

At least nine ways to play: Approaching gamer mentalities

Kallio, K. P., Mäyrä, F. & Kaipainen, K., heinäkuuta 2011, julkaisussa : GAMES AND CULTURE: A JOURNAL OF INTERACTIVE MEDIA. 6, 4, s. 327-353 27 Sivumäärä

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu

Integrating discrete events and continuous head movements for video-based interaction techniques

Evreinova, T. V., Evreinov, G. & Raisamo, R., marraskuuta 2011, julkaisussa : Behaviour and Information Technology. 30, 6, s. 739-746 8 Sivumäärä

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu

Long term outcome after subarachnoid haemorrhage of unknown aetiology

Pyysalo, L. M., Niskakangas, T. T., Keski-Nisula, L. H., Kähärä, V. J. & Öhman, J. E., marraskuuta 2011, julkaisussa : JOURNAL OF NEUROLOGY NEUROSURGERY AND PSYCHIATRY. 82, 11, s. 1264-1266 3 Sivumäärä

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu

To exclude or not to exclude: White matter hyperintensities in diffusion tensor imaging research

Iverson, G. L., Hakulinen, U., Wäljas, M., Dastidar, P., Lange, R. T., Soimakallio, S. & Öhman, J., joulukuuta 2011, julkaisussa : BRAIN INJURY. 25, 13-14, s. 1325-1332 8 Sivumäärä

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu

Reliability, validity and clinical usefulness of the BNI fatigue scale in mild traumatic brain injury

Wäljas, M., Iverson, G. L., Hartikainen, K. M., Liimatainen, S., Dastidar, P., Soimakallio, S., Jehkonen, M. & Öhman, J., heinäkuuta 2012, julkaisussa : BRAIN INJURY. 26, 7-8, s. 972-978 7 Sivumäärä

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu

Long-term excess mortality of patients with treated and untreated unruptured intracranial aneurysms

Pyysalo, L., Luostarinen, T., Keski-Nisula, L. & Öhman, J., 2013, julkaisussa : JOURNAL OF NEUROLOGY NEUROSURGERY AND PSYCHIATRY. 84, 8, s. 888-892 5 Sivumäärä

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu

Poststroke dementia is associated with recurrent ischaemic stroke

Sibolt, G., Curtze, S., Melkas, S., Putaala, J., Pohjasvaara, T., Kaste, M., Karhunen, P. J., Oksala, N. K. J. & Erkinjuntti, T., 2013, julkaisussa : JOURNAL OF NEUROLOGY NEUROSURGERY AND PSYCHIATRY. 84, 7, s. 722-726 5 Sivumäärä

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu

The connection between ruptured cerebral aneurysms and odontogenic bacteria

Pyysalo, M. J., Pyysalo, L. M., Pessi, T., Karhunen, P. J. & Öhman, J. E., 2013, julkaisussa : JOURNAL OF NEUROLOGY NEUROSURGERY AND PSYCHIATRY. 84, 11, s. 1214-1218 5 Sivumäärä

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu

Subjective responses to synthesised speech with lexical emotional content: The effect of the naturalness of the synthetic voice

Ilves, M. & Surakka, V., 1 helmikuuta 2013, julkaisussa : Behaviour and Information Technology. 32, 2, s. 117-131 15 Sivumäärä

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu

Demographic differences in perceived benefits from gamification

Koivisto, J. & Hamari, J., 2014, julkaisussa : Computers in Human Behavior. 35, s. 179-188 10 Sivumäärä

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu

Measuring flow in gamification: Dispositional Flow Scale-2

Hamari, J. & Koivisto, J., 2014, julkaisussa : Computers in Human Behavior. 40, s. 133-143 11 Sivumäärä

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu

Global social knowledge management - Understanding barriers for global workers utilizing social software

Pirkkalainen, H. & Pawlowski, J. M., tammikuuta 2014, julkaisussa : Computers in Human Behavior. 30, s. 637-647 11 Sivumäärä

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Assessment of mild traumatic brain injury with the King-Devick Test® in an emergency department sample

Silverberg, N. D., Luoto, T. M., Öhman, J. & Iverson, G. L., 1 marraskuuta 2014, julkaisussa : BRAIN INJURY. 28, 12, s. 1590-1593 4 Sivumäärä

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

A Barrier framework for open e-learning in public administrations

Stoffregen, J., Pawlowski, J. M. & Pirkkalainen, H., 2015, julkaisussa : Computers in Human Behavior. 51, B, s. 674-684 11 Sivumäärä

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Clinical correlates of retrograde amnesia in mild traumatic brain injury

Luoto, T. M., Iverson, G. L., Losoi, H., Wäljas, M., Tenovuo, O., Kataja, A., Brander, A. & Öhman, J., 1 toukokuuta 2015, julkaisussa : BRAIN INJURY. 29, 5, s. 565-572 8 Sivumäärä

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Understanding the most influential user experiences in successful and unsuccessful technology adoptions

Partala, T. & Saari, T., 25 heinäkuuta 2015, julkaisussa : Computers in Human Behavior. 53, s. 381-395 15 Sivumäärä

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

What contributes to first-year student teachers sense of professional agency in the classroom?

Soini, T., Pietarinen, J., Toom, A. & Pyhältö, K., 18 elokuuta 2015, julkaisussa : TEACHERS AND TEACHING: THEORY AND PRACTICE. 21, 6, s. 641-659 19 Sivumäärä

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

"Working out for likes": An empirical study on social influence in exercise gamification

Hamari, J. & Koivisto, J., 1 syyskuuta 2015, julkaisussa : Computers in Human Behavior. 50, s. 333-347 15 Sivumäärä

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Defining user experience goals to guide the design of industrial systems

Kaasinen, E., Roto, V., Hakulinen, J., Heimonen, T., Jokinen, J. P. P., Karvonen, H., Keskinen, T., Koskinen, H., Lu, Y., Saariluoma, P., Tokkonen, H. & Turunen, M., 3 lokakuuta 2015, julkaisussa : Behaviour and Information Technology. 34, 10, s. 976-991 16 Sivumäärä

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Teachers professional agency and learning-from adaption to active modification in the teacher community

Pyhalto, K., Pietarinen, J. & Soini, T., 3 lokakuuta 2015, julkaisussa : TEACHERS AND TEACHING: THEORY AND PRACTICE. 21, 7, s. 811-830 20 Sivumäärä

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Human anterior thalamic nuclei are involved in emotion-attention interaction

Sun, L., Peräkylä, J., Polvivaara, M., Öhman, J., Peltola, J., Lehtimäki, K., Huhtala, H. & Hartikainen, K. M., 1 marraskuuta 2015, julkaisussa : NEUROPSYCHOLOGIA. 78, s. 88-94 7 Sivumäärä

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Brownfield Process: A method for modular product family development aiming for product configuration

Pakkanen, J., Juuti, T. & Lehtonen, T., 2016, julkaisussa : DESIGN STUDIES. 45B, s. 210-241 32 Sivumäärä

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Assessing fraction knowledge by a digital game

Ninaus, M., Kiili, K., McMullen, J. & Moeller, K., 1 toukokuuta 2017, julkaisussa : Computers in Human Behavior. 70, s. 197-206 10 Sivumäärä

[Tutkimustuotos](#) > > [vertaisarvioitu](#)

Do badges increase user activity? A field experiment on the effects of gamification

Hamari, J., 1 kesäkuuta 2017, julkaisussa : Computers in Human Behavior. 71, s. 469-478 10 Sivumäärä

[Tutkimustuotos](#) > > [vertaisarvioitu](#)

Why do people buy virtual goods: A meta-analysis

Hamari, J. & Keronen, L., 1 kesäkuuta 2017, julkaisussa : Computers in Human Behavior. 71, s. 59-69 11 Sivumäärä

[Tutkimustuotos: Katsausartikkeli](#) > > [vertaisarvioitu](#)

Content structure is king: An empirical study on gratifications, game genres and content type on Twitch

Sjöblom, M., Törhönen, M., Hamari, J. & Macey, J., 1 elokuuta 2017, julkaisussa : Computers in Human Behavior. 73, s. 161-171 11 Sivumäärä

[Tutkimustuotos](#) > > [vertaisarvioitu](#)

How games induce cooperation? A study on the relationship between game features and we-intentions in an augmented reality game

Morschheuser, B., Riar, M., Hamari, J. & Maedche, A., 1 joulukuuta 2017, julkaisussa : Computers in Human Behavior. 77, s. 169-183 15 Sivumäärä

[Tutkimustuotos](#) > > [vertaisarvioitu](#)

Social motivations of live-streaming viewer engagement on Twitch

Hilvert-Bruce, Z., Neill, J. T., Sjöblom, M. & Hamari, J., 14 helmikuuta 2018, julkaisussa : Computers in Human Behavior. 84, s. 58-67 10 Sivumäärä

[Tutkimustuotos](#) > > [vertaisarvioitu](#)

Investigating relationships between video gaming, spectating esports, and gambling

Macey, J. & Hamari, J., maaliskuuta 2018, julkaisussa : Computers in Human Behavior. 80, s. 344-353 10 Sivumäärä

[Tutkimustuotos](#) > > [vertaisarvioitu](#)

Improving competing voices segregation for hearing impaired listeners using a low-latency deep neural network algorithm

Bramsløw, L., Naithani, G., Hafez, A., Barker, T., Pontoppidan, N. H. & Virtanen, T., 1 heinäkuuta 2018, julkaisussa : Journal of the Acoustical Society of America. 144, 1, s. 172-185 14 Sivumäärä

[Tutkimustuotos](#) > > [vertaisarvioitu](#)

Optimized reference spectrum for rating the impact sound insulation of concrete floors

Kylliäinen, M., Virjonen, P. & Hongisto, V., 2019, julkaisussa : Journal of the Acoustical Society of America. 145, 1, s. 407-416 10 Sivumäärä

[Tutkimustuotos](#) > > [vertaisarvioitu](#)

Model checking and validity in propositional and modal inclusion logics

Hella, L., Kuusisto, A., Meier, A. & Virtema, J., 1 syyskuuta 2019, julkaisussa : JOURNAL OF LOGIC AND COMPUTATION. 29, 5, s. 605-630 26 Sivumäärä

[Tutkimustuotos](#) > > [vertaisarvioitu](#)

ALICE: An open-source tool for automatic measurement of phoneme, syllable, and word counts from child-centered daylong recordings

Räsänen, O., Seshadri, S., Lavechin, M., Cristia, A. & Casillas, M., 2020, julkaisussa : BEHAVIOR RESEARCH METHODS. 18 Sivumäärä

[Tutkimustuotos](#) > > [vertaisarvioitu](#)

A thorough evaluation of the Language Environment Analysis (LENA) system

Cristia, A., Lavechin, M., Scaff, C., Soderstrom, M., Rowland, C., Räsänen, O., Bunce, J. & Bergelson, E., 2020, julkaisussa : BEHAVIOR RESEARCH METHODS. 20 Sivumäärä

[Tutkimustuotos](#) > > [vertaisarvioitu](#)

Avatar capital: The relationships between player orientation and their avatar's social, symbolic, economic and cultural capital

Korkeila, H. & Hamari, J., 2020, julkaisussa : Computers in Human Behavior. 102, s. 14-21 8 Sivumäärä

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu

Does esports spectating influence game consumption?

Macey, J., Tyrväinen, V., Pirkkalainen, H. & Hamari, J., 2020, julkaisussa : Behaviour and Information Technology. 17 Sivumäärä

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu