



Jukka-Pekka Puro

INTERNETSHAKKI HUIPUTTAMISEN PELIKENTTÄNÄ

Kehysanalyyttinen näkökulma vilppiin ja sen tulkintoihin

Huijaaminen on verkkopeliympäristöissä yleinen ilmiö – niin myös internetshakissa. Tämä artikkeli tarkastelee kehysanalyyttisestä näkökulmasta, miten maailman suurimman internetshakkisivusto Chess.comin käyttäjät suhtautuvat vilpilliseen pelaamiseen: millaisista näkökulmista huijaamista tai huiputtamista lähestytään, ja miten sitä ilmiötä tulkitaan? Huijarien tuomitseminen on pelisivustoilla osoittelevaa, jopa aggressiivista. Huijaamista koskeissa keskusteluissa korostuu shakin luonne älypelinä. Tietokoneavusteisen huijaamisen katsotaan kyseenalaistavan shakin perustan kahden inhimillisen pelaajan välisenä älyllisenä mittelonä.

I hope you like this group and will learn from it about cheating and the weird mix of cheaters, their defenders, cheater haters and bullshitters that like to hear the sound of their own voice. Enjoy! (Chess.com, Cheating Forum, syyskuu 2012.)

Huijaaminen tai huiputtaminen, joita molempia voi pitää englannin ”cheating”-sanan käännöksinä, on kiinteä osa nykyistä verkkopelikulttuuria. Suomen kieli tuo kuin itsestään ilmiöön liittyvän jaottelun osuvasti näkyville. Vilpillistä pelaamista, jonka asemaa ja merkitystä internetshakissa tässä artikkelissa analysoidaan, voidaan lähestyä sanan tuomitsevassa mielessä petkuttamisena tai pettämisenä. Tällöin

korostuu pelaajan henkilökohtaista etua tavoitteleva pelisääntöjen ja -etiikan rikkominen. Vilppi on verkkopeliympäristöissä osoittautunut kuitenkin monisyiseksi ilmiöksi. Huijuttaminen – kanssapelaajien narraaminen ja pelijärjestelmän puijaaminen – on monesti luonteeltaan ennemminkin leikinomaista ja ilkikurista kuin tavoite- tai hyötyhakuista huijaamista.

Internetshakkiyhteisössä, johon itsekin Chess.com-sivuston kautta kuulun, huijuttamiselle tai huijaamiselle näyttää ensi silmäyksellä löytyvän vain vähän – jos lainkaan – ymmärrystä ja hyväksyntää. ”Huijaaminen” on se sana, jota suomenkielisissä keskusteluissa sivustolla käytetään. Sanan latautumista voi luonnehtia vakavahenkiseksi. Sama vakavuus värittää englanniksi käytyjä keskusteluja. Internetshakki on tällaisenaan shakki- ja verkkopelikulttuurien törmäyspaikka. Shakilla on vuosituhantiset perinteensä, jotka näkyvät edelleen esimerkiksi vastapelaajan kunnioittamisessa, pelietiketissä ja pelin itsensä arvottamisessa. Perinteisen shakkikulttuurin omaksuneiden voi olla vaikea hyväksyä sitä, että joillekin pelaajille internetshakki onkin kuin mikä tahansa verkkopeli ja että huijuttaminen shakissa ei ole sen kummempaa kuin esimerkiksi erilaisten huijauskoodien käyttäminen ampumis- tai ajopelien verkkopeliversioissa.

Tutkimuksen tausta ja tutkijapositio

Olen pelannut tätä kirjoittaessani noin 3 000 peliä Chess.comin eri pelimuodoilla; vuodesta 2011 alkaen keskimäärin kaksi peliä joka päivä. Kaltaiseni harrastepelaajakin törmää jossain vaiheessa huijaamiseen. Kun oma jälkipolveni pelasi omilla pelitileillään shakki tietokoneellani, sain tiedustelun sivuston ylläpidolta, ketkä kaikki samaa konetta käyttävät ja mistä syystä. Myöhemmin selvisi, että tiedustelut ovat osa huijauksenpaljastusprotokollaa. Sain myös jo ensimmäisen pelivuoden aikana solmittua sivustolla suomalaisten pelaajien kanssa kaveruussuhteita – tyypillisiä Annette Markhamin (1998) kuvailemia verkkoystävyyssuhteita. Tutkijan kiinnostus huijaamista kohtaan sai alkunsa, kun yksi näistä verkkoystävien tileistä suljettiin huijaamisen vuoksi.

Kirjauduin Chess.com-sivuston *Cheating Forumille* – huijaamista käsittelevälle keskusteluareenalle – alkujaan juuri tuon ystäväni vuoksi. Epäilin virhettä, mutta *Cheating Forum* kertoi useista samankaltaisista tapauksista, eikä tuo ”ystävä” reagoinut enää millään tavoin lähetettyihin viesteihin. Yksi erityinen *Cheating Forumin* ylläpitäjän kommentti vuonna 2012 oli ilmiötä hyvin valaiseva:

I don't know the exact stats but at a complete guess I'd say 1% ask for proof, 5% admit they did it, give reasons, apologise and wish us well, (no they don't ask to be allowed back), the rest don't even question it after being advised the account was closed for cheating.

Tämä sopi myös suomalaiseseen ystävääni. Hän ei kyseenalaistanut mitään mutta ei myöntänytkään – hän ei itse asiassa reagoinut mihinkään mitenkään. Sähköposti- ja henkilötiedot osoittautuivat vääriksi.

Henkilö, jonka nimi, kotikaupunki ja ikä olivat kaikki tekaistuja, yksinkertaisesti katosi – ja saattaa olla sittemmin palannut pelaamaan taas uuden identiteetin turvin.

Tämä ei tarkoita sitä, että kaikki huijaustapaukset voisi yhdistää tekaistuihin identiteetteihin. Suomen kansallisessa Chess.com-joukkueessakin on ollut tapauksia, joissa ryhmän jäsenet tietävät suljetun pelitilin pelaajan henkilöllisyyden. Sama koskee myös tutkimusaineistoani, jossa eräs keskustelija toteaa: *“Good friends of mine have been banned for cheating and of course I found that upsetting.”* Keräämistäni keskusteluista ilmenee, että niin Suomessa kuin muuallakin maailmalla pelaajat tuntevat usein toisensa muualtakin kuin vain verkkopeliympäristöstä, ja huijaussytykset aiheuttavat jännitteitä pelaajien välille kasvokkaisten kohtaamisten yhteydessä.

Lähestyn tässä työssä internetshakkihuijaamista yhtenä Chess.com-yhteisön aktiivijäsenenä, huhtikuusta 2014 alkaen myös Suomen kansallisen joukkueen ylläpitäjän ominaisuudessa. Myönnän suhtautuvani huijaamiseen identiteettiharhautuksineen kielteisesti – shakkiin liittyvistä perinteistä johtuen tuomitsevammin kuin minkään muun verkkopelin yhteydessä. Tunne on kuitenkin ristiriitainen, koska huijaamisen kompleksisuus tunnustetaan etenkin Mia Consalvon (2007) teoksen *Cheating: Gaining Advantage in Videogames* ilmestymisen jälkeen käydyn keskustelun perusteella hyvin, enkä itsekään pode tunnontuskia käyttäessäni vaikkapa *Battlefield*-pelissä *wallhacking*-huijausta, jonka avulla ampumispeleissä vastapelaaja nähdään peliympäristössä seinien läpi. Ajattelen myös vastapelaajan todennäköisesti käyttävän jotain huijaustekniikkaa.

Tavallisimmin huijaaminen – niin shakissa, *Battlefield*issä kuin peleissä yleisestikin – määritellään pelaamiseksi tai pelistrategiaksi, jolla saavutetaan epäreilua tai kohtuutonta etua suhteessa pelin sääntöihin ja tavoitteisiin (ks. esim. Chen & Wu 2013, 2; Kücklich 2009, 165; Moeller & Esplin & Conway 2009). Kuten Consalvo (2007) tuo oivallisesti esille, perinteinen pelisäännöistä liikkeelle lähtevä määritelmä sivuuttaa kuitenkin verkkopelihuijaamiselle (*online cheating*) ominaisen jatkuvan sääntöjen kyseenalaistamisen kulttuurin. Esimerkiksi Kücklich (2009) sekä Yan ja Randell (2005) ovat argumentoineet selkeälinjaisesti, mitä tämä tarkoittaa käytännössä: verkkokulttuurille ominainen tapa pelata verkkopelejä tuo itsessään mukanaan sääntörikkheet, eikä tätä pitäisi ymmärtää perinteisenä huijaamisena. Chess.com-huijaritkaan eivät kenties tähtää niinkään vastapelaajan voittamiseen kuin järjestelmän nokitteluun, amerikkalaisen bisnesvetoisen shakkisivuston haastamiseen ja huijauksenpaljastusjärjestelmän älylliseen koettelemiseen.



Chess.com on maailman suurin internetshakkisivusto. Pelaamiseen tarvitaan ainoastaan sähköposti ja päätelaite. Kuvälähde: <http://www.chess.com>.

Cheating Forum

Tämän tutkimuksen tavoitteena on selvittää, miten internetshakkiyhteisö Chess.com-sivustolla vilpilliseen pelaamiseen suhtautuu: millaisista näkökulmista huijaamista tai huiputtamista lähestytään, ja miten sitä ilmiönä tulkitaan? Asennoidun itse kielteisesti internetshakkivilppiin, vaikka ymmärränkin Consalvon pohjalta tutkijana sen monimuotoisuuden ja huiputtamisen ilkkurisen luonteen, enkä tuomitse itseänikään esimerkiksi videopelihuijauksissa. Miten ympärilläni olevat Chess.com-yhteisöön kuuluvat pelaajat huijaamisen ymmärtävät?

Chess.com on pelitilien määrän perusteella maailman suurin internetshakkisivusto: pelitilejä on tällä hetkellä noin 11,5 miljoonaa (helmikuu 2015). Pelitilin voi avata kuka hyvänsä, jolla on sähköposti ja pelaamiseen soveltuva päätelaite. *Cheating Forumilla* on noin 3200 jäsentä (helmikuu 2015), ja se tarjoaa tarkasta fokuksestaan johtuen hyvän mahdollisuuden analysoida sitä, millaisena ilmiönä huijaamista internetshakkiyhteisössä pidetään. *Cheating Forumin* keskustelijat ovat 11,5 miljoonasta pelaajasta valikoitunut joukko, mutta toisaalta foorumi on avoin: kuka tahansa, jonka pelitili on ollut 30 päivää voimassa ja joka on pelannut yli kymmenen peliä, voi osallistua foorumin keskusteluihin. *Cheating Forumin* julkiset, niin kutsutut

Notes-päivityksissä käytävät keskustelut, jotka muodostavat tämän tutkimuksen pääasiallisen aineiston (Aineistolähteet 1 ja 2), kertovat pelaajien omakohtaisten kokemusten kautta siitä, miten huijaaminen on vaikuttanut pelaamiseen, pelikulttuuriin ja internetshakkiyhteisöön. Olen osallistunut aiempina vuosina joihinkin keskusteluihin ja olen edelleen foorumin jäsen, mutta tutkimusaineiston muodostavissa osuuksissa en ole mukana keskustelijana.

Aloitin tutkimusaineiston keruun elokuussa 2012. Lähetin tuolloin yhdelle Chess.comin suomalaiselle ylläpitäjälle sekä *Cheating Forumin* yhdysvaltalaiselle *staff*-tunnuksin varustetulle ylläpitäjälle viestin, että aloitan aineiston keruun huijaustapauksista ja niiden käsittelystä *Cheating Forumilla*. Suomalainen ylläpitäjä, joka oli itsekkin *Cheating Forumin* jäsen, piti aihetta 27.9.2012 lähettämässään viestissä hyvänä ja toimitti lisämateriaalia. Chess.com ei ole virallisesti hyväksynyt eikä kieltänyt hanketta. Suomalaisen ylläpitäjän kanssa käydyn keskustelun jälkeen olen ymmärtänyt, että Chess.com on huijauksenpaljastusjärjestelmään liittyvien ja korvausvaateiltaan sangen mittavien oikeudenkäyntien vuoksi tällä hetkellä jo juridisista syistä passiivinen kaikissa huijaamiseen liittyvissä kysymyksissä.¹

Olen kerännyt ruutukaappauksina *Cheating Forumilla* käydyt keskustelut kahdessa kuukauden mittaisessa ajanjaksossa. Ensimmäinen tarkasteltava ajanjakso on 25.8.2012–25.9.2012 (Aineistolähteet 1). Tuolloin *Cheating Forumilla* esitettiin 680 kommenttipuheenvuoroa. Toinen seuranta-ajanjakso on 2.1.2015–2.2.2015 (Aineistolähteet 2). Jälkimmäisessä otoksessa esitettyjen puheenvuorojen määrä on 725. Aineisto sisältää näin ollen kaikkiaan 1 405 kommenttipuheenvuoroa. *Cheating Forumin* löytäminen sivustolta on ulkopuoliselle hieman mutkikasta. Vaikka nimenä on "Forum", kyseessä ei ole varsinainen Chess.com-forum vaan "ryhmä" (*group*) ja vielä tarkemmin "ei-pelaava ryhmä" (*non-playing group*). Tässä kategoriassaan *Cheating Forum*

¹ Tätä kirjoitettaessa kanne Henry Despres vs. Chess.com on etenemässä ylempiin oikeusasteisiin. Despres vaatii Chess.comilta 200 000 dollarin korvausta muun muassa menetetyistä kirja- ja shakkivalmennustuloista, koska huijauksenpaljastusjärjestelmä leimasi hänet huijariksi. Despres on pelitilinsä kautta mukana keskustelijana myös tämän tutkimuksen keskusteluosioissa, koska hän on ollut aktiivinen *Cheating Forum*-keskustelija.

The screenshot shows the Chess.com website interface. At the top, there are navigation links for PLAY, LEARN, SHARE, FORUMS, and MORE, along with a search bar and a HOME button. The main content area is titled "Chess.com Groups & Teams" and features a search bar and a "Country" dropdown menu set to "All countries". Below this, the results are filtered for "India" and sorted by "# of Members". Three groups are listed:

- Team India**: 7184 members, formed Nov 2008. Description: "We invite Indians who (A) Fly Indian Flag in their profile (B) Have completed 10 online games (please understand difference from LIVE) and (C) have 0% Time-out. PLEASE DO NOT APPLY IF YOU DO NOT QUALIFY AS ABOVE. When someone says 'Tea...' | Read More"
- Chess School**: 5299 members, formed Jan 2011. Description: "Welcome to Chess School! We are looking for strong, brilliant, smart chess players like yourself! If you feel yourself worthy, come on in and join us! You won't be disappointed! We are just building this team and would like you to contribute ... | Read More"
- Indian Marauders and Friends**: 3071 members, formed Sep 2008. Description: "Strengthen our Oldest and original Indian Group. Our Group is NOT ONLY OPEN for ALL INDIANS living ANYWHERE in the World. BUT ALSO WE WELCOME ANYONE in the WORLD who like to play for us, or rather like to be our FRIENDS. MEMBERSHIP IS ... | Read More"

On the right side, there is a "Messages" section with a "CHESCom - Read | Ignore" message. Below it is "Group Activity" with links for "Team Finland - View | Ignore", "Cheating Forum - View | Ignore", and "Cheating Forum - View | Ignore". At the bottom right, there is a "Top 5 Match Teams" section listing:

- TURK CHESS PLAYERS**: Points: 524379, Won: 61.6%, Members: 1,299
- THE POWER OF CHESS**: Points: 493559, Won: 49.4%, Members: 7,783

Chess.com-sivustolla on satoja ryhmiä, jotka jakautuvat "pelaaviin" ja "ei-pelaaviin" ryhmiin. Näistä esimerkiksi Intian peliryhmällä on yli 7 000 jäsentä. Kuvälähde: <http://www.chess.com>.

on kolmanneksi suurin kaikista sivustolle perustetuista ei-pelaavista ryhmistä. Suurimmilla kansainvälisillä foorumeilla on noin 10 000 jäsentä ja isojen maiden peliryhmillä, kuten Intialla, yli 7 000 jäsentä.

Cheating Forum määrittelee etusivullaan ryhmän säännöt seuraavasti:

Please note this group is NOT a place to learn 'how to cheat', it is a place to discuss cheating, computer use, etc. Don't use the forums to name and shame people you feel are/may be cheating. You must be a member on Chess.com for at least 30 days before joining this group. We do this to prevent trolling by former cheaters.

Kuten foorumin säännöistäkin näkyy, ylläpito olettaa huijaamisesta kiinnostuneiden seuraavan sivustoa päästäkseen perille siitä, millaisia metodeja huijaustenpaljastuksessa käytetään ja kuinka hyvin siinä onnistutaan. Olettama näyttää aineiston tarkastelun perusteella myös pitävän paikkansa. *Cheating Forumin* keskustelijoiden henkilöllisyyteen on ylipäätään suhtauduttava varauksin: joissain keskusteluosuuksissa vaikuttaa esimerkiksi siltä, että yksi ja sama henkilö käy keskustelua itsensä kanssa eri pelitilien kautta. *Cheating Forumin* historiasta löytyy myös esimerkkejä pelitileistä, jotka ovat olleet olemassa juuri vaadittavan ajan mutta jotka on mitä ilmeisimmin perustettu ainoastaan *Cheating Forumin* häirintään ja seurantaan.

Sen lisäksi, että olen arkistoinut tutkimusaineistoksi *Cheating Forum* -keskusteluja, olen pyytänyt kahdelta ylläpitäjältä sekä kahdelta aktiiviselta *Cheating Forum* -keskustelijalta lisämateriaalia yksittäisten huijaustapausten ympärillä velloneesta keskustelusta ajalta, jolloin en itse vielä ollut Chess.com-jäsen. Tämä materiaali, joka on lähteissä koottu Aineistolähteet 3:ksi, muodostuu Chess.com-sivustolla ilmestyneistä pelitili- ja sivupäivityksistä vuosina 2007–2012. Esimerkiksi "*Response from Caught Cheater*", joka löytyy edelleen Chess.comin sivuilta (tarkistettu 10.3.2015), pitää sisällään suljetun pelitilin pelaajan lähettämiä viestejä. Maaliskuussa 2015 tarkasteltava sivusto on kuitenkin erinäköinen kuin syyskuussa 2012, vaikka kommenttien ajankohtien perusteella niiden pitäisi olla yhtenevät: kommentit asettuvat aikajanoilla samaan kohtaan vuosina 2012 ja 2015, mutta niiden sisältöjä on muokattu. Käytän alkuperäisiä sivuja, jotka on arkistoitu ruutukaappauksina. Toisaalta esimerkiksi "*Thoughts From Cheater_1*" on edelleen samansisältöinen maaliskuussa 2015 kuin syyskuussa 2012, ja se löytyy hakutoiminnolla sivustolta helposti (tarkistettu 10.3.2015).

Sähköpostitse ja Chess.com-viesteinä lähetetty lisämateriaali sisältää myös identifiointin mahdollistavia tietoja (kuten sähköpostiosoitteita ja pelaajakuvia), mistä syystä en julkaise suoria aineistonäytteitä. Materiaalien toimittamisen yhteydessä myös sovittiin, että informantteja ei identifioida, jotta he eivät joutuisi häirinnän kohteiksi. Samasta syystä Aineistolähteiden 1 ja 2 kaikissa esimerkkilauseissa pelitili- tai vastaavat tiedot on korvattu ****-merkeillä. Teen tästä ainoastaan yhden poikkeuksen: sain yhden ylläpitäjän avustuksella yhteyden tutkimusprosessin loppuvaiheessa sivuston pääomistaja Erik Allebestiin, joka kommentoi hänelle lähettämiäni alustavia ana-

lyysituloksia. Allebest antoi 23.3.2015 lähettämässään viestissä luvan siteerata suoraan kommenttejaan. Chess.com-viestikentällä tehty haastattelu on sisällytetty aineistolähteisiin.

Shakkihuijausten historia

Internetshakissa huijaamista voidaan lähtökohtaisesti pitää joko shakki- tai verkkopelaamisen alalajina. Tämä jako näkyy myös *Cheating Forum* -keskusteluissa. Chess.com-huijauksia shakkilähtöisesti erittelevät keskustelijat tuovat usein esille, että huijaamisella on shakissa monisatavuotiset perinteet ja nuo perinteet pitää tuntea, jotta ymmärtäisi nykyhuijaamista. Monesti *Cheating Forum* -keskusteluissa näkee, että esimerkiksi Yanin ja Randellin (2005) kaltaiset huijaamisen luokittelutaksonomiat ovat keskustelijoilla hyvin tiedossa. Perinteisessä pelilautapelissä tapahtuva konventionaalinen huijaaminen perustuu pääasiassa: 1) tahallisiin häviöihin tai tasapeleihin, joilla vaikutetaan seuraavissa peleissä vastaan tulevien pelaajien valikoitumiseen, 2) peliolosuhteiden manipulointiin ja 3) erilaisiin yhteistyömuotoihin yleisön kanssa. Huijaamista käsittelevissä teksteissä tuodaan usein esille myös shakin perussääntöihin – kuten kosketussääntöön² – liittyviä rikkeitä, jotka tietoisesti tehtyinä muuttuvat huijaamiseksi. (Hartston & Tidy 1994; Friedel 2001/2014; Vujosevic 2013.)

Tietokoneavusteinen huijaaminen alkoi 1970-luvulla ensimmäisten vapailta markkinoilta ostettavien tietokoneiden yleistyttyä: pienikokoisia shakkitietokoneita kätettiin esimerkiksi turnausten wc- tai taukutiloihin. Pelaajien toiminta tauoilla onkin edelleen huijaamiseen liittyvissä keskusteluissa suurennuslasin alla.³ Internet muutti huijaamisen luonnetta kuitenkin ratkaisevasti. Tähän on kaksi rinnakkaista syytä: laudalla pelattavia pelejä (engl. *over-the-table*, lyh. OTB, suom. pöytäshakki) voitiin simuloida shakkitietokoneilla, mutta tietokoneen ehdottaman siirron saaminen huijaavan pelaajan tietoon oli haasteellista. Internet avasi tähän uusia mahdollisuuksia. Näitä pöytäshakeissa tapahtuvia verkkohuijauksia raportoidaan maailmalta jatkuvasti.⁴ Internetistä tuli myös virtuaalipelilautojen myötä täysin uusi peliympäristö. Internetshakki kasvatti nopeasti shakin harrastajamääriä, mutta samalla kasvoivat niin huijaamisen mahdollisuudet kuin niiden hyväksikäyttäminenkin.

Huijaaminen internetshakissa

Internetshakin huijaamistapaukset jakautuvat nekin kahteen pelimuotojen mukaiseen pääluokkaan. Suurin osa niin paljastetuista huijaustapauksista kuin shakin keskustelufoorumeillakin keskusteluiden keskiöön asettuvista kysymyksistä koskee kirjeshakkiä, jossa siirtoajat ovat pääsääntöisesti nykyään 1–30 päivää. Internetissä pelattava kirjeshakki on otollinen huijaamiselle, koska pelaajalla on runsaasti aikaa käyttää joko toisen pelaajan tai tietokoneohjelman apua pelitilanteiden analyysissä. Viime vuosina kirjeshakkihuijaamiseen on tullut kaksi lisäelementtiä: Yksi pelaaja voi pelata samanaikaisesti satoja pelejä,

² Pelaaja koskettaa omaa nappulaansa, mutta ei siirräkään sitä, vaikka omalla siirtovuorolla kosketettua nappulaa on siirrettävä.

³ <<http://susanpolgar.blogspot.fi/2007/01/kramnik-topalov-debate.html>> (linkki tarkistettu 6.3.2015). Susan Bolgarin sivuilla käytävä keskustelu on siinäkin mielessä huijaamisen näkökulmasta mielenkiintoista, että Bolgar käy itse pitkää oikeustaistelua, jossa huijaaminen – niin peleissä kuin niiden ulkopuolellakin – on yksi avaintemoista.

⁴ Ks. esim. <<http://newsfeed.time.com/2013/01/31/italian-politician-accused-in-chess-cheating-scandal/>> ja <<http://grantland.com/features/the-evolution-cheating-chess/>> (linkit tarkistettu 6.3.2015).

⁵ Chess.com, Legal, <<http://www.chess.com/legal>> (linkki- tarkistettu 6.3.2015).

ja hän voi myös pelata eri pelitileillä useita pelejä itseään vastaan. Jos yksi pelaaja avaa esimerkiksi viisi pelitiliä ja pelaa itseään vastaan samanaikaisesti useita valikoidusti hävittyjä kirjeshakkipelejä, hänen vahvuuslukunsa ja sitä kautta statuksensa sivustolla nousevat nopeasti.

Tästä syystä Chess.com valvoo pelitilien IP-osoitteita: jos saman IP-osoitteen takana on useampia pelaajia, ylläpitäjä voi vaatia pelitileistä selvityksen. Jos yhtenevää IP-osoitetta käyttää 2–3 eri pelaajaa, kyse voi olla vain samalla koneella pelaavista perheenjäsenistä, mutta jos pelitilejä on kymmeniä, kyse on todennäköisesti huijauksesta. Chess.com kertoo seuraavansa IP-osoitteita seuraavasti: *“Chess.com automatically receives and records information on our server logs from your browser, including your IP address”*⁵. Tietojen keruuta ei yhdistetä tällä Chess.com/legal-sivulla huijaamiseen, mutta käytännössä tietoja käytetään *“Only one account”* -säännön valvontaan, joka on yksi viidestä keskeisimmästä säännöstä samalla Legal-sivulla. Säännön mukaan *“members who create more than one account may have all accounts closed.”* Tämän seurauksena *Cheating Forum*ilta löytää säännöllisesti seuraavankaltaisia kysymyksiä, vaikka tämä ote onkin suoraan tutkimusaineistosta:

Hello i'm new here and would like to ask a question, my friend Pastor **** and his son apostle **** of **** had their accounts closed. It seems the church there was one router wifi and so only one ip address and that caused chess.com to close their accounts... Does this sound correct?

Huijaamista pidettiin pitkään nimenomaan kirjeshakin riesana, mutta viime vuosina tilanne on muuttunut: vilpillistä pelaamista löytyy tasaisesti niin kirje- kuin reaaliaikaisestakin shakista. Reaaliaikainen internetshakki muistuttaa paljon perinteistä pöytäshakia: käytössä on pelikello, kuten pöytäshakissakin, ja jos siirtoajaksi on määritetty esimerkiksi kolme minuuttia pelaajaa kohden, yksittäisiä siirtoja ei voi miettiä muutamaa sekuntia pidempään. Tavallisimpia pelimuotoja ovat yhden, viiden, kymmenen ja 30 minuutin pelit. Niin omassa tutkimusaineistossani kuin Chess.comin muillakin sivustoilla keskustelijat ovat usein sitä mieltä, että esimerkiksi yhden tai viiden minuutin pelit olisivat harvoin huijauspelejä: aloitetun pelin liittäminen peliohjelmaan vie tämän argumentin mukaan sen verran aikaa, että ohjelman käyttäminen ei ole mielekäästä: *“How in the world can anyone cheat in 1 minute bullet games!”*

Argumentti ei kuitenkaan pidä paikkaansa. Olen itse nähnyt vierestä, kuinka alle viiden minuutin reaaliaikaisia pelejä peluutetaan Chess.com-peleissä peliohjelmalla. Reaaliaikaisissakaan peleissä huijaaminen ei ole salatiedettä, koska ohjeet huijaamiseen – ja niin kutsutut *cheat code* -ohjelmat (Kücklich 2009, 164) – löytää eri sivustoilta helposti. Samaan viitataan myös *Cheating Forum*in uusimmissa keskusteluissa: käytännössä huijaaminen on nykyään yhtä helppoa reaaliaikaisissa ja kirjeshakkipeleissä. Kummallakin pelipuolella myös huijaamisen välittömät päämäärät vaikuttavat samoilta: oman – tai jonkin valikoidun – pelitilin aseman parantaminen sivustolla ja sitä kautta sosiaalisen, kulttuurisen tai yhteisöllisen statuksen tavoittelemisen niin pelaajien kuin huijaajienkin muodostamien yhteisöjen silmissä. Chess.comin huijauksen kieltävät säännöt ovat nykyään myös selkeästi niin kir-

je- kuin reaaliaikaisiinkin (engl. *live*) peleihin kohdistuvia. Huijauksen kielletään edellä mainitulla *Legal*-sivulla seuraavasti:

No Cheating or Computer Help

You can NEVER use chess programs (Chessmaster, Fritz, etc) to analyze current ongoing games unless specifically permitted (such as a computer tournament, etc). The only type of computer assistance allowed is games databases for opening lines in Turn-based Chess and Vote Chess. You cannot receive ANY outside assistance on Live Chess games.

Kuten tämä huijauksen kieltosääntö osoittaa, oletuksena on, että huijauksissa käytetään yleensä tiettyjä peliohjelmia, joista kiellossa mainitut *Chessmaster* ja *Fritz* ovat tunnetuimpia. Kielto kuitenkin pitää sisällään myös oletuksen konventionaalisesta huijauksesta – pelaajan vieressä saattaa yksinkertaisesti istua parempi pelaaja, joka ohjeistaa siirtoja. Tämä on ollut tavallista esimerkiksi lasten internetshakissa.⁶

Aineiston kehysanalyysi

Lähestyn keräämäni aineistoa kehysanalyttisesti. Lähes kaikki nykyään kehysanalyttisiksi kutsuttavat työt nojautuvat Erwin Goffmanin (1974) *Frame Analysis* -teokseen, vaikka kehysanalyysin kehittelyn historia ulottuukin tuota yksittäistä teosta kauemmaksi. Kehysanalyysiä on tehty Suomessa eri tieteenaloilla, mutta mediatutkimuksessa erityisen tunnettuja ovat olleet Väliiverosen (1995) ja Luhtakallion (2005) tutkimukset. Kehysanalyysin kansainvälisiä sovelluksia viestinnän ja mediatutkimuksen eri tutkimusalueilla – etenkin tekstilähtöisten analyysien osalta – on esitellyt monipuolisesti esimerkiksi Van Gorp (2007). Omassa työssäni painottuu kehysanalyysin fenomenografinen ulottuvuus, jonka Goffman (1974, 2) itse katsoo perustuvan Alfred Schütz (2007) todellisuuden sosiaalista kokemuksellisuutta painottavaan filosofiaan: kehysanalyysissä tarkastelun keskiöön asettuvat kehykset rakentuvat yhteisössä – omassa tapauksessani shakkiyhteisössä – jaettujen kokemusten, uskomusten ja yhteisten arvostusten kautta (ks. myös Puroila 2002, 26–27).

Sovellan etenkin Luhtakallion työtä, koska hänen tutkimuksessaan – vaikka sen fokus poikkeaa merkittävästi omastani – kehysanalyysin käsitteistö on paitsi suomennettu osuvasti, myös teoreettinen lähestymistapa kerrostuu samalla tavoin, kuin mikä omalle aineistoleni on ominaista: perustava kehys (*primary framework*), kuten Luhtakallio (2005, 192) ilmaisee, ”saa meidät ymmärtämään, mistä yleisesti ottaen on kyse”. Perustava kehys hahmottuu huijaukseen liittyvissä keskusteluissa jokseenkin selkeästi. Kehykset, joihin kehysanalyysi käsitteenä viittaa, ovat noiden perustavien kehyksien ”muuntumia ja murtumia” (Luhtakallio 2005, 192). Kehykset kertovat siitä, miten yleinen ymmärrys jostain ilmiöstä – kuten huijauksesta – levittäytyy erilaisiksi ymmärryksen tasoiksi. Huijauksesta keskustelemisessä oli myös havaittavissa Luhtakallion erittelemää transponoitumista (*keying*) sekä yksittäisiä ”strippejä” (*strip*), joille Luhtakalliokaan ei ole näemmä keksinyt parempaa suomennosta. Transponointeja kutsun

⁶ Ks. esim. <www.chesskid.com> (linkki tarkistettu 25.3.2015).

⁷ Vatikaanin ohjeistama, kristinuskon pyhyyttä vaaliva järjestö. Suomenkieliset sivut ks. <<http://opusdei.fi/fi-fi/>> (linkki tarkistettu 25.3.2015).

Luhtakallion vanavedessä kehysmuuntumiksi, mutta stripit – eräänlaiset kokonaisuudesta irrotetut empiiriset palaset, joilla todennetaan kehkyksiä – pidän anglistisessa muodossaan.

Suomalaisissa kehysanalyysissä harvemmin painotetaan kehysanalyysin retorista ulottuvuutta, joka on ominaista esimerkiksi Kuypersille (2010). Kuypersin näkökulma istuu omaan tutkimukseeni hyvin: kun *Cheating Forumin* keskustelijat osallistuvat keskusteluun, he tavoittelevat kommentteillaan joitain sosiaalisia, kulttuurisia, ideologisia tai käytännöllisiä päämääriä. Kommentit pyrkivät vaikuttamaan johonkin – omassa tapauksessani esimerkiksi huijareiden kiinni saamiseen – ja ne ovat tällaisenaan retorista, vaikuttamaan pyrkivää toimintaa. Kuypersin kuvaamalla tavalla *Cheating Forumin* keskusteluissa: 1) käydään laajaa ajatustenvaihtoa siitä, miten huijaaminen pitäisi määritellä, 2) etsitään syitä huijaamiselle, 3) esitetään moraalisia kannanottoja ja 4) etsitään parannuskeinoja ongelmaan. Kehysanalyysille ominaisen tapaan en käytä Kuypersin jaottelua sellaisenaan, vaan lähdän siitä, että kehkykset rakentuvat avoimesti keskusteluiden pohjalta.

Kehyistämisprosessi oli omassa tutkimuksessani samankaltainen kuin Luhtakalliolla: kehkykset asettuvat osin päällekkäin ja risteävät keskenään, mutta keskeiset sateenvarjokehkykset – kuten ”rehellisyys” tai ”itsestään puhuminen” – ovat lopulta arvoja ja kokemuksia peilaavina konstruktiona selkeästi hahmotettavissa (vrt. Van Gorp 2007, 62–63). Kuten esimerkiksi David et al. (2011, 330–332) tuovat esille, kehysanalyysissäkin käytetään nykyään laajojen aineistojen yhteydessä usein tietoteknisiä analyysityökaluja. *Cheating Forumin* yhteydessä en nähnyt tälle kuitenkaan tarvetta: vaikka kommentteja on paljon, aineisto kerrostuu striippien, transponoitumien ja kehysten suhteen luontevasti.

Keskustelun kehkykset

Ensimmäinen kehys: rehellisyys

Huijauksenpaljastusjärjestelmä (*cheating detection system*) eri osaluokkien vaikuttaa käytännössä kaikkiin *Cheating Forumilla* käytäviin keskusteluihin, ja mikäli järjestelmän perustavoitetta ja -periaatetta ei ymmärrä, on vaikea tulkita foorumin keskustelun sisältöjä ja osallistua keskusteluketjuihin. Järjestelmä luo identiteetin koko *Cheating Forumille*. Vaikka osa keskustelijoista suhtautuu järjestelmän toimivuuteen skeptisesti ja kyseenalaistaa siihen sisältyvät toimintamallit, järjestelmän olemassaolo ohjaa käytävää keskustelua.

Keskustelu huijauksenpaljastusjärjestelmästä pitää sisällään paljon perustavalle kehykselle ominaisia perusarvoja ja -ideologioita. Järjestelmän tarkoitus on yksiselitteinen: poistaa epärehelliset pelaajat sivustolta. Rehellisyys katsotaan perusarvoksi, jota ei sellaisenaan missään kyseenalaisteta, eikä sitä myöskään problematisoida. Sama koskee pelitilien eliminointia. Keskustelijat ovat hyvin yksimielisiä siitä, että huijaamisesta tulee seurata pelitilin sulkeminen. *Cheating Forum* on tässä mielessä eräänlainen pelisivuston puhtasoppineisuuden ”*Opus Dei*”: huijauksenpaljastusjärjestelmään ja sen ideologiaan luotetaan kyseenalaistamattomasti.⁷ Peruste etenkin rehellisyyden vaatimuk-

selle on selkeälinjainen; jos pelaajat eivät luota toisiinsa, pelaaminen menettää merkityksensä. Keskustelijoiden välille muodostuu tämän osalta selkeä yhteenkuuluvuuden side.

Jotkut keskustelijat tuovat omakohtaisesti esille sen, miten he ovat oppineet ajan myötä hyväksymään järjestelmän ja luottamaan Chess.comin toimintaan huijausten yhteydessä:

That assurance, I think, comes with time. In the beginning, I was a little skeptical that Chess.com could be so positive. As I've spent time here and seen some example statistics, I have gained enough confidence to fully trust the methods. But it took some time.

Tämä ei tarkoita sitä, etteikö epäileville äänille olisi sijaa. Luottamuksen ja epäilyn välisestä suhteesta käydään kehysmuuntumissa jatkuvaa keskustelua. Huijauksenpaljastusjärjestelmää epäilevässä keskustelussa heijastuu shakille ominainen matemaattinen ajattelu. Etenkin tilastolaskenta on selkeärajainen kehysmuuntuma: suurinta osaa foorumin keskustelijoista yhdistää käsitys siitä, että järjestelmä saa haaviinsa jonkin prosenttiosuuden vilpillisistä pelaajista. Kysymys siitä, mikä tuo prosenttimäärä on, jakaa kuitenkin mielipiteitä:

***** - can you prove someone is cheating with 100% accuracy? No. Can you prove that someone is getting computer assistance with 99% accuracy? Easily.

While no statistician, I do teach statistics at the university level, and I would think that a few dozen games provide enough of a sample size to figure out which engine(s) is/are being used and how much agreement there is.

...DNA is billion to one. Chess.com could never even approach 50% REALLY and you are staff so you know this for an 100% fact do you? Have you hacked into THEIR computers and found that its just bullshit huh?

Kuten viimeinen kommentti tuo esille, monia laskennallisesti huijaamista lähestyviä keskustelijoita kiusaa se, että Chess.com tai sen *staff* -tunnuksilla sivustolla toimivat ylläpitäjät eivät kerro missään tarkasti, kuinka paljon huijaajia saadaan kiinni ja millä metodeilla erilaiset huijaustapaukset lopulta paljastetaan. Ylläpidon kommentit ovat lakonisia ja toteavia: *"We can actually prove it if we need too"*. Niukka linja on omiaan ärsyttämään niitä keskustelijoita, jotka ovat jo valmiiksi epäileviä. Ylläpitäjiltä yritetään usein kysellä huijauksenpaljastuksen yksityiskohtia, ja tyytymättömyys kumpuaa siitä, että kysymyksiin ei käytännössä vastata. Joissain kehysmuuntumissa viitataan siihen, että sivuston omistajat ja etenkin toimitusjohtaja Erik Allebest käyttävät sivustolla valtaa läpinäkymättömällä tavalla.⁸ Näissä keskusteluissa näkyy Kuypersin alleviivaama kehysten retorisuus: sivuston ylläpitoa ja omistusta syytetään epäsuorasti vallitsevasta tilanteesta, ja argumentoinnin tavoitteena on huijauksenpaljastusjärjestelmän periaatteisiin vaikuttaminen. Yksittäisistä stripeistä näkee hyvin, että omistajalla katsotaan sivustolla olevan vahva asema: *"This is Erik's playground & he possesses all rights here. Sorry."*

⁸ Erik Allebest, joka perusti nykymuotoisen Chess.comin vuonna 2007 ja on sittemmin tehnyt bisnesvetoisia yritysostoja eri verkkosivustojen huijauksilla yhdistääkseen nämä Chess.comiin, on näkynyt foorumien keskusteluissa mukana säännöllisesti, mutta hänen kommenttejaan ei osu tutkimusaineistoon.

Ylläpitoon ja omistajuuteen kohdistuva kritiikki näyttää kietoutuvan yhtäältä siihen, että sivusto on niinkin yritystoiminnallinen, ja toisaalta siihen, että esimerkiksi Allebestin oletetaan omaa harrastepelaajataustansa vasten suhtautuvan huijaamiseen liian yksinkertaistavasti: *"You are assuming this brain dead cheater turns on a computer and then lets it play every move in every game he ever plays. In which case I agree you can catch that idiot."*

Valtaosa keskustelijoista näyttää kuitenkin hyväksyvän sen, että huijauksenpaljastusjärjestelmä ei ole aukoton. Riippumatta siitä, kuinka suuri prosenttiosuus oletetuista huijaajista jää kiinni, järjestelmää pidetään toimivana siitä yksinkertaisesta syystä, että vilppejä paljastuu niinkin paljon:

The cheat-detection system doesn't "let through" thousand of games. It analyzes as many games as necessary—dozens, hundreds, thousands, etc.—until cheating is conclusive.

*****, as I've said before, catching sporadic cheaters is difficult. But, each time they turn on the computer and cheat, they implicate themselves with each offence and come one step closer to an inevitable ban.

I am dumbfounded at the amount of cheaters I saw getting their accounts closed in just the last 6 days...

Aineistossa ei missään mainita, millaisista suljettujen tilien määristä – johon viimeinen kommentti liittyy – keskustelijat oikeastaan hämmästyvät. Yhden ylläpitäjän minulle 16.3.2015 lähettämän tiedon mukaan vuosina 2008–2012 "oli aikoja, jolloin tuhansia tilejä suljettiin päivässä." (Aineistolähteet 3). Tämä ei kuitenkaan tarkoita sitä, että vuoden jokaisena päivänä paljastuisi tuhansia huijareita. Huijauksenpaljastusjärjestelmä seuraa todennäköisesti etenkin arvoturnauksia, ja paljastumisten keskittyminen tiettyihin ajanjaksoihin johtuu niiden turnausten aikatauluista.

Toinen kehys: Huijarit keskustelun kohteena

Vaikka *Cheating Forum*in säännöt kieltävät yksittäisten pelaajien tai joukkueiden syyttämisen, pelitilejä identifioivat keskustelut ovat tavallisia, eikä ylläpito läheskään aina puutu niihin. Tämä koskee niin pelitiliniimiä kuin todellisia henkilönimiäkin, jotka joissain tapauksissa tunnetaan, koska pelitili on linkitetty esimerkiksi *Facebook*in kautta tunnettuun henkilöön. Kommentoijat ovat tietoisia säännöistä, mutta eivät välitä siitä, jos ylläpito ei reagoi tilanteeseen:

This guy had 18 wins in a row today. Nearly all under 30 moves. Username is *****.

Twelve hours ago, one of my past (recent) opponents, ***** was banned for cheating. He defeated me in 16 moves, by far the shortest game among

my losses. This is only the second time a cheater defeated me before he could be brought to justice.

His name is there *****.

Tavallisinta kuitenkin on, että yksittäistä pelaajatiiliä ei tuoda päivityksissä esille suoraan, vaan se osoitetaan foorumilaisille pelitiedoilla ja kehystetään passiivissa käytävällä keskustelulla. Katse kohdistetaan pelitiliin epäsuorien kysymysten ja viitteellisten vastausten avulla:

...is one country or one person that you are observing this on?

it's amazing how many 1300 OTB players have perfect endgame skills...

For those that were stunned a few days back about the player on the cheating list with over 500 games here is another.

Jatkokeskusteluista pystyy monissa tapauksissa päättämään, että nimestä on keskusteltu yksityisviestien puolella. Joskus ylläpitäjä suorastaan kehottaa siihen. Keskusteluissa on havaittavissa koodisto, joka säätelee huijaajista puhumista: pääsäännön mukaisesti pitkään foorumilla olleet puhuvat useammin suoraan nimillä, eikä ylläpito poista kommentteja tai huomautta foorumin pelisäännöistä. Uusien jäsenten yhteydessä sääntely näkyy, ja yksittäinen keskustelija saa huomautuksia niin julkisesti kuin yksityisillä viesteilläkin:

...report, if caught, then banned. Plenty wrong in accusing someone publicly because if innocent their name is being smeared.

It was my fault accusing someone as a cheater publicly. I was unfamiliar with the site rule. Please understand.

No naming and shaming allowed.

I can understand the banning better but the intentional shaming part is not needed.

Nimistä puhumiseen liittyy myös vaihtelevia tulkintoja. Yhden usein esille tuotavan näkökulman mukaan jo suljetuista pelitileistä voidaan puhua suoraan nimillä, koska näillä pelaajilla ei ole enää samaa henkilösuojaa kuin pelaajilla, joita ei ole osoitettu huijaajiksi.

You'd hardly be shaming someone who has been banned from the site for cheating and is no longer here. What you can't do is name & shame people who are still members of the site.

Moniin keskusteluihin, joissa puhutaan yksittäisistä pelaajista, liittyy mielenkiintoisia kehysmuuntumia. Yksi olennaisimmista on kysymys siitä, mihin huijaajat oikeastaan ovat syyllisiä ja millaisia nimitelyjä tai kohtelemisen tapoja huijaaminen legitimoi:

It would be interesting to know when staff smelt a rat.

yeah, don't confuse knuckleheads who hang their queen in 10 moves asking what engine you're using with what the site's detection system is.

My problem is I would rather see the guilty go free than the innocent convicted.

Näytteet edustavat ääripäitä. Toisaalta huijareista puhutaan rotina, joita sivustolla ajetaan takaa kuin tuholaisia, toisaalta jotkut keskustelijat painottavat sitä, että huijareitakin pitäisi kohdella asianmukaisesti. Jälkimmäinen keskustelija painottaa aineistossa useammassakin kohdin sitä, että huijauksenpaljastuksessa pitäisi noudattaa oikeusprosesseista tuttua periaatetta: huijariksi väitetyn tulisi avoimesti tietää, mistä häntä syytetään, ja hänellä pitäisi olla aito mahdollisuus vastata syytökseen. Ylläpito vastaa yleensä tähän kritiikkiin painottamalla sivuston vakiintunutta toimintamallia huijaamisen yhteydessä. Jos huijauksenpaljastusjärjestelmä tai muiden pelaajien lähettämät raportit antavat ymmärtää, että joku pelaaja huijaa, huijauksesta epäilty saa siitä tiedon ja varoituksen:

, ** was correct in that he received a warning – the cheat detection system detected he was cheating in his live chess games. A report was submitted on this and he was infact found to be cheating.

Sivuston ylläpidon näkemyksen mukaan huijaamisesta epäiltyjä kohdellaan tasapuolisesti ja oikeudenmukaisesti. Toisaalta monessa kohdin todetaan sekin, että kärjistävälle puheelle on syynsä ja perusteensa – epärehellisyyttä pidetään tuomittavana, olivat sen syyt mitkä hyvänsä:

How else do you describe someone who thinks it's ok to violate everyone else's rights and think the rest of us are too stupid to notice, while they mock and belittle everyone else in open forum? Sometimes you have to call em like you see em...

Kolmas kehys: Trollit ja trolloaminen

Cheating Forum -keskustelujen tarkoituksellinen hämmäntäminen ja muihin keskustelijoihin tai foorumiin itseensä kohdistuvat sanalliset hyökkäykset yhdistetään päivityksissä herkästi trolloamiseen. Chess.com:ssa on myös oma "what is a troll?" -fooruminsa (tarkistettu 28.3.2015). Aineiston perusteella on kuitenkin vaikea sanoa, mikä lopulta on trolloamista ja mikä ei. Jonathan Bishopin (2013) monipuolisen *Examining the concepts, issues, and implications of internet trolling* -teoksen perusteella voidaan sanoa, että *Cheating Forum* -trolloaminen on luonteeltaan viihteellistä, kiusoittelevaa ja häiriköivää, mutta todennäköisesti sillä on myös kulttuurisia ja poliittisia tavoitteita (Bishop 2013, 106–107). Esimerkiksi muut kuin englanniksi käydyt keskustelut tulkitaan sivustolla yleensä trolloamiseksi tai huijaajien

väliseksi keskusteluksi, mutta monesti trollaamisesta syyttäminen näyttää vain tehokkaalta keinolta katkaista keskustelu, joka on etenemässä epätoivottuun suuntaan: *"Sorry you do not believe in God. Also sorry you are being so sensitive. Trolling?"*

Yksittäisissä tapauksissa havaittava trollaamisesta syyttäminen – aiheeton tai aiheellinen – ei kuitenkaan tarkoita sitä, etteikö ilmiö olisi *Cheating Forumilla* todellinen. Etenkin pidempään foorumilla olleet keskustelijat tuovat kommentteissaan esille sen, että kertaalleen jo sivustolta eliminoidut pelitilit tulevat pienin nimimuunnoksien nopeasti takaisin:

What is going on with this "****" or such name with some slight variation. Does the person have nothing to do but make up the same name variation to annoy and then get banned.

sadly that happens when people cheat then return on other accounts

So **** who's incarnation are you?

****, who are you really or who were you in a previous life?

*** when you've been here a while you'll be surprised how many who cheat come in here with this as the only group they joined to post asking about cheating – possibly as a way of either finding out if they are being discussed or how to bypass detection.

Sivustolta poistettujen pelaajien palaaminen niin peleihin kuin foorumillekin avautuu keskusteluissa eri suuntiin. Yksi aineistossa keskustelua aiheuttavista kysymyksistä koskee 30 päivän säännön valvontaa: *"...admin said no one under 30 days will be admitted. Either this person asked for admin and was accepted or maybe just slipped though?"* Tähän kommenttiin myös vastattiin ylläpidon puolesta muutamassa minuutissa: *"Some other admin must have accepted that person, but I just cancelled that membership."*

30 päivän sääntöä pidetään keskusteluissa tärkeänä: oletuksena näyttää olevan, että trollaajat eivät ole pitkäjänteisiä. Keskusteluissa nousee pinnalle sekin, että varoituksen saaneet pelaajat aktivoituvat usein foorumilla hieman ennen kuin heidän tilinsä suljetaan. Pelitilin sulkemista odottaville ja siinä vaiheessa aggressiivisesti käyttäytyville pelaajille keksitään myös kuvailevia liikanimiä:

That guy knew he was Busted , so he Came over here and Played Possum

I just stumbled on **** is that the same super banned member?

Cheating Forumilla on havaittavissa erilaisia trollaamisen muotoja, mutta yksi selkeimmistä on aggressiivisten kommenttien lisääminen ja poistaminen nopeassa tahdissa (Hardaker 2010, 217–218). Suuren osan poistoista tekee todennäköisesti myös ylläpito; trollaavat viestit katoavat foorumilta suurimmassa osassa tapauksista muutamassa tunnissa. Trollaajien aikaansaama hämmennys on ajoittain havaitta-

vissa foorumin keskusteluissa, mutta yleensä yllättäviin käännteisiin reagoidaan sarkasmilla: *"I hate it when they delete and you look like your talking to yourself. my bad. Lololololl."*

Neljäs kehys: Itsestä kertominen

Chess.com on tavanomainen verkkopeliympäristö sikäli, että pelitilinimet eivät välttämättä kerro mitään pelaajasta. Sama koskee pelaajakuva: pelaajan *avatar* voi olla käytännössä mitä hyvänsä. Myös kansallisuuttaan voi vaihtaa – ja usein vaihdetaankin – koska Chess.com ei kontrolloi, mistä päin maailmaa pelitili avataan. Nimiä ja kuvia kommentoidaan, mutta lähinnä identiteettileikkittelyn ja erilaisten poliittisten tai sosiaalisten kannanottojen hengessä:

my avatar & homepage is2honor those fallen during 9/11

**** I have to say you look funny in that pic

Cool, Nice Avatar, Its You Too. My Buddy MK...

Keskustelijat kertovat itsestään tai taustoistaan pääsääntöisesti foorumilla vain vähän ja hyvin säädellysti, mutta kaksi kehysanalyysille ominaista muuntuma- tai murtumakohtaa aineistossa voidaan havaita. Ensimmäinen näistä koskee sukupuolta:

I don't know any females here myself who are in "over 100 groups" ****, or was that an approximation?

I think the female you are talking about has already been reported!

Cheating Forum eroaa monista muista Chess.com -foorumeista siinä, että sukupuolilähtöiset keskustelut liittyvät nimenomaan keskustelijoiden omaan sukupuoleen. Kuten shakki ylipäättään, myös Chess.com on miesvoittoinen yhteisö, ja sivustolla törmää usein aikuisviihteeseen. Tämä näkyy epäsuorasti myös *Cheating Forumin* keskusteluissa: keskusteluissa epäillään usein pelitilillä ilmoitetun sukupuolen aitoutta, koska Chess.comissa on pelitilejä, joiden ainoa tavoite on toimia linkkinä *escort-* ja aikuisviihdesivustoille. Jotkin näistä sivuista ovat myös hyvin suosittuja: *"****, why don't you report the female you suspect to be cheating. Because she is popular?"*

Sukupuolikeskusteluissa näkyy toisaalta shakkiyhteisön konservatiivisuus (ks. Maass et al. 2007), yhtäältä monille verkko-yhteisöille ominainen perinteisten sukupuoliasenteiden kyseenalaistaminen:

Many female players have been banned for cheating **. You didn't hear about *** being banned here. Only a week or so ago ***** was banned for cheating.

I'm shocked that you think that only males can cheat... -- Why the hell womens sould be more honest than males? Just wondering... O_o

Toinen keskusteluissa vilahdeleva henkilökohtainen murtumakohta on uskonto. Uskonto on kansallisten ryhmien rinnalla yksi keskeisimmistä pelaajia yhteen sitovista asioista. Esimerkiksi *Islamic Chess Unity*-ryhmässä on jäseniä noin 2 100 (tarkistettu 23.3.2015), ja ryhmä on selkeän tunnustuksellinen. Islamilainen yhteisö on ylipäätään sivustolla muita uskontoja vahvemmin järjestäytynyt. Esimerkiksi *Christian Chess World*-ryhmässä jäseniä on puolet vähemmän kuin *Islamic Chess Unityssä*, ja muutkin islamilaiset yhteisöt ohittavat kristityt ryhmät niin koossa kuin toiminnan aktiivisuudessakin.

Tätä taustaa vasten se, että muslimien ääni ei kuulu missään vaiheessa *Cheating Forumilla* ja vain vaimeasti muuallakin Chess.com-sivustoilla varsinaisten ryhmäsivujen ulkopuolella, on huomion arvoista. Uskonnollisuuden katsotaan liittyvän huijaamisen etiikkaan, mutta *Cheating Forumilla* tuo uskonnollisuus korostaa painokkaasti kristillistä etiikkaa:

Catholics don't cheat!

I'm a catholic and I don't cheat.

I've met plenty of catholics who do worse things that cheat! But I'm sure you 3 are as pure as the driven snow! LOOL

Juuri katolilaisuuden korostuminen aineistossa on todennäköisesti sattumaa, mutta kristilliseen vakaumukseen yleisesti liittyviä kannanottoja löytyy laajalti:

Perhaps god can help chess.com find the cheats?

Sorry God trumps math every time. Especially bad math.

And Jesus was near 2400.⁹

=) *** what are you talking about? i believe in the lord jesus christ so i wasn't reincarnated but if i was i would have been something like a nobody

Kaksi viimeistä kommenttia ovat selkeän sarkastisia, ja viimeisen kommentin esittäneen pelaajan tili suljettiin pian päivityksen jälkeen. Toisaalta sarkasmikin kertoo kristillisyyden merkityksestä: keskustelijat viittaavat usein omiin kristillisiin arvoihinsa, mikä tarjoaa ironialle otollisen maaperän.

Yksittäiset stripit kertovat myös itseironiasta. Aineistossa törmää useampaankin kertaan siihen, että joku aiemmin foorumilla keskusteluihin aktiivisesti osallistuneista on jäänyt kiinni huijaamisesta, ja tili on tästä syystä suljettu. Kun *Cheating Forum* on huijaajien kiinni saamiseen tähtäävä foorumi, lähipiirissä paljastuvat huijaustapaukset aiheuttavat päänvaivaa. Monet keskustelijoista käsittelevät tätä "kuka tahansa meistä voi olla huijari"-kysymystä mustan huumorin avulla:

My chess is so crap everone leaves me alone.

⁹ "2400" viittaa pelaajan vahvuuslukuun Chess.comissa.

Sorry I have only 1 brain cell!!!

Omien taitojen vähätteleminen liittyy joissain tapauksissa myös siihen, että niin huijaajien, pelaajien kuin foorumilaistenkin oletetaan stereotyyppisesti edustavan tiettyjä ikäluokkia ja ammattikuntia. Stereotyyppiöissä on samankaltaisuutta sukupuoliasenteiden kanssa, ja niitä myös lähestytään samankaltaisella, yleistyksistä varoittavalla otteella: *"I love your appreciation for engineers (I happen to be one) but I can assure you that there are plenty of engineers out there that are lousy chess players."*

Keskustelujen jännitteisyys

Neljän edellä tarkastellun kehityksen rinnalla huomio aineistossa kiinnittyy monien striippien imperatiiviseen luonteeseen. Imperatiiveja löytyy etenkin kehysten murtumakohdista. Mitä enemmän keskustelun keskiössä oleva teema aiheuttaa kommentoijissa epävarmuutta ja epätietoisuutta, sitä provokatiivisempaa keskustelu näyttää olevan:

stop being childish *****

Yeah, quit the mathematical analysis, and get praying.

Shit happens, ****.

Make peace. Stop fighting

Imperatiivisuuden lisäksi silmiinpistävää on se, kuinka alttiisti keskustelijat muodostavat keskusteluissa jännitteet itsensä (minä) ja jonkun muun (sinä) väliseksi. *Cheating Forumilla* ihmiset riitelevät siinä missä asiatkin, eikä keskusteluissa vältellä henkilöiden suoraa arvostelua:

u can use explorer for as long as it goes, ***** has bad habit of not only callin me a coward, now he calls me a cheater for using Game Explorer... got to love it...

whatever...only you will judge yourself at the end of the day – think about it when you look in the mirror

its not a priviledge it is a right, and i am not a coward.

Keskustelun rekisteriä voidaan osittain lähestyä verkkokeskusteluiden yleisen aggressiivisuuden ja fleimauksen näkökulmasta (ks. Niemi-Pynttari 2009). *Cheating Forumin* kanssakäymisellä on paljon yhteistä monien muiden intensiivisten verkkokeskustelujen kanssa, eikä keskustelun kiihkeys ole havaintona mitenkään erityisen yllättävä tai ristiriitainen. Oman ominaissävynsä kuitenkin luo se, että jakolinjat asioiden puolesta ja niitä vastaan perustuvat niinkin vahvasti todistamisen taakkaan:

Are you looking for 100% accuracy or are you ok with 99,9999%?
Well I don't think a cheating detection method that lets thousands of games through "is fine".
Well that would be true ***** but probably not enough. I mean maybe they have a 1000 book chess library or a GM friend.¹⁰

¹⁰ GM = "Grandmaster", shakin kattojärjestö FIDE:n myöntämä titteli. Maailmanmestaruuden ohella korkein titteli, jonka kansainvälisessä shakissa voi saavuttaa.

Repeat. Chess.com can prove nothing. I wonder why so many people will believe that their secret methods are so infallible.

Viimeinen kommentti kertoo paljon siitä, miksi ja mistä *Cheating Forumilla* kiistellään. Keskustelijoiden voi olla vaikea löytää mielekäs henkinen tasapainotila sen suhteen, että vastapeluri voi olla missä tahansa pelissä peliohjelma. Jotkut pelaajat näyttävät kaipaavan enemmän näyttöjä siitä, että vilppitapauksia saadaan aidosti kiinni, toiset taas kykenevät pelaamaan epävarmuuden kanssakin ja ihmettelevät, mihin ehdotonta varmuutta kaikkien huijareiden kiinni saamisesta lopulta tarvitaan.

Keskustelujen ja kehysten tulkitseminen

Tämän tutkimusprojektin yhteydessä aukesi kaksi mahdollisuutta *Cheating Forumin* keskustelukehysten tulkintaan. Ensimmäinen näistä on kooste suljettujen pelitilien pelaajien omilta sivuilta. Välittömin kehyksistä esille nouseva kysymys koskee sitä, missä määrin jatkuvalle rehellisyyden epäilylle ja eräänlaiselle paranoialle on perusteita. Esimerkiksi pelaajatilin *Cheater_1* päivitysten perusteella paranoian voi ymmärtää. Pelaajatili oli aktiivinen vuosina 2007–2009, ja *Cheater_1* ylläpiti huijaamiseen keskittyvää yhteisöä Chess.com-tilin sulkemisen jälkeen esimerkiksi myspaceissa. Tili on edelleen olemassa, mutta tekstisisältöjä on muokattu. Vuonna 2012 *Cheater_1* kirjoitti myspaceissa seuraavasti:

In 2007, I was ranked as THE WORLD'S STRONGEST INTERNET CHESS PLAYER (I cheated to obtain that title, and it has since been revoked)... I am a complex individual. A CHEATER. A LONER. An EXPOSER of lies. I live life by my own rules.

Viimeisin *myspacen* kuvaus (26.3.2015) on lyhyempi ja ote muuttunut: "Yes, I AM the one who achieved GOD status on chess.com, and Red Hot Pawn." *Cheater_1*:sta tuli Chess.com-sivustoilla myyttinen hahmo, ja esimerkiksi "Thoughts From Cheater_1" -sivustoa kommentoitiin aktiivisina vuosina laajalti. *Cheater_1* loi sivustolle arkkityypin: huijaajien oletetaan kilpailevan keskenään siitä, kuka onnistuu vilpissään parhaiten ja pääsee huijauksenpaljastusjärjestelmän läpi huipulle. *Cheater_1* on tässä asemassa kuitenkin edelleen ilmeisen lyömätön – tai jos ohittajia onkin ollut, Chess.com on onnistunut tiedon salaamaan.

Chess.com on julkaissut myös joitain anonyymien huijaajien pa-hoitteleviestejä, joista tunnetuin lienee "Response from Caught Cheater" vuodelta 2009:

Response from Caught Cheater - Worth Reading

« Previous | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 ... | Next » Last Post



erik 

6 years ago · #1

We close many accounts each day for computer cheating on Chess.com. Generally people get very very angry about it and email back to deny it and blah blah blah (always the same thing). But today we received a different response and I wanted to share it for 2 reasons: first, a warning to those who are tempted to cheat; and second, to show an example of maturity in someone who is man enough to own up to his decisions.

"First of all, I'm very sorry for betraying the trust put into me by Chess.com.

Things have happened in my life over the last year and at one point in time I decided to make that unforgiveable mistake, and one thing led to another. I regret making that mistake. Not that it'll make any difference, and I'm not expecting you to believe me, but it's been the main reason I was considering to resign all my games and just not play on chess.com anymore. To just be able to help out the community and write articles. Alas, I threw that away the moment I first used that engine.

I have never asked you for anything, nor will I now. Don't worry, I won't try to come back under a different name, I have betrayed the trust put into me and that's sad. Very sad.

I wish you all the best. Please accept my sincere apologies, wish you all the best of luck with the website and I enjoyed all the hours on chess.com."

Chess.com on julkaissut joitain anonyymien huijaajien pahoitteluviestejä. Kuvassa niistä ehkä tunnetuin "Response from Caught Cheater" vuodelta 2009. Kuvalähde: <http://xn--80aa9azamq0a.chess.com/forum/view/community/response-from-caught-cheater---worth-reading?page=1>.

First of all, I'm very sorry for betraying the trust put into me by Chess.com. Things have happened in my life over the last year and... .. I wish you all the best. Please accept my sincere apologies...

Viimeisin vastaava "confession-of-a-computer-cheat" -päivitys ilmestyi sivustolle vuonna 2014. Joissain viesteissä on huomautettu, että niin *Cheater_1* kuin muutkin avoimesti vilppinsä tunnustaneet lähestyvät sivustoa välillä aggressiivisesti, välillä anteeksipyydellen, ajatuksena erilaisten sosiaalisten vetoamisen keinojen koetteleminen. Ääripäät ovat kuitenkin selkeät: huijaamista seuraa joissain tapauksissa ylpeys, toisissa taas anteeksipyytely, ja jälkimmäisessä tapauksessa kommentit saattavat kertoa aidosti siitä, että vilppiin ennemminkin ajaututaan kuin tietoisesti ryhdytään.

Chess.comin omistaja Erik Allebest vastasi maaliskuussa 2015 tiedusteluuni, joka koski kehysanalyysitulosten ja vuosina 2007–2012 tapahtuneiden huijauspaljastusten tulkintaa. Viesti yllätti, koska hän tai muutkaan Chess.comin viralliset tahot eivät ole aiemmin yhteydenottopyyntöihin vastanneet. Oletan, että syynä on yhden suomalaisten ylläpitäjän antama vahvistus henkilöllisyydestäni ja tutkimushankkeesta. Allebestin näkemykset ovat tulosten tulkintoja täydentäviä. Myös Allebest löytää *Cheating Forumilta* neljä keskeistä keskustelukehystä, mutta nimeää nuo osin eri tavoin:

“Believers” – people who believe that cheat detection works for the most part and that they are not being cheated in their games.

“Skeptics” – people who believe that cheat detection is happening, but not very good and it’s not helping enough.

“Conspiracists” – people who believe nothing/very little is being done and it’s all a PR campaign.

“Who cares” – people who believe some amount of cheating is happening, but who cares, it probably doesn’t impact them, and they are just enjoying the game.

¹¹Chess.com, Policy on cheating, <<http://www.chess.com/forum/view/community/chesscom-policy-on-cheating>>.

¹² Chess.com, Centaur-chess, <<http://www.chess.com/forum/view/general/centaur-chess>>.

Allebest saattaa olla hyvinkin oikeassa: jos kehysanalyysiä olisi jatkettu kahta kuukautta pidemmälle ajanjaksolle, kehukset olisivat saattaneet muotoutua uskomisen, epäilyn, salaliittojen ja välinpitämättömyyden välille. Omassa analyysissäni nuo kuitenkin sijoittuvat suurelta osin laajemmiksi tulkitsemieni kehysten alle.

Kokonaisuus näin kehysanalyysin, lisäaineistojen kuin Allebestinkin kuvausten perusteella on kuitenkin samansuuntainen: pelin puhtauteen uskovia tai huijaamisesta vähät välittäviä pidetään sinisilmäisinä, laajamittaisia huijaajayhteisöjä pelkääviä puolestaan luulosairaina. Kummallekin katsannolle aineistosta löytyy perusteita. Tuhansien pelaajatiilien sulkeminen päivässä, johon aiemmin viitattiin, on prosenttiosuutena 11,5 miljoonasta pelitilistä vähän. Vuonna 2009 sivustolla esitetyn arvion mukaan huijareita olisi noin 0,1% kaikista pelaajista.¹¹ Toisaalta – kuten *Cheating Forumilla* usein todetaan – yksikin pelaaja, joka huijaamisen avulla pääsee järjestelmän ylimmälle huipulle, voi viedä pohjan pelaajan omaan älykkyyteen perustuvalla pelillä.

Aineistosta näkyikin hyvin se, mikä herättää tekoälypohjaisessa huijaamisessa tunteita: huijatuksi tulleet eivät närkästy niinkään häviämistään kuin siitä, että luulivat pelaavansa ihmisen kanssa. Shakki ymmärretään inhimillisen älyn mittelyksi ja huijauksissa loukkaannutaan siitä, että vastapelaajaa erehdyttiin luulemaan ihmiseksi. Kuten eräs Chess.com-ystäväni – jonka tiliä ei ainakaan vielä ole suljettu – asian ilmaisi: *“My gripe is how the bloody engines are always cheating. Humans I can often beat, but engines..... no chance.”*

Mielenkiintoista on lopulta myös se, mikä aineistossa ei nouse näkyville. Etenkin internetkirjeshakin puolella tekoälyvilpillä on jo niin pitkät juuret, että ilmiöön suhtautumisessa on havaittavissa muutoksia, jotka *Cheating Forumille* eivät ainakaan vielä heijastu. Esimerkiksi kansainvälinen kirjeshakkiliitto (ICCF) hyväksyy jo avoimesti tietokoneohjelmien hyväksikäytön, ja kirjeshakista käytävään keskusteluun on vakiintunut “kentauri” -nimitys, jolla tarkoitetaan pelaajaa, joka yhdistää tietokoneen ja omat pelistrategiansa toisiinsa.¹² Kentauripeleissä vastakkain on näin ollen kaksi pelaajaa, jotka nivovat parhaiksi katsomansa ohjelmat, eri tietokannat sekä omat päätelmänsä yhteen ja mittelevät näiden yhdistelmien tasolla keskenään. Jos – tai todennäköisemmin kun – tämä ajattelutapa yleistyy, perinteinen käsitys vilpistä ja huijaamisesta muuttuu entistäkin vaikeammaksi. Koneen ja ihmisälyn yhdistäminen avaa shakkiin vilpin pohdinnan sijasta uuden ulottuvuuden: missä määrin inhimillinen ajattelu hämäämisen kykyineen voi täydentää koneen laskukykyä ja päinvastoin. Samalla

se etiikka, joka vielä tällä hetkellä *Cheating Forumia* ja Chess.comin kaltaista isoa sivustoa ohjailee, joutuu hakemaan uusia kulmakiviä, ja ”rehellisyyden” kaltaisten, foorumilla nykyään itsestään selvinä pidettyjen käsitteiden kanssa törmätään ongelmiin.

Aineistolähteet I

Chess.com, Cheating Forum, <<http://www.chess.com/groups/notes/cheating-forum>>, 25.8.2012–25.9.2012, 680 päivitystä, arkistoitu ruutukaappauksina, arkisto kirjoittajalla.

Aineistolähteet II

Chess.com, Cheating Forum, <<http://www.chess.com/groups/notes/cheating-forum>>, 2.1.2015–2.2.2015, 725 päivitystä, arkistoitu ruutukaappauksina, arkisto kirjoittajalla.

Aineistolähteet III

Cheater_1:n sivut, <http://www.chess.com/members/view/cheater_1>, <<http://www.chess.com/forum/view/general/thoughts-from-cheater1>>, <https://myspace.com/cheater_1>.

Chess.com, Policy on Cheating, <<http://www.chess.com/forum/view/community/chesscom-policy-on-cheating>>.

Chess.com, Response from caught cheater, <<http://www.chess.com/forum/view/community/response-from-caught-cheater---worth-reading>>.

Chess.com, Confessions of a computer cheat, <<http://www.chess.com/blog/Chess-Cheat99/confessions-of-a-computer-cheat>>.

Erik Allebestin Chess.com-viestikenttähaastattelu (24.3.2015).

ICCF, <<https://www.iccf.com/>> (linkki tarkistettu 29.4.2015).

Tutkimuskirjallisuus

Bishop, Jonathan (2013) ”The psychology of trolling and lurking: The role of de-friending and gamification for increasing participation in online communities using seductive narratives”. Teoksessa Jonathan Bishop (toim.) *Examining the concepts, issues, and implications of internet trolling*. Hershey, IGI, 106–123.

Chen, Vivian & Yeuhua Wu (2013) ”Group identification as a mediator of the effect of players’ anonymity on cheating in online games”. *Behavior & Information Technology* 1/2013, 1–10.

Consalvo, Mia (2007) *Cheating. Gaining advantage in videogames*. Cambridge: MIT press.

David, Clarissa; Atun, Jenna; Fille, Erika & Monterola, Christopher (2011) ”Finding frames: Comparing two methods of frame analysis”. *Communication Methods and Measures* vol.5:4, 329–351.

Friedel, Frederic (2001/2014) ”Cheating in chess”. Teoksessa Jaap van den Herik & Burkhard Monien (toim.) *Advances in Computer Games*. Maastricht: University of Maastricht press. Täydennyksin uudelleenjulkaistu 2014: <<http://en.chessbase.com/post/a-history-of-cheating-in-che-3>> (linkki tarkistettu 6.3.2015).

Goffman, Erving (1974) *Frame analysis: An essay on the organization of experience*. London: Harper & Row.

- Van Gorp, Baldwin (2007) "The constructionist approach to framing: Bringing culture back in". *Journal of communication* vol.57, 60–78.
- Hardaker, Claire (2010) "Trolling in asynchronous computer-mediated communication: From user discussions to academic definitions". *Journal of Politeness Research. Language, Behaviour, Culture* vol. 6:2, 215–242.
- Hartston, William & Tidy, Bill (1994) *How to Cheat at Chess*. London: Canogan.
- Kuypers, Jim (2010) "Framing analysis from a rhetorical perspective". Teoksessa Paul D'Angelo & Jim Kuypers (toim.) *Doing news framing analysis: Empirical and theoretical perspectives*. London: Routledge, 286–310.
- Kücklich, Julian (2009) "A techno-semiotic approach to cheating in computer games. Games and Culture" vol. 4:2, 158–169.
- Luhtakallio, Eeva (2005) "Kehysanalyysi mediakuvien sukupuolirepresentaatioiden tutkimuksessa". *Sosiologia* 3/2005, 189–206.
- Maass, Anne; D'Ettola, Claudio & Cadinu, Mara (2007) "Check-mate? The role of gender stereotypes in the ultimate intellectual sport". *European journal of social psychology* vol. 38:2, 231–245.
- Markham, Annette (1998) *Life online*. Lanham: Altamira.
- Moeller, Ryan; Esplin, Bruce & Conway, Steven (2009) "Cheesers, Pullers, and Glitchers: The rhetoric of sportsmanship and the discourse of online sport gamers". *Game Studies* vol.9:2, <http://gamestudies.org/0902/articles/moeller_esplin_conway>.
- Niemi-Pynttäre, Risto (2009) "Fleimaus, epäkohteliaisuus vai leikillisuus. Verkossa kiistelyn taidosta". Teoksessa Sirkku Kotilainen (toim.) *Suhteissa mediaan*. Jyväskylä: Nykykulttuurin tutkimuskeskus, 115–132.
- Puroila, Anna-Maija (2002) *Kohtaamisia päiväkotiarjessa – Kehysanalyttinen näkökulma varhaiskasvatustyöhön*. Oulu: Oulu University Press.
- Schütz, Alfred (2007) *Sosiaalisen maailman merkityksenkäs rakentuminen*. Tampere: Vastapaino.
- Vujosevic, Vojin (2013) "The Chess Improver", <<http://chessimprover.com/cheating-in-chess/>>, (linkki tarkistettu 6.3.2015).
- Väliverronen, Esa (1995) "Metsä sairastaa". *Tiedotustutkimus* 4/95, 6–24.
- Yan, Jeff & Randell, Brian (2005) "A systematic classification of cheating in online games". *NetGames*.