LUND UNIVERSITY

Online schack och chatt interaktion. Spel och spelande i schack ansikte-mot-ansikte och online

Persson, Anders

Published in:
Vetenskapssocieteten i Lund. Årsbok 2015

2015

Document Version:
Förlagets slutgiltiga version

Link to publication

Citation for published version (APA):
Persson, A. (2015). Online schack och chatt interaktion. Spel och spelande i schack ansikte-mot-ansikte och online. I H. Rahm (Red.), *Vetenskapssocieteten i Lund. Årsbok 2015* (s. 65-82). (Årsbok). Vetenskapssocieteten i Lund.

Total number of authors:
1

General rights
Unless other specific re-use rights are stated the following general rights apply:
Copyright and moral rights for the publications made accessible in the public portal are retained by the authors and/or other copyright owners and it is a condition of accessing publications that users recognise and abide by the legal requirements associated with these rights.
• Users may download and print one copy of any publication from the public portal for the purpose of private study or research.
• You may not further distribute the material or use it for any profit-making activity or commercial gain
• You may freely distribute the URL identifying the publication in the public portal

Read more about Creative commons licenses: https://creativecommons.org/licenses/

Take down policy
If you believe that this document breaches copyright please contact us providing details, and we will remove access to the work immediately and investigate your claim.

LUND UNIVERSITY

PO Box 117
221 00 Lund
+46 46-222 00 00

Anders Persson

Online schack och chatt interaktion

Spel och spelande i schack ansikte-mot-ansikte och online

Schack uppfattas ofta som ett tystlåtet och artigt, rentav ridderligt spel och kan som sådant verka tillhöra en annan tid. Schackspelets uppkomst dateras till åtminstone 600-talets Indien och anses ha varit känt i hela Europa sedan 1000-talet (Hall, 2014; King, 2002). Spridningen i Europa sammanföll således med feodalsamhällets framväxt efter det västromerska rikets fall, och spelet speglar på många sätt det tidiga feodalsamhällets klass- och maktstruktur med de tre stånden: adel, präster och bönder samt sin kungamakt. Schackspelet uppvisar stor stabilitet över tid när det gäller regler, drag och pjäsernas relativa värde. Mot den bakgrunden intresserar jag mig i denna artikel för om och i så fall hur och varför spelet förändras när det spelas online på Internet. För tydlighetens skull ska jag redan här skilja mellan schack som spelas ansikte mot ansikte (*face to face*, f2f) och den roll som antas eller mask som tas på i ett spel online och kalla den ”persona” (*persona to persona*, p2p). Sedan 15 år tillbaka har jag från och till spelat onlineschack på Internet, för det mesta fullkomligt anonymt och jag har då haft anledning att fundera över likheter och skillnader mellan schack f2f och p2p. Det är ämnet för denna artikel vars syfte är att besvara följande forskningsfråga: Hur kan den synnerligen begränsade, närmast mikroskopiska interaktionsordning som utvecklas på en schacksite på Internet förstås givet att den sociala interaktionen mellan schackspelarna inskränks till själva spelet och till en rudimentär chattfunktion?

Jag använder mig av Goffmans (1961) begrepp *gaming encounter* (spelmöte) och åtskillnaden mellan *gaming* (spelande) respektive *game* (spel). Goffman beskriver skillnaden mellan dessa två som att spelandet är klibbigt, medan spelet är rent och möjligt att göra till något regelbundet. Goffmans spelteoretiska synsätt är således rationalistiskt endast i fråga om själva *spelet*, men inte när det gäller *spelandet* och det är just här som frågor kan ställas när det gäller onlineschack. Spelet schack – med sina regler och regelbundenheter – är nämligen exakt samma när det spelas ansikte mot ansikte respektive online. Gäller det också själva spelandet av schack?

1. Schackets identitet

Även om schackspelet förändrats över tid och varit känsligt för kulturella och samhälleliga influenser har det i andra avseenden uppvisat en extraordinär stabilitet: ”Hundratals år har passerat och med dem har kommit nya mönster när det gäller tänkande och fritid, och trots det har schackspelets regler knappast ändrats alls.” (Eales, 1985, s. 195). Schackspelets regler och pjäser har varit helt oförändrade sedan 1800-talet, och sedan dess har spelet kommit att institutionaliseras med klubbar, tävlingar, rankingsystem och världsmästerskap. På 1970-talet genomgick schacket en förvandling som Grahn speglar i sin bok om VM-kvalificeringsmatchen 1968 i Malmö mellan den ryske stormästaren, sedermera världsmästaren, Boris Spasskij och den danske stormästaren Bent Larsen:

> Ingen hade kommit på idén att lägga en duk på det kantstötta bruna bordet, som stod naket i all sin skröplighet. Fernissan hade försvunnit för länge sedan. Det var ett bord av det slag där man kan fälla ut och spänna fast de rangliga benen med vingmuttrar. Det var fyra år innan Spasskij och Fischer spelade på ett specialdesignat bord i mahogny med vadderade skinnklädda armstöd och nedsänkning för schackbrädet i Laugardalshöll i Reykjavik. Fyra år före revolutionen i schackvärlden. (Grahn, 2014, s. 20)

Datorns inträde i schackvärlden var, vidare, en av 1900-talets stora förändringar av spelet och när schackdatorn Deep Blue efter tre försök besegrade världsmästaren Garri Kasparov 1997, uppnåddes möjligen en höjdpunkt i schackets rationaliseringsprocess. Kanhända har inte schackvärlden återhämtat sig ännu även om det har sagts att schacket återförtrollats i och med att den unge norrmannen Magnus Carlsen, med sin speciella kreativa och kanske mindre rationalistiska spelstil, vann VM 2013 (Hall, 2014). Det vardagliga intresset för schack förefaller åtminstone ha ökat med ”Världens bästa Carlsen”, för att citera titeln på en artikel över fyra helsidor i Dagens Nyheter (Littorin, 2014).

Schack som spel betraktat brukar beskrivas som helt beroende av spelarnas skicklighet och i avsaknad av det turmoment som finns i många andra spel. Det kopplas ofta samman med intelligens och ses idag av en del forskare som ett bra sätt att förbättra hjärnans kapacitet (se t.ex. Jensen, 2004; Johansson, Hall, & Holmstrand, 2013). Schackspelet är strikt regelstyrt, och reglerna kan inte påverkas av spelarna genom förhandling eller att de tänjer på dem.

Ett slags tystnadens respektfullhet förknippas med spelet. Alla som har spelat schack vet att man förväntas vara tyst under spelets gång eftersom schack spelas under koncentration och tal då kan vara störande. Det finns endast några få tillfällen då spelaren får bryta tystnaden, t.ex. när den ena spelaren hotar den andres kung och då förväntas varna genom att säga ”schack!” och när en spelare erbjuder remi (oavgjort) eller ger upp partiet. Talet är således, liksom spelet, strikt reglerat. Schackspelet har följaktligen en mycket tydlig och, såvitt jag kan bedöma, oomstridd identitet. Det som intresserar mig är om spelet tenderar att förändras när det spelas online.

2. Jämförelse av interaktion ansikte mot ansikte och online[1]

Den kanadensisk-amerikanske sociologen Erving Goffman (1922–82) studerade den sociala interaktionsordningen och rapporterade resultat i en rad synnerligen välskrivna och unika böcker och artiklar, men benämnde interaktionsordningen så endast i sin doktorsavhandling (Goffman, 1953) och i sitt tal som nybliven ordförande i det amerikanska sociologförbundet, vilket publicerades postumt (Goffman, 1983). Efter sin jämförelse av den sociala interaktionsordningen med den på 1950-talet konventionella sociologiska modellen av social ordning drog Goffman (1953, s. 40f) slutsatsen att interaktionsordningen är bräcklig och normbrott vanliga, liksom spelad anpassning.

Goffmans studier handlar i allmänhet om interaktion mellan människor som befinner sig i varandras omedelbara fysiska närhet, så nära att de kan se, höra, röra vid, känna varandras kroppsvärme och lukt. Den information som en individ kan få fram om en annan individ i sådana möten kallar han social information, vilken förmedlas genom utsända och överförda uttryck. Utsända uttryck är verbala symboler och liknande som individen använder för att uttrycka information. Överförda uttryck är bland annat sådant som kroppen gör, ibland mot vår vilja – svettas, skrattar, skakar, gråter, kurrar och rodnar – men också dialekt, kroppsspråk och kläder, vilka andra kan tolka som symptomatiska eller icke-symptomatiska uttryck för individen som ger dem ifrån sig. Goffman skriver att individers blotta existens producerar uttryck (Goffman, 1969, s. 5). Och i ett annat sammanhang skriver han: ”De agerande kan upphöra med att uttrycka sig men kan inte upphöra med att överföra uttryck.” (Goffman, 1959, s. 108). Även tystnad kan vara ett överfört uttryck i situationer då en individ kan välja mellan tal och tystnad. Rikast på överförda uttryck är interaktion ansikte mot ansikte, då alla våra sinnen påverkas (eller kan påverkas) i

interaktionen. Goffman gör i essän *Replies and responses* en detaljerad analys av förutsättningar för ett samtal ansikte mot ansikte och beskriver samtalet på ett mycket tekniskt sätt, vilket görs i analytiskt syfte för att vi ska se de i samtalet ingående delarna så tydligt som möjligt. Jag använder beskrivningen som ett instrument för att jämföra f2f och p2p:

Figur 1: Jämförelse av interaktion *face to face* (f2f) och *persona to persona* (p2p) som kommunikationssystem, efter Goffman (1981, pp. 14–15)

Förutsättningar för samtal som kommunikationssystem	**f2f**	**p2p**
1. Tvåvägsöverföring	Ja	Ja
2. Återkoppling under pågående samtal	Ja	Begränsade eftersom de interagerande inte är i varandras fysiska närhet
3. Kontaktsignaler för rätt att delta, påbörja och avsluta samtalet	Ja	Ja
4. Förändringssignaler för turtagning	Ja	Ja, men turtagningen mekanisk
5. Rättighetssignaler för bl.a. omtagningar och avbrott	Ja	Ja, men det går inte att exempelvis avbryta någon mitt i den andres ”tal”, utan avbrott kan göras först sedan inlägg har gjorts
6. Inramnings- och omkodningsmöjligheter genom ironiska anmärkningar, citat, skämt etc.	Ja	Begränsade, men finns med hjälp av exempelvis emoticons, dvs. uttrycks-symboler som t.ex. ;-)
7. Normer som reglerar skyldigheter med avseende på ärlighet och relevans	Ja	Ja, men svårare att kontrollera efterlevnaden på grund av minimal social information
8. Begränsningar för icke-deltagare i samtalet som t.ex. rör tjuvlyssnande och störande ljud	Ja	Ja, med hjälp av olika tekniska lösningar

Både f2f och p2p svarar mot de systemkrav som Goffman formulerade för samtalet som kommunikationssystem, men p2p är begränsad i olika avseenden. Allmänt kan skillnaden speglas genom två metaforer: f2f kan beskrivas som mötet mellan två flöden av olikartade uttryck (både utsända och överförda), medan p2p kan liknas vid en pingpongmodell av kommunikation där just de

tekniska begränsningarna av uttrycksflödena gör att övergångarna vid exempelvis turtagning, inramning och återkopplande vinkar blir mycket distinkta och mekaniska. Dessa två interaktionsformer kan kallas bred respektive smal överföring av uttryck, och en viktig skillnad dem emellan är att den breda överföringsformen innehåller större möjligheter att metakommunicera, att kommunicera om den pågående kommunikationen, än den smala.[2]

3. Spelvillkor i f2f- och p2p-schack

F2f och p2p representerar olika kommunikativa situationer. I samtal mellan personer som är fysiskt nära varandra blandas strömmarna av utsända och överförda uttryck och hålls samman i en för de samtalande gemensam situation. I p2p-interaktion uppstår som nämnts en mer pingpongliknande interaktion, vilken inte nödvändigtvis hålls samman av en gemensam situation och p2p är kanske oftare en sidoaktivitet än f2f. Hur tar sig dessa skillnader uttryck när det gäller schackspelet och schackspelandet? Rent allmänt borde man kunna säga att eftersom f2f-schack är ett fall av f2f och p2p-schack ett fall av p2p, är skillnaderna dem emellan samma som de som presenterats ovan mellan f2f och p2p, men så verkar inte vara fallet. Låt oss börja med vad som kan kallas spelvillkoren.

Som nämnts skiljer Goffman mellan å ena sidan *gaming*, det interaktionsmässiga sammanhang vid spelandet som beskrivs som klibbigt och å andra sidan *game*, själva spelet som är rent och som inte skiljer sig åt spelmässigt från ett tillfälle till ett annat. Likheterna mellan schack f2f och p2p betraktat som spel är stora: brädet, dragen, pjäserna och spelreglerna är desamma. En av de schacksiter där jag har spelat (”Chess anytime”), och som här utgör mitt fall vid jämförelsen med f2f-schack, har tre prekomponerade textmeddelanden som används om en spelare vill erbjuda och acceptera remi, avbryta partiet alldeles i dess inledning respektive ge upp partiet. På ytan är dessa ekvivalenta med f2f-schackets motsvarigheter, men remierbjudandet kan också användas för att stressa motspelaren genom att textmeddelandet sänds om och om igen, 20 gånger är inte ovanligt. Motsvarigheten i f2f-schack skulle vara att motspelaren säger ”ska vi enas om remi?” 20 gånger efter varandra! Det är nästan otänkbart. En annan egenhet när det gäller p2p-schack är att det verkar vara lättare att spela vidare i hopplösa lägen, som Harry Schüssler (2014) beskriver så här: ”… det anses ofint – och tidsödande – att spela vidare i ett hopplöst läge.” Det förekommer också att spelare som utsätts för detta, helt enkelt själv ger upp trots att hen har

vunnit och då möjligen förvissad om att den tidsslösande motspelaren lär sig läxan att respekten för den andre är större än ett vunnet parti. I en chatt på en schacksite (”Resignation Etiquette???,” 2012) resonerar man just om när man egentligen bör ge upp i ett schackparti online där man redan har förlorat. Detta visar att spelandet av schack kan förändras något när det spelas p2p: dragen är desamma, men t.ex. sätten att hantera remierbjudande och att inte ge upp respektive ge upp kan skilja sig från f2f. Remierbjudandet kan förändras till ett slags psykning, och de speciella sätten att inte ge upp respektive ge upp kan tolkas som sätt att straffa vinnaren respektive smäda förloraren. Jag vill betona att det rör sig om tolkningar. Hur det verkligen förhåller sig i alla enskilda fall är naturligtvis svårt att veta.

Som sagt har schackspelet f2f en mycket tydlig identitet och dessutom en i det stora hela odiskutabel etikett. The World Chess Federation (FIDE) ger i synnerlig grad uttryck åt detta i sin ”Laws of Chess”. Allt rörande schacket som spel regleras där på ett mycket rationalistiskt sätt. Samtidigt säger FIDEs schacklag att man är medveten om att allt inte kan regleras på förhand. Schacklagen innehåller emellertid inte någon schacketikett, utan det enda som sägs är: ”Spelare ska inte göra något som bringar schackspelet i vanrykte.” (FIDE, 2014). Detta kan bero på att schacketikett främst reglerar själva schackspelandet, alltså den speciella sociala interaktion som utvecklas när spelet faktiskt spelas, inte schackspelets drag och regler som är stabila och oomstridda.

Schackorganisationer som är närmare klubbnivå än FIDE publicerar texter som beskriver schacketikett på mer detaljerade sätt. Illinois Chess Association i USA har exempelvis tagit fram en text om etikett (”Sportsmanship and etiquette,” 2014) som vänder sig till schackspelande barn och deras föräldrar. Den beskriver just hur schackspelet är inbäddat i social interaktion, vilken måste regleras på olika sätt för att inte intervenera negativt i själva spelet. Här finns det anledning att återigen nämna Goffmans beskrivning av spelet som rent och spelandet som klibbigt. Ett annat exempel är Clatskanie Chess Club i USA, som har en uppsättning etikettsregler och normer som också vänder sig till barn, men som har en något mer generell karaktär och betonar artighet, hänsynstagande och ödmjukhet i schackmiljö. (”Chess Etiquette,” 2014).

I professionellt schack kan det förekomma psykningar som t.ex. intensivt stirrande på motspelaren, grimaserande och att smälla med pjäserna när de flyttas, skriver King och fortsätter: ”Bordsskakaren kan vara /…/ irriterande. Det är svårt att koncentrera sig ordentligt när pjäserna vibrerar! Tigran Petrosian använde denna taktik mot Viktor Kortjnoj 1977. Kortjnoj bad honom sluta,

men Petrosian svarade med att slå av hörapparten. Då gav Kortjnoj igen med en kvick spark under bordet. Inför nästa parti satte man upp en mellanvägg under bordet." (King, 2002, s. 50). I dessa sammanhang är de insatser och vinster som står på spel relativt höga, och schackspelet handlar därför i sådana fall mindre om lek och mer om allvar. Förekomsten av s.k. *skittles*, bus och dumheter, vid stora schackturneringar bekräftar också detta. I pauser från turneringsschackets allvar och under former som starkt avviker från det "normala" schackspelet och -spelandet återerövras leken: "Alla former av bus i detta sammanhang är symboliskt bullriga i kontrast till regeln om tystnad under allvarligt spel /…/ och busandet markerar sin oseriösa status genom att upphäva en eller flera av standardschackets regler." (Aycock, 1988, s. 132).

För att nu övergå till likheter och skillnader mellan schackets spelvillkor när schack spelas f2f och p2p ska jag börja med en översiktlig jämförelse i figuren nedan:

Figur 2: Spelvillkor i f2f- and p2p-schack

	f2f-schack	**p2p-schack + chatt**
Den andres närvaro	Som människa.	Som text och persona (roll).
Kommunikationsformer	Spelet som sådant, tal, kroppsspråk, alla strikt reglerade av spelregler och etikett.	Spelet som sådant, automatiserade textmeddelanden relaterade till spelet, chatt.
Mötesplats	Ofta neutral mark (schackklubb). Kan också spelas mer informellt i hemmet, skolan och på arbetsplatsen.	Ofta spelarens eget ”revir”.
Definition av den andres spelstyrka	Kan oftast göras på förhand om spelarna spelar i samma klubb eller tävling genom rankingsystem. Privatspel: spelstyrka kan bedömas först efter spel.	Spelaren kan välja om hen vill visa sin ranking givet att schacksiten tillåter den möjligheten.
Remierbjudande	Muntligt, ritualiserat.	Textmeddelande.
Partislut (förutom remi)	Schackmatt, ge upp, förlust på tid.	Schackmatt, ge upp genom automatiserat textmeddelande, förlust på tid, genom att ena parten slutar spela utan att ge upp, genom att logga ut från schacksiten.
Att ge upp eller fortsätta spela	Avhängigt spelet men reglerat genom normer för när och hur spelare förväntas ge upp.	Lätt att ge upp och lätt att fortsätta spela i hopplösa lägen.
Spelets sociala karaktär	Tyst respektfullhet, koncentrerad fokusering på spelet och mycket begränsade möjligheter att engagera sig i sidoaktiviteter.	Kan variera från samma som f2f-schack till motsatsen: gapighet på chatten, delad uppmärksamhet mellan spel och annat.
Relation mellan spel och spelande	Spelande ligger ofta nära spel, aktiviteten kan ofta beskrivas uttömmande endast med hänvisning till spelet.	Spelande kan avvika starkt från spel.

Medan man spelar p2p-schack på den site som jag refererar till här kan man samtidigt chatta med motspelaren, vilket på ett sätt är väsensfrämmande för schacket så som vi känner det i f2f-version, då chattandet skulle motsvara samtal under schackspelets gång och sådant hör inte till schackets spelvillkor. Det finns olika chattmöjligheter beroende på vilket slags abonnemang man har. När man spelar gratis finns en rudimentär chatt med fasta repliker. Under de senaste två åren har replikerna varit följande:

1. Hello
2. Let's go for another
3. OK for a last game
4. No thanks
5. :-)
6. :-(
7. You play very well
8. Bye
9. I can't answer you, I'm still in 7 days trying period
10. Good evening
11. Good game
12. Are you still there?
13. Yes
14. No
15. Thanks
16. Played well!
17. Another game?
18. Have a nice day (tillagd april 2013)
19. Oooops! (borttagen april 2013)
20. Ouch! (som ovan)

De flesta av replikerna är vänliga eller neutrala och att sitens organisatörer valt just sådana repliker metakommunicerar att tonen i chatten bör vara vänlig.[3] Men symbolisk interaktion låter sig ofta inte stängas in i sådana prydliga ramar, utan olika rambrott görs. En del av de ovanstående replikerna kan t.ex. användas på helt andra sätt än vad som avsetts. Situation, sammanhang och timing i kombination med mänskliga aktörers fantasi och kreativitet kan förändra betydelsen av replikerna, vilket framgår nedan.

Replik 5 – en emoticon som föreställer ett glatt ansikte – kan uttrycka glädje

över motspelarens goda spel men kan också uttrycka skadeglädje om den används efter att motspelaren gjort ett dåligt drag. Replik 4 – *No thanks* – kan användas helt utan laddning, som ett konstaterande om att spelaren inte vill eller kan spela mer. Men om spelaren däremot förlorat ett parti på grund av mycket dåligt spel och vill spela ett nytt och då får det svaret kan det uppfattas som en recension av det tidigare spelet. Replik 7, 11 och 16 kan användas vänligt, som avsett, men också ironiskt och hånfullt, medan replik 17 kan användas som en uppmaning till motspelaren att ge upp. Replik 12 kan vara ett sätt att försöka påskynda motspelarens drag och leder ibland till att motspelaren gör ett drag eller avslutar spelet, speciellt om spelaren tagit lång tid på sig sedan det förra draget och kanske ägnat sig åt något annat – kanske skrivit e-mail, svarat i telefon, hämtat kaffe. Frågan *are you still there?*– med ett slags betoning på *you* till följd av den långa väntetiden tycks liksom synliggöra den andre som aktör. *Oooops!* och *Ouch!* kan användas för att markera att ett eget dåligt drag inte svarar mot spelarens egen förväntan på sin spelstyrka. Replikerna sätter liksom parentes kring det dåliga draget och säger att detta inte är normaltillståndet. Men de två replikerna kan också användas för att beklaga den andres misstag. De kan emellertid också användas hånfullt, t.ex. om den ena spelaren är överlägsen i spelet och försätter den andre i spelsituationer där hen tvingas göra dåliga drag och den överlägsne spelaren kommenterar varje drag med ett *Oooops!*

I samtalet om sociala medier och interaktion via Internet uppmärksammas ofta elaka kommentarer och annat – t.ex. *oversharing* (överdelning) av personlig, ofta intim, information som liksom inte är i överensstämmelse varken med den interaktionsordning som enligt Goffman styr socialt samspel eller gängse etikett.[4] Även den sociala umgängestonen kan som synes förändras när det respektfulla och tystlåtna schackspelet spelas på Internet. Här blir det tydligt att vi inte alltid hjälps åt för att upprätthålla en vänlig och smidig interaktionsordning. Billig (2005) poängterar att vi inte alltid är vänliga och hänsynsfulla i social interaktion, utan ibland riktigt elaka, som exempelvis när vi flinar åt andra när de gör bort sig.

I exemplen ovan – där vänliga chatrepliker ibland förvandlas till elakheter – tror jag att det är skillnader i spelvillkor mellan f2f- och p2p-schack som kan förklara förvandlingen. I synnerhet anonymiteten i p2p gör att spelare kan åsidosätta respekten för den andre, förvandla henne/honom tillettobjekt som man inte står i ansvarsrelation till. Man kan varken ställa någon annan till ansvar eller själv avkrävas ansvar av någon annan under sådana spelvillkor.

Detta kan bryta ned individers självcensur när det gäller elakheter. Detta är emellertid endast en skillnad mellan f2f- och p2p-schack. Det finns också andra, som mer påverkar själva spelet och spelandet.

4. Absorption och distans i f2f- and p2p-schack

Social interaktion mellan människor utspelar sig under olika grad av engagemang. Typologiskt kan vi tänka oss att engagemanget kan placeras längs ett kontinuum som kan beskrivas så här:

Figur 3: Absorption och distans

absorption **pendling mellan absorption och distans** **distans**

Absorption innebär i det här fallet att människor engagerar sig till den grad att distansen kan gå helt förlorad, medan distans i sin tur kan vara svår att förena med ett absorberande engagemang. Ett mellanläge kan också tänkas där pendlingar kan ske mellan absorption och distans. En analytisk och starkt förenklad figur som den ovanstående kan naturligvis inte på ett rättvisande sätt fånga att övergångar mellan de olika positionerna kan ske på olika sätt, t.ex. glidande eller försöksvis i en längre utdragen process. Inte desto mindre kan figuren säga oss en hel del om social interaktion.

När det gäller pendlingen mellan absorption och distans stämmer detta ganska väl med hur Goffman föreställde sig hur människor gör när de går in i och ut ur situationer som de delar med andra. Är situationens villkor helt eller delvis okända söker de ta reda på, definiera eller konstruera den *frame* eller inramning som organiserar aktiviteterna inom situationen. För att göra det måste de ställa en distanserande fråga ”Vad är det som pågår här?”: ”Antingen den ställs explicit, vid tillfällen av förvirring och tvivel, eller tyst, vid ordinär säkerhet, ställs frågan – och svaret på den förutsätts bli givet av det sätt som individerna fortsätter med sitt pågående handlande i den aktuella situationen.” (Goffman, 1974, s. 8). Inramningsförsök består ofta, förmodligen alltid, av pendling mellan absorption och distans, mellan involvering i interaktionen och samtidig reflektion över den. Mot denna bakgrund ska jag ställa och besvara tre frågor till f2f- respektive p2p-schack: Vem spelar jag med?; Vad får störa? och Vad betyder det som den andre gör?

4.1 Vem spelar jag med?

Social interaktion är det som händer mellan individer i sociala situationer och denna interaktion kan vara ofokuserad och fokuserad (Goffman (1961, s. 7; 1963, s. 24). Ofokuserad interaktion existerar så snart individer är i varandras närhet och i något avseende påverkar varandra, exempelvis två för varandra främmande människor som delar säte i en buss och kontrollerar sina respektive uppföranden för att inte vidröra den andre på opassande sätt. Fokuserad interaktion innebär i stället att två eller flera individer har ett gemensamt fokus, till exempel när de samtalar eller spelar schack. Ofokuserad interaktion handlar om närvaro i en delad situation, fokuserad om ett ömsesidigt och gemensamt engagemang. Den förra handlar om plats, den senare om engagemang.

Ansiktet är den sociala interaktionens enskilt viktigaste del. Det är ansiktet vi vänder mot den vi samspelar och kommunicerar med för att kunna varsebli den andre och försäkra oss om att den andre också varseblir oss. Samtidigt som vi talar med en annan person läser vi hens ansikte, och kanske kan man likna detta vid att se på teve och samtidigt läsa textremsan, där det senare motsvarar det som sägs. För Goffman är individens ansiktsarbete (*face-work*) av vital betydelse, och han definierar det som "… de åtgärder en person vidtar för att allt han gör skall vara förenligt med ansiktet"(Goffman (1967, s. 12), översättningen efter Goffman (1970, s. 17)). Detta slags självpresentation bygger i hög grad på självbehärskning. Den är del av en ritualiserad och sårbar interaktionsordning med rituell omsorg av ansiktet på grund av att individen riskerar att förlora ansiktet när andra kommer nära, samtidigt som de interagerande oftast hjälper varandra att rädda sina respektive ansikten när de riskerar att förloras.

Frågan som jag ställer om vilka som spelar med varandra kan mot denna bakgrund besvaras med hänvisning till fysiskt närvarande personer som säger och gör saker, talar, rör sig, ser ut, klär sig osv. på sätt som kan erfaras nära och fysiskt. Sedan är det inte alls säkert att personerna är sådana som de verkar vara, och sannolikt förändras bilden av de interagerande när relationen intensifieras. Några uttömmande svar om dem man interagerar med får man oftast inte, förmodligen aldrig. Applicerad på schack kan frågan omformuleras till: Vem spelar jag med? I ett fysiskt möte besvaras den med referens till motspelaren men där också själva schackspelet kan kompletteras med social information om den andre som förmedlas via både utsända och överförda uttryck. När Goffmans interaktionsperspektiv ska tillämpas på medierad social interaktion, som jag gör här, kan fokus på social interaktion behållas

medan situationer måste förstås på ett annat sätt än platser där personer är fysiskt nära varandra.

Den kanske mest grundläggande skillnaden mellan f2f- och p2p-schack är att man i det senare fallet inte kan vara säker på vem man spelar med eller, snarare, i p2p är man mindre säker än i f2f (bara för att man är fysiskt nära vet man ju inte allt om den andre). Bakom avataren ”guestmaeb”, som schacksiten genererade när jag just loggade in, kan finnas en amatör som jag själv, en världsmästare eller en schackdator, man eller kvinna, gammal eller ung. Jag kan inte ta reda på detta och behöver inte heller veta det för att spela. Om man vill försöka läsa sin motspelare får man i p2p nöja sig med själva spelet och chatten som informationskällor. I artikeln ”On the Internet nobody knows if you're Bobby Fischer” berättas om hur Nigel Short, en stormästare i schack som 1988–89 var rankad trea i världen, offentliggjorde att han trodde sig ha spelat schack online med förre världsmästaren Bobby Fischer så sent som år 2000, då Fischer sedan lång tid dragit sig tillbaka. Den spelare Short mötte var anonym och han och många andra kunde endast försöka ta reda på vem det var genom att analysera själva spelet och chattkonversationer. En av konstruktörerna av schackprogrammet Fritz, Frederic Friedel, gjorde just det och hans försök beskrivs i artikeln. I diskussionen som följde på Friedels Internetsite skrev ”Jason L.”, en person som utgav sig för att vara schackfuskare, bl.a. följande:

> Hallå. Jag skulle bara vilja säga att jag garanterar att Bobby inte spelar schack på Internet. Varför? Därför att jag är den bästa fuskaren på Internet /…/ Det senaste året har jag spelat tusentals partier där jag fuskat och inte ett enda parti har jag varit nära att förlora. /…/ Jag har gjort ett självspelande schackprogram /…/ Det är också mycket lätt att skapa ett öppningsprogram som gör drag så galna att ingen skulle misstänka att det är en dator som spelar. Jag blir så nöjd när jag slår en stormästare i ett tvåminutersparti, … (Wieners, 2002, s. 75)

Sedan började någon som kallade sig Bobby Fischer att spela högklassigt schack på en schacksite och frågorna hopade sig: ”Var det den Fischer Short hade spelat mot, en som härmade Fischer, Fischer själv eller rentav Jason L.?” (Wieners, 2002, s. 75).

Att frågan ”Vem spelar jag med?” inte kan besvaras med någotsånär säkerhet är en väsentlig skillnad mellan f2f- och p2p-schack. Och här kan man ju tänka på Goffmans sluga klassanalys av engelsk, adlig artighet: ”Den klassiska frasen som användes av engelsk adel, ’Någon för tennis?’ betydde inte precis

någon;…", (Goffman, 1961, s. 29), och betyder säkert fortfarande inte "någon" men i fråga om anonymt schack online kan invitationen "Någon för schack?" betyda bokstavligen det. Så svaret på frågan vem jag spelar med när det gäller p2p-schack är således "någon".

4.2 Vad får störa?

Graden av absorption kan som nämnts vara olika i social interaktion. Det framgår av skillnaden mellan fokuserad och ofokuserad interaktion, men naturligtvis även inom kategorin fokuserad interaktion. Fokuserad interaktion kan vara sådan att de interagerande avskärmar sig helt från sin omgivning, och Goffman menar att sådan interaktion regleras av "irrelevansregler": "Elegansen och styrkan hos denna struktur av ouppmärksamhet gentemot det mesta i världen är en stor hyllning till den sociala organiseringen av mänskliga anlag. Bevittna det fugue-liknande, asociala sätt varpå djupt försjunkna schackspelare är beredda att hjälpa varandra att flytta en pjäs som stötts iväg av en skjortärm, dissocierande denna händelse från den relevanta verkligheten och ger oss ett exempel på en fundamental process: upprätthållandet av en underordnad sidoaktivitet parallellt med den dominerande aktivitet som givits status av verklighet /…/ Med Batesons träffande term skapar spelet en ram runt en ström av omedelbara händelser och bestämmer vad slags 'förnuft' som kommer att förlänas allt inom ramen ifråga." (Goffman, 1961, s. 20).

Denna totala försjunkenhet i och riktade uppmärksamhet på någon del av verkligheten och samtidiga definition av annat som irrelevant är en självfallen bild av schackspelet och kan möjligen liknas vid Coser's "giriga institutioner", vilka skapar förutsättningar för "totalt engagemang" som i sin tur "… reducerar ångesten som härrör från konkurrerande rollkrav, lojaliteter och krav på lydnad." (Coser, 1974, s. 18). Puddephat (2008) argumenterar för att "schackvärlden", med sitt "hängivna deltagande", kan uppfattas som ett slags girig institution. Den avskärmning som blir konsekvensen av irrelevansregler liknar, slutligen, det som Csíkszentmihályi (2000[1975]) kallar *flow* (flyt) och som han beskriver just med hänvisning till schackspel.

Schackspelare framställs av nämnda forskare som djupt försjunkna, hängivna deltagare och absorberade av sin aktivitet. Gäller detta allt schackspel? Knappast. Dessa beskrivningar förutsätter nämligen att särskilda spelvillkor är för handen och att den sociala inramning kan skapas som ger schackspelandet det särskilda förnuft som tillåter i det närmaste total absorption och gör mycket

annat irrelevant för stunden. Dessa spelvillkor och sådan inramning är för handen vid schackturneringar och säkert också i schackklubbar och möjligen också ibland i ”privatschack”. När det gäller p2p-schack gäller sannolikt andra förutsättningar. Det är öppet för vem som helst, på vilken plats som helst och när som helst (givet Internetaccess) och tycks kunna ges meningar av involverade spelare som starkt avviker från den schackvärld som är institutionaliserad. I och med att Internetspelarna – givet att de är människor och inte schackdatorer, vilket vi alltså inte säkert kan veta – nog för det mesta befinner sig i sina hem där mycket annat pockar på uppmärksamhet, vid sin dator som inbjuder till annan aktivitet under väntan på den andres drag, gäller möjligen andra irrelevansregler. Under sådana spelvillkor upplevs inte schackinstitutionen som lika girig och infinner sig kanske inte flow lika ofta. Min egen erfarenhet, som är den enda jag för tillfället kan basera dessa utsagor på, visar att mycket annat tillåts störa schackspelandet då det sker på dessa villkor. Telefonen ringer och motspelaren får vänta och då underlättar det att vår relation är anonym. Ett av barnen behöver hjälp med läxan och då ger man upp det pågående schackpartiet eller bara låter schackklockan ticka. Ibland kan emellertid också försjunkenhet och absorption infinna sig. På frågan vad som får störa varierar således svaret med spelvillkoren: från i princip inget i f2f-schack till allt i p2p-chack.

4.3 Vad betyder det som den andre gör?

Social interaktion innebär inte endast att människor möter varandra och samtalar, gör något tillsammans, spelar spel eller vad det nu kan vara. De läser eller avkodar också de uttryck som de andra utsänder och överför. I f2f-interaktion är flödet av uttryck omfattande och tolkningen av uttrycken erbjuder likaledes många möjligheter innan de förvandlas till intryck. I p2p-interaktion är som vi sett flödet smalare. Det betyder inte att tolkningsförsöken avstannar, snarare blir kanske tolkningsförsöken ibland intensivare. Hur kan då en p2p-schackspelare ta reda på vad det som den andre gör betyder?

Om vi endast ser till själva p2p-spelet, vilket jag spelat helt anonymt och utan rankingtal, så är det rumsligen avskilt från motspelaren, varför spelarna endast kan läsa den andra genom spelets uttryck. Dragen kan vittna om hur kunnig spelaren är, tidsanvändningen kan säga något och omständigheter under vilka en spelare erbjuder remi (t.ex. när) kan vara signifikanta. På samma sätt fungerar det när motspelaren ger upp. En del ger upp i samma ögonblick som de hamnar i minsta lilla underläge, andra drar ut på pinan i det längsta. Jag

gjorde ett experiment för att försöka ta reda på vilka betydelser som kan tolkas in i tidsanvändning alldeles i partiets början. Jag utmanade en motspelare att spela ett femminutersparti men gjorde sedan inget öppningsdrag. Detta gjorde jag 25 gånger med olika spelare. 17 av spelarna gav upp efter 20 sekunder eller mindre, den snabbaste efter endast två sekunder. 8 av spelarna gav upp efter mer än 20 sekunder, den som väntade längst efter 66 sekunder. Av detta får man intrycket att spelarna ramar in ett femminutersparti som ett mycket snabbt parti: om inte det har startat efter 20 sekunder ger de flesta upp. Men detta bestäms också av att det är ytterst lätt att inleda ett nytt parti, 100-, ibland 1000-tals spelare vill spela. De allra flesta vill spela schack och inte så mycket annat.

Min deltagande observation har gjorts på en schacksite där man har möjlighet att chatta samtidigt som man spelar. Detta förekommer på en rad olika schacksiter och är i sig en ganska märklig innovation. Den är kanske mer en eftergift till det format som gäller på många olika sociala siter online än ett bidrag till schackets utveckling. Chattandet är ju knappast en ersättning för pratande under schackspelandets gång. Som framgått är såväl spel som tal strikt reglerat i f2f-schack. Men chattandet kan ibland hjälpa spelare att ta reda på vad det som den andre gör betyder.

5. Schack är ett tyst spel, men tyst på olika sätt ansikte mot ansikte respektive online

Schack som *spel* är schack oberoende av om det spelas *face-to-face* (f2f) eller *persona-to-persona* (p2p). *Spelandet* av schack kan emellertid variera beroende på olikheter i spelvillkor mellan dessa två former av schack. Skillnaderna är så stora att man kan tala om två olika *frames* eller inramningar som sätter sin prägel på spelandet. I sina huvuddrag kan f2f-schack beskrivas som ett tyst spel trots att tal är möjligt, medan p2p-schack är ett tyst spel därför att tal är omöjligt. Kommunikationen mellan spelarna i f2f-schack sker genom tre kanaler: själva spelet, ett mycket starkt reglerat tal och kroppsspråk. I p2p-schack sker kommunikation genom en kanal: själva spelet. Dock finns ofta möjlighet att chatta samtidigt som spelet pågår, och då utökas kommunikationen med ytterligare en kanal, givet att båda spelarna vill chatta. I de fall chatten används minskar inte, utan ökar snarare skillnaden mellan f2f- och p2p-schack, eftersom spelare inte förväntas samtala med varandra då de spelar schack. Chattmöjligheten är en ersättning för bortfallet av tal online. När den används med schackspel tenderar spelet att förändras eftersom talet i princip redan är borttaget från schackspelet i sin f2f-utformning.

Även en mycket begränsad chatt som den jag studerat här, och som består av ett tjugotal fasta repliker, kan som framgått användas på mångtydiga sätt. Den tysta respektfullhet som präglar schackspelet kan upprätthållas med hjälp av chattens förprogrammerade vänliga och artiga repliker. Spelare som saknar respekt för spelet och för den andre spelaren förefaller emellertid ha större möjlighet att under de spelvillkor som kännetecknar p2p-schack förvandla schack från tyst respektfullhet till gapig egotripp och från hedersam artighet till småsinta tjuvnyp. Och allra sist: å ena sidan ramas p2p-schack in som alla andra onlineaktiviteter, vilket bl.a. innebär att de ska vara interaktiva med hjälp av chatt; å andra sidan förstärks ”ensamkaraktären” hos schackspelet genom att motspelaren inte är fysiskt närvarande.

Noter

1 Delar av detta avsnitt återfinns snarlikt formulerat i (Persson, 2012a, 2012b).
2 Jämförelsen av f2f och p2p gör möjligen inte p2p rättvisa eftersom den tenderar att framställas som en blek kopia av f2f. Det ska därför också sägas att det finns drag hos p2p som har större betydelse än i f2f, t.ex. icke-rumslig närhet, anonymitet som både kan göra interaktionen mindre fördomsfull och mer hatisk samt möjligheter att dra annorlunda gränser mellan front- och backstage (publik och privat sfär).
3 Detta slags chatt med fasta repliker kan naturligtvis inte jämföras med en chatt där ordet kan flöda friare. Det som sägs här avser endast den förstnämnda, begränsade chatten.
4 För vidare resonemang om detta och referenser, se (Persson, 2012a)

Referenser

Aycock, D. A. (1988). ’Gens una sumus’: Play as metaculture. *Play & Culture, 1988*(1), 124–137.

Billig, M. (2005). *Laughter and ridicule: towards a social critique of humour*. London: SAGE.

Chess Etiquette. (2014). Retrieved 2014-04-22, from http://clatskaniechessclub.tripod.com/id37.html

Coser, L. A. (1974). *Greedy institutions: patterns of undivided commitment*. New York: Free Press.

Csíkszentmihályi, M. (2000[1975]). *Beyond boredom and anxiety*. San Francisco: Jossey-Bass Publishers.

Eales, R. (1985). *Chess: the history of a game*. London: Batsford.

FIDE. (2014). Laws of Chess. Retrieved 2014-05-31, from http://www.fide.com/component/handbook/?id=171&view=article

Goffman, E. (1953). *Communication conduct in an island community.* (PhD), University of Chicago, Chicago.

Goffman, E. (1959). *The presentation of self in everyday life*. New York: Anchor books.
Goffman, E. (1961). *Encounters: two studies in the sociology of interaction*. Indianapolis, Ind.: The Bobbs-Merrill Company, Inc.
Goffman, E. (1963). *Behavior in public places: notes on the social organization of gatherings*. New York: The Free Press.
Goffman, E. (1967). *Interaction ritual: essays on face-to-face behavior*. New York: Anchor Books.
Goffman, E. (1969). *Strategic interaction*. Philadelphia: University of Pennsylvania.
Goffman, E. (1970). *När människor möts*. Stockholm: Aldus/Bonnier.
Goffman, E. (1974). *Frame analysis: an essay on the organization of experience*. New York: Harper and Row.
Goffman, E. (1981). *Forms of talk*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.
Goffman, E. (1983). The Interaction Order: American Sociological Association, 1982 Presidential Address. *American Sociological Review, 48*(1), 1–17.
Grahn, L. (2014). *När Bent mötte Boris och sista dansen med Lizzie*. Malmö: Lalimo förlag.
Hall, J. (2014). Från krigsövning till folkkär hjärngympa. *Svenska Dagbladet 2014-05-16*.
Jensen, M. (2004). *Schack. Mer än ett spel sett ur kognitionshistoriskt perspektiv*. Göteborgs universitet. Göteborg.
Johansson, C. F., Hall, J., & Holmstrand, L. (2013). Dags att släppa in schack i klassrummen. Retrieved 2014-04-22 from http://www.svt.se/opinion/dags-att-slappa-in-schack-i-klassrummen
King, D. (2002). *Schack: från de första dragen till schack matt* Stockholm: B. Wahlströms.
Littorin, J.. Världens bästa Carlsen. *Dagens Nyheter* (2014, 2014-10-11).
Persson, A. (2012a). Front- and backstage in social media. *Language, Discourse & Society, 1* (2), 11–31.
Persson, A. (2012b). *Ritualisering och sårbarhet: ansikte mot ansikte med Goffmans perspektiv på social interaktion*. Malmö: Liber.
Puddephatt, A. J. (2008). Incorporating ritual into greedy institution theory: The case of devotion in amateur chess. *Sociological Quarterly, 49*(1), 155–180.
Resignation Etiquette??? (2012). Retrieved 2014-05-31, from http://www.chess.com/forum/view/community/resignation-etiquette
Schüssler, H. (2014). Schack. *Svenska Dagbladet 2014-04-20*.
Sportsmanship and etiquette. (2014). Retrieved 2014-04-22, from http://www.il-chess.org/index.php/sportsmanship-and-etiquette
Wieners, B. (2002). On the internet, nobody knows if you're bobby fischer. *Yahoo! Internet Life, 8*(1), 72–77.