

### **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

### **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

### **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

### **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 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

### **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

### **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

### **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

### **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

### **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

### **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

### **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

### **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

### **Does esports spectating influence game consumption?**

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

### **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

### **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

### **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

### **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

### **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

### **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

### **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

### **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

### **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](#)

### **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](#)

### **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](#)

### **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](#)

### **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](#)

### **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](#)

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

Pyhälto, K., Pietarinen, J. & Soini, T., 3 lokakuuta 2015, julkaisussa : TEACHERS AND TEACHING: THEORY AND PRACTICE. 21, 7, s. 811-830 20 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](#)

### **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](#)

### **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](#)

**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

**"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