

## Artikkeli

# Internetshakki – pelikokemukset, pelaajamielikuvat ja pelaamisen arki

JUKKA-PEKKA PURO  
jppuro@utu.fi  
Turun yliopisto

### Tiivistelmä

Internetshakin tutkimus on shakin pitkässä tutkimusperinteessä suhteellisen uusi tutkimusalue. Internet on vaikuttanut pelimuotoihin, pelikulttuuriin ja pelaamisen kokeamiseen. Tämä tutkimus perustuu 38 vastaajan kuvauksiin pelaamisestaan Chess.com-sivustolla. Tutkimuksen keskiössä ovat internetshakkiin liittyvät pelaajakokemukset ja kokemusten pohjalta muodostuneet käsitykset, arviot ja mielipiteet pelistä. Tutkimus on toteutettu online-kyselynä. Kertomuksista ilmenee, että internetshakilla on merkittäviä eroja perinteiseen lautapeliin nähden. Aineistossa nousevat esille esimerkiksi vastapelaajien verbaalisen aggressiivisuuden ja teknisen vilpin kokemukset. Kokonaisuudessaan kertomukset kuitenkin korostavat internetshakin myönteisiä kokemuksia, kuten esimerkiksi pelaamisen helppoutta ja kansainvälisyyttä.

*Avainsanat: Shakki, internetshakki, pelaajakokemukset*

### Internet chess – player experiences, perceptions and the everydayness of playing

#### Abstract

The research on internet chess is a relatively new, but progressive field of study. It seems that internet chess has a strong influence on chess game experiences and chess game culture. The presents study is based on 38 narratives written by Finnish Chess.com players. The study was carried out as an online questionnaire. The narratives point out that there are prominent differences between traditional board game chess and internet chess. Verbal aggressiveness and technical cheating, for example, were commonly experienced and were related, in particular, to internet chess. In all, however, the narratives indicate that internet chess offers more positive than negative emotions: playing is easy and it is purely international in nature.

*Key words: Chess, internet chess, player experiences*

### Tutkimuksen taustaa – Shakki tutkimuskohteena

Shakki on yksi vanhimmista ja tutkituimmista lautapeleistä. Shakkia eri tavoin tarkastelevia vertaisarvioituja tutkimuksia on julkaistu eri tieteenaloilla pelkästään kahtena viime vuosikymmeninä sadoittain. Kun aikajännettä venytetään ja mukaan lasketaan esimerkiksi erilaiset algoritmiset mallinnukset, tutkimusten määrä kasvaa tuhansiin. Tutkijan kannalta tämä tarkoittaa sitä, että shakkitutkimusten kirjoittaminen on periaatteessa helppoa, mutta käytännössä työlästä. Tutkimuksia on paljon ja niiden keskinäisten suhteiden arvioiminen on haasteellista.

Viiteindeksien perusteella merkittävimpänä viime vuosien tutkimusalueista voidaan pitää pelin psykologista tutkimusta. Niin suomalaisittain kuin kansainvälisestikin yksi tämän tutkimusalueen keskeisimmistä monografioista on Pertti Saariluoman (1995) *Chess Player's Thinking*. Saariluoma nojautuu kognitiiviseen psykologiaan, jonka asema on ylipäättään ollut keskeinen shakin psykologisten tutkimusten kehityskaaressa (ks. myös Saariluoma 1994; 2001). Muillakin psykologian tutkimushaaroilla ovat vakiintuneet asemansa. Tällaisia ovat esimerkiksi motivaation, älykkyyden, huomiokyvyn, hahmottamisen ja muistin tutkimukset (ks. esim. Bilalic ym. 2007; de Groot ym. 1996).

Psykologiaan linkittyvä, mutta samalla itsenäinen ja shakin osalta viime vuosina vahvasti noussut tutkimusperinne, nojautuu kognitiotieteisiin. Shakkiin liittyneet kognitiiviset mallinnukset ovat toimineet tekoälyn kehittämisessä jo pitkään eräänlaisena ankkurointipisteenä (Charness 1992). Koneen kykyä ratkaista shakille ominaisia kompleksisia ongelmanratkaisutilanteita on peilattu inhimilliseen ajatteluun; mitä koneen ongelmanratkaisukyky kertoo inhimillisestä ajattelusta ja millaisia yhtenevyyksiä kone- ja inhimillisellä älyllä on. Samasta syystä shakin asema kybernetiikassa<sup>1</sup> on ollut vuosikymmenten ajan vahva (ks. Pernici 1982; HaCohen-Kerner & Fainshtein 2006).

Shakki on ollut myös yhteiskuntatieteiden tutkimuskohteena. Laveimassa päässään shakkia on analysoitu esimerkiksi yhteiskunnallisten arvojen ja arvostusten näkökulmasta. Tunnetuin esimerkki tästä on venäläisen shakin ja sen perinteiden tutkimus (ks. Soltis 2000). Shakkia, monesti jopa yksittäisiä pelejä tai turnauksia, on pidetty niin populaarikulttuurissa kuin akateemisissa tutkimuksissakin läntisen ja itäisen maailman jännitteiden kohtauspisteenä (ks. Eales 1993). Esimerkiksi Uwe Schimank (1999) on lähtenyt siitä, että shakki on sosiologisessa analyysissä enemmän kuin pelkkä peli; se tarjoaa monipuolisia ja käytäntöön sovellettavia systeemiteoreettisia malleja yhteiskuntatieteellisen analyysin pohjaksi.

Yksi viime vuosien progressiivisimmista shakin tutkimushaaroista nojautuu sukupuolentutkimukseen. Shakkia on perinteisesti pidetty maskuliinisena pelinä, ja kansainvälisissä turnauksissa naisten osuus on 2000-luvullakin pysynyt alle viiden prosentin (Maass ym. 2007). Kuten Christopher ja Glickman (2006) ovat tuoneet esille, tämä ei näyttäisi johtuvan sukupuolidiskriminaatiosta eikä esimerkiksi eroista hahmottamiskyvyssä tai peliälyssä, vaan osallistujavolyymeista. Huippupelaajamiehiä on Christopherin ja Glickmanin mukaan enemmän siksi, että miehiä on ylipäättään ottaen lajin parissa enemmän – näin etenkin lapsuusvuosina, jolloin parhaat valikoituvat.

Shakin historia ja pelin genealogia, kuten Li (1998) sitä on kutsunut, on oma itsenäinen tutkimusalueensa. Lin lisäksi kattavan historiallisen tarkastelun on koonnut myös esimerkiksi Shenk (2006). Shenk lähestyy shakkia kulttuurihistoriallisena ilmiönä. Teos avaa myös oivallisen näkökulman shakin tutkimuksen osalta eri tieteenalojen intresseihin. Shakkia on käytetty esimerkiksi pedagogisesti juriidikan opetuksen työkaluna (Miller 1994) tai lääketieteellisen testauksen alustana. Jälkimmäisestä hyvä esimerkki on testosteronin vaikutusten tutkiminen suhteessa

pelimenestykseen (ks. Mazur ym. 1992).

Uusin tutkimusalue, johon myös oma tutkimukseni asetelmallisesti selkeimmin asettuu, on internetissä pelattavan shakin – internetshakin – tutkimus. Käsite on vakiintunut samalla tavalla pelin arkikieleen kuin kirjeshakki, jolla on vuosisataiset perinteet. Internetshakin tutkimusta on tehty toistaiseksi niukalti, mutta joitain hyviä tutkimusesimerkkejä on jo löydettävissä. Jo edellä mainittu Maassin, D’Ettolen ja Cadinun (2008) tuore tutkimus on koottu internetpeleistä. Mielenkiintoinen on myös Hoffmanin, Protheron, Wellsin ja Groenin (1998) tutkimus, jossa tarkasteltiin kokeneiden ja noviisipelaajien eroja etenkin suhteessa muistiin. Tutkimusympäristönsä osalta nyt jo hieman vanhentunut analyysi nojautuu kognitiivisen psykologian tutkimusperinteisiin.

## Shakki erilaisten tutkimustraditioiden keskellä

Kirjallisuuskatsauksen perusteella voidaan todeta, että shakkia on analysoitu niin käyttäytymis-, yhteiskunta-, historia-, kasvatus- kuin esimerkiksi lääketieteellisessäkin tutkimuksessa. Metodinen kirjo on laaja. Laajimmin edustettuna on kokeellinen tutkimus, mutta monet tutkimukset nojautuvat myös pelkästään kirjallisiin lähteisiin ja niiden lähilukuun. Omasta näkökulmastani keskeistä kuitenkin on, että sosiaaliseen konstruktionismiin tai vastaaviin ihmistieteellisiin traditioihin – Juntusen ja Mehtosen (1982) nimeämistapaa seuraten – perustuvaa humanistista tutkimusta on vähän.

Tämä ei vastannut etukäteisolettamuksiani, koska shakkia pidetään kontemplatiivisena ja sellaisenaan ihmistieteellisille otteille jokseenkin otollisena pelinä. Voisi ajatella, että sosiaalisen konstruktionismin rinnalla esimerkiksi symbolinen interaktionismi tarjoaisi paljonkin mahdollisuuksia humanistisen tutkimuksen laajalle kirjolle, mutta kun vaikkapa juuri sosiaalisen interaktionismin pohjalta tehtyä shakkitutkimusta tarkastelee, näyttää siltä, että tutkimukset ovat käytännössä useimmiten kokeellisia ja lähestymistavoiltaan laboratoriotutkimuksen luonteisia (ks. esim. Puddephatt 2003).

Jo pelkästään tästä syystä pidin yhtenä lähtökohtana sitä, että lähden kehittämään omaa tutkimustani mahdollisimman ihmistieteelliseltä pohjalta ennemminkin Bergerin ja Luckmannin ([1966] 1994) sosiaalisen konstruktionis-

min vanavedessä kuin kokeellisten tutkimusten määrittämällä tavoilla. Nojauin Bergerin ja Luckmannin jatkokehittelyissä etenkin Burrin (1995) käytännöllisiin näkemyksiin siitä, miten tieto – tässä tapauksessa tieto internetshakista ja sen pelaamisesta – muodostuu pelin sosiaalisissa prosesseissa. Työn kehittelyyn ovat vaikuttaneet myös Golubin (2010), Malabyn (2007) sekä Mallonin ja Webbin (2006) pelitutkimukset, jotka auttoivat metodologian ja joidenkin avainkäsitteiden – kuten kokemuksellisuuden ja jokapäiväisyyden – jäsentämisessä ja pelaajakokemusten tulkitsemisessä.

## Tutkimuksen toteuttaminen ja aineiston keruu – Tutkimusote ja pelialusta

Tutkimuksen keskiössä ovat internetshakkiin liittyvät pelaajakokemukset ja kokemusten pohjalta muodostuneet käsitykset, arviot ja mielipiteet pelistä: millaista internetshakin pelaaminen pelaajien kuvaamien kokemusten näkökulmasta on ja millaiseksi peli omakohtaisten tulkintojen perusteella ymmärretään? Pelaajakokemukset on jaettu tutkimuksessa kolmeen osaan: pelaajien 1) pelikohtaisiin kokemuksiin internetshakkipelistä, 2) kokemuksiin kanssapelaajista sekä 3) kokemuksiin internetshakista osana pelaajien jokapäiväistä arkielämää. Tavoitteena oli päästä näin tulkitsemaan sitä, miten pelaajat kokevat pelin, millaisia sosiaalisia konstruktioita pelistä ja kanssapelaajista muodostuu ja millaiseksi internetshakin pelaaminen erilaisten päätelaitteiden kanssa arkisessa elämässä muotoutuu.

Kun tutkimuskohteena on internetpeli, jota pelataan ympäri vuorokauden erilaisissa olosuhteissa, luontevin tapa lähestyä pelaajia on peliympäristön itsensä kautta. Tutkimusmenetelmäksi valikoitui avoimiin kysymyksiin perustuva ja mahdollisimman kuvailevia vastauksia tavoitteleva kyselylomake, joka toteutettiin Webropol-alustalla<sup>2</sup> hieman samaan tapaan kuin Suomisen (2011) tuoreessa *Pac-Man* -tutkimuksessa. Vastausten pituutta tai sisältöä ei teknisesti tai ohjeistuksilla rajoitettu. Avoimet kysymykset olivat seuraavat:

Miten nettishakin pelaaminen kokemustesi mukaan eroaa kasvokkain pelattavasta pelistä?  
Onko nettishakki muuttanut tapaasi suhtautua peliin? Miten?

Miten sijoitat nettishakin pelaamisen päivittäiseen elämääsi ja päivärytmiisi?

Millaisia mielikuvia sinulle aiemmin vieraista vastapelaajista on nettishakissa muodostunut?

Mitkä ovat kielteisimpiä kokemuksiasi nettishakin pelaamisesta?

Mikä nettishakissa on mukavinta, hauskinda tai miellyttävintä?

Miksi?

Lomakkeella kerättiin myös tulosten tulkinnan avuksi keskeisiä henkilö-tietoja (kuten ikä ja sukupuoli) sekä tietoja pelaajahistoriasta. Nettilomakekysely oli menetelmänä kätevä, koska pelaajat voivat siirtyä heille toimitetun linkin kautta pelistä kyselyyn ja takaisin peliin (ks. esim. Bethlehem & Biffignandi 2012, 189–191). Lomakkeen ilmeisimpänä heikkoutena voidaan pitää mukautumattomuutta: vaikka kysymykset tehtiin avoimiksi ja vapaata kerrontaa tukeviksi, lomakkeella ei saavuteta samaa vastaajakohtaista syvyyttä kuin esimerkiksi haastattelulla.

Vastauksia tarkasteltiin kaksiosaisesti. Aluksi jokainen teksti luettiin itsenäisenä kuvauksenaan ja sitä analysoitiin kirjoittajansa laatimana narratiivina tai mikronarratiivina. Kertomusten sisällöllisen analyysin lisäksi tavoitteena oli, että teksteistä löytyisi kirjoittajille ominainen tapa kertoa pelaamisestaan. Narratologiassa vakiintuneen käsitteistön mukaisesti tavoitteena oli siis analysoida paitsi kerrottua tarinaa, myös sitä, miten tarinaa toimijoiden näkökulmasta kerrotaan (ks. Bal 1985, 13–18). Kysymykset pyrittiin muotoilemaan siten, että ne rohkaisivat vastaajia kertomaan omista kokemuksistaan ja näkemyksistään. Vastaajien tekemät kerrontatekniset ratkaisut – kuten esimerkiksi se, millaiseen asemaan vastaajat itsensä kuvailuissaan sijoittavat – kertovat osaltaan siitä, miten peliin ja pelaamiseen suhtaudutaan.

Kuvausten luennassa käytettiin hyväksi Kearnsin (1999) tunnetuksi tekemiä narratiivien retorisia lukutapoja. Analyysissä pyrittiin nostamaan esille erityisesti niitä seikkoja, joita kirjoittajat retorisilla ratkaisullaan, esimerkiksi tekstien aloitusten, kuvausten sisältämien metaforien tai oman minuutensa kuvailemisen suhteen itse tekivät merkityksellisiksi (ks. Kearns 1999, 20; 77–81; 97). Näin pyrittiin Kearnsin esittämällä periaatteilla paitsi täydentämään etenkin mikronarratiivien tulkitusta, myös varmistamaan kertomuksista muodostuvaa kokonaiskuvaa. Ajatuksena oli, että näin voitaisiin mahdollisuuksien mukaan tarkastella sellaisiakin vastauksia,

jotka eivät muodosta kerronnallisesti mielekkäitä kokonaisuuksia.

Tutkimusympäristöksi valikoitui Chess.com-sivusto, joka on internetin shakkisivustoista pelaajamäärältään nykyään laajin. Pelaajia sivustolla on noin 5 miljoonaa (toukokuu 2012) ja pelimuotoja on kolme: live-pelit, joita pelataan reaaliaikaisesti kellolla 1–30 minuutin kokonaisajalla, online-pelit, joissa käytettävissä on 1–14 vuorokauden siirtoajat, sekä turnaukset, joissa tavallisimmin pelataan useita online-pelejä samanaikaisesti. Chess.com:in pelinimeämistapoja voi pitää jossain määrin epäloogisina, etenkin online-shakin osalta: ”online” viittaa sivustolla sähköiseen correspondence-shakkiin ja on luonteeltaan lähinnä nopeutettua kirjeshakkia. Toisaalta juuri online-shakki vaikuttaa tunnettuihin kilpaileviin shakkisivustoihin, kuten ICC:hen (*Internet Chess Club*) ja FICS:iin (*Free Internet Chess Server*), verrattuna tekevän Chess.com:ista erityislaatuiseen. Kuten myöhemmin pelaajien kuvauksistakin käy ilmi, monet pelaavat aktiivisesti rinnakkain sekä live- että online-pelejä, mutta leimallista Chess.comille on nimenomaan online-pelaaminen. Tästä syystä tutkimuksessa päätettiin keskittyä siihen. Rajaus on monessakin mielessä olennainen: correspondence -shakki on luonteeltaan erilaista kuin lyhyiden siirtoaikojen nopeatemppoinen live-peli, mikä näkyy esimerkiksi pelaamisen arjen kuvauksissa hyvin selvästi.<sup>3</sup>

Pelimuotojen ohella yksi olennaisimmista pelaajien toimintaan ja pelaamiseen vaikuttavista tekijöistä on pelaajan vahvuusluku. Pelaajan taitotasoa kuvaavat vahvuusluvut poikkeavat niin Chess.com:issa kuin useimmissa muissakin internetshakeissa virallisista ELO-vahvuusluvuista. Chess.com nojautuu niin kutsuttuun Glicko-järjestelmään, jota pidetään yhtenä ELO-lukujen keskeisimmistä vaihtoehtojärjestelmistä. Vahvuuslukupöytäjärjestelmä vaikuttaa paljon siihen, miten pelaajat valikoituvat toisiaan vastaan: pelaajat voivat rajata vastapelaajansa tietyille vahvuuslukutasoille ja esimerkiksi kieltäytyä pelaamasta itseään merkittävästi parempia tai heikompia pelaajia vastaan.

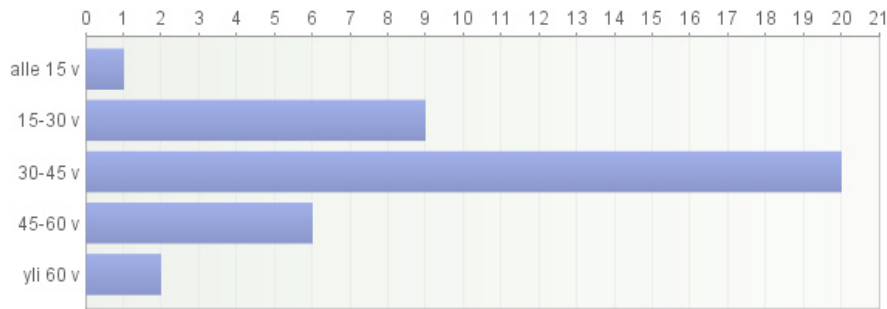
## Kyselyyn vastanneet ja heidän taustansa

Tutkimusaineisto kerättiin kymmenen vuorokauden aikana 18.10.2011 – 28.10.2011. Tutkija seurasi sivustolla suomalaisten pelaajien kirjautumista sivustolle ja lähetti jokaiselle järjestelmään kirjautujalle viestin, jossa pelaajaa pyydet-

tiin osallistumaan käynnissä olevaan tutkimukseen. Viestissä oli linkki webropol-kyselyyn, tutkijan saate sekä tutkijan oman pelaajatilin tiedot. Menetelmä edellytti kirjautumisten aktiivista seurantaa mutta tuotti hyvin tulosta. Siinä missä passiivisessa tilassa oleville pelaajille lähetettävien viestien suhteen olisi epävarmaa, milloin viesti vastaanotetaan, online -tilassa lähetetyissä viesteissä vastaaja saattoi suoraan kysyä tutkijalta lisätietoja, mikäli tätä halusi. Lisätietokyselyjä myös tuli; moni vastaaja halusi varmistua viestin aitoudesta ennen kuin vastasi kyselyyn.

Tutkimusta on myöhemmin tarkoitettu aineiston osalta laajentaa kansainväliseksi. Nyt kuvattava kysely oli suomenkielinen ja lähetettiin ainoastaan suomalaisiksi rekisteröityneille pelaajille.<sup>4</sup> Viestejä lähetettiin kaikkiaan 180 ja vastauksia webropoliin kertyi 38. Vastausprosentti ei ole korkea (21 %), mutta kun otetaan huomioon avoimiin kysymyksiin kuluva aika ja vaiva, määrää voidaan pitää kohtalaisena. Kertyneitä vastauksia voidaan myös pitää laadultaan hyvinä. Yksi huomattava ongelma aineistossa on: vastaajissa ei ole yhtään naista. Pelaajaprofiileista ei näy sukupuolta ja useimmissa tapauksissa pelaajan nimi ei myöskään sitä tuo ilmi. Tästä syystä sivustolta ei voi nähdä, kuinka monta naista kaiken kaikkiaan 180 joukossa oli, mutta sukupuolilähtöiseen tarkasteluun aineisto ei anna mahdollisuuksia. On hyvä todeta, että aineisto on yleisesti ottaenkin vastaajamäärältään suppeahko, eikä jakaumien perusteella voida tehdä määrällisiä yleistyksiä. Aineiston ja tulosten yhteydessä tarkasteltavat lukumääräiset jakaumat on tuotu esille lähinnä aineiston kuvaamiseksi. Vastaajat on raportoinnin yhteydessä numeroitu vastausjärjestyksen mukaisesti (V 1-38).

Muilta osin hyvää aineistossa on kuitenkin sen monipuolisuus. Kuten Kuviosta 1 ilmenee, vastaajat edustavat eri ikäluokkia. Myös pelaajahistoriassa – niin yleisesti shakin pelaamisen kuin internetshakin osalta – on vaihtelua. Puolet vastanneista on pelannut internetshakkia 1–3 vuotta, loput jakaantuvat tasaisesti kolmeen ryhmään: seitsemän pelaajaa on pelannut alle vuoden, kuusi pelaajaa 3–5 vuotta ja edelleen kuusi pelaajaa yli kuuden vuoden ajan. Kun kysyttiin, kuinka kauan vastaaja on shakkia ylipäätään pelannut, lähes puolet (n=17) ilmoittaa pelanneensa yli 20 vuotta. Näyttää kuitenkin siltä, että internetshakki on tuonut mukanaan myös noviiseja: kymmenen vastaajaa on pelannut shakkia 1–5 vuoden ajan. Näiden ääripäiden välillä on tasaista: kuudella pelaajalla on 5–10 vuoden ja viidellä 10–20 vuoden pelaajataustat.



Kyselyyn vastanneiden ikäjakauma (n=38).

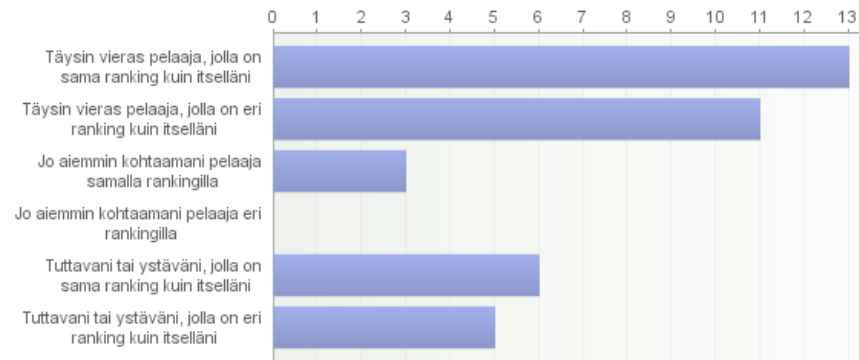
Muista pelaamiseen vaikuttavista tekijöistä keskeisiä ovat etenkin pelimäärät, suosittu pelimuodot ja vahvuusluvut. Pelimäärien suhteen aineisto painottuu paljon pelanneisiin: suuri osa vastanneista on pelannut sivustolla yli 500 peliä (n=14). Toiseksi yleisin luokka ovat 50–150 peliä pelanneet (n=9). Muilta osin vastaukset jakautuvat tasaisesti. Alle 50 peliä pelanneita on kuitenkin vain kolme. Suosittu pelimuoto on perinteinen kasvokkainen lautapeli (n=17). Seuraavaksi suosittu on vähintään yhden päivän siirtoajan online-shakki (n=14) ja viimeinen reaaliaikainen live chess (n=7). Kun online- ja live chess -pelit lasketaan yhteen, internetshakki ohittaa perinteisen lautapelin.

Internetshakeissa voi lähes kaikissa peliympäristöissä valita, halutaanko pelata vahvuusluvuilla vai ei. Yhtä lukuun ottamatta kaikki vastaajat (n=37) suosivat vahvuuslukulaskennallisia pelejä. Tämä ei selity esimerkiksi sillä, että vastaajien vahvuusluvut olisivat erityisen korkeita. Pelaajien live chess -vahvuustasot jakautuivat tasaisesti skaalan ylä- ja alapäähän. Yksitoista pelaajaa toteaa, etteivät he pelaa live chess -pelejä lainkaan. Online-pelien osalta jakauma on painottuneempi: suurin osa (n=9) pelasi Glicko -vahvuusluvuilla 1600–1800. Vahvuuslukutasoilla 1200–1400, 1400–1600 ja 1800–2000 pelasi kullakin kuusi vastaajaa. Loput vastaajat jakaantuvat tasaisesti eri vahvuusluvuille. Kolme vastaajaa ilmoittaa, etteivät pelaa online chess -pelejä lainkaan.

Kun tutkimus keskittyy nimenomaan online-peleihin, vastaajilta kysyttiin myös samanaikaisesti käynnissä olevien online-pelien lukumäärää. Yli puolet (n=19) vastaajaa pelasi enintään viittä samanaikaista peliä, muilta osin jakauma oli tasainen. Kahdeksan vastaajaa pelasi 5–10 samanaikaista peliä, loput (n<5) tätä

enemmän. Online-pelien siirtoajoissa selvästi suosittu on 2–3 päivän siirtoaika (n=25). Muut vastaukset (n<6) jakautuvat tasaisesti 1–10 päivän välille.

Vastapelaajien valikoimiseen liittyvät seikat, joilla on merkitystä etenkin pelaajamielikuvien tulkinnessa, ilmenevät Kuviosta 2. Kuviosta näkyy se, että internetshakki on sekä aiemmin toisensa tuntevien että toisilleen vieraiden pelaajien kohtauspaikka. Vieraiden kanssa pelaaminen kuitenkin painottuu. Kun vastaajilta kysytään lisäksi, miten vahvuusluvut vaikuttavat pelivalintoihin, jakauma on selkeä: suurin osa (n=26) halusi pelata ylemmällä vahvuusluvulla olevia pelaajia vastaan, vain kymmenen vastaajaa suosi samalla rankingilla olevia. Ero Kuvion 2 vastaukseen on ilmeinen, mutta se johtunee kysymyksen tulkintaeroista. Erillinen vahvuuslukukysymys saatiin ymmärtää haastekysymyksenä, jolloin on luonnollista, että pelaaja mieluummin haastaa itseään korkeamman vahvuustasopelaajan kuin alemman.



Kuvio 2:

Millaisen vastapelaajan kanssa vastaaja mieluiten pelaa (n=38).

## Kokemukset internetshakin pelaamisesta – Pelaamisesta kertominen

Pelaajien kertomukset ja kuvailut pelikokemuksista jakautuivat selvästi kahtia. Suurimmassa osassa vastauksista suosittiin tiivistettyä kerrontaa: tapahtumia kuvattiin kolmella tai neljällä lauseella, mutta asioiden taustoitukset, selitykset ja tulkinnat jäivät vähiin tai niitä ei ollut lainkaan. Tässä oltiin myös hyvin johdonmu-

kaisia: jos vastaaja oli yhdessä kysymyksessä lyhytsanainen, hän oli pääsääntöisesti sitä myös muissa kohdissa.

Tällaista suhteellisen lyhytsanaista ja tiivistettyä ilmaisutapaa, jossa vastausten pituus jäi alle 500 merkkiin, suosi pääsääntöisesti 30 vastaajaa. Kaikkein lyhytsanaisimmissa vastauksissa oli ilmeistä, että kuvauksen lyhyys heijasteli myös vastauksen paneutuneisuuden puutetta. Toisaalta oli myös ilmeistä, että vastauksen tiukkarajaisuutta käytettiin argumenttina: lyhyt, luonteeltaan töksähtävä mielipiteen ilmaisu kertoi myös tyyliä valintana asioihin suhtautumisesta.

Hyviä esimerkkejä lyhyiden vastausten tyyliä löytyy kysymyksestä, jossa pyydettiin kuvailemaan pelaajalle aiemmin vieraita vastapelaajia:

- ”Osa huijareita. Pelaa paremmin kuin rate antaa ymmärtää, tarkoitan merkittävästi paremmin. Usean siirron yhdistelmiä. Eli apuna käytetään jotain konetta.” (V 17)
- ”Aika paisteja.” (V 19)
- ”Samaa leipää syövät.” (V 34)
- ”Olen pelannut vain yhden pelin vieraan pelaajan kanssa. Ystävällinen amerikkalaismies, joka ei osannut käytännössä pelata lainkaan.” (V 36)
- ”Sama trollailu kuin suomalaisissa sanomalehdissä nimimerkin takaa.” (V 9)
- ”Eräs kaveri Vatikaanista viivytti turhaan selvää peliä... Oliskohan ollu itte Paavi?” (V 11)

Lyhyille vastauksille oli ominaista tietty heitonomaisuus: vastaukset sisälsivät humoristisia ilmauksia, sarkasmia ja ironiaa, jotka lyhyinäkin kuvauksina kertoivat hyvin siitä, missä valossa pelaaminen ja pelikumppanit nähdään. Pelaamisessa korostettiin internetshakin omalaatuisuutta: pelikumppanit voivat olla internetpeleille ominaiseen tapaan keitä ja mistä hyvänsä ja tällaisenaan, kuten eräs vastaaja kuvailee, ”aika kasvottomia”. Pelituttavuudet voivat olla myönteisiä tai kielteisiä, mutta pelejä tulee ja menee, eikä yksittäisistä peleistä muodostu suuria tarinoita. Lyhyet kuvaukset kertovat siitä, kuinka pelaamisen virta muodostuu yksittäisistä pienistä hetkistä, jotka ovat ohimeneviä; niin myönteisessä kuin kielteisessäkin mielessä.

Pidempien kuvausten avaama perspektiivi on hyvin toisennäköinen. Tekstit, jotka olivat kirjoitustyyliltään ja luonteeltaan ennemminkin analyttisiä ja pohtivia kuin heitetynomaisia, korostivat myös pelaamisessa samoja piirteitä. Siinä missä lyhyistä vastauksista pelaamisen voisi päätellä olevan intensiivistä, impulsiivista ja monesti jokseenkin välinpitämätöntä, pidemmät tarinat ja kuvaukset kertoivat rauhallisuudesta ja perinteiden vaalimisesta. Pitkissä kuvauksissa korostuivat arvot, joita lyhyemmissä ei näy. Tällaisia olivat esimerkiksi kanssapelaajien kunnioittaminen ja pelimoraali, joista hyvä esimerkki löytyy alla olevasta kuvauksesta:

Koen shakin olevan sellainen peli, missä tietty kohteliaisuus on paikallaan. Vastustajaa on mielestäni kunnioitettava. Joskus harvoin tulee kohdattua vastustajia, jotka ovat joko huonoja häviäjiä tai asiattomia voittajia. Koen kielteisenä mm. sen että pelin voittaessa vastustaja solvaa häviäjää joskus hyvinkin hävyttömillä sanoilla. Tätä tapahtuu joskus, mutta harvemmin. Huomattavasti yleisempää on sen sijaan sellaiset pelaajat, joita selvästikin harmittaa hävitä peli. Tuntuu että kohtuullisen usein kohtaa sellaisia vastustajia, jotka toivottomassa asemassa lopettavat nappuloiden siirtelyn ja odottavat vain että heidän kellonsa käy loppuun ja mahdollisesti siirtävät aivan viime sekunneilla, syystä tai toisesta. (V 25)

Vastauksessa näkyy hyvin yleinen suhtautuminen peliin. Internetshakin sijasta puhutaan edelleen selvästi shakista, ja siinä missä lyhyemmissä ja iskevämmissä kuvauksissa vastapelaajia kutsutaan ”paisteiksi”, ”hulluiksi” tai ”huijareiksi”, suhtautuminen vastustajiin on neutraalia ja analyttisessä hengessä kiihкотonta. Kaikkiaan: kuvauksissa on keskeinen ero sen suhteen, katsovatko pelaajat pelaavansa shakkia vai *internetshakkia*.

Pidempien ja lyhyempien kertomusten vertaaminen toisiinsa näyttäisi avaavan hyvin erilaiset katsannot pelaamiseen. Toisille internetshakin pelaaminen on yksi nettikulttuurin osa-alue, jolla toimitaan esimerkiksi pelaajien kanssakäymisen osalta samoilla kirjoittamattomilla pelisäännöillä kuin internetissä ylimalkaan. Anonymiteetti mahdollistaa, kuten yhdessä kuvauksessa lakonisesti todetaan, että ”kaikennäköisiä hulluja tulee aina välillä vastaan”, ja vaikka se aiheuttaakin

kielteisiä tuntemuksia, asiaan suhtaudutaan väistämättömänä pahana. Toisilla taas on selvästikin nähtävissä kaipuuta shakin perinteiden kunnioittamisen suuntaan, eivätkä he olleet valmiita allekirjoittamaan sitä, että internetshakkiin pitäisi suhtautua nimenomaan internetshakkina.

## Kielteisiä ja myönteisiä kokemuksia

Etenkin kyselyn loppupuolella kertomuksiin muodostunut jakolinja pelaamisen kielteisimmistä ja myönteisimmistä kokemuksista on nähtävissä muidenkin kohtien vastauksissa. Pelikokemuksia ja -kuvauksia leimaa kokonaisuudessaan selkeä polaarisuus. Kertomukset etenivät useissa vastauksissa samankaltaisella logiikalla kuvaten joko pelaamisen liittyviä mieliharmin, ärsyyntymisen tai turhautumisen tunteita tai toisaalta pelaamiseen liittyviä myönteisten tuntemusten kirjoa erilaisissa pelitilanteissa.

Kuvausten perusteella on helppo päätellä, että kielteisiä kokemuksia syntyy valtaosin kahdesta syystä. Ensimmäinen näistä niin lukumäärän kuin kuvausten intensiteetinkin perusteella on muiden pelaajien sanallinen käytös. Seikka nostetaan esille niin pidemmissä kuin lyhyemmissäkin kuvailuissa – jälkimmäisissä hyvinkin räväkästi. Vaikka pelaaja ei kuvauksissaan kaipailisikaan erityisesti shakin etiketin tai perinteisten kohteliaisuussäännösten perään, epäasiallinen verbaalinen käytös oli selvästi jäänyt monia kalvamaan. Epäasiallisuuksia kuvattiin esi-merkiksi seuraavasti:

- ”Chatin spämmiminen loukkauksilla.” (V 1)
- ”Kettuilevan tuntuiset viestit vastapelaajilta huonon siirron jälkeen.” (V 7)
- ”Huonosti käyttäytyvät vastustajat jotka spämmäävät chat-ikkunassa tai ottavat asiakseen opettaa vastapelaajaa alentuvaan tyyliin.” (V 23)
- ”Chatissa haukkuminen ja epäkohtelias verbaalinen käytös.” (V 32)

Kertomuksia, joissa kuvailtiin sanallisten loukkausten aiheuttamia tunne-

tiloja, oli aineistossa tasaisesti. Ne olivat myös hyvin samansuuntaisia. Sanallisten loukkausten aiheuttamat kielteiset tuntemukset olivat kauttaaltaan luonteeltaan painavia – vaikka niitä olisi kohdattu vain harvoin, ne jättivät selvästikin merkittävän närkästymisen, kiihtymyksen, usein aggressiivisuudenkin värittämän muistijäljen.

Pelaamisen käytäntöihin sanalliset epäasiallisuudet vaikuttivat ainakin kahdella tavalla. Suurin osa vastaajista tuntui suhtautuvan asiaan käytännöllisesti siten, että sulki oman keskustelutoimintonsa. Monet näyttivät kuitenkin suhtautuvan asiaan karheudella, joka jättää lukijalle epäilyn siitä, kuinka vahvasti epäasiallisuudet lopulta tuomitaankaan. Kertomuksissa oli paikoin piirteitä, jotka näyttivät hyväksyvän ”herjailun” eräänlaisena äijä-kulttuurina. Joissain tapauksissa tämä tuotiin myös itse suoraan julki: yksi pelaaja tunnustaa kuvauksissaan suoraan, että ”mun chatti on bannattu” herjanheiton vuoksi.

Toinen kielteisten kokemusten lähde on nettishakin pelisääntöjen rikkominen ja tekninen manipulaatio. Tuntemuksia ei kuvattu aivan yhtä kiihkeästi kuin verbaalista epäasiallisuutta, mutta ärsyyntymisen ja turhautumisen tuntemukset olivat vahvoja. Kertomuksissa kuvaillaan, kuinka vastapelaajat joko jättivät pelin kesken tai toisaalta pitkittävät sitä, ”vaikka asema on selvä häviö”. Kuten yksi vastaajista toteaa, joku voi esimerkiksi katkaista internetyhteytensä ”hävitäkseen vähemmän nololla” tavalla. Tätä ”huonoa häviämistä”, kuten eräs vastaaja sitä kutsuu, pidettiin monissa vastauksissa kaikkiaan ikävänä. Häviämiseen liittyviä tunnetiloja kohtaan osoitettiin ymmärrystäkin: pelaajat toivat esille myös omia kielteisiä tuntemuksiaan pelitappioiden yhteydessä.

Seikka, jota kohtaan sen sijaan ymmärrystä ei löydy, on tekninen vilppi. Internetshakissa voi kuvausten perusteella pelata vilpillisesti niin pelikellon kuin esimerkiksi taukojenkin kanssa, mutta eniten jännitteitä näyttää aiheuttavan tietokoneavusteisuus:

- ”Tietokoneohjelmat ovat nykyään yliveraisia ihmisiin nähden. Paras ohjelma Houdini pelaa vahvuudella n. 3300 ELO. Jotkut pelaajat käyttävät niitä hyväkseen, se ei tunnu reilulta.” (V 14)
- ”Kun vastustaja selkeästi pelaa pelkästään tietokoneen avustuksella.” (V 6)
- ”Ihmisten tarve pönkittää egoaan tekemällä siirtoja

tietokoneohjelmalla ja rakentaa sen ympärille omaa shakkimestariegoa.” (V 26)

Erään vastaajan kertoman mukaan Chess.com valvoo aktiivisesti tietokoneohjelmien käyttöä. Kysymys on selvästikin laajalti internetshakin keskustelufoorumeilla käsitelty. Vastaajat pitivät tietokoneavusteisuutta jatkuvasti isona kysymyksenä. Yksi vastaajista piti tietokoneavusteisuutta kriittisenä tekijänä toteamalla, että ”...jos siitä tulee tulevaisuudessa laaja epidemia, se on tämän harrastuksen loppu”.

Kielteisten kokemusten vastapainoksi internetshakkiin näyttää liittyvän myös paljon myönteisiä kokemuksia. Leimaa-antavaa myönteisille kokemuksille on niiden arkisuus. Vastaajat pitivät internetshakin parhaana puolena sen kaikinpuolista helppoutta: pelejä voi pelata pienellä vaivalla paljon, yhtäaikaaisesti ja teknisessä mielessä kätevästi omalla tietokoneella tai älypuhelimella. Yleisestä helpoudesta voi kuitenkin nostaa pinnalle kaksi teemaa, jotka toistuvat kuvauksissa: kansainvälisyys ja mahdollisuus itsensä kehittämiseen. Kansainvälisyys nousee pinnalle esimerkiksi seuraavissa vastauksissa:

- “On hauskaa mitellä omia taitoja ja älyä kaukaisia ihmisiä vastaan.” (V 22)
- “Se on aina käsillä. Jossain päin maailmaa joku on hereillä ja odottaa pelin alkavan.” (V 13)
- “Eri kansallisuuksien kanssa pelaaminen ja keskustelu pelaamisen lomassa. Keskustelun aiheena voi olla ihan mikä tahansa. Päivänpolttavat aiheet etupäässä. Amerikkalaiset pelaajat esimerkiksi ihmettelevät meidän pitkää ja kylmää talvea.” (V 12)
- “Tuntuu eksoottiselta pelata ihmisten kanssa, jotka ovat Bangladeshissa, Keniassa, Perussa, milloin missäkin...” (V 14)

Näyttää siltä, että kaiken arkisen nopeatempoisuuden keskellä internetshakki on myös aitojen onnistumisen tunteiden areena. Kertomuksissa näkyy myös hyvin se, miten shakki on enemmän kuin pelkkää ajanvietettä. Pelaamisella näkyy olevan terapeuttisia ja elämäntilanteiden hallintaan liittyviä funktioita. Onnistumis-

en tunteiden lisäksi pelaaminen on keino ylläpitää henkistä vireystilaa erilaisissa elämäntilanteissa. Näistä tuntemuksista kertovien tarinoiden kirjo on laaja:

- “Totta kai pelissä on tarkoitus aina voittaa, jolloin voittaminen tuo toki jotain iloa...” (V 25)
- “Voittaminen on mukavaa...” (V 11)
- “Itse olin tässä pari kolme kuukautta sairaalassa, jolloin nettishakki kännykän kautta auttoi minua kestämään ajan pitkäveteyttä” (V 11)
- “Olen elokuussa siirtynyt eläkkeelle. Täytyy yrittää pitää hidastuvaa aivotoimintaa yllä ja se käy nettishakin ja analyysien parissa.” (V 15)

Joissain tapauksissa kertomuksia voi luonnehtia jopa runollisiksi. Kirjoituksissa tuodaan esimerkiksi esille, miten “kokonaisvaltainen pelikäsitys” ja pelin “kieli ja sielu” vaikuttavat ympäröivän maailman ymmärtämiseen. Vaikka siis internetshakkiin liittyi toisaalta jopa inhorealistisia tuntemuksia, yhtäältä siihen suhtauduttiin eräänlaisella ylevyydellä ja pelin glorifioinnilla.

## Internetshakki osana arkea

Internetshakki pelataan selvästikin perinteisestä lautapelistä poikkeavilla tavoilla. Erot näkyvät ainakin kahdella tavalla. Ensimmäinen näistä on yleinen suhtautuminen peliin. Lautapelin ja internetpelin pelaamisen välillä on selvä asenne-ero, kuten seuraavista otteista ilmenee:

- “Nettishakki on kevyempää ja rennompaa, häviäminen ei ole niin vakava asia :)” (V 14)
- “Pelaan netissä hyvin nopeasti ja huolettomasti.” (V 16)
- “Nettishakki voi monesti olla enemmän TV:n katsomista vastaava aivojen nollaussuorite, kunhan vähän siirrellään ja tuloksella ei ole niin väliä.” (V 26)



Monista muista kuvauksista kuitenkin ilmenee se, että huolettomuus ja helppous eivät tarkoita kaikille välinpitämättömyyttä. Vaikka internetshakkiin suhtaudutaan eri tavoin kuin lautapeliin, helppoutta korostavien kuvausten johtopäätös voi siis olla myös erilainen kuin edellä:

- ”Tässä oppii nopeasti, koska pelejä tulee pelattua niin paljon verrattuna perinteiseen tyyliin.” (V 20)
- ”Nettishakissa tulee kokeiltua enemmän erilaisia pelityylejä.” (V 28)
- ”Online chess antaa mahdollisuuden vapaaseen ajankäyttöön pelien suhteen, jolloin voi pelata useampia eritasoisia pelejä mihin aikaan vuorokaudesta tahansa. Työssäkäyvälle ja useita harrastuksia omaavalle se on rento tapa kehittää shakkia.” (V 6)

Pelaamisen helppous saatettiin siis liittää myös oppimiseen, kehittymiseen ja pelistrategioiden paranemiseen. Olennaista kauttaaltaan näissä kuvauksissa kuitenkin oli se, että nettishakki lomittui luontevasti jokapäiväiseen arkeen ja mahdollisti pelaamisen moninaisin tavoin. Moninaisuus näkyy myös siinä, missä ja milloin pelejä pelataan. Esimerkiksi vuorokaudenajoissa on kuvausten perusteella paljon vaihtelua. Siirtoja tehdään mihin vuorokaudenaikaan tahansa, jos tilanne on vain pelaamiselle muuten suinkin sovelias:

- ”Aamulla aamukahvin kanssa, illalla ennen nukkumaanmenoa.” (V 1)
- ”Pelaan, kun koululta ennätn, yleensä iltaisin.” (V 2)
- ”Iltaan, yöhön ja vapaa-aikaan.” (V 7)
- ”Aina kun olen netin äärellä katson siirrot. Siis oikeastaan koko valveillaoloajan tulee pelattua.” (V 20)
- ”Siirrän kahvitauoilla ja muun elämän ohessa. Aamusta iltaan, aina kun kone on päällä.” (V 36)
- ”Siellä sun täällä, esim. koiraa ulkoiluttaessa tai pienillä breikeillä työn lomassa jne. Illalla/yöllä jonkun verran.” (V 4)

Vastaukset kertovat hyvin siitä, miten shakki lomittuu arkeen. Jokapäiväinen elämä sisältää yksittäisiä hetkiä ja tilanteita, jotka ovat otollisia pelaamiselle. Joillekin tämä tarkoittaa sitä, että pelaaminen yhdistyy jokapäiväiseen PC:n käyttöön, toisille pelaaminen liittyy taas esimerkiksi työ- tai koulumatkoihin tai vapaa-ajan soveliaisiin hetkiin. Shakki näyttää, etenkin edellä mainituissa lyhyissä ja tiiviissä kuvauksissa, olevan osa melko tiukasti aikataulutettua arkea.

Niissä kuvauksissa, joissa pelaaminen liittyy muutenkin kiivasrytmisen tuntuiseen arkeen, pelaamisen voisi ajatella olevan keino rauhoittua. Näin ei kuitenkaan kuvausten perusteella ole, vaan pelaaminen on monilla vastaajilla ennemminkin vain yksi heikkinen lisäelementti lisää. Intensiivinen arki näkyi myös intensiivisen luonteisena pelaamisena:

- ”Pelaan silloin kuin huvittaa, en mitenkään säännöllisiin aikoihin. Voin hyvinkin pelata aamulla nopean blitzin tai pari, tai illalla ennen nukkumaanmenoa.” (V 24)
- ”Kaiken lomassa. Kun ehtii.” (V 37)
- ”Siirrän kahvitauoilla ja muun elämän ohessa. Aamusta iltaan, aina kun kone on päällä.” (V 36)

Shakki oli toki joillekin vastaajille myös keino pitää taukoa ja rauhoittua. Jotkut vastaajat kuvailevatkin, kuinka ”vapaa aikataulu” sallii helposti pelaamisen ja kuinka he suhtautuvat pelaamiseen kuten kirjeshakkiin ja saavat ”parhaiten rauhan analysoinneille iltaisin, kun muut perustoimet on tehty ja perhe asettuu television ääreen...”.

Monissa vastauksista heijastuu kuitenkin myös internetshakin arkeen lomittumisen käänköpuoli. Peliä pidettiin addiktoivana: jotkut totesivat ”pelaavansa liikaakin” ja toiset toivat esille joko aiemmat pakkomielleensä tai toisaalta tietoisien pyrkimyksensä pitää huolta siitä, etteivät tule pelanneeksi liikaa. Yksi kuvauksista on tässä hyvin avoin:

Aiemmin minulle tuli jonkinmoista pakkomiellettä shakista ja pelasin monta tuntia putkeen pelejä noin 15 minuutin mietintäajoilla. Huomasin että jossain vaiheessa shakki alkoi viedä paljon aikaa, joten nykyään pyrin pelaamaan pari peliä per

päivä ja rajoittamaan pelaamistani jonkin verran. (V 25)

Niilläkin vastaajilla, jotka eivät suoraan puhuneet addiktiosta tai sen hallinnasta, pelaamista perusteltiin usein esimerkiksi runsaalla vapaa-ajalla tai sillä, että työ nimenomaisesti sallii pelaamisen. Vastauksista oli helppo tulkita, että pelaajat ovat joutuneet käymään – ainakin itsensä kanssa – keskustelua siitä, viekö pelaaminen arjesta liikaa aikaa. Monissa kuvailuissa näkyy sekin, että pelin ”sovitaminen normaaliin elämään” on pelaajien keskuudessa eri keskusteluareenoilla jo laajalti puitu aihe. Internetshakki näyttää haukkaavan helposti isomman osan arjesta kuin mitä pelaajat itsekään pitävät enää mielekkäänä.

## Johtopäätöksiä ja tulkintoja

Kokonaiskuva internetshakin pelaamisesta on kaksijakoinen. Internetshakki on kertomusten perusteella joillekin vain teknologian mahdollistama tapa pelata perinteistä peliä, eikä pelaamisen siirtyminen internetiin ole ratkaisevasti muuttanut käsityksiä pelaamisesta ja sen filosofiasta. Suurimmalle osalle pelaajista internetshakki näyttää kuitenkin olevan nimenomaan internetshakkia. Internetshakki on tehnyt pelaamisesta nopeatempoisempaa ja siihen suhtaudutaan eri tavoin kuin perinteiseen lautapeliin: peli ei ole viileän herrasmiesmäistä vaan ennemminkin heittäytyvän impulsiivista. Selkeimmin tämä näkyy pelaajien keskinäisessä kanssakäymisessä. Keskinäiset loukkaukset ja epäasiallisuudet ovat, jos eivät suorastaan arkipäivää, niin kuitenkin ilmeisen yleisiä.

Toisaalta on todettava, että tutkimuksessa luettujen kertomusten yleissävy on luonteeltaan ennemminkin myönteistä kuin kielteistä. Vaikka teksteissä tuodaan esille pelaamisen pimeitä puolia, loukkaavien kommentointien lisäksi esimerkiksi joidenkin pelaajien ”jurrissapelaamista” ja epäilyjä tietokoneavusteisuudesta, kertomuksilla on yleensä jokin myönteinen kehys. Vaikka siis aluksi todetaan, että vastaan tulee ”haukkuvia viestejä”, seuraavassa lauseessa jatketaan, että ”onneksi tätä tapahtuu vain harvoin”. Kuten yhdessä vastauksessa ilmaistaan, ”Pääsääntöisesti koen, että shakin pelaajissa on paljon asiallisia ihmisiä, vaikka mukaan mahtuu muutama ikävämpikin...” Monesti toisten pelaajien ikävää tai loukkaavaa käyttäytymistä aidosti vain oudoksutaan, eikä oudoksunta välttämättä liity juuri siihen,

että kyseessä on internetshakki:

Kuten elämässä yleensä niin nettishakissakin tapaa ystävällisiä ja vähemmän ystävällisiä ihmisiä sekä sellaisia, jotka antavat vasta pelaajalle arvostusta ja päinvastoin. (V 27)

Kertomukset pistävät pohtimaan tältä osin ainakin kahta asiaa. Kertomusten tyyllilaji oli paikoin purevaa. Voi olla, kuten yksi vastaaja toi suoraan omalta osaltaan ilmi, että vastaajienkin joukossa on noita ”vähemmän ystävällisiksi” tulkittuja. Pelaajat, jotka suhtautuvat peliin internetpelin hengessä, eivät välttämättä noudata samoja sosiaalisten rekisterien konventioita kuin pelaajat, joille kyseessä on edelleen se perinteinen shakki. Epäasiallisen kielenkäytön rajoja on vaikea määritellä; se mikä on toiselle ”spämmiä chat -ikkunassa”, voi olla toiselle vain luonnollista kanssakäymistä. Asian avaaminen edellyttäisi tarkempia kysymyksiä siitä, millaiset ilmaisut spämmiksi ymmärretään.

Toinen kertomusten pohjalta nouseva kysymys koskee niiden valikoituneisuutta. Pidän kertomuksia hyvin avoimina. Tätä tuki se, että vastaaminen oli kaksinkertaisen anonymiteetin suojassa: pelaajia lähestyttiin anonyymien pelitilin kautta ja vastaukset käsiteltiin vielä kyselyssäkin anonyymisti. Toisaalta on ilmeistä, että vastaajiksi valikoituivat pelaajat, joilla pelaaminen oli hallinnassa ja suhtautuminen peliin lähtökohtaisesti suojeaa. Kun kertomuksissa tuotiin esille niinkin paljon jännitteitä kuin tuotiin, olisi mielenkiintoista tutkia pelaajia, joilla esimerkiksi addiktio on muodostunut todelliseksi ongelmaksi ja jotka ovat joutuneet siitä syystä jättämään pelaamisen.

Kuvausten luennassa käy helposti niin, että kertomukset kielteisistä kokemuksista, jotka ovat tunnepitoisia ja nousevat tästä syystä aineistossa vahvasti esille, luovat varjonsa koko aineiston päälle. Näin tässäkin tapauksessa. Monet lakoniset kuvaukset siitä, kuinka vastapelaajat ovat ”Rehtiä porukkaa, jotka kunnioittaa vastustajaa”, eivät yksittäisinä toteamuksina saa sitä painoarvoa mikä niille kuuluisi. Tämä seikka on kuitenkin hyvä muistaa tämänkin aineiston tulkinnassa. Internetshakki tuskin olisi niin suosittua ja laajamittaista kuin se on, mikäli hyvän pelietiikan rikkominen olisi silkkää arkipäivää. Kuten eräs vastaajista toteaa:

Aika herrasmiesmäistä touhua täällä netissäkin. (V 37)

## Viitteet

1 Kybernetiikka on itseohjautuvien järjestelmien tutkimusalue, jonka klassikkoteokset ajoittuvat pääosin 1940-60 -luvuille. Kybernetiikan tunnetuksi tekemät käsitteet, kuten ”stimulaatio” ja ”palaute”, olivat keskeisiä etenkin shakkietokoneiden alkuvuosina.

2 Webropol on Turun yliopiston käytössä oleva tiedonkeruu- ja analysointijärjestelmä. Tässä tutkimuksessa käytettiin Webropol 2.0. -kyselysovellusta.

3 Kiitokset artikkelin arvioitsijalle monista tähän kappaleeseen liittyneistä tarkentavista kommentteista.

4 Lisätietokyselyjen perusteella voidaan päätellä, että suomalaisten pelaajien joukossa on myös jonkin verran muita kuin suomea äidinkielenään puhuvia. Kolme vastaajaa kyseli mahdollisuutta saada lomake englanniksi.

## Lähteet

### KIRJALLISUUS

Bal, Mieke (1985). *Narratology. Introduction to the theory of narrative*. Toronto: University of Toronto Press.

Bilalić, Merim, Peter McLeod & Fernand Gobet (2007). Does chess need intelligence? – A study with young players. *Intelligence*, vol. 35, 5, 457–470.

Berger, Peter & Thomas Luckmann ([1966] 1994). *Todellisuuden sosiaalinen rakentuminen: Tiedonsosiologinen tutkielma*. Käänt. Vesa Raiskila. Helsinki: Gaudeamus.

Bethlehem, Jelke & Silvia Biffignandi (2012). *Handbook of web surveys*. New Jersey: Wiley

Burr, Vivien (1995). *An introduction to social constructivism*. London: Routledge.

Charness, Neil (1992). The impact of chess research on cognitive science. *Psychological Research*, vol. 54, 1, 4–9.

Eales, Richard (1993). Politics and chess. *History Today*, vol. 43, 9, 55–57.

Golub, Alex (2010). Being in the World (of Warcraft): Raiding, realism, and knowledge production in a massively multiplayer online game. *Anthropological Quarterly*, 83, 1, 17–45.

de Groot, Adriaan, Fernand Gobet & Rieckent Jongman (1996). *Perception and memory in chess: Studies in the heuristics of the professional eye*. Assen: Van Gorcum.

HaCohen-Kerner, Yaakov & Fridel Fainshtein (2006). A deep improver of two-move chess mate problems. *Cybernetics and Systems*, vol. 37, 5, 443–462.

Hoffman, Hunter, Jerrold Prothero, Maxwell Wells & Joris Groen (1998). Virtual chess: Meaning enhances user’s sense of presence in virtual environments. *International Journal of Human-Computer Interaction*, vol. 10, 3, 251–263.

Juntunen, Matti & Lauri Mehtonen (1982). *Ihmistieteiden filosofiset perusteet*. Jyväskylä: Gummerus.

Kearns, Michael (1999). *Rhetorical narratology*. Lincoln: University of Nebraska Press.

Li, David (1998). *The genealogy of chess*. London: Premier.

Maass, Anne, Claudio D’Ettolo & Mara Cadinu (2007). Checkmate? The role of gender stereotypes in the ultimate intellectual sport. *European Journal of Social Psychology*, vol 38, 2, 231–245.

Malaby, Thomas (2007). Beyond Play: A new approach to games. *Games and Culture*, vol. 2, 2, 95–113.

Mallon, Bride & Brian Webb (2006). Applying a phenomenological approach to games analysis: A case study. *Simulation & Gaming*, 37, 2, 209–225.

Mazur, Allan, Alan Booth & James Dabbs (1992). Testosterone and chess competition. *Social Psychology Quarterly*, vol. 55, 1, 70–77.

Miller, Grady (1994). Chess strategies in law teaching. *The Law Teacher*, vol. 28, 1, 22–35.

Pernici, Barbara (1982). Problem solving in game playing: Computer chess. *Cybernetics and Systems*, vol. 13, 1, 31–49.

Puddephatt, Anthony (2003). Chess playing as strategic activity. *Symbolic Interaction*, vol. 26, 2, 263–284.

Saariluoma, Pertti (1994). Location coding in chess. *Quarterly Journal of Experimental Psychology*, 47A, 607–630.

— (1995). *Chess players’ thinking*. London: Routledge.

— (2001). Chess and content-oriented psychology of thinking. *Psicológica* (2001), vol. 22, 143–164.

Schimank, Uwe (1999). Soziologie and Schach. *Berliner Journal für Soziologie*, 9, 1, 105–114.

Shenk, David (2006) *The Immortal Game: A History of Chess*. Harpswell: Anchor.

Soltis, Andrew (2000). *Soviet Chess 1917–1991*. Jefferson: McFarland.

Suominen, Jaakko (2011). Pac-Man kaihon kohteena ja kokeilujen välineenä: luovasta aikalaisadaptaatiosta reflektiiviseen nostalgiaan. *Wider Screen* 1–2/2011, <http://www.widerscreen.fi/2011-1-2/pac-man-kaihon-kohteena-ja-kokeilujen-valineena/>