: verkon ja sosiaalisen median tutkimusmenetelmät*. Tampere: Vastapaino.
105. Kinnunen, Jani & Mäyrä, Frans (2012) “Verkkorahapelaaminen ja online-aineistot”. In: Pauliina Raento (ed.), *Rahapelaaminen Suomessa: aiheet ja aineistot*. Helsinki: Gaudeamus. p. 180-195.
106. Mäyrä, Frans (2012) “The Global and Local in Fantastic New Media: The Case of Finland” In: Sabine Coelsch-Foisner (ed.), *New Directions in the European Fantastic*. Winter, Heidelberg. p. 81-98.
107. Mäyrä, Frans (2012) “Casual Games”. In: Mark Wolf (ed.), *Encyclopedia of Video Games*. Vol. 1. Santa Barbara: Greenwood Press. p. 94-96.
108. Mäyrä, Frans (2012) “DiGRA”. In: Mark Wolf (ed.), *Encyclopedia of Video Games*. Vol. 1. Santa Barbara: Greenwood Press. p. 166-167.
109. Mäyrä, Frans (2012) “Immersion”. In: Mark Wolf (ed.), *Encyclopedia of Video Games*. Vol. 1. Santa Barbara: Greenwood Press. p. 311-312.
110. Mäyrä, Frans (2012). “Mobile Games”. In: Mark Wolf (ed.), *Encyclopedia of Video Games*. Vol 2. Santa Barbara: Greenwood Press. p. 413-415.
111. Mäyrä, Frans (2012) “RPG”. In: Mark Wolf (ed.), *Encyclopedia of Video Games*. Vol. 2. Santa Barbara: Greenwood Press. p. 540-544.
112. Mäyrä, Frans (2011) “Games in the Mobile Internet: Towards Contextual Play”. In: Garry Crawford & Victoria Gosling & Ben Light (eds.), *Online Gaming in Context: The social and cultural significance of online games*. New York: Routledge. p. 108-129.
113. Mäyrä, Frans (2011) “From the demonic tradition to art-evil in digital games: Monstrous pleasures in *The Lord of the Rings Online*”. In: Tanya Krzywinska, Esther MacCallum-Stewart & Justin

- Parsler (eds.), *Ringbearers: The Lord of the Rings Online as Intertextual Narrative*. Manchester University Press.
114. Mäyrä, Frans, Tanja Sihvonen, Janne Paavilainen, Hannamari Saarenpää, Annakaisa Kultima, Timo Nummenmaa, Jussi Kuittinen, Jaakko Stenros, Markus Montola, Jani Kinnunen & Antti Syvänen (2010) ”Monialainen pelitutkimus”. In: Sami Serola (ed.) *Ote informaatiosta: johdatus informaatiotutkimukseen ja interaktiiviseen mediaan*. Helsinki: BTJ Kustannus. p. 306-354.
115. Mäyrä, Frans (2010) “Gaming Culture at the Boundaries of Play. Review of ‘Cheating: Gaining Advantage in Videogames’ by Mia Consalvo, (MIT Press 2007).” *Game Studies* 10:10, April 2010. Online: <http://gamestudies.org/1001/articles/mayra>
116. Suominen, Jaakko, Koskimaa, Raine, Mäyrä, Frans & Sotamaa, Olli (2010) ”Johdanto”. *Pelitutkimuksen vuosikirja 2010*. Online: <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2010/ptvk2010-00.pdf>.
117. Mäyrä, Frans (2010) ”Pelit ja hyvä elämä”. *Pelatkaa-erikoisnumero. Pelit* 10/2010.
118. Mäyrä, Frans (2010) ”Kehittyvän pelikulttuurin kahdet kasvot”. Suomen Kulttuurirahasto, Ryytipalsta. Online: <http://www.skr.fi/default.asp?docId=18253>.
119. Mäyrä, Frans (2009) “Hyvät pahat pelit”. In: *Hyvä Paha Media - Käyttöopas kriittiseen medialukutaitoon*. Helsinki: Suomen lasten ja nuorten säätiö. p. 19.
120. Mäyrä, Frans (2009) “La experiencia de juego en contexto: Sobre los contextos socioculturales del juego digital”. In: Aranda, Daniel; Sánchez-Navarro, Jordi (eds.) *Aprovecha el tiempo y juega. Algunas claves para entender los videojuegos*, Barcelona: Editorial UOC. p. 129-143.
121. Suominen, Jaakko, Koskimaa, Raine, Mäyrä, Frans & Sotamaa, Olli (2009) ”Johdanto”. In: *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*. Tampere: Tampereen yliopisto. Online: <http://www.pelitutkimus.fi/wp-content/uploads/2009/09/ptvk2009-00.pdf>.
122. Mäyrä, Frans & Lankoski, Petri (2009) “Play in a Hybrid Reality: Alternative Approaches into Game Design”. In: Adriana de Souza e Silva and Daniel Sutko (eds.), *Digital Cityscapes: Merging Digital and Urban Playspaces*. New York: Peter Lang Publishers. p. 129-147.
123. Mäyrä, Frans (2009) “Getting into the Game: Doing Multi-Disciplinary Game Studies”. In: Bernard Perron and Mark J.P. Wolf (eds.), *The Video Game Theory Reader 2*. New York: Routledge. pp. 313-329.
124. Mäyrä, Frans (2008) “Play in the Mobile Internet: Towards Contextual Gaming”. Paper presented in the *Internet Research 9.0* conference, Copenhagen, October 15–18, 2008.
125. Mäyrä, Frans (2008) “Preserving the Virtual Cultural Heritage: Museums for the Games Literate Generations”. In: *Making Cultural Heritage Truly Inclusive*, conference proceedings. *Culture for All*. Online: http://www.cultureforall.info/doc/conference_publication.pdf (pp. 9-11).

126. Mäyrä, Frans (2007) "Viesti, kuva, peli: virtuaaliutopioista pelikulttuurien syntyyn". In: *Tarkemmin katsoen: visuaalisen kulttuurin lukukirja*, Leena-Maija Rossi & Anita Seppä (Eds.) Helsinki: Gaudeamus. pp. 196-218.
127. Ermi, Laura & Mäyrä, Frans (2007) "Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion." In: Suzanne de Castell and Jennifer Jenson (Eds.), *Worlds in Play: International Perspectives on Digital Games Research*. New York: Peter Lang Publishers, 2007. pp. 37-53.
128. Mäyrä, Frans (2006) "Huutoja pimeään huoneeseen. Kirja-arvio Robert Arpon teoksesta *Internetin keskustelukulttuurit*." *Avain – kirjallisuudentutkimuksen aikakauslehti* 2/2006.
129. Mäyrä, Frans (2006) "Internet-pelaamisen muodonmuutos" *Hyvinvointikatsaus – tilastollinen aikakauslehti* 4/2006.
130. Mäyrä, Frans (2006) "Pelien kehitys ja tutkimus murrosvaiheessa." *Aamulehti* 9.6.2006.
131. Mäyrä, Frans (2006) "Pelikulttuurit ja tietoyhteiskunnan muutos." *Tiedosta* 1:2006.
132. Mäyrä, Frans (2006) "A Moment in the Life of a Generation: Why Game Studies Now?" *Games and Culture* 1:2006.
133. Vanhala, Jukka, Mäyrä, Frans & Koskinen, Ilpo (2005) "Proactive Computing in the Home Environment." *ACM interactions* 12:4 (July - August 2005).
134. Ermi, Laura & Mäyrä, Frans (2005) "Players' Emotional Experiences with Digital Games." In: *Digital Arts and Culture DAC 2005 Conference Proceedings*. Copenhagen: IT University of Copenhagen.
135. Sotamaa, Olli, Ermi, Laura, Jäppinen, Anu, Laukkanen, Tero, Mäyrä, Frans & Nummela Jani (2005) "The Role of Players in Game Design: A Methodological Perspective." In: *Digital Arts and Culture DAC 2005 Conference Proceedings*. IT University of Copenhagen.
136. Ermi, Laura & Mäyrä, Frans (2005) "Digitaaliset pelit nuorten arjessa." *Nuorisotutkimus* 3:2005.
137. Kuusela, Kristo, Koskinen, Ilpo, Battarbee, Katja, Mäyrä, Frans, Soronen, Anne & Mikkonen, Jussi "Pragmatic Aesthetics as a Design Resource for Proactive Information Technology." In: *Designing Pleasurable Products Conference DPPI 2005 Proceedings*.
138. Mäyrä, Frans (2005) "Johdanto: nopea viillos kauhuun." (An Introduction to Horror.) In: Halme, Jukka & Nummelin, Juri (Eds.) (2005) *Ulkomaisia kauhukirjailijoita*. Helsinki: BTJ Kirjastopalvelu.
139. Mäyrä, Frans (2005) "William Peter Blatty." (William Peter Blatty – A Biographical Article.) In: Halme, Jukka & Nummelin, Juri (Eds.) (2005) *Ulkomaisia kauhukirjailijoita*. Helsinki: BTJ Kirjastopalvelu.
140. Mäyrä, Frans (2005) "Angela Carter." (Angela Carter – A Biographical Article.) In: Halme, Jukka & Nummelin, Juri (Eds.) (2005) *Ulkomaisia kauhukirjailijoita*. Helsinki: BTJ Kirjastopalvelu.
141. Mäyrä, Frans, Vadén, Tere & Koskinen, Ilpo (2005) "Introduction: Living in Metamorphosis – The Whys and Hows of Proactive Home Design Research." In: Mäyrä, Frans & Koskinen, Ilpo (Eds.) (2005) *The Metamorphosis of Home: Research into the*

- Future of Proactive Technologies in Home Environments*, Tampere: Tampere University Press.
142. Mäyrä, Frans & Vadén, Tere (2005) "The Ethics of Proactive Technology." In: Mäyrä, Frans & Koskinen, Ilpo (Eds.) (2005) *The Metamorphosis of Home: Research into the Future of Proactive Technologies in Home Environments*. Tampere: Tampere University Press.
143. Mäyrä, Frans & Koskinen, Ilpo (2005) "Epilogue: Reflections from the First Year." In: Mäyrä, Frans & Koskinen, Ilpo (Eds.) (2005) *The Metamorphosis of Home: Research into the Future of Proactive Technologies in Home Environments*. Tampere: Tampere University Press.
144. Mäyrä, Frans (2005) "Monipolvinen tietokoneharrastuksen historia: arvio Petri Saarikosken kirjasta Koneen lumo – mikrotietokoneharrastus Suomessa 1970-luvulta 1990-luvun puoliväliin." (A Book Review.) *Tekniikan Waiheita: teknologian historian aikakauslehti* 1/2005.
145. Mäyrä, Frans (2005) "The city shaman dances with virtual wolves – Researching pervasive mobile gaming." *reveiver magazine*, #12, 2005.
146. Ermi, Laura, Mäyrä, Frans & Heliö, Satu (2005) "Digitaaliset lelut ja maailmat: pelaamisen vetovoima" (Digital Games and Worlds: Attractions of Playing.) In: Lahikainen, Anja Riitta, Hietala, Pentti, Inkinen, Tommi, Kangassalo, Marjatta, Kivimäki, Riikka & Mäyrä, Frans (Eds.) (2005) *Lapsuus mediamaailmassa: Näkökulmia lasten tietoyhteiskuntaan* (Childhood in the World of Media: Views into Children's Information Society.) Helsinki: Gaudeamus.
147. Ermi, Laura, Mäyrä, Frans & Heliö, Satu (2005) "Mediakasvu ja pelaamisen hallinta" (The Media Growth and Control of Playing.) In: Lahikainen, Anja Riitta, Hietala, Pentti, Inkinen, Tommi, Kangassalo, Marjatta, Kivimäki, Riikka & Mäyrä, Frans (Eds.) (2005) *Lapsuus mediamaailmassa: Näkökulmia lasten tietoyhteiskuntaan* (Childhood in the World of Media: Views into Children's Information Society.) Helsinki: Gaudeamus.
148. Mäyrä, Frans (2005) "Pelien ja elämysten tietoyhteiskunta? Tietoyhteiskuntakäsitteen arkipäivästä." In: Kasvio, Antti, Inkinen, Tommi & Liikala, Hanna (Eds.) (2005) *Tietoyhteiskunta: myytit ja todellisuus*. Tampere: Tampere University Press.
149. Mäyrä, Frans (2005) "Virtuaaliset pelit ja leikit." (Virtual Games and Playing.) In: Piironen, Liisa (Ed.) (2004) *Leikin pikkujättiläinen*. Helsinki: WSOY.
150. Mäyrä, Frans (2004) "Foreword." In: Montola, Markus & Stenros, Jaakko (Eds.) (2004) *Beyond Role and Play: Tools, Toys and Theory for Harnessing the Imagination*. Book of Solmukohta 2004. Helsinki: Ropecon ry.
151. Mäyrä, Frans (2003) "EduGames – tulevaisuuden oppimismenetelmä?" (EduGames – the Learning Method of the Future?) In: Levonen, Jarmo & Järvinen, Tiina (Eds.) (2003) *TUOVI: ITK'03 Tutkijatapaamisen artikkelit*. Hypermedia Laboratory Net Series 3. Tampere: University of Tampere.
152. Ermi, Laura & Mäyrä, Frans (2003) "Mikä nuoria peleissä viehättää?" (What Fascinates Young People in Games?) In: Kangas,

- Sonja & Kuure, Tapio (Eds.) (2003) *Nuorten elinolot 3: Teknologisoituvu nuoruus*. Helsinki: Nuorisotutkimusseura.
153. Mäyrä, Frans (2003) "Muodonmuuttajien maat. Moniulotteinen roolipelikulttuuri" (The Countries of Shapeshifters – The Many-Dimensional Culture of Role-Players.) In: Saresma, Tuija & Kovala, Urpo (Eds.) (2003) *Kulttikirja: Tutkimuksia nykyajan kultti-ilmiöistä*. Helsinki: SKS. p. 85-111.
154. Mäyrä, Frans (2002) "Nettikulttuuri, pelit ja mediakasvatus." (Net Culture, Games and Media Education.) In: Sintonen, Sara (Ed.) (2002) *Median sylissä – kirjoituksia lasten mediakasvatuksesta*. Helsinki: Finn Lectura.
155. Mäyrä, Frans (2002) "All Your Base Are Belong to Us (Introduction to Digital Game Studies)." In: Mäyrä, Frans (Ed.) (2002) *Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings*. Tampere: Tampere University Press.
156. Mäyrä, Frans (2002) "Digital Culture – The symptom or the Cure?" *Critic's News* 2/2002.
157. Mäyrä, Frans (2002) "Community – A Keyword Article." *mediumi* 1.1 (2002).
158. Mäyrä, Frans (2001) "eTampere – monikasvoinen tulevaisuus." (eTampere – the Many-faced Future.) *mediumi* 1.0 (2001).
159. Mäyrä, Frans (2001) "Netti-Nysse – tietoyhteiskuntaa katutasolla" (Netti-Nysse – Information Society at the Street Level) *mediumi* 1.0 (2001)
160. Mäyrä, Frans (2001) "Kiikarissa kulttuurinen oppijuus. Kokemuksia mediakulttuurin verkko-opinnoista" (Looking Glass at the Cultural Learning – Experiences in the Online Studies of Media Culture; Aikuiskasvatuksen vuosikirja, KVS 2001)
161. Mäyrä, Frans (2001) "Tutkimusretki fantasiaan." (Exploration into Fantasy.) *Peili* 2/2001.
162. Mäyrä, Frans (2001) "Verkkoympäristö ja oppimisen kulttuurit." (The Network Environment and the Cultures of Learning.) In: Haasio, Ari & Piukkula, Juha (Eds.) *Oppiminen verkossa*. Helsinki: BTJ Kirjastopalvelu.
163. Mäyrä, Frans (2001) "Pirulle pikkusormi? Elokuvan tulevaisuus digitaalisena peliteollisuutena." (Little Finger to the Devil? The Future of Cinema as Digital Game Industry.) *AVEKin uutiset* 1/2001.
164. Mäyrä, Frans (2000) "Median verkossa: audiovisuaalista mediakulttuuria verkko-opintoina" (In the Net of Media – Audiovisual Media Culture as Online Studies.) *Aikuiskasvatus* 2/2000.
165. Järvinen, Aki & Mäyrä, Ilkka (1999) "Kulttuuri muodonmuutosten ajalla." (Culture at the Time of Transformations.) In: Järvinen, Aki & Mäyrä, Ilkka (Eds.) (1999) *Johdatus digitaaliseen kulttuuriin*. (Introduction to the Digital Culture.) Tampere: Vastapaino.
166. Mäyrä, Ilkka (1999) "Internetin kulttuurinen luonne: kaaosherroja ja verkonkutojia." (The Cultural Character of the Internet – Chaos Lords and Weavers of the Net.) In: Järvinen, Aki &

- Mäyrä, Ilkka (Eds.) (1999) *Johdatus digitaaliseen kulttuuriin*. (Introduction to the Digital Culture.) Tampere: Vastapaino.
167. Mäyrä, Ilkka (1999) "Nykykauhun iloiset pirut – kauhukulttuurin muuttuva minähirviö." (The Merry Devils of Contemporary Horror: the Changing Self-Monsters in Horror Culture.) In: Alanko, Outi (Ed.) (1999) *Kirjallisuus, tunteet ja keskipäivän demoni*, KTSV 51:2. Helsinki: SKS
168. Mäyrä, Ilkka (1999) "Tunteet(on) kirjallisuudentutkimus? – kysymys kognitosentrismen kritiikistä." (The (Un)Emotional Literary Studies? A Question of Critique for Cognitocentrism.) In: Alanko, Outi (Ed.) (1999) *Kirjallisuus, tunteet ja keskipäivän demoni*, KTSV 51:2. Helsinki: SKS.
169. Mäyrä, Ilkka (1999) "Riemuitseva hirviö – pahan voimien poetiikkaa." (The Exulting Monster – About the Poetics of Evil.) In: Eskola, Kanerva, Granlund, Antti & Ihonen, Markku (Eds.) (1999) *Missä mennään? Kirjallisuuden lajeja ja ilmiöitä*. Tampere: Tampereen yliopisto.
170. Mikkonen, Kai, Mäyrä, Frans & Siivonen, Timo (1997) "Kolmiääninen johdanto Koneihmiseen" (The Three-Voiced Introduction to the Man-Machine.) In: Mikkonen, Kai, Mäyrä, Ilkka & Siivonen, Timo (1997) *Koneihminen: kirjoituksia kulttuurista ja fiktiosta koneen aikakaudella*. (Man-Machine: Writings about Culture and Fiction in the Era of Machine.) Jyväskylä: Atena.
171. Mäyrä, Ilkka (1997) "Sähködemoni ja koneihminen: matka hyvän ja pahan tuolle puolen." (The Electric Demon and the Man-Machine: A Journey Beyond Good and Evil.) In: Mikkonen, Kai, Mäyrä, Ilkka & Siivonen, Timo (1997) *Koneihminen: kirjoituksia kulttuurista ja fiktiosta koneen aikakaudella*. (Man-Machine: Writings about Culture and Fiction in the Era of Machine.) Jyväskylä: Atena.
172. Mäyrä, Ilkka (1997) "Tragedian daimonista tekstin demonisuuteen." (From the Daimon of Tragedy into the Demonic Text.) *niin&näin* 4/97.
173. Mäyrä, Ilkka (1996) "Veren kirjat – kauhukulttuurin paradokseja." (Books of Blood – the Paradoxes in Horror Culture.) In: Norkola, Tero & Rikkinen, Eila (Eds.) (1996) *Sivupolkuja – tutkimusretkiä kirjallisuuden rajaseuduille*. Helsinki: SKS.
174. Mäyrä, Ilkka (1995) "Tarinoiden taikapiiri: Sanataiteen perusopetus." (The Magic Circle of Stories – the Basic Training of Creative Writing.) In: Koli, Marja Leena & Tolkki-Tammi, Leena (Eds.) (1995) *Puumerkistä sähköpostiin – kirjoittamisen ja kirjoittamisen opetuksen suuntia*. Äidinkielen opettajain liiton vuosikirja, XLI. Helsinki: Äidinkielen opettajain liitto.
175. Mäyrä, Ilkka (1994) "Koneihminen – kone vai ihminen: koneet ovat osa alitajuntaamme" (Man-Machine – Machine or Man: Machines are a Part of Our Subconsciousness.) *Kulttuuritutkimus* 11 [1994]:2.
176. Mäyrä, Ilkka (1992) "Järjen Isä älä lastasi vihaa: kristillisen rationalismin kuolintuskat W.P. Blattyn Manaajassa." (Father of Reason, Do Not Hate Your Child – The Pangs of Death of Christian Rationalism in W.P. Blatty's The Exorcist.) In: Mehtonen, Päivi & Savolainen, Matti (Eds.) (1992) *Haamulinnan perillisiä: Artikkeleita*

Substantial scholarly online publications:

177. Kinnunen, Jani, Milla Tuomela & Frans Mäyrä (2022) ”Pelaajabarometri 2022: Kohti uutta normaalia”. TRIM Research Reports 31. Tampere: Tampereen yliopisto. Online: <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-2732-3>
178. Kinnunen, Jani, Kirsi Taskinen & Frans Mäyrä (2020) ”Pelaajabarometri 2020: Pelaamista koronan aikaan”. TRIM Research Reports 29. Tampere: Tampereen yliopisto. Online: <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-1786-7>
179. Kinnunen, Jani, Pekka Lilja & Frans Mäyrä (2018) ”Pelaajabarometri 2018 – Monimuotoistuva mobiilipelaaminen”. TRIM Research Reports 28. Tampere: University of Tampere. <http://tampub.uta.fi/handle/10024/104293>
180. Mäyrä, Frans, Juho Karvinen & Laura Ermi (2016), ”Pelaajabarometri 2015 - Lajityyppien suosio”. TRIM Research Reports 21. Tampere: University of Tampere. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-0153-8>
181. Tyni, Heikki, Annakaisa Kultima, Timo Nummenmaa, Kati Alha, Ville Kankainen & Frans Mäyrä (2016) ”Hybrid Playful Experiences: Playing between Material and Digital – Hybridex Project, Final Report”. TRIM Research Reports 19. Tampere: University of Tampere. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-0081-4>
182. Mäyrä, Frans & Ermi, Laura (2014) ”Pelaajabarometri 2013 – Mobiilipelaamisen nousu”. TRIM Research Reports 11. Tampere: Tampereen yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-44-9425-3>
183. Karvinen, Juho & Mäyrä, Frans (2011) ”Pelaajabarometri 2011 – Pelaamisen muutos”. TRIM Research Reports 6. Tampere: Tampereen yliopisto. <http://urn.fi/urn:isbn:978-951-44-8567-1>
184. Karvinen, Juho & Mäyrä, Frans (2009) ”Pelaajabarometri 2009 – Pelaaminen Suomessa”. Interaktiivisen median tutkimuksia 3. Tampere: Tampere University Press. <http://urn.fi/urn:isbn:978-951-44-7868-0>
185. *Pelitetieto.net*, online course of games literacy for educators (2009; the main course designer, one of the authors)
186. *Gamestudiesbook.net*, the companion website to the book *An Introduction to Game Studies* (2008)
187. Svartsjö, Mikko, Kinnunen, Jani, Paloheimo, Eetu & Mäyrä, Frans (2008) ”Järjellä vai tunteella? Nettipokerin pelikokemus ja pelaamisen hallinta”. Raportteja-sarja, 24/2008. Stakes: Helsinki 2008. <https://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/77919/R24-2008-VERKKO.pdf>
188. Kallio, Kirsi Pauliina, Kaipainen, Kirsikka and Mäyrä, Frans (2007) ”Gaming Nation? Piloting the International Study of Games Cultures in Finland”. Hypermedialaboratorion verkkojulkaisuja – Hypermedia Laboratory Net Series 14. University of Tampere, 2007. <http://urn.fi/urn:isbn:978-951-44-7141-4>
189. Mäyrä, Frans (2004) ”M1 Introduction to the History and Culture of Digital Games.” Master’s Course in Digital Games

- Research and Design. University of Tampere online course 2004; <http://www.uta.fi/hyper/gamestudies>, password protected.
190. Ermi, Laura, Heliö, Satu and Mäyrä, Frans (2004) “Pelien voima ja pelaamisen hallinta. Lapset ja nuoret pelikulttuurien toimijoina”. Hypermedialaboratorion verkkojulkaisuja 6. Tampereen yliopisto, 2004. <http://urn.fi/urn:isbn:951-44-5939-3>
191. Järvinen, Aki, Heliö, Satu and Mäyrä, Frans (2002) “Communication and Community in Digital Entertainment Services. Prestudy Research Report”. Hypermedia Laboratory Net Series 2. University of Tampere, 2002. <http://urn.fi/urn:isbn:951-44-5432-4>
192. Mäyrä, Frans (1999-2002) “P1 Johdatus audiovisuaaliseen mediakulttuuriin.” (Introduction to the Audiovisual Media Culture.) University of Tampere online course 1999-2002; <http://webct.uta.fi>, password protected.
193. Mäyrä, Frans (1999-2002) “P5 Mediakulttuurin uudet muodot.” (New Forms of Media Culture.) University of Tampere online course 1999-2002; <http://webct.uta.fi>, password protected.

In addition, several popular articles on the issues of literature, games, subcultures, aesthetics and poetics.

Teaching duties

- Worked as a supervisor and examiner of several doctoral (PhD), licentiate, MA and BA thesis works related to issues of games, online community, digital media culture, history of technology and interactive aesthetics (University of Tampere; University of Joensuu; University of Helsinki, University of Jyväskylä, University of Turku; University of Oulu; MediaLab, University of Art and Design, Helsinki; Tampere Polytechnic School of Art and Media). Currently supervising six PhD theses in the area of digital media culture and game studies.
- Director and one of the authors of online course environments of hypermedia and media culture studies (University of Tampere)
- Several lecture series and courses on issues of digital culture, digital media, interactive aesthetics, and Internet services (several universities and polytechnics)
- Several lecture series and courses on literature, art, creative writing and on the methodology of art studies and cultural studies (several universities)
- Lectures, talks and speeches on national and international seminars and conferences
- Main organiser or one of the main organisers of national and international conferences and seminars (including “DiGRA 2020” [cancelled due to the pandemic], “DiGRA Nordic 2012”, “Computer Games and Digital Cultures 2002”, “Kulttuuri ja digitaalisuus 2001”, “Interaktiivinen tulevaisuus ja ihminen 2001” in Tampere, and “Interfaces: Current Literary / Textual Theories – Baltic and Nordic Perspectives” in Tallinn, Estonia 25.-29.5.1998)

**Media
Appearances**

- Regularly interviewed expert whose work is often covered by international and Finnish media in press, radio, television and Internet.