

Mikä on sopivaa, mikä ei?

Nuorten näkemyksiä peliraivosta

Juho Kahila, Sanni Kahila, Satu Piispa-Hakala,
Jaana Viljaranta & Henriikka Vartiainen



Tämä artikkeli käsittelee suomalaisten nuorten näkemyksiä digitaalisiin peleihin liittyvästä peliraivosta. Artikkelissa tutkitaan, kuinka suomalaiset kuudesluokkalaiset (N = 12) ja yhdeksäsluokkalaiset (N = 8) nuoret jäsentävät sopivan ja sopimattoman peliraivon rajaa. Tutkimuksen aineisto muodostuu puolistrukturoiduista teemahaastatteluista, jotka analysoidaan induktiivisella laadullisella sisällönanalyysillä. Tuloksista selviää, että jonkin tasoista tunteiden kuohahtamista pidetään yleensä ymmärrettävänä ja luonnollisena osana digitaalista pelaamista. Nuoret peilaavat sopivan ja sopimattoman peliraivon rajaa erityisesti raivoamisen tapoihin ja sosiaaliseen kontekstiin sekä peliraivosta aiheutuviin seurauksiin. Tulosten perusteella nuorilla ei ole yhtä selkeää rajaa sopivalle peliraivolle, mutta heillä on kuitenkin jossain määrin jaettu ymmärrys sopivan ja sopimattoman peliraivon piirteistä erilaisissa tilanteissa.

Asiasanat: digitaalinen pelaaminen, nuoret, peliraivo, vapaa-aika

Digitaalinen pelaaminen on monelle nuorelle tärkeä harrastus ja merkittävä osa heidän jokapäiväistä elämäänsä. Suomessa 10–19-vuotiaista nuorista 79,0 prosenttia pelaa digitaalisia pelejä vähintään kerran viikossa, ja vain 0,8 prosenttia ei pelaa digitaalisia pelejä lainkaan (Kinnunen ym. 2020). Digitaalinen pelaaminen voi olla rentoa ajanvietettä, mutta toisille se on paitsi keskeinen osa sosiaalista elämää myös omistautumista vaativa harrastus ja oleellinen osa oman identiteetin rakentumisesta (Hjorth ym. 2020; Siutila ym. 2022; Thorhaug & Gregersen 2019). Digitaalinen pelaaminen ei nuorilla myöskään rajoitu pelien pelaamiseen vaan on pikemminkin kokoelma toisiinsa, muuhun mediaan ja arkeen kietoutuneita aktiviteetteja; varsinaisen pelaamisen lisäksi he muun muassa juttelevat peleistä, suunnittelevat pelistrategioita, tuottavat peliaiheista taidetta sekä katsovat pelivideoita (Kahila 2022). Nuorille digitaaliset pelit ovat usein virtuaalisia sosiaalisia tiloja, joissa vietetään aikaa kavereiden kanssa (Kaarakainen & Saikkonen 2019). Pelaamisen tärkeys ihmisten elämässä on entisestään korostunut viime vuosien poikkeusoloissa. Se on antanut monelle mielekästä tekemistä sekä auttanut selviytymään pandemian eristyksestä ja pitämään yhteyksiä läheisiin (Bengtsson ym. 2021; Meriläinen 2022).

Digitaalinen pelaaminen herättää myös voimakkaita tunteita. Pelaaminen kuuluu arkeen monin tavoin ja se on usealle henkilökohtaisesti tärkeä osa elämää. Pelit ovat viihdettä, joka tarjoaa monenlaisia positiivisia tunteita kuten nautintoa, tyydytystä ja onnistumisen kokemuksia (Hemenover & Bowman 2018; McGonigal 2011). Pelaajat raportoivat esimerkiksi, että onnistuminen pitkän yrittämisen ja toistuvien epäonnistumisten jälkeen on erittäin voimakas positiivinen tunnekokemus (Kahila ym. 2020). Toisaalta pelit voivat laukaista voimakkaita

negatiivisia tunteita kuten ahdistusta, surua ja vihaa (Granic ym. 2014). Epäonnistumiset ovatkin oleellinen osa pelaamista. Jesper Juul (2013) kuvaa pelaamista toimintana, jossa pelaajat voivat lähtökohtaisesti olla lähes varmoja tulevasta epäonnistumisesta ja sitä seuraavasta epäpätevyyden tunteesta.

Monenlaiset pelatessa kohdatut negatiiviset tunteet purkautuvat toisinaan niin kutsuttuna peliraivona. Peliraivolle ei aiemman tutkimuksen vähäisyyden vuoksi ole vielä vakiintunutta määritelmää. Raivon tunne itsessään on määritelty muun muassa intensiiviseksi hallitsemattomaksi vihaksi (APA 2020). Tutkimuksessa on tarkasteltu raivoa muun muassa liikenne- ja asiakaspalvelutilanteissa (McCull-Kennedy ym. 2009; Lupton 2002). Digitaalisiin peleihin liittyvä peliraivo voi ilmetä niin verbaalisesti kuin fyysisinä purkauksina, jotka kohdistuvat esimerkiksi pelivälineisiin tai huonekaluihin sekä pelaamisen ennenaikaisena lopettamisena (Kahila ym., 2021; Kahila ym. 2022) eli ”*rage quittaamisena*” (Przybylski ym. 2014; Weber 2020). Jos henkilö pelaa turhautuneena pelitapahtumiin tai kanssapelaajiin, vaikuttaa se usein negatiivisesti myös hänen omaan päätöksentekokykyynsä (Kahila ym. 2022). Tämän kaltainen pelaamisen tila ei kuitenkaan liity vain digitaaliseen pelaamiseen vaan on tuttu ilmiö myös muista pelaamisen konteksteista kuten pokerista (Moreau ym. 2017). Kilpailullisessa pelaamisessa tällaista mielentilaa kutsutaan *tiltiksi* (Wu ym. 2021).

Tutkimuskirjallisuudessa peleihin liittyvä aggressiivisuus on usein yhdistetty erityisesti niiden väkivaltaisiin sisältöihin (Anderson ym. 2010). Useat väkivaltaiseen sisältöön keskittyneet tutkimukset ja niiden metodit on kuitenkin kyseenalaistettu (Ferguson 2013; Przybylski & Weinstein 2019), eivätkä tutkijat ole yksimielisiä peliväkivallan yhteydestä pelaajien aggressiiviseen käytökseen (Bushman & Huesmann 2014; Elson & Ferguson

2014). Väkivaltaisten sisältöjen lisäksi syitä aggressiivisuuteen on etsitty muun muassa pelien kilpailullisuudesta (Adachi & Willoughby 2011) ja häviämisen aiheuttamasta turhautumisesta (Breuer ym. 2015). Myös sosiaalisen kontekstin on havaittu vaikuttavan raivostumiseen (Kaye & Bryce 2012). Tuoreen suomalaisen, peliraivon syitä kartoittaneen tutkimuksen tuloksissa korostuvat sosiaaliset ja yhteisölliset syyt peliraivolle. Nuoret pelaajat kokevat peliraivon ensisijaisiksi syiksi omat epäonnistumiset pelissä, muiden pelaajien toiminnan ja tekniset ongelmat sekä pelin ulkopuolelta tulevat keskeytykset. Myös taustatekijöiden, kuten pelattavan pelin ominaisuuksien, fyysisen ja virtuaalisen peliympäristön sekä erilaisten arkielämään liittyvien tekijöiden koetaan altistavan peliraivolle (Kahila ym. 2022).

Suhtautuminen peliraivoon on perinteisesti ollut kahtalaista. Erityisesti lasten ja nuorten digitaaliseen pelaamiseen liittyvä paljon huolta, ja usein huolipuhe koskee aggressiivista käyttäytymistä, joka liitetään digitaaliseen pelaamiseen (Meriläinen 2020). Keskustelua digitaalisten pelien haitoista on käyty valtamedioissa vuosikymmeniä (Markey ym. 2015). Ajoittain, esimerkiksi kouluampumisten tai normeja rikkovaa ainesta sisältävien pelijulkaisujen yhteydessä, pelien ympärillä käytävä keskustelu yltyy mediapaniikiksi (Karlsen 2015). Toisaalta, vaikka peliraivo herättää usein huolta erityisesti huoltajissa ja muissa kasvattajissa, tehdään peliraivosta myös viihdettä (Kahila ym. 2021). Esimerkiksi YouTubesta löytyy lukuisia peliraivokoelmia (Gaming Compilations 2017), jotka näyttävät pelaajia huutamassa ja kiroilemassa sekä paiskomassa ja rikkomassa surutta pelivälineitään. Nämä videot herättävät hilpeyttä, ja niitä on katsottu useita miljoonia kertoja.

Vaikka digitaalinen pelaaminen on suosittua kaikenikäisten keskuudessa, painottuu omistautunut pelaaminen nuorempiin

ikäryhmiin ja pelaaminen mielletään usein nimenomaan lasten ja nuorten harrastukseksi (Kinnunen ym. 2020). Myös pelaamiseen liittyvä huolipuhe koskee usein nimenomaan nuorempia pelaajia (Meriläinen 2020). Tästä huolimatta nuoria koskevia digitaaliseen pelaamiseen liittyviä ilmiöitä on tutkittu varsin niukasti nuorten omasta näkökulmasta. Joitakin tutkimuksia nuorten suhtautumisesta ja näkemyksistä digitaalisiin peleihin liittyviin ilmiöihin on kuitenkin tehty. Carter ym. (2020) tutkivat pelaavien lasten ja nuorten suhtautumista peliaddiktioon. Tuloksista selvisi, että vaikka lapset ja nuoret käyttivät addiktio termiä varsin kevyesti muun muassa kuvaamaan intohimoa digitaalista pelaamista tai jotain tiettyä digitaalista peliä kohtaan, he joutuivat kuitenkin usein luovimaan pelikiinnostuksensa ja addiktiksi leimautumisen välillä. Meriläinen (2021) puolestaan tutki teini-ikäisten poikien näkemyksiä vanhempinsa digitaaliseen pelaamiseen liittyvästä kasvatuksesta ja tavoista säädellä omien lastensa pelaamista. Tulosten mukaan nuoret pitävät tärkeänä, että vanhemmat ymmärtävät digitaalista pelaamista ja hyväksyvät sen, mutta heidän mukaansa on tarpeellista myös rajojen asettaminen ja pelaamisen säätely. Onkin tärkeää antaa myös nuorten oman äänen kuulua heidän digitaaliseen pelaamiseensa liittyvissä huolissaan – kysymällä nuorilta suoraan voi oppia paljon heidän kokemuksistaan ja näkemyksistään (Brus 2013).

Pelitutkimuksen monitieteistä perinnettä (Mäyrä ym. 2013) noudattaen tässä artikkelissa tarkastellaan digitaaliseen pelaamiseen liittyvää peliraivoa lainaten tuloksia ja käsitteitä useilta eri tieteenaloilta. Aiemmat tutkimukset peliraivosta ovat keskittyneet tutkimaan peliraivon syitä ja ilmenemisen tapoja (Kahila ym. 2021; 2022), mutta nuorten suhtautuminen peliraivoon on lähes tutkimaton alue. Tässä tutkimuksessa peliraivoa on lähestytty nuorten näkökulmasta tutkimalla,

kuinka suomalaiset kuudesluokkalaiset ja yhdeksäsluokkalaiset nuoret jäsentävät sopivan ja sopimattoman peliraivon rajaa.

Tutkimusaineisto, tutkimusmenetelmät ja analyysi

Tutkimusaineistona käytettiin puolistrukturoiduja teemahaastatteluita, jotka analysoitiin laadullista sisällönanalyysiä käyttäen. Aineisto kerättiin haastatteleamalla kuudesluokkalaisia (N = 12) ja yhdeksäsluokkalaisia (N = 8) nuoria (Taulukko 1). Tässä tutkimuksessa kaikkia osallistujia kutsutaan selvyuden vuoksi nuoriksi, vaikka esimerkiksi Curtis (2015) jakaa nuoret varhaisnuoriin, nuoriin ja nuoriin aikuisiin psykososiaalisen, fyysisen ja aivojen kehittymisen erojen perusteella. Haastateltavat valittiin heidän aiemmin kirjoittamiensa esseiden perusteella heidän osallistuessaan Itä-Suomen yliopistossa toteutettuun lasten ja nuorten metapeliaktiiviteetteja kartoittaneeseen tutkimukseen (Kahila ym. 2021). Haastateltavat olivat kolmesta itäsuomalaisesta peruskoulusta.

Osallistujat pelasivat aktiivisesti digitaalisia pelejä. Kaikki pelasivat useampana päivänä viikossa ja monet osallistujista kertoivat pelaavansa joka päivä useita tunteja kerrallaan. Useimmat osallistujista pelasivat pelejä monella laitteella, mutta osallistujissa oli myös vain PC:llä tai mobiililaitteilla pelaavia nuoria. Fortnite (2017) oli erityisen suosittu peli haastateltavien keskuudessa. Lisäksi osallistujat pelasivat muun muassa ammuntapelejä (Counter Strike: Global Offensive 2012; Call of Duty 2018), urheilupelejä (FIFA 2018; NHL 2018; Rocket League 2015), elämäsimulaattoreita (Sims 4 2014), hiekkalaatikkopelejä (Minecraft 2011; Terraria 2011), seikkalupelejä (The Legend of Zelda 2017), strategiapelejä (X-Com 2013) ja tashyppelypelejä (Super Mario 2012). Haastat-

telut toteutettiin keväällä 2019 koulupäivien aikana. Haastatteluun osallistuminen oli vapaaehtoista. Osallistujien lisäksi heidän huoltajiltaan pyydettiin kirjallinen tutkimuslupa ennen haastatteluja.

Taulukko 1. Tutkimukseen osallistuneiden nuorten luokka-aste ja sukupuoli.

Luokka-aste	Tyttö	Poika	Yhteensä
6. luokka	4	8	12
9. luokka	4	4	8
	8	12	20

Haastattelujen alussa osallistujien kanssa keskusteltiin tutkimuksen käytänteistä ja tarkoituksesta. Haastateltaville kerrattiin tutkimukseen osallistumisen vapaaehtoisuus ja painotettiin, että kaikkiin kysymyksiin ei tarvitse vastata ja tutkimuksesta voi myös jättäytyä pois koska tahansa (Tutkimuseettinen neuvottelukunta 2019). Kaikki haastatteluihin kutsutut halusivat osallistua tutkimukseen ja vastata kaikkiin esitettyihin kysymyksiin. Haastatteluissa käsiteltiin useita pelaamiseen liittyviä teemoja, kuten digitaaliseen pelaamiseen liittyvää tiedon hakemista ja pelistrategioiden suunnittelua sekä sisällön tuottamista ja jakamista (Kahila ym. 2021). Peliraivo oli haastattelun viimeinen teema. Peliraivoon liittyen haastattelussa kysyttiin muun muassa, millaisissa tilanteissa haastateltavat olivat raivostuneet ja kuinka pelin ulkopuolella tapahtuneet asiat olivat vaikuttaneet raivostumiseen. Myös esimerkiksi haastateltavien asenteita peliraivoa kohtaan sekä heidän keinojaan selviytyä peliraivosta käsiteltiin haastatteluissa.

Haastatteluaineistoa kertyi kokonaisuudessaan noin 11 tuntia ja kymmenen minuuttia. Haastatteluaineisto litteroitiin ja pseudonymisoitiin ennen analyysiä. Pelirai-

voon liittyvä osuus käsitti litteroituna noin 20 800 sanaa. Aineisto analysoitiin laadullisen sisällönanalyysin keinoin (Cohen ym. 2011). Analyysiprosessi oli induktiivinen ja mukaili Elon ja Kyngäksen (2008) kuvaamaa analyysimallia. Analyysi eteni katkelmien koodauksesta alakategorioiden ja pääkategorioiden muodostamiseen. Analyysin edetessä kuitenkin palattiin välillä aikaisempaan ja koodien sekä kategorioiden sisältöjä vertailtiin, tarkennettiin ja yhdisteltiin useaan kertaan.

Aivan ensimmäiseksi analyysin koko aineisto luettiin useaan kertaan kokonaiskuvan saamiseksi. Seuraavaksi kaikki tutkimuskysymyksen kannalta relevantit katkelmat koodattiin niiden sisältöä kuvaavasti. Tämän jälkeen koodit luokiteltiin yhteentoista alakategoriaan: raivon ilmaisutapa, raivon kesto, raivon kohde, raivoajan yksilölliset ominaisuudet, raivoaminen julkisella paikalla, raivoaminen kotona, raivoaminen kaverien seurassa, tavaroiden rikkoutuminen, toisille aiheutuva harmi, kustannukset, rangaistukset ja katumus. Nämä alakategoriat luokiteltiin kolmeen pääkategoriaan: raivoamisen tapaan, sosiaaliseen kontekstiin ja raivon seurauksiin.

Tutkijoiden välinen yhteistyö ja keskustelu vahvistavat laadullisen tutkimuksen luotettavuutta (O'Connor & Joffe 2020; Shenton 2004). Tässä tutkimuksessa aineiston analyysin kaikki vaiheet toteutti kaksi tutkijaa yhteistyössä. Tutkijat analysoivat aineiston alusta alkaen yhdessä, keskustelivat ja neuvottelivat koodien ja kategorioiden nimistä sekä sisällöistä analyysin jokaisessa vaiheessa, kunnes molemmat olivat tyytyväisiä määrittelyihin.

Sopivaa vai sopimatonta – riippuu peliraivon tavasta, sosiaalisesta kontekstista ja seurauksista

Tutkimukseen osallistuneet nuoret pitivät yleensä tunteiden kuohahtamista luonnollisena osana pelaamista, ja peliraivo nähtiin yleisesti ottaen ymmärrettävänä, kunhan se pysyi sopivissa rajoissa. Sopivan ja sopimattoman peliraivon rajaa nuoret peilasivat raivoamisen tapoihin ja sosiaaliseen kontekstiin sekä peliraivosta aiheutuviin seurauksiin.

Raivoamisen tapa

Peliraivon ilmaisutapa, kesto ja kohde vaikuttivat siihen, kuinka sopivana ja ymmärrettävänä nuoret pitivät raivoamista. Aiemman tutkimuksen mukaan peliraivo ilmenee verbaalisesti, fyysisesti ja lopettamalla pelituokio ennen aikaisesti (Kahila ym. 2022). Osallistujat pitivät lieviä verbaalisia raivonilmauksia, kuten huudahduksia ja hiljaisia puuskahduksia sopivina. Sen sijaan muita ihmisiä häiritsevät raivonilmaukset koettiin sopimattomiksi. Nuoret varoivat kiroilemasta erityisesti silloin, kun vanhemmat olivat kuuloetäisyydellä. Yksin ollessa ja kavereiden seurassa kiroilua ei pidetty häiritsevänä. Kuudesluokkalainen Anton kertoi omasta verbaalisesta raivoamisestaan: ”niinku huusin vaan vähän että, mutta en silleen niinku, että oisin kiroillu, että ei vanhempia suututtanu”.

Häiritseväksi verbaalinen raivonilmaus katsottiin myös silloin, jos se satutti kanssapelaajia. Moninpelejä pelattiin usein kuulokkeet korvilla, jolloin äkkinäiset verbaaliset raivonpurkaukset olivat kivuliaita muille pelaajille. Tällaista kovaäänistä ja toisia satuttavaa raivoamista pidettiin sopimattomana. Yhdeksäsluokkalainen Elias kertoi:

No moninpeleissä se ei oo kovin kiva, jos joku kaveri huuttaa mikkiin, ku ei onnistu, mutta.. onhan se ymmärrettävää jos ei onnistu, ni sitte tulee niinku purettuu sitä ärsytystä huutamalla tai jotenki muuten, mutta se kuulluu siihen asijaan joillaki.

Liian kovaäänisen ja toisia satuttavan verbaalisen raivoamisen epämukavuudesta kertoi kuudesluokkalainen Anton todeten, että ”no kyllä niitä vähä ärsyttää, jos joku huuttaa siihen mikkiin. Että jos mie, jos mie suutun kovasti, ni ja jos mie. Jos mie suutun kovasti ni mie yleensä vaan napsautan sen mikin hetkeks aikaa kiinni”. Toisten häiritsemistä ja satuttamista kovaäänisellä raivoamisella pyrittiinkin välttämään.

Verbaalisten ilmausten tavoin pienet fyysiset raivonilmaukset, kuten pöydän paukuttaminen nähtiin sopivana, mutta mitä voimakkaammaksi paiskominen kävi, sitä sopimattommaksi raivonpurkaus koettiin. Esineiden, kuten huonekalujen ja pelivälineiden heittälyä ei pidetty sopivana, ja esineiden rikkominen nähtiin menevän täysin liiallisuuksiin. Kuudesluokkalainen Lucas kertoi seuraavaa: ”Noo siis, ite vaan suhtaudun silleen, että se on ihan fine, kuhan mittään ei ala niinku rikkommaan, paiskommaan ja rälleen ite. Pidä paikat kunnossa ni kaikki on hyvin.”

Peliraivon ilmaisutavoista *rage quittaamisesta* eli pelin ennen aikaista lopettamista, pidettiin yleisesti ottaen sopivana tapana raivota. Yhdeksäsluokkalainen Mikael kuitenkin totesi: ”No... yks vaihtoehto on vaan sen pelin niinku pellaamisen lopettaminen, niinkun hetkellisesti. Tai pahimmassa tappauksessa vaikka kokonnaan, mut en mie ehkä niin pahasti oo suuttunu, et mie en ennää koskaan pellais sitä.” Nuoret pitivät hetkellistä *rage quittaamista* sopivana, mutta osa heistä oli sitä mieltä, että se oli liiallista, jos jonkun pelin pelaaminen loppui raivoamisen vuoksi kokonnaan.

Sopivan ja sopimattoman peliraivon rajaan vaikutti raivoamistavan lisäksi rai-

voamisen kesto. Nuoret pitivät normaalina hetken kestäviä tunnekuohuja. Sen sijaan raivoaminen, joka ei ottanut laantuakseen, nähtiin sopimattomana. Seuraavassa aineistolainauksessa kuudesluokkalainen Joel kertoo näkemyksensä liian rajusta raivoamisesta:

Joel: Jos on niinku ihan (naurahtaa) paha, semmonen

Haastattelija: Mikä on paha?

Joel: No siis, jos mennee jottain rikki tai. Tai no niinku silleen, että niinku... siis ihan hirveenä niinku raivostuttaa ja ei meinnaa rauhoittuu

Raivon tunteeseen jumittamista pidettiin paheksuttavana erityisesti muiden läsnä ollessa. Jumittaminen nähtiin haasteelliseksi myös tilanteissa, joissa tunnekuohu vaikeutti omaa keskittymistä ja toiminnanohjausta eli pelattiin ”*tiltissä*”. Lisäksi satunnainen raivoaminen koettiin hyväksytyimmäksi kuin toistuva, samasta asiasta johtuva raivoaminen.

Nuoret pitivät tärkeänä, että peliraivo kohdistuu järkevään kohteeseen. Sopimatonta oli purkaa peliraivoa muihin ihmisiin syyttämällä muita, huutamalla muille tai satuttamalla muita. Kuudesluokkalainen Matilda kertoi näkemyksensä raivon kohdistamisesta muihin seuraavasti:

Sit jos niinkun suuttuu, niin ei ala kuitenkaan heittelee mitään tai suuttumaan muille. (...) Joskus ku jos tulee semmonen, että.. emmä ala niinku heittelee mitään. Mut sillee, mä sillee mielessä, että miks mä niinku tein silleen tai jotain, mut emmä niinku enemmän ala suuttumaan sillee muille, että se ois ollu muijen syy.

Myöskään raivon kohdistamista särkyviin ja arvokkaisiin esineisiin ei pidetty suotavana, jotta välttyttäisiin esineiden rikkoutumiselta ja siitä aiheutuvilta kustannuksilta. Sen sijaan raivon purkaminen esimerkiksi tyynyihin tai stressileluihin nähtiin hyväksi tavaksi välttää raivoamisen ylilyöntejä.

Sosiaalinen konteksti

Nuoret arvioivat peliraivon sopivuutta usein sosiaalisen kontekstin näkökulmasta. Raivoajan yksilölliset ominaisuudet vaikuttivat näkemyksiin raivoamisen ylilyönneistä. Pelaajalle epätyypillinen raivoamistapa aiheutti helposti kummastusta. Mikäli jokin raivoamistapa oli pelaajalle ominaista, siihen suhtauduttiin ymmärtäväisemmin ja hyväksyvämmin. Luonteenpiirteiden huomioimisesta kertoi esimerkiksi kuudesluokkalainen Amelie sanoen: ”Ihmiset niinku tietää, et mä oon sellanen pieni kiukkupussi tai joku sellanen. (...) Kaikki vaan niinkun ihmiset vaan nauraa. Mutta mä voin kyllä niinku vihastua, aika nopeestikin myös johonkin peliin.”

Nuorten mukaan ympärillä olevat ihmiset vaikuttavat siihen, millainen peliraivo on sopivaa. Julkisella paikalla varsinkaan voimakasta fyysistä ja verbaalista peliraivoa ei pidetty sopivana. Kuudesluokkalainen Toni kommentoi julkisella paikalla raivoamista seuraavalla tavalla: ”Paitsi jos riippuu missä pelaa. Jos pelaa jossain julkisella paikalla, ni ei ehkä kannata puhelinta heittää seinnään. Tai no mie siis ite en, en nyt niin pahasti kummiskkaan.”

Kotiympäristössä peliraivon rajojen kerrottiin myötäilevän vanhempien asettamia sääntöjä. Pelaajat yrittivät esimerkiksi välttää kovaäänistä, muita häiritsevää raivoamista, joka saattoi herättää pienemmät sisarukset. Lisäksi kodin yhteisten välineiden paiskominen ja hajottaminen peliraivon vuoksi nähtiin vastuuttomana. Vanhempien kerrottiin usein puuttuvan tavaroiden paiskomiseen ja rikkomiseen sekä kiroiluun ja kovaääniseen raivoamiseen nuhtelemalla tai asettamalla rangaistuksia, esimerkiksi pelikieltoja. Niinpä nuoret kertoivat hillitsevänsä raivoa enemmän silloin, kun vanhemmat olivat kotona. Kotikon­tekstin vaikutuksesta raivon sopivuuteen kertoi kuudesluokkalainen Max:

Ei se oo miusta (naurahtaa) hyvä. Se yleensä vaan... tulee.. jos mä rageen, harvoin nykyään, niin siitä voi tulla maksua...ohjaimesta. Tai jostain ja sit äiti voi vähän suuttuu tai isä. Jos mä huan, niin...no sit pikkusiskot voi herätä jos ne on vaikka nukkumassa ja sit ei oo enää oikeen kivvaa.

Kavereiden seurassa peliraivoon suhtaudutaan nuorten mukaan rennommin, minkä vuoksi kavereiden kesken sallitaan paljon enemmän raivon ilmaisia kuin kotikon­tekstissa. Moni nuori kertoi, että kaveriporukassa peliraivo nähdään yhtenä osana pelaamista, ja joskus kaverin raivoaminen voi olla huvittavaakin. Näin kertoi esimerkiksi yhdeksäsluokkalainen Benjamin:

No mulla se harvemmin... en melkein ikinä ragee, mutta on sellasia kavereita, jotka ragee, ni en mie tiää... myö ollaan kaikki sen verran hyviä ystäviä, nii myö varmaan vaan naurettaan vieressä, jos joku ragee siellä. Ei myö sillee suhtauduta siihen mitenkään...se on vaan sitä pelaamista.

Raivoaminen meni liiallisuuksiin, jos pelaaja tunnekuohussa hajotti tavaroita, satutti muita huutamalla lujaa tai ei saanut raivoa loppumaan.

Raivon seuraukset

Sopivan ja sopimattoman peliraivon rajapintaa arvioitiin myös raivoamisesta aiheutuvien seurausten näkökulmasta. Nuoret eivät pitäneet järkevänä, jos raivoaminen aiheutti tavaroiden rikkoutumista. Esimerkiksi kuudesluokkalainen Markku totesi tavaroiden rikkomisesta seuraavaa: ”No on se ehkä vähän tyhmää hajottaa näppäimistöä siksi, että kuolee jossakin.”

Perheen yhteisistä välineistä kannettiin vastuuta, eikä tavaroiden rikkoutumisesta aiheutuvaa harmitusta ja kustannuksia halluttu sälyttää omalle kotiväelle. Näin kertoi esimerkiksi kuudesluokkalainen Lucas:

Ku se on niinku, mejän niinku perheen kone se millä mie pellaan, nii se on sitte se, että ei viiti mitään rikkoo. Tullee varmaan aika mukavat valitukset siitä [huokaisee].

Pelivälineiden rikkoutuminen haittasi myös omaa peliharrastusta, koska usein nuoret joutuivat itse kustantamaan uudet pelivälineet rikkoutuneiden tilalle. Esimerkiksi Lucas kertoi, että ”jos rikot ni omalla rahalla ostetaan uus, että niinku, sinä sponsaat uuen, jos mennee rikki”.

Raivoamisen pysymistä sopivissa rajoissa pidettiin järkevänä myös mahdollisten pelikieltojen ja muiden rajoitusten välttämiseksi. Esimerkiksi kuudesluokkalainen Joel kuvasi, että vanhemmat puuttuivat hänen raivoamisesensa poistamalla nuoren pelaaman ja raivoa aiheuttaneen pelin kokonaan:

Kyllä ne siitä sanoo miulle sillee, että saattaa tulla pelikieltto ja, varmmaanki viikoks tai muutamaks päiväks ja silleen niinku yrittävät silleen...no siis, silleen... no Fortnitessaki miulla kävi silleen, että no siis mä ragesin siitä niin pahasti, että mun iskä joutu lopettamaan sen, niinku poisti sen multa kokonnaan, että se niinku jatku aika pitkään.

Lisäksi nuoret kokivat, että joskus raivoaminen voi aiheuttaa raivoajalle itselleen harmistuneen mielen. Yhdeksäsluokkalainen Mikael kuvasi raivoamisesta aiheutuvia harmistuksen tunteita sanoen: ”Jos mie ite raggeen jollekin, jostain pelistä, niin öö...no tietysti sillä hetkellähän se tuntuu vaan tosi ikävältä, jotenka se tuntuu vähän tyhmältä sen jälkkeen.” Myös kuudesluokkalainen Lucas kertoi, kuinka raju raivoaminen voi kaduttaa jälkeen päin:

Ylleensä mie en hirvveesti mittään tee. Joskus mie saatan niinkun vähä pöyttää hakata, mutta niinku ylleensä mie en ala mittään tavaroita heittelemmään. Tai semmosta. Ja vaan sen takkii, koska sitte vaan iskkee vaa ihan hirvvee katumus, jos sen tekkee.

Nuoret pitivätkin tärkeänä, että raivon hetkellä ei tee ainakaan mitään sellaista, mikä kaduttaa ja nolottaa jälkeenpäin.

Kuohuvat tunteet kuuluvat pelaamiseen – mutta raivolla on rajansa

Digitaalinen pelaaminen on tärkeä osa monen nuoren arkipäivää. Pelaaminen herättää paitsi positiivisia myös negatiivisia tunteita. Joskus esimerkiksi omat epäonnistumiset pelissä, muiden pelaajien toimet tai ulkoiset keskeytykset saattavat purkautua hyvinkin rajusti niin sanottuna peliraivona (Kahila ym. 2022). Nuorten oma näkökulma pelaamiseen liittyvissä ilmiöissä, kuten peliraivossa, on jäänyt aiemmassa tutkimuksessa varsin vähälle huomiolle, vaikka kysyttäessä nuoret pystyvät antamaan tärkeää tietoa heitä koskevista ja kiinnostavista asioista (Brus 2013). Tämän tutkimuksen tavoitteena on antaa nuorten oman äänen kuulua ja luoda ymmärrystä siitä, kuinka nuoret itse jäsentävät sopivan ja sopimattoman peliraivon rajaa.

Tulokset osoittavat, että nuoret kokevat peliraivon kuuluvan osaksi pelaamista: tunteiden ilmaisu eri tavoin koettiin ymmärrettävänä ja tunteiden kuohahtelunkin katsottiin olevan olennainen osa pelaamista. Toisaalta nuoret olivat sitä mieltä, että raivoaminen on hyväksyttävää vain silloin, kun se pysyy ilmaisutavoiltaan ja kestoltaan kohtuullisena ja kohdistuu oikein. Myös sosiaalinen konteksti ja raivoamisesta aiheutuvat seuraukset vaikuttivat nuorten arvioihin siitä, milloin peliraivo pysyy sopivissa rajoissa. Vaikka nuorten kertomuksissa ei ollut havaittavissa mitään tiettyä, selkeää rajaa sille, millainen raivo on sopivaa ja millaista pidetään sopimattomana, vaikuttaisi kuitenkin siltä, että nuorilla on jossain määrin jaettu ymmärrys

sopivan ja sopimattoman raivon piirteistä erilaisissa tilanteissa. On mahdollista, että tulojen perusteella selkeästi tilannesidonnaiset tulkinnat ja määritelmät sopivan ja sopimattoman raivon rajoista perustuvat toisinaan ulkoisiin tekijöihin, kuten vanhempien asettamiin sääntöihin, ja toisinaan taas yhteisesti sovittuihin toimintatapoihin tai sosiaalisten normien säätelemiin sanattomiin sopimuksiin siitä, mikä on hyväksyttävää käytöstä pelitilanteissa.

Tämä tutkimus tarjoaa kasvattajille, niin koulussa, nuorisotyössä, kotona kuin myös muissa nuorten elämän konteksteissa, mahdollisuuden tarkastella nuorten pelikulttuuria ja erityisesti peliraivoa nuorten itsensä näkökulmasta. Tieto nuorten näkemyksistä auttaa ymmärtämään peliraivoa, joka ulkopuolisen silmin katsottuna saattaa näyttää kielteiseltä, järjettömältä ja mystiseltäkin ilmiöltä. Tämän ja edellisten tutkimusten (Kahila ym. 2021; Kahila ym. 2022) perusteella nuoret eivät näe peliraivoa pelkästään kielteisenä ilmiönä. Heidän näkökulmastaan katsottuna peliraivo näyttää hyvinkin johdonmukaisena – sillä on selkeät syyt ja ilmenemistavat, minkä lisäksi nuorilla on jaettu ymmärrys siitä, millainen peliraivo on sopivaa ja millainen ei.

Tutkimuksen tarjoama tieto auttaa kasvattajia toimimaan nuorten tukena peliraivon hetkellä. Digitaalinen pelaaminen on erittäin suosittua toimintaa ja iso osa monen nuoren arkea (Siuttila ym. 2022; Thorhauge & Gergersen 2019). Nuoruusikä on tärkeää aikaa sosioemotionaalisen kehityksen näkökulmasta, ja monia oman toiminnan säätelyyn liittyviä taitoja, kuten kykyä säädellä ja ohjata omia ajatuksiaan, tunteitaan ja käyttäytymistään (esim. Vohs & Baumeister 2004), harjoitellaan erilaisissa arkipäivän konteksteissa. Pelaaminen yhtenä arjen kontekstina tarjoaa siten nuorelle ympäristön, jossa kohdataan erilaisia myönteisiä ja kielteisiä tunteita (Hemenover & Bowman, 2018; Juul 2013; McGonigal

2011), ja jossa näiden tunteiden säätelyä, kuten itsehillintää ja pettymysten sietokykyä, voidaan ja myös täytyy harjoitella sekä yksin että yhdessä vertaisten kanssa. Itsesäätelytaitojen harjoittelua varten on olemassa myös juuri tähän tarkoitukseen kehitettyjä oppimisperusteita (Kahn ym. 2013), mutta parhaimmillaan näitä samoja taitoja voitaisiin oppia ja harjoitella turvallisesti myös viihteellisemmän digitaalisen pelaamisen ympäristöissä (ks. Granic ym. 2014; Kahila ym. 2020; Kahila ym. 2023). Peliraivon mekanismeista tietoinen aikuinen voi tukea nuoren itsesäätelytaitojen kehitystä esimerkiksi ohjaamalla nuoria tunnistamaan ja käsittelemään pelaamisen herättämiä tunnereaktioita sekä ohjaamalla etsimään ja neuvottelemaan yhdessä muiden kanssa rakentavia tapoja ilmaista näitä tunteita. Lisää ymmärrystä kuitenkin tarvitaan niistä mekanismeista, joilla digitaaliset pelit herättävät erilaisia tunteita ja millä tavoin nuorten tunteiden säätelyä voitaisiin digitaalisen pelaamisen ympäristöissä tukea niin yksin pelatessa ja vertaisten parissa kuin aikuisenkin johdolla (ks. myös Hemenover & Bowman 2018).

Huolipuhe digitaalisiin peleihin liittyen kohdistuu usein pelaamiseen yhdistettyyn aggressiiviseen käyttäytymiseen (Meriläinen 2020). Tämän tutkimuksen tuloksista selviää, että myöskään nuoret itse eivät pitäneet kestoltaan, voimankäytöltään ja ilmaisutavoiltaan liian rajua raivoamista sopivana. Nuoria koskevan huolipuheen ohella olisi hyvä muistaa, että peliraivo ei automaattisesti tarkoita aggression hallitsematonta purkautumista ja ylilyöntejä, vaan nuoret pyrkivät säätelämään raivoamista ja pitämään sen sopivissa ja hyväksytyissä rajoissa.

Tuloksista kävi ilmi, että peliraivoon suhtauduttiin samanaikaisesti sekä vakavasti että kevyesti. Vaikka nuoret eivät pitäneet raivoamisen ylilyöntejä sopivina, kavereiden raivonpuuskille ja YouTuben peliraivovideoiden

rajuille raivonpurkauksille kuitenkin myös naureskeltiin. Samantapainen kahtalainen suhtautuminen digitaalisiin peleihin liittyviin, aikuisissa huolta herättäviin ilmiöihin, on huomattu myös muissa tutkimuksissa. Esimerkiksi Carter ym. (2020) huomasivat tutkimuksessaan, että lapset käyttävät addiktio-termiä usein kevyesti kuvaamaan kiinnostusta digitaalista pelaamista kohtaan. Peliraivoon liitetään huvittuneisuutta, vaikka sitä pidetään myös vakavasti otettavana asiana. Tulokset osoittavat, että nuoret kiinnittävät huomiota vanhempien asettamiin rajoihin ja digitaaliseen pelaamiseen liittyviin sääntöihin. Samoin kuin Meriläisen (2021) tutkimuksessa, myös tässä tutkimuksessa nuoret suhtautuivat aikuisten asettamiin rajoihin ja sääntöihin pääosin ymmärtäen. Sääntöjä ja rajoja käytettiin jonkinlaisena ohjenuorana peliraivoon liittyen.

Tässä tutkimuksessa peliraivoa tutkittiin nuorten perspektiivistä ja tutkimustieto perustuu siihen, miten nuoret itse ilmiötä sanoittivat. Tutkimus osoittaa, että nuorilla on pääosin jaettu ymmärrys sopivasta peliraivosta eri konteksteissa. Jatkossa olisi hyvä tutkia lisää, kuinka tämä ymmärrys muodostuu. Tutkimusta tarvitaan siitä, miten lapset ja nuoret säätelevät digitaalisen pelaamisen aiheuttamia negatiivisia tunteita sekä pelitilanteiden aikana että niiden välillä. Aiemmassa tutkimuksessa on havaittu, että toisten pelaajien epäasialliseen käytökseen puuttumiseen voi olla joskus korkea kynnys (Meriläinen & Ruotsalainen 2022). Tätä taustaa vasten olisikin hyvä tutkia, millaista yhteissäätelyä peliraivoon liittyen tehdään. Esimerkiksi havainnoinnin ja videoinnin avulla voitaisiin tutkia erilaisia strategioita selvittää peliraivosta. Videointi mahdollistaisi myös peliraivotilanteiden reflektoinnin jälkikäteen yhdessä nuorten kanssa. Samoin ohjaamalla vanhemmat, opettajat ja muut nuorten elämään osallistuvat kasvattajat reflektoimaan videoituja tilanteita

saataisiin tietoa kasvattajien näkemyksistä ja keinoista ohjata nuorten tunteiden käsittelyä peliraivoon liittyen.

Lähteet

- Adachi, Paul & Willoughby, Teena (2011) The effect of video game competition and violence on aggressive behavior: Which characteristic has the greatest influence? *Psychology of Violence* 1 (4), 259–274. <https://doi.org/10.1037/a0024908>
- Anderson, Craig & Shibuya, Akiko & Ithori, Nobuko & Swing, Edward & Bushman, Brad & Sakamoto, Akira & Rothstein, Hannah & Saleem, Muniba (2010) Violent Video Game Effects on Aggression, Empathy, and Prosocial Behavior in Eastern and Western Countries: A Meta-Analytic Review. *Psychological Bulletin* 136 (2), 151–173. <https://doi.org/10.1037/a0018251>
- APA Dictionary of Psychology (2020) *APA Dictionary of Psychology*. <https://dictionary.apa.org/rage>
- Bengtsson, Tea & Bom, Louise & Fynbo, Lars (2021) Playing Apart Together: Young People's Online Gaming During the COVID-19 Lockdown. *Young* 29 (4 suppl), S65–S80. <https://doi.org/10.1177/11033088211032018>
- Breuer, Johannes & Scharnow, Michael & Quandt, Thorsten (2015) Sore losers? A reexamination of the frustration–aggression hypothesis for colocated video game play. *Psychology of Popular Media Culture* 4 (2), 126–137. <https://doi.org/10.1037/ppm0000020>
- Brus, Anne (2013) A young people's perspective on computer game addiction. *Addiction Research and Theory* 21 (5), 365–375. <https://doi.org/10.3109/16066359.2012.733466>
- Bushman, Brad & Huesmann, Rowell (2014) Twenty-five years of research on violence in digital games and aggression revisited: A reply to Elson and Ferguson (2013). *European Psychologist* 19 (1), 47–55. <https://doi.org/10.1027/1016-9040/a000164>
- Call of Duty: Black Ops 4 (2018) Activision.
- Carter, Marcus & Moore, Kyle & Mavoa, Jane & Gaspard, Luke & Horst, Heather (2020) Children's perspectives and attitudes towards Fortnite 'addiction'. *Media International Australia*, 176 (1), 138–151. <https://doi.org/10.1177/1329878X20921568>
- Cohen, Louis & Manion, Lawrence & Morrison, Keith (2011) *Research Methods in Education* (7. p.). Routledge. <https://doi.org/http://dx.doi.org/>

- org/10.4324/9780203720967
- Curtis, Alexa (2015) Defining adolescence. *Journal of Adolescent and Family Health*, 7(2). <https://scholar.utc.edu/jafh> Available at: <https://scholar.utc.edu/jafh/vol7/iss2/2>
- Elo, Satu. & Kyngäs, Helvi (2008) The qualitative content analysis process. *Journal of Advanced Nursing*, 62(1), 107–115. <https://doi.org/10.1111/j.1365-2648.2007.04569.x>
- Elson, Malte & Ferguson, Christopher (2014) Twenty-five years of research on violence in digital games and aggression: Empirical evidence, perspectives, and a debate gone astray. *European Psychologist*, 19(1), 33–46. <https://doi.org/10.1027/1016-9040/a000147>
- Ferguson, Christopher (2013) Violent video games and the supreme court: Lessons for the scientific community in the wake of brown v. entertainment merchants association. *American Psychologist*, 68(2), 57–74. <https://doi.org/10.1037/a0030597>
- FIFA19 (2018) EA Sports.
- Fortnite (2017) Epic Games
- Gaming Compilations (2017) *Ultimate Gamer Rage*. https://www.youtube.com/watch?v=Eyy2_agdBQ
- Granic, Isabela & Lobel, Adam & Engels, Rutger (2014) The benefits of playing video games. *American Psychologist*, 69(1), 66–78. <https://doi.org/10.1037/a0034857>
- Hemenover, Scott & Bowman, Nicholas (2018) Video games, emotion, and emotion regulation: expanding the scope. *Annals of the International Communication Association*, 8985, 1–19. <https://doi.org/10.1080/23808985.2018.1442239>
- Hjorth, Larissa & Richardson, Ingrid & Davies, Hugh & Balmford, William (2020) Metagaming and Paratextual Play. Teoksessa *Exploring Minecraft* (ss. 99–120). Palgrave Macmillan, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-030-59908-9_5
- Juul, Jesper (2013) *The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Video Games*. MIT Press. <https://doi.org/10.1093/itnow/bwu097>
- Kaarakainen, Meri-Tuulia & Saikkonen, Loretta (2019) Pelaamisen ja sosiaalisuuden ympärille muodostuvat kolmannet tilat: nuorten teknologian käyttötavat ja vapaa-ajan harrasteet. *Nuorisotutkimus*, 36(1), 20–37. https://melinda.kansalliskirjasto.fi/F/?func=direct&doc_number=016702153&local_base=fin01_opac
- Kahn, Jason. & Ducharme, Peter & Rotenberg, Alexander & Gonzalez-Heydrich, Joseph (2013) “rAGE-Control”: A Game to Build Emotional Strength. *Games for Health Journal*, 2(1), 53–57. <https://doi.org/10.1089/g4h.2013.0007>
- Kahila, Juho (2022) *Digital gaming and metagame activities - Opportunities for children's informal learning*. University of Eastern Finland.
- Kahila, Juho & Piispa-Hakala, Satu & Kahila, Sanni & Valtonen, Teemu & Vartiainen, Henriikka & Tedre, Matti (2021) “If the game does not work, it is lagging, or you die in game, you just get furious” –children’s experiences on gamer rage. Teoksessa Mila Bujic & Jonna Koivisto & Juho. Hamari (Toim.), *Proceedings of the 5th International GamiFIN Conference 2021* (ss. 21–29). CEUR-WS. <http://ceur-ws.org/Vol-2883/paper3.pdf>
- Kahila, Juho & Tedre, Matti & Kahila, Sanni & Mäkitalo, Kati & Vartiainen, Henriikka & Valtonen, Teemu (2021) Children’s gaming involves much more than the gaming itself: A study of the metagame among 12 - 15 year-old children. *Convergence*, 27(3), 1–19. <https://doi.org/10.1177/1354856520979482>
- Kahila, Juho & Valtonen, Teemu & Tedre, Matti & Mäkitalo, Kati & Saarikoski, Olli (2020) Children’s Experiences on Learning the 21st-Century Skills With Digital Games. *Games and Culture*, 15(6), 685–706. <https://doi.org/10.1177/1555412019845592>
- Kahila, Juho & Vartiainen, Henriikka & Kahila, Sanni & Tedre, Matti & Valtonen, Teemu (2023) Metapelaaminen lasten laaja-alaisten taitojen harjoittelun kenttänä. Teoksessa Satu Piispa-Hakala, Sini Kontkanen, Sari Havu-Nuutinen (Toim.), *Oppimisen muuntuvat maisemat. Suomen kasvatustieteellinen seura*.
- Kahila, Juho & Viljaranta, Jaana & Kahila, Sanni & Piispa-Hakala, Satu & Vartiainen, Henriikka (2022) Gamer rage — Children’s perspective on issues impacting losing one’s temper while playing digital games. *International Journal of Child-Computer Interaction*, 33, 100513. <https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2022.100513>
- Karlsen, Faltin (2015) Analyzing game controversies: A historical approach to moral panics and digital games. Teoksessa Torill Mortensen & Ashley Brown, & Jonas Linderoth (Toim.), *The Dark Side of Game Play: Controversial Issues in Playful Environments* (ss. 15–32). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315738680>
- Kaye, Linda & Bryce, Jo (2012) Putting The “Fun Factor” Into Gaming: The Influence of Social Contexts on Experiences of Playing Videogames. *International Journal of Internet Science*, 7(1), 23–37.
- Kinnunen, Jani & Taskinen, Kirsi & Mäyrä, Frans (2020) *Pelaajabarometri 2020: Pelaamista ko-*

- ronan aikaan. University of Tampere. <https://trepo.tuni.fi/handle/10024/123831>
- The Legend of Zelda: Breath of the Wild (2017) Nintendo.
- Lupton, Deborah (2002) Road rage: Drivers' understandings and experiences. *Journal of Sociology*, 38(3), 275–290. <https://doi.org/10.1177/144078302128756660>
- Markey, Patric & Markey, Charlotte & French, Juliana (2015) Violent video games and real-world violence: Rhetoric versus data. *Psychology of Popular Media Culture*, 4(4), 277–295. <https://doi.org/10.1037/ppm0000030>
- McColl-Kennedy, Janet. & Patterson, Paul & Smith, Amy & Brady, Michael (2009) Customer Rage Episodes: Emotions, Expressions and Behaviors. *Journal of Retailing*, 85(2), 222–237. <https://doi.org/10.1016/j.jretai.2009.04.002>
- McGonigal, Jane (2011) *Reality is broken: why games make us better and how they can change the world*. Penguin Press.
- Meriläinen, Mikko (2020) *Kohti pelisivistystä: Nuorten digitaalinen pelaaminen ja pelihaitat kotien kasvatuskysymyksenä*. Helsingin yliopisto.
- Meriläinen, Mikko (2021) Crooked views and relaxed rules: How teenage boys experience parents' handling of digital gaming. *Media and Communication*, 9(1), 62–72. <https://doi.org/10.17645/MAC.V9I1.3193>
- Meriläinen, Mikko (2022) Pandemic rhythms: Adults' gaming in Finland during the spring 2020 COVID-19 restrictions. *Convergence*, June 2020. <https://doi.org/10.1177/13548565221077582>
- Meriläinen, Mikko & Ruotsalainen, Maria (2022) Sanailua, suunsoittoa ja syrjintää: Nuorten kokemuksia pelikäytöksestä. *Pelitutkimuksen Vuosikirja 2022*, 49–71. <https://pelitutkimus.journal.fi/article/view/116988>
- Minecraft (2011) Mojang Studios.
- Moreau, Axelle & Delieuvin, Jennifer & Chabrol, Henri & Chauchard, Emeline (2017) Online Poker Tilt Scale (OPTS): creation and validation of a tilt assessment in a French population. *International Gambling Studies*, 17(2), 205–218. <https://doi.org/10.1080/14459795.2017.1321680>
- Mäyrä, Frans & Van Looy, Jan & Quandt, Thorsten (2013) Disciplinary identity of game scholars: An outline. *Proceedings of the 2013 DiGRA International Conference: DeFragging GameStudies*.
- O'Connor, Clíodhna & Joffe, Helene (2020) Inter-coder Reliability in Qualitative Research: Debates and Practical Guidelines. *International Journal of Qualitative Methods*, 19, 1–13. <https://doi.org/10.1177/1609406919899220>
- NHL19 (2018) EA Sports.
- Przybylski, Andrew & Deci, Edward & Rigby, Scott & Ryan, Richard (2014) Competence-impeding electronic games and players' aggressive feelings, thoughts, and behaviors. *Journal of Personality and Social Psychology*, 106(3), 441–457. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.1037/a0034820>
- Przybylski, Andrew & Weinstein, Netta (2019) Violent video game engagement is not associated with adolescents' aggressive behaviour: Evidence from a registered report. *Royal Society Open Science*, 6(2). <https://doi.org/10.1098/rsos.171474>
- Rocket League (2015) Psyonix.
- Shenton, Andrew (2004) Strategies for ensuring trustworthiness in qualitative research projects. *Education for Information*, 22(2), 63–75. <https://doi.org/10.3233/EFI-2004-22201>
- Sims 4 (2014) Maxis.
- Siutila, Miia & Joëlsson, Tapani & Karhulahti, Veli-Matti (2022) ”Mammat menee kahville, me koneelle” -Kilpapelaaaminen poikien elämässä. *Nuorisotutkimus*, 40(2).
- Super Mario (2012) Nintendo.
- Terraria (2011) 505 Games.
- Thorhauge, Anne & Gregersen, Andreas (2019) Individual pastime or focused social interaction: Gendered gaming practices among Danish youth. *New Media and Society*, 21(7), 1444–1464. <https://doi.org/10.1177/1461444818823546>
- Tutkimuseettinen neuvottelukunta (2019) Ihmiseen kohdistuvan tutkimuksen eettiset periaatteet ja ihmistieteiden eettinen ennakoarviointi Suomessa. Tutkimuseettisen neuvottelukunnan julkaisu 3/2019.
- Vohs, Kathleen & Baumeister, Roy (2004) Understanding Self-Regulation. Teoksessa Roy Baumeister & Kathleen Vohs (toim.). *Handbook of Self-Regulation: Research, Theory, and Applications*, 1–592. The Guilford Press.
- Weber, David (2020) Too Legit to Rage Quit: Do Social Ties Impact Staying Power in eSports? *The 53rd Hawaii International Conference on System Sciences*. <https://doi.org/10.24251/HICSS.2020.323>
- Wu, Minerva & Lee, Je. Seok & Steinkuehler, Constance (2021) Understanding Tilt in Esports: A Study on Young League of Legends Players. *CHI '21: CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 1–9. <https://doi.org/https://doi.org/10.1145/3411764.3445143>
- XCOM: Enemy Within (2013) 2K Games.