

Tartu Ülikool  
Filosoofia ja semiootika instituut  
Semiootika osakond

Egert Käesel  
**Lauamängud kapitalismi haardes**  
Bakalaureusetöö

Juhendaja: Silvi Salupere

Tartu  
2023

# SISUKORD

<b>SISSEJUHATUS.....</b>	<b>3</b>
<b>1. LAUAMÄNGUD.....</b>	<b>5</b>
1.1 Ülevaade ja olemus.....	5
1.2 Kategooriad.....	6
1.3 Modelleerimine.....	9
1.3.1 Abstraheerimine.....	10
<b>2. KAPITALISM.....</b>	<b>13</b>
2.1 Definiitsioon.....	13
2.2 Kapitalismi laiapõhjaline olemus.....	14
<b>3. KAPITALISMI TUNNUSMÄRGID.....</b>	<b>16</b>
3.1 Kapital.....	17
3.2 Tootlikusse investeerimine.....	19
3.3 Ressursside akumulatsioon ja the runaway leader problem.....	21
3.4 Võrdsus ja ebavõrdsus.....	23
3.5 Järeldused.....	25
<b>KOKKUVÕTE.....</b>	<b>28</b>
<b>SUMMARY.....</b>	<b>29</b>
<b>Kasutatud allikad.....</b>	<b>30</b>

## SISSEJUHATUS

Oma seminaritöös uurisin abstraktsust ja representatiivsust lauamängudes. Töö järeldus oli, et lauamängud koosnevad teemast ja mehaanikatest. Käesolev töö on seminaritöö edasiarendus ja rakendus, mis võtab vaatluse alla kapitalismi ja uurib, mis on kapitalismi ja lauamängude ühisosa. Töö eesmärk on uurida, kuidas kapitalism saab lauamängudes väljenduda ning millised kapitalismi küljed kõige sagedamini lauamängudes esinevad. Töö põhirõhk on analüüsida mängumehaanikatest tulenevaid viiteid, et tuvastada nõ varjatud seoseid kapitalismiga st. kapitalistlike süsteeme mängudes, kus neid esmapilgul ei paista esinevat.

Tööd on inspireerinud idee, et mängud võivad edasi kanda ühiskonna väärtusi ja tõekspidamisi ning tihtipeale just selle ühiskonna, kus need mängud on loodud ja eksisteerivad. Töö pealkiri “Lauamängud kapitalismi haardes” viitab töö ülevaatlikule loomusele, mille eesmärk on vaadelda lauamängude ja kapitalismi puutepunkte.

Keskendun peamiselt kaasaegsetele lauamängudele ning keskseteks näideteks kasutan lauamänge Monopol ja Katani Asustajad, kuna tegemist on kahe väga populaarse mänguga, mida on mänginud nii suurema kui väiksema kogemusega mängijad.

Töö koosneb kolmest osast: esimeses osas antakse ülevaade lauamängudest ning nende kategooriatest ja seletatakse, kuidas lauamängud modelleerivad erinevaid eluvaldkondi. Teine peatükk tutvustab kapitalismi ning kuidas kapitalism kui nähtus on paljude teiste eluvaldkondadega seotud. Kolmandas peatükis analüüsitakse kapitalistlike tunnusmärke lauamängudes ja erinevaid seoseid kapitalismiga.

Lauamängude analüüsimiseks kasutan enda loodud kapitalismi tunnusmärke, mis on tuletatud fundamentaalsetest kapitalismi iseloomujoontest st. sellistest, mis eristavad kapitalismi kõige rohkem teistest majandussüsteemidest. Olen võtnud arvesse, kuivõrd mingid kapitalismi omadused saavad lauamängudes väljenduda ehk analüüsist jäävad muuhulgas välja eraomandus

ja valitsuse vähene sekkumine majandusse, kuna need ei kohandu hästi tüüpilise lauamängu disainiga.

Analüüsis toon näiteid lauamängude eri elementide ning kapitalismi tunnusjoonte vahelistest seostest ning uurin kuidas üks või teine tunnusjoon üldse saab lauamängudes väljenduda.

Uurimismeetodiks kasutan lauamängude endi ja asjakohase kirjanduse analüüsimist.

Muuhulgas liigitan mängu vastavalt nende sümmeetrilisusele, mis laseb uurida neid läbi võrdsuse perspektiivi ning viimases peatükis illustreerin lauamängude ja kapitalismi eritüüpi puutepunkte läbi neljamõõtmelise temaatilisuse ja mehaanilisuse joonise.

# 1. LAUAMÄNGUD

## 1.1 Ülevaade ja olemus

Lauamängud on olnud osa paljudest erinevatest kultuuridest ning nende tähendus ja olemus on aegade jooksul palju muutunud. Lauamängude ajalugu ulatub tuhandete aastate tagusesse aega, mil erinevates tsivilisatsioonides olid lauamängud ühiskondliku eliidi privileeg (Viegas 2011). Esimeseks lauamänguks peetakse Senetit, mida mängiti umbkaudselt 3500 eKr. Egiptuses. Viimase kahe sajandi jooksul on toimunud revolutsiooniline kasv erinevat tüüpi lauamängude loomises, ning samuti on kasvavas trendis ka huvi lauamängude vastu.

Nagu lauamänge, nii on olemas ka hulgaliselt lauamängu definitsioone. Kõige tüüpilisemate määratluste järgi on tegemist mängudega, mida mängitakse mängu jaoks mõeldud spetsiifilise kujundusega laua peal, kus on nupud, kaardid või miniatuurid (nupud, tokenid), mida mängu käigus liigutatakse. Mängijate arv on enamasti kaks või rohkem, kuigi on olemas ka lauamänge, mida saab mängida üksinda, näiteks Pasjanss (ing. k. Solitaire) või Gloomhaven.

Lauamänge on võimalik mängida ka digitaalselt. Laiemalt levinud mängu nagu male ja kabe hakati 1970. aastatel mängima e-kirjade teel. Tegemist oli kirimale edasiarendusega, mis oli kiirem kui traditsioonilise paberkirja saatmine. 1992. aastast alates on võimalik mängida malet selleks eraldi loodud veebilehtedel (Mann 2021). Uuemad lauamängud, muuhulgas näiteks Carcassonne, Katani Asustajad ja Ticket to Ride, mis on populaarsed füüsiliste versioonidena, on samuti tehtud digitaalselt mängitavateks.

David Parlett defineerib lauamänge kui mängu, mille keskseks osaks on mittefüüsilised elemendid, mille eesmärgiks on määrata mänguosade positsioone, liikumist ning suhteid üksteisega (Parlett 1999: 6). Selle järgi on lauamängu olemuse rõhk suunatud sisemistele suhetele ja reeglipärastele. Seega ei ole lauamängud kinnistatud mingi kindla füüsilise aluse olemasolule. See toetab lauamängude võimalust toimida nii papist mängulaual, kui ka pikslitest tehtud väljal. Mihhail Lotman (2012) kirjutab, et Saussure apelleerib pidevalt malele, ning

märgib õigustatult, et malenuppude materiaalsed omadused ei mängi rolli. Need võivad olla ükskõik millisest materjalist. Tähtis on, et kõik nupud oleks olemas ning mänguvälja peal oleks mustad ja valged ruudud, mis on õigetes kohtades. Kuni lauamängu füüsilistele elementidele eksisteerib võrdväärne analoog, säilitab lauamäng oma identiteedi.

## 1.2 Kategooriad

Peamiselt kategoriseeritakse mängu eesmärgi, mängu füüsiliste osade, mehaanika, või teema järgi. Tihtipeale kuulub üks lauamäng mitmesse kategooriasse. H .J. R. Murray (1952) jagab lauamängud viide suurde kategooriasse: tagaajamis-, sõja-, jahi-, mancala- ja joondamismängud. Bruce Whitehill (2009) on uuendanud ja koondanud erinevad lauamängu klassifikatsioonid seitsmeks:

- Joondamismängud - mängud, kus peab oma nupud saama sirgjoonte või mõnda teise ettemääratud formatsiooni, näiteks Pente ja Gomoku.
- Tagaajamismängud- eesmärk on kindlale ruudule/kohale jõuda enne teisi mängijaid, näiteks Tsirkus.
- Võtmismängud- eesmärk on teiste mängijate nupud ära võtta või territoorium hõivata. Võtmismängud jagunevad omakorda viite alakategooriasse:
  - 1) Mängud, kus on võimalik nuppe ainult paigutada, näiteks Reversi.
  - 2) Mängud, kus on võimalik nuppe ainult liigutada, nagu male ja kabe.
  - 3) Mängud, kus on võimalik nuppe paigutada ja liigutada, nagu Stratego.
  - 4) Mancala-tüüpi mängud, mis koosnevad ringiratast käivast mängust, mille eesmärk on nuppe endale saada, näiteks Bao.
  - 5) Sõja- ja simulatsioonimängud, mis simuleerivad sõda ja mille eesmärk on vaenlase väed hävitada, näiteks Risk.
- Ehitusmängud - eesmärk on ehitada või kohti ning objekte endale saada, näiteks Carcassonne.
- Kauplemismängud - mängud, kus on mängijad peavad üksteisega kauplema, et materjale saada, näiteks Katani Asustajad.
- Ellujäämismängud - eesmärk on vältida mängu kaotamist, mis enamasti hõlmab oma nuppude mittekaoamist. Näiteks Monopol, mille võidab mängija, kes ei lähe pankrotti.

- Kõik muud mängud - kategooria, mis hõlmab mängu, mis kombineerib erinevaid kategooriaid või ei kuulu otseselt ühtegi teisse. See jätab ruumi ka tulevastele mängudele, mis võivad sisaldada uusi elemente ja mehaanikaid.

Väga populaarne kategooria on ka Euromäng (ing. k. eurogames), mille eesmärgiks on läbi erinevate tegevuste koguda võidupunkte. Murray klassifikatsiooni võiks Euromängud lisanduda kui uus kategooria, sest see kombineerib erinevate kategooriate mehaanikaid, kuid samas ei tee nendest mängu eesmärki. Murray avaldas oma klassifikatsiooni 1952. aastal, mis oli ligikaudu neli dekaadi enne esimest euromängu. Whitehilli klassifikatsioonideks on Euromängude jaoks viimane “kõik muud mängud”.

Lauamänge võib jagada ka mängu füüsiliste osade järgi. Näiteks kaardimängud, mille alla kuuluvad erinevad mängud mängukaartidega, mille all peetakse kõige sagedamini silmas prantsuse kaardipakki. Samuti kaardimängud, mille kaardid on spetsiifiliselt mängu jaoks loodud, näiteks Magic: The Gathering või Dominion. Klotsimängude, nagu Domino ja Jenga, jupid on klotsid ning paberi ja pliiatsi mängude, nagu Trips-Traps-Trull ja Poomismäng, mängimiseks läheb tarvis paberit ja kirjutusvahendit.

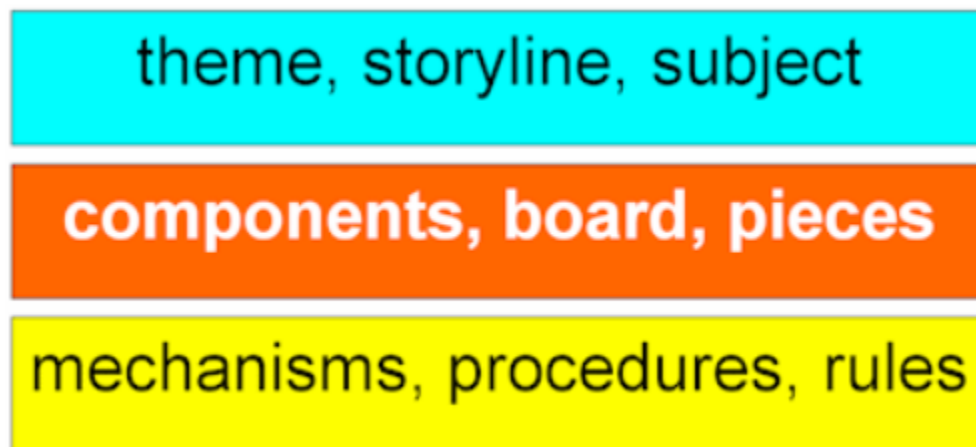
Lauamänge võib jagada ka õnnemängudeks ja strateegiamängudeks. Sellisel juhul pööratakse tähelepanu sellele, kas mängukäiku reguleerib õnn ja juhus, mis võib esineda näiteks täringuvisete või segatud kaartide näol. Tsirkus (ing. k. Snakes and Ladders) on mäng, mis koosneb ainult täringuvisetest ja seega on rajatud täielikult juhusele. Seevastu Hiinast pärit Go puhul sõltub mängu käik ainult mängijate otsustest. Siiski ei saa kõiki mängu absoluutselt jagada õnnemängudeks või strateegiamängudeks, vaid tihtipeale esineb nende kahe kombinatsiooni. Näiteks Katani Asustajate mängukäik sõltub suuresti täringuvisetest, kuid ka strateegilisest nuppude paigutamisest. Selliste mängude puhul, milles on õnnelement olemas, on alatihi kogenumal mängijal eelis.

Eelmisele jaotusele sarnaselt võib mängu jagada ka täieliku infoga mängudeks ja mittetäieliku infoga mängudeks. Täieliku infoga mängude puhul ei saa üks mängija oma vaenlaste eest informatsiooni varjata, näiteks kaarte käes hoida. Mittetäieliku informatsiooniga mängudes on osa informatsioonist mängijate eest varjatud ja selgub mängukäigus. See tähendab, et mängijad peavad tegema otsuseid pooliku info põhjal ning käigu tagajärg võib olla oodatust erinev.

Veel on lauamänge kategoriseeritud nende abstraktsuse astme järgi. Parlett (2010) toob välja paar piiravat asjaolu, mille abil defineerida abstraktseid mänge:

- Abstraktsed mängud on täielikult strateegiale suunatud, juhuslikkus puudub.
- Abstraktsed mängud on lahtise/täieliku informatsiooniga.
- Enamasti kahele mängijale mõeldud, kuna rohkemate mängijate puhul võivad tugevamad mängijad koonduda nõrgemate vastu jne.

Samuti võib abstraktse mängu kriteeriumiks pidada otsese läbiva teema puudumist, muutes mängude keskseks elemendiks mehaanika ja mängu enese, näiteks Go ja kabe. Seevastu male on võrreldes viimastega rohkem temaatiline, kuna juba selle nuppudel on ikooniline loomus, aga võrdluses Katani Asustajatega on male teemalisus üsnagi tagasihoidlik. Seda väljendab Parlett'i mudel (Joonis 3). Selle järgi on lauamängudel kolm ehitusplokki.



Joonis 1. The Sandwich Model. Viide: <https://www.parlettgames.uk/gamester/whatsit.html>.

Kõige ülemine tähistab teemat, narratiivi ja seda, milliseid assotsiatsioone mäng tekitab. Teine on konkreetselt seotud mängu osadega. Selle all on mõeldud mängulauda, kaarte, nuppe, tokeneid jms. Need võivad esineda ka digitaalselt. Kolmas kast tähistab reegleid, protseduure ja mehaanikat. See esineb kõikide lauamängude puhul, kusjuures esimene kast võib puududa või olla nõ. läbipaistev. See tähendab, et lauamängul ei pea olema otsest teemat või narratiivi aga ta on igal juhul üles ehitatud mingit sorti reeglistikule ja mehaanikatele.

Mänge, millel on kindel teema, on võimalik paigutada erinevatesse kategooriatesse ka teemade alusel. Näiteks rongimängud, oksjonimängud, sõjamängud või ehitusmängud. Sellise kategoriseerimise ainukeseks eelduseks on konkreetse teema olemasolu või selle rõhutamine. Kategooria siseselt võivad mängud erineda oma osade või ülesehituse poolest. Reeglite, füüsiliste osade ja mehaanikate järgi võivad need paigutada samaaegselt erinevatesse teistesse kategooriatesse.

### 1.3 Modelleerimine

Lauamängud modelleerivad tihti mõnd eluvaldkonda või nähtust, eriti on see märgatav kaasaegsete lauamängude puhul, mille teema ja narratiivi osakaal on kasvanud. Lauamängud võivad modelleerida päris või väljamõeldud nähtusi. Modelleerimise avaldumine on seda intensiivsem, mida rohkem on mängus representatiivseid elemente või temaatilisi viiteid st. nende olemasolul domineerivad need tähenduste loomisel üle mehaanikate. Vähe temaatilised ja üsna abstraktsed mängud on tihti väga laia tähendusväljaga ja seega on neis sisalduvad viited hägusad või puuduvad. Selliste mängude puhul nagu kabe, Go ja Uno puuduvad narratiiv ja mängu komponentidest tulenevad intertekstuaalsed viited.

J. Juul (2005) defineerib mängu kui “poolreaalseid”. Mängu päris pool on reeglid ning teine pool on väljamõeldud, et aidata mängijal mängu mõista ja seda mängida. Selleks võivad olla kaks ülemist Parlett'i mudeli kihti (vt. joonis 3). Modelleerimine võib väljenduda mõlemas pooles, kuid enamasti on see rohkem rõhutatud väljamõeldud pooles.

Tagasihoidliku temaatikaga male keskseks osaks on M. Thibaulti (2016) järgi militaarsuse metafoor - nuppude nimed ja mõne nupu puhul ka välimus, loovad otsese seose keskajale omase sõjategevusega. Ilma nendeta oleks tegemist iseloomutute nuppudega, mida tuleb vastavalt reeglitele mööda mängulauda liigutada. Male ajaloo jooksul on palju muutusi toimunud malendite nimedega, näiteks lippu nimetati vaziriks (inglise keeles hiljem *queen*) ja oda asemel oli enne *elevant* (inglise keeles hiljem *bishop*). Tegemist oli ajaga kui male jõudis Indiast Euroopasse ning nuppude nimetused olid inspireeritud idamaisest ühiskonnast ja tiitlitest. Elevanti kadumine on tõlge kultuuride vahel st. muutus elevantist odaks tõi mängu uue elemendi, mis oleks harmoonias mängu kui süsteemi teiste osadega ning uue semiosfääriga. Male tähendus tuleneb seega mitte ainult reeglitest, vaid ka temaatilistest rollidest, mis tulenevad

teistest sama semiosfääri elementidest ja mängust saadav nauding on võistluse ja imitatsiooni kombinatsioon.

Hiljem on loodud ka temaatilisi malendeid, mis võivad säilitada militaarsuse metafoori, kuid saada uued temaatilised rollid, näiteks roomlased versus egiptlased või filmitegelased (Sõrmuste Isand, Star Wars jpt.). Nende versioonide puhul on intertekstuaalsuse dimensioon veelgi sügavam, kuna sellisel juhul ei esinda nupud vaid temaatilist rolli, vaid tervet karakterit.

Kaasaegsemate lauamängude puhul on representatiivsus ning narratiiv rohkem rõhutatud. See võimendab mängude modelleerivat funktsiooni, kuna konkreetselt etteantud temaatika piirab tõlgendusvõimalusi. Näiteks Katani Asustajad modelleerib tühja saare asustamist ning oma asustuste arendamist ja teiste asustajatega kauplemist. Monopoli modelleerib kapitalismi kinnisvaraturu kontekstis. Samuti jäävad paljud mängud mängijatele meelde just nende visuaalsete komponentide või teema järgi, näiteks Tiivulised kui linnumäng ja Ticket to Ride kui rongimäng. See süvendab mängu ja modelleeritava nähtuse vahelist tunnetatavat seost.

### **1.3.1 Abstraheerimine**

Abstraheerimine lauamängudes on protsess, mille käigus kohandatakse ja lihtsustatakse päriselu kontseptsioone ja teemasid nii, et neid saaks muuta lauamängudes kasutatavateks. Abstraktsioonide peamine eesmärk on muuta lauamänge nauditavateks ja mängitavateks st. abstraktsioonid aitavad mängijatel keskenduda strateegilistele ja võistluslikele aspektidele ilma, et päriselulised detailid nõuaks liigset tähelepanu. Abstraheerimisel võib olla negatiivseid külgi, näiteks erinevate teemade ülelihtsustamisel võivad mängud hakata reaalsust moonutama ja seeläbi tugevdada eelarvamusi ja oletusi erinevate nähtuste kohta.

J. Kay (2019) rõhutab, et võrdsed mängud võivad olla kapitalistlikus kontekstis mitte ainult võimatud, vaid problemaatilised, kuna need toetavad müüti, et kapitalistlik süsteem on võrdne. Võrdsed mängud, mis kujutavad võrdset maailma võivad võimendada süvakultuurilist eeldust, et võistlus (vabaturg ja konkurents) on praktiline ja eetiline viis kuidas ühiskonda korraldada. Igapäeva ühiskondade ja võrdsete ning õiglaste mängumaailmade vahelised erinevused on suured. Üheks peamiseks erinevuseks on mõne nähtuse või eluvaldkonna mingi elemendi rõhutamine või abstraheerimine, näiteks paljud sõjamängud, nagu Risk, intellektualiseerivad sõjataktilikat ja ignoreerivad vägivalla ja sõja laastavat olemust. Majandusmängud võivad ilustada

kasumi saamise varjukülgi ning varjata ärakasutamist. Monopolis esitatakse üüride tasumist kui kapitalistide vahelist võistlust, kuid ignoreeritakse kõrgete üüride tagajärgi üürnike ja töölisklassi jaoks.

Sarnane ülesehitus väljendub ka paljudes mängudes, mille temaatikaks on koloniseerimine ja maadeavastus. Lorenzo Veracini (2013) kirjutab, et Katani saar on *terra nullius*, mis on inimestest tühi, avastamata ja loodusvarasid täis maa, millel puuduvad eelmised omanikud. Tegemist on utoopilise saarega, kus inimesed saavad ennast ilma konfliktita sisse seada ja seega haagib Katani Asustajad ennast koloniseerimisega seotud varjukülgedest lahti. Mängud nagu Goa, Navegador ja Vasco da Gama, mis sisaldavad konkreetseid viiteid ajaloolistele isikutele ja paikadele konstrueerivad samuti *terra nulliuse* läbi abstraktsioonide. Teemaatilistelt on kõikide mängude eesmärk avastada uusi maid või luua kolooniates edukaid istandusi. Kõik nimetatud mängud näitavad maailma kui ressursse täis aga asukatest tühja kohta. Niisiis innustavad need mängijaid avastama maid, kust saab omanikuta vara või Goa puhul, looma istandusi, kust mängijad peavad saatma vürtsi tagasi Portugali, mille tulemusel saab võidupunkte. Nõnda abstraheritakse vägivaldsed konfliktid kohalikega, orjandus ja ärakasutamine, mis on päris elus olnud koloniseerimisega tihedalt seotud.

Ian Bogost (2007) kirjutab, et mängud on väljenduslikud meediumid, mis representeerivad kuidas päris ja ettekujutatud süsteemid töötavad ning kutsuvad mängijaid nendega interakteeruma ning nende kohta arvamust kujundama. Nancy Foasberg (2016) lisab, et mängud, mis representeerivad koloniseerimist ja sellega seotud süsteeme, ning innustavad mängijaid kolonialismist ilma probleemideta kasu lõikama, kiidavad sellist ajalugu. Abstraktsioonid võivad töötada ka vastupidiselt ning anda mängijatele ruumi ette kujutada teistsugust ja tihtipeale vähem repressiivset maailma. Lisaks võivad välja jäetud elemendid just läbi abstraherimise iseendale tähelepanu pöörata ja ärgitada mängijaid mõtlema. Siinkohal on oluline ka kontekst ja intertekstuaalne ruum, kus miski esineb või ei esine.

Abstraherimine võib väljenduda ka läbi perspektiivi, mis määrab kuidas narratiivi või mängumaailma esitletakse. Monopoli puhul on fookuses omanikud, mitte tarbijad, kes on samuti seotud mängu poolt modelleeritava maailmaga. Katani Asustajate puhul on fookuses asustajate vaheline koostöö ning asustamine, kuid saare ökoloogiline heaolu on varjatud. Spirit Island modelleerib vastupidist maailma, kus mängijad esindavad erinevaid loodusjõude, kes kaitsevad

oma saart ja saarel elavaid põliselanike koloniseerijate eest. Mängijad peavad koos mängima mängu vastu st. nad võidavad või kaotavad koos.

J.R.Lee (2017) kirjutab, et kapitalism on liiga mitmekülgne nähtus, et mõni mäng seda täielikult modelleerida saaks. Seega peavad mängud tihtipeale keskenduma mingile kindlale kapitalismi elemendile. Niisiis toimub abstraherimine ka sellepärast, et paljude mängude esmane eesmärk on pakuda meelelahutusliku tegevust, mitte ühiskonnakriitilist teksti. Nancy Foasberg (2016) kritiseerib, et mängutegijatel on võimalik valida, mida nad abstraherivad ja mida mitte ning seeläbi on võimalik vältida problemaatilist välistamist, mis ei riku mängukogemust kui tervikut.

## 2. KAPITALISM

### 2.1 Definiitsioon

Kapitalism on sotsiaal- ja majandussüsteem, tuntud ka kui vabaturumajandus, mis on suurel määral domineerinud läänemaailmas pärast feodalismi. Kapitalismi peamisteks tunnusoonteks on tootmisvahendite kuulumine eraomandisse ja tootmise ning sissetuleku jagunemine turgudel toimuvate protsesside alusel. Turgude efektiivseks toimimiseks on vaja vabakonkurentsi ning võimalikult minimaalset riigi sekkumist majandusse, mis on peamiselt põhjendatud ainult turutõrgete kontrollimiseks või konkurentsi soodustamiseks. Toodete ja teenuste hinna määrab nõudmine ja pakkumine. (Britannica 2023)

Kuigi kapitalism kui süsteem sai alguse 16. sajandil, eksisteerisid Euroopas kapitalistlikud institutsioonid ka hiliskeskajal. Kapitalismi kui süsteemi algus on seotud Inglismaa tekstiilitööstusega 16., 17. ja 18. sajandil. Eristavaks asjaoluks varasematest süsteemidest sai akumulunud kapitali kasutamine tööstuse suurendamiseks, mis vastandub majanduslikult ebaproduktiivsetesse ettevõtmistesse, nagu püramiidid ja katedraalid, investeerimisele. (samas)

Kapitalismi järgi on majandusteooriate eesmärgi, milleks on piiratud ressurssidega inimvajaduste rahuldamine, täitmiseks turg parim mehhanism. Sellega rõhutatakse ka inimeste spetsialiseerumise vajalikust, eriti tootmise kontekstis, mille järgi on efektiivne toota mingit kindlat tüüpi hüvist ning selle turul võimalikult suur turuosa saavutada. (samas)

Kapitalismi head küljed on seotud üldise heaolu kasvuga. Konkurentsi tulemusel on hinnad tarbijate jaoks madalamad, kuna tootjad proovivad üha odavamalt toota ning seega ka rohkem müüa. Samuti soodustab konkurents turul innovatsiooni, et luua uusi tooteid ja teenuseid, mis omakorda loob uusi töökohti, mis turgutab ning tugevdab majandust. Inimesed saavad vabalt valida, mida nad soovivad tarbida ning tootja saab seeläbi luua seda, mida tarbijad tahavad. See tekitab olukorra, kus inimesed saavad, mida nad tahavad ning tootja saab tulu. Kapitalismi järgi

on niimoodi võimalik majandussüsteemi subjektide üleüldist kasumlikkust tõsta. (Investopedia 2023)

Kapitalismi kriitika üheks tähtsamaks punktiks on ühiskonnas tekkiv majanduslik ebavõrdsus. Sissetulek hakkab akumuleeruma selle osa ühiskonna jaoks, kes omab tootmisvahendeid ning need, kes ei oma, jäävad maha. Selle tagajärjel võib tekkida väike hulk indiviide, kelle käes on ebaproportsionaalne osa ressurssidest ja kapitalist. Aastal 2018. oli Oxfomi (Oxfam 2023) raporti järgi maailma 26 rikkaima inimese vara sama palju väärt kui maailma vaesema 3.8 miljardi (ligikaudu pool inimkonnast aastal 2018) inimese vara kokku. Negatiivseks küljeks on toodud ka lühiajaline fookus, mis keskendub lühiajalisele kasumi kasvatamisele, kuid ignoreerib pikaajalist jätkusuutlikkust. Seda toetab irooniliselt lõputu kasvu ideaal, mille kohaselt peaksid sissetulekud, kasumid, tarbimine ja heaolu lõputult kasvama. Selle tulemusel võivad ettevõtted hoiduda tulevaste põlvkondade vajaduste ja negatiivsete välismõjude, nagu keskkonna saastamine, peale mõtlemast (Strauss 2018).

## **2.2 Kapitalismi laiapõhjaline olemus**

Dahlberg (2014) kirjutab, et kapitalism on praktika, mis kombineerib kontseptsioone ning objektide ja subjektide identiteete. Ta pakub välja, et kapitalismist tuleks mõelda kui diskursusest, sest see aitab mõista kapitalismi reegleid ja norme ning selle laiahaardelist olemust. Stijin (2016) viitab, et kapitalism on kandnud turule suunatud mõtlemise üle ka teistele eluvaldkondadele. Täpsemalt kujundab see meie arusaama sellest, kuidas me endast ja teistest mõtleme. Kapitalistlikus ühiskonnas nihkub inimesele omistatud väärtus ja edukus majanduslikule edule, mis võib soodustada ületöötamist ja läbipõlemist. David Frayne (2020) toob näite hariduse kaubaks muutmisest st. haridust ei nähta enam kui isiklikku ja ühiskondlikku täiendamist ning parandamist, vaid kaupa, mida saab osta ja müüa. Selle tagajärjel on tõusnud õppemaksud ja fookus on nihkunud mitmekülgsele hariduselt töökoha omandamisele. Lisaks sellele on mittetöötamine ja majandusliku edu mittesaavutamine sageli marginaliseeritud ja stigmatiseeritud.

Marcuse (1964) kritiseerib, et kapitalism integreerib inimesed tarbimisele suunatud mudelisse, kus nad töötavad ja tarbivad rohkem kui neil vaja on. See ei ole ainult kahjulik keskkonnale ning sotsiaalsele elule, vaid sisendab inimestesse võltsvajadusi, mille rahuldamiseks on vaja rohkem

töötada ning nendib kokkuvõtlikult, et kapitalismi süvenemisega on inimsuhted asendunud tehingutega.

Kapitalism ei mõjuta ainult majandust, vaid ka ühiskonda, kultuuri ja identiteeti. Kapitalismist kui laiapõhjalisest nähtusest mõtlemine aitab seda nihutada majandussüsteemi piiridest välja ning seega mõista, et see läbib ühiskonna eri tähenduskihte ning mõjutab paljusid eluvaldkondi, sealhulgas ka kultuuri, mängu ja lauamänge.

### 3. KAPITALISMI TUNNUSMÄRGID

Kapitalism on olemuselt väga mitmekesine ning selle viited ja selle esinemisvormid lauamängudes väga erinevad. Kõige otsesem viide kapitalismile on temaatiline, mis on konstrueeritud mängu narratiivist ja füüsilis-visuaalsetest komponentidest ehk Parlett'i mudeli kahest ülemisest kihist. Sellisteks mängudeks on näiteks Monopol, Brass: Birmingham või Chinatown. Nende mängude eesmärk on kokkuvõtvalt ehitada suurim äri ning seeläbi mäng võita. Teised mängijad on konkureerivad ettevõtjad, kellega te võistlete kapitali, kasumi ja turuosa pärast. Brass: Birmingham on majanduslik strateegiamäng, mis keskendub industriaalrevolutsiooniga seotud Birminghamile. Mängu narratiivi, mida kirjeldatakse reeglite alguses, toetavad vastava teemaga mängulaud, kaardid ja tokenid (vt. Joonis 2).

Monopoli eesmärgiks on olla ainuke mängija, kes ei ole pankrotis, mis on võimalik läbi tänavate ja kinnisvara soetamise. Mäng simuleerib võistluslikku kauplemist, kus mõned mängijad saavad kallimaid tänavaid, kui teised. Kallimate tänavatega mängija saab rohkem renti küsida teiste mängijate käest, mis omakorda laseb tal osta kas tänavaid või kinnisvara. Olenemata teemast võib lauamängudes esineda ka reeglitest ja mehaanikatest (Parlett'i mudeli alumine kiht) tulenevaid seoseid kapitalismiga. Selliste seoste olemasolu võib olla tagaplaanil, kuna nende olemus jääb sageli temaatika varju. Y. N. Harari kirjutab kapitalistlike ideede kohta mängudes:

“..Seda arusaama taotakse levinud kapitalistlike mängudega pähe ka lastele ja teismelisele. Uusaja-eelsete mängude, näiteks male, eelduseks on majanduse paigalseis. Mängu alguses on teil 16 malendit ja mängu lõppedes ei ole teil neid kunagi rohkem. Üksikjuhtudel võib ettur muutuda küll lipuks, kuid uusi ettureid ei saa te kunagi juurde toota ega ratsusid tankideks muuta. Nii ei pea maletajad kunagi arvestama investeringutega. Paljud tänapäevased laua- ja arvutimängud keskenduvad just investeerimisele ja kasvule.

Eriti kõnekad on sellised tsivilisatsioonidest rääkivad strateegiamängud nagu “Minecraft”, “The Settlers of Catan” või Sid Meieri “Civilization”. Mängu tegevustik võib aset leida keskajal, kiviajal või mõnel kujutletaval völlumaal, kuid selle põhimõtted on alati samad ja need on alati kapitalistlikud. Teie eesmärgiks mängijana on rajada linn,

kuningriik või tsivilisatsioon. Te alustate väga tagasihoidlikult ühest külast ja seda ümbritsevatest põldudest. Teie varad kindlustavad teile esialgse koguse nisu, puitu, rauda või kulda. Seejärel peate sissetuleku targalt investeerima. Te peate valima mittetootlike, ent hädavajalike varade (näiteks sõdurite) ning tootlike varade (näiteks uute külade, põldude ja kaevanduste) vahel. Edukaks strateegiaks on tavaliselt võimalik vähim investeering mittetootlikesse hädavajadustesse ja tootlike varade suurendamine. Uute külade rajamine tähendab, et järgmisel tasemel on teil suurem sissetulek, mis võimaldab teil osta tootmisinvesteeringuid. Nii saate üsna varsti külad linnadeks muuta, ehitada ülikoole, sadamaid ja tehaseid, avastada meresid ja ookeane, luua tsivilisatsiooni ning mäng võita.” (Harari 2018)

Vastavalt kapitalismi erinevatele elementidele ning lauamängude olemusele olen valinud erinevad kapitalismi tunnusmärgid, mis võivad viidata kapitalismi ja lauamängude ühisosale. Sellised tunnusmärgid on peamiselt seotud mängu reeglite ja mehaanikatega, kuna töö eesmärk on analüüsida tunnusmärke, mis esmapilgul välja ei paista.



Joonis 2. Brass: Birmingham kaardid. Kaardid sümboliseerivad erinevaid tööstuslikke tegevusi ja mängijate kui ettevõtjate perspektiivist ärivaldkondi ja kasumivõimalusi. Kättesaadav : <https://boardgamegeek.com/image/3500869/brass-birmingham>

### 3.1 Kapital

Kapitali olemasolu on üks eeldustest, et lauamängus saaks seos kapitalismiga avalduda. Lauamängu kontekstis, nagu ka majanduses, omab kapital väga laia tähendust. Peamiselt tähendab see erinevat tüüpi ressursse, mida saab kasutada otseselt või kaudselt võidu saavutamiseks. Katani Asutajates on selleks erinevat tüüpi loodusressursid: puit, vill, teravili, kivi ja savi. Monopolis on ressursiks raha, kuid ka tänavad, kinnisvara ja abistavad kaardid (tasuta vanglast välja saamine). Abstraktsemates mängudes nagu kabe ja male võib ressursideks pidada nuppe, viimases nimetatakse nuppude kaotamist või võitmist materjali kaotamiseks või võitmiseks.

Suur tähtsus on ka kapitali funktsioonil, ehk mida mingi ressurss teha võimaldab, ning mis on selle tähtsus mängu kontekstis. Males on ressurss seotud mängija võimalustega võita, sest mida vähem nuppe, seda väiksem on tõenäosus võita, kuid sellel puudub investeerimis- või kauplemissvõimalus. Monopolis on raha funktsioon osta tänavaid ja kinnisvara, kuid ka olla võimeline maksta renti teistele mängijatele. Tänavate funktsioon seevastu, on suurendada mängija sissetulekut ning vajadusel saab neid maha müüa või pantida. Erinevatel viisidel saadud raha saab omakorda kulutada tänavate või kinnisvara ostmiseks, mis on tähtis funktsioon mängu võitmiseks. Sarnaselt toimib ka Katani Asustajad, kus mängijad saavad vastavalt täringute viskele ressursse, mida on võimalik kasutada kas teede ehitamiseks, külade ehitamiseks, külade linnadeks muutmiseks või kaartide ostmiseks. Külad ja linnad võimaldavad mängijal omakorda veel rohkem ressursse saada, et siis veelkord sama tegevuste ring läbi teha või seekord valida osta kaarte, mis võivad võidupunkte anda ja seega kindlustada mängijale võidu. Seega sarnaneb mainitud mängude ressurss rohkem loodusressurssidele või rahale kui male nupud.

Samuti tasub tähele panna, kust lauamängudes ressurss tuleb. Enamasti on selleks mängu aktiivsest väljast väljaspool asuv varalaegas, pank või ressursside hunnik. Paljud mängud, näiteks Monopoli ja Tiivulised lasevad mängijatel ressursside otsa saamise korral mängu enda tokeneid asendada ise tehtud alternatiividega. See ühtib hästi eelnevas peatükis kirjeldatud lõputu kasvu ideaaliga, mille kohaselt peaks üleüldine heaolu lõputult kasvama. John Feffer kritiseerib, et lõputu majanduslik kasv on ilmselgelt võimatu maailmas, kus on piiratud arv ressursse. Seega esiteks pole see võimalik ning teiseks peab kasv teatud piirist alates tulema mingi hinnaga, näiteks loodusressursside hävitamisega kaasnevad keskkonnaprobleemid. Piiratud ressurssidega mängudes, nagu Katani Asutajates, mingist piirist tulutoovad mehaanikad seiskuvad.

Kokkuvõtvalt peab lauamängus olema mingit laadi kapital või selle asendaja, et mängus saaks kapitalism mehaaniliselt avalduda, kuid see ei tähenda alati, et ressursside olemasolu mängus on viide kapitalismile. Mängus Stone Age on mängijal võimalik koguda erinevaid loodusressursse, nagu puit, savi, kivi ja kuld, kuid neid ei ole otseselt võimalik investeerida tootlikkust suurendavasse tegevusse.

### **3.2 Tootlikusse investeerimine**

Kapitalistlikus majandussüsteemis on üheks kesksemaks elemendiks ressursside ja raha investeerimine. Tootlikusse investeerimine on mõiste, mis tähendab kapitalistlikus perspektiivis kasumi või sissetuleku investeerimist tulutoovatesse projektidesse, et sellest saadud tulu omakorda investeerida. Teooria (Feffer 2022) soovitab seda teha lõputult. Kuna tegemist on ühe kõige fundamentaalsema viisiga, kuidas kasumit maksimeerida ning akumulereerida siis on tegemist kapitalistliku majandusteooria alustalaga.

Kasumi suurendamine on olnud omane ka teistele majandussüsteemidele, kuid sageli on sellega külgnenud ühiskondlikud ja kultuurilised ideed olnud piisavalt erinevad ja seega on kasumi kasutamisest erinevalt mõeldud. Aron Gurevitš (1992) toob näite feodaalühiskonna valitseva klassi väärtusorientatsioonidest. Ta kirjutab, et feodaalset senjööri iseloomustavate vooruste hulgas on heldus esimesel kohal. Senjäär on maaomanik, kes valitseb talupoegi ja saab neilt sissetulekuid ning kogutav rent annab talle võimaluse korraldada sööminguid, pidustusi, võtta vastu külalisi, jagada kingitusi, ühesõnaga - elada laia elu. Normikohaseks peeti heldet senjööri, kes ei arvesta, vaid jagab ja raiskab varandust, hoolimata vähimatki sellest, kas kulutused ei ületa sissetulekuid. Seega vastandub kapitalismis rõhutatud kokkuhoidlikkus asjadelt, mis ei ole majanduslikult efektiivsed, feodaalsele au ja helduse kontseptsioonile ja on seega unikaalne kapitalismile.

Lauamängudes esineb ka tootlikkusse investeerimist. Et see oleks üldse võimalik, on vajalik, nagu eelmises peatükis mainitud, et mängus oleks mingi ressurss, mida on võimalik kasutada tulevaste sissetulekute suurendamiseks. Monopolis tuleb raha kasutada tänavate ostmiseks ning seejärel osta tänavate peale maju ja hotelle. Seega on võimalik ressursse investeerida tegevusse, mis hakkaks hiljem veel rohkem ressursse genereerima. Kuna Monopoli eesmärgiks on olla ainuke mängija, kes ei ole pankrotis, eeldab mäng mängijalt, et ta ostaks ja investeeriks pidevalt. See ehitub ideele, et lauamängudes on enamasti võistluslik element ja mängu kulgu määrab

eesmärk võita. Muuhulgas ainuke mittetulutoov raha kasutamiseviis on teistele mängijatele rendi maksmine, mis saab juhtuda ainult siis kui mängija satub teise mängija tänavale, mis kinnitab raha funktsiooni mängus.

Katani Asutajate eesmärk on koguda esimesena kümme võidupunkti, mida on võimalik koguda kas: 1) asulaid ehitades 2) asulaid linnadeks muutes 3) teid ehitades ja läbi selle saada liikuv kaart “pikim tee”, mis annab mängijale 2 võidupunkti 4) kaarte ostes, mille peal on erinevad tegevused sh. ka kaardid, mis annavad mängijale võidupunkte. Mängijatel on erinevaid võimalusi võiduni jõudmiseks, kuid tähtis asjaolu on see, et kõikide tegevuste tegemiseks on tarvis ressursse ning kellel on neid rohkem, omab suuremat tõenäosust esimesena võiduni jõudmiseks. Seega on võitev strateegia investeerida oma ressursse selleks, et ehitada uusi asulaid ja neid linnadeks muuta, et saada veel rohkem ressursse. Kaartide ostmine ei ole piisavalt efektiivne strateegia, kuna kapitali tootlikkus algsete asulatega jääb kindlalt alla nendele mängijatele, kes investeerivad tootlikkuse ehk ehitavad asulaid juurde. Efektiivsus vastab siin kontekstis eelpool mainitud ideele, et lauamängude eesmärk on võita.

Saab mängida ka teistmoodi- J.R.Lee kirjutab, et lauamängudesse on võimalik tuua ka rollimängulik aspekt, kus mängija rakendab mingit kindlat ideoloogilist lähenemist üle mängu poolt määratud võistlusele. Sellisel juhul on mängija eesmärk jääda kindlaks mingisugusele väärtushinnangulisele positsioonile ning toimida selle kohaselt mängu piirides. Selleks võib olla näiteks sõjamängude mängimine patsifistina st. näiteks mängus Risk ei ründa mängija teisi mängijaid kordagi. Selleks võib olla ka hiljem näitena toodava Katani Asustajate “Oilsprings” laiendi mängimine keskkonnasõbralikult.

Samas on ka näiteid mängudest, kus tootlikkuse investeerimine kas puudub või ei ole rõhutatud võitev strateegia, vaid üks võrdsetest võimalustest teiste seas. Näiteks Ticket to Ride, kus mängijatel ei ole võimalik ressursse kasvama panna, vaid nad peavad neid koguma ning seejärel kasutama. Lauamäng Tsitadell pakub võimalust kasutada ressursse selleks, et tulevikus oma ressursse suurendada, kuid selle vastu on võimalik mängida ka teisi võitvaid strateegiaid. Tsitadellis on palju erinevaid viise, kuidas võiduni jõuda, kuid ükski neist ei ole otseselt eelistatav teistele, vaid sõltub mängija eelistustest ning sellest mida teised mängijad teevad.

Mängud, kus tootlikkuse investeerimine on rõhutatult hea või ainuke viis võitmiseks, omavad selget seost kapitalistliku süsteemiga. Nii lauamängudes kui ka päris elus on “lõputu” tootlikkuse taasinvesteeringu tagajärjeks varade kuhjumine.

### 3.3 Ressursside akumulatsioon ja *the runaway leader problem*

Kapitalistliku süsteemi teiseks suureks iseloomujooneks on ressursside akumulatsioon ehk kuhjumine. Tegemist on eelmises alapeatükis kirjeldatud tootlikkuse investeerimise tagajärjega. Varade akumulatsioon toimib põhimõttel, et kapital toodab kapitali, ning kuna ressursid on maailmas piiratud siis saab kapitali omada ainult teatud osa ühiskonnast. Seda seostatakse ideega (Angle 1986), et rikkad saavad rikkamateks ja vaesed jäävad vaesemaks ning lõhe ühiskonna klasside vahel kasvab.

Lauamängus nimetatakse sarnast olukorda võitja eelise probleemiks (ing. k. - *The Runaway Leader problem*). Probleemi sisuks on olukord, kus mängu juhtiv mängija hakkab üha kiiremini võidu poole liikuma st. ressursside või punktide kasvukurv tõuseb eksponentsiaalselt. Monopolis on see selgesti märgatav, kuna mängija, kes kogub esimesena mõne tänava komplekti saab hakata maju ja seejärel hotelle ehitama ning iga sammuga suurendada enda ning vähendada teiste mängijate võiduvõimalusi. Katani Asutajates tähendab rohkem asulaid rohkem ressursse, mis tähendab paremaid võimalusi veel rohkem asulaid ehitada ning teoorias nii *ad infinitum* kui mäng enne läbi ei saaks või mängulaud piiritu oleks.

Samuti võib sarnane fenomen esineda ka abstraktsemates mängudes, nagu male ja kabe, kus iga võetud vastase nupp suurendab tõenäosust võita. Selliste mängude puhul mängib suurt rolli mängija vilumus, kuna vale käik võib tekkinud edu kaotada.

Mõningates lauamängudes on võitja eelise probleemi vähendamiseks kohandatud reegleid. Näiteks Power Grid või Brass, kus esikohal oleva mängija jaoks on maksud kõrgemad kui madalamate punktidega mängija jaoks. Samuti Dominion, kus esikohal oleva mängija kaardipakk on nõrgem, kui teistel mängijatel. Selliste reeglite eesmärgiks on vähendada punktide või ressursside kuhjumist ning vähendada olukorda, kus mängijad võivad juba üsna varajases mängufaasis ennustada, kes võidab. Katani Asutajates on selliseks mehaanikaks varga token, mida saab paigutada vabalt valitud heksagonile, et sealt ressursse ei saaks ning mida enamasti paigutatakse just sellisele heksagonile, kust esikohal olev mängija ressursse saab. Lisaks sellele on Katanis kauplemine vabatahtlik ning tihti välditakse juhtiva mängijaga ressursside vahetamist, kuna see võimaldaks tal kiiremini võita. Monopolis on selliseks mehaanikaks ühiskastist ja "juhuse" pakist saadavate kaartide seas paar erinevat kaarti, mille tõmbamisel peavad kõik mängijad maksma iga oma maja ja hotelli eest kindla summa. Monopolis on neid

pakis 3. See on võrreldav kinnisvara- või maamaksuga, mille korral langeb suurem maksukoormus neile, kes omavad rohkem kinnisvara või maad. J. Kay on pakkunud paar varianti, kuidas Monopolis saaks selliseid mehaanikaid veel intensiivsemaks muuta lisades kaardipakki rohkem selliseid kaarte ning tõsta maksumäära. Samuti võiks muuta reegleid näiteks nii, et mängija, kes sellise kaardi tõmbab, ei pea maksma mitte pangale, vaid mängijale, kellel on kõige vähem maju ja hotelle; või muuta majade ja hotellide maksumust progressiivselt kallimaks. Vastavalt sellele, kas esikohal mängijal läheb edasise edu saavutamine kergemaks või raskemaks saab mängud jaotada positiivse ja negatiivse ringiga mängudeks (ing. k. *negative/positive feedback games*) (Machinations 2021). Seda võib võrrelda ka võimendatud progressiivse maksusüsteemiga, kus sissetuleku suurenedes suureneb ka maksumäär.

Jonathan Kay kirjutab, et “rikkad muutuvad rikkamateks, vaesed muutuvad vaesemateks” fenomen ei ole ainult *laissez-faire* majandusele omane. Tegemist on omadusega, mida matemaatikud kutsuvad ebastabiilseks tasakaaluks, mis esineb ka looduses, tehnikas ja inimsuhetes. Ta illustreerib seda näitega kausist ja kuulikesest. Kui kauss on õiget pidi ja kuul on selle sees, siis on tegemist stabiilse tasakaaluga st. kui mingil põhjusel peaks kuul hakkama kausi sees liikuma siis see jõuab alati tagasi kausi põhja ja jääb keskele seisma. Ebastabiilse tasakaalu näide oleks vastupidine, kus kauss on tagurpidi ja kuul on selle peal. Igasugune kaldumine või liikumine mingis suunas kasvavalt kiirendab kuulikese veeremist selles suunas ehk tasakaalust välja. Ta toob ka näite professionaalsetest maletajatest, kes võivad vahel pärast ühe etturi kaotamist alla anda, kuna nad teavad, et see väike vahe on piisav, et otsustada, kes võidab. Ebastabiilset tasakaalu mittemajanduslikus kontekstis võib kohata näiteks meditsiinis, kus haigus nõrgestab tervist, muutes seda vastuvõtlikumaks teistele haigustele või keskkonnakriiside juures, kus ühele probleemile võib lisanduda teine ning kooruda kolmas.

Ebastabiilsele tasakaalule majanduslikus kontekstis on erinevaid lähenemisi. Tegemist on iseloomujoonega, mis on omane kapitalismile, kuid ka teistele majandussüsteemidele ja eluvaldkondadele. Illustreerimaks ebastabiilset tasakaalu, võrdleb J. Kay Monopoli mängijat, kes peab kõik oma kinnisvara maha müüma, et teisele mängijale renti maksta, päriselu töölisega, kelle sissetulekud ja väljaminekud võrduvad nullsummaga. Olukorras, kus ta pole võimeline oma auto liisingut enam tasuma, jääb ta autost ilma, mis omakorda tähendab, et ta ei saa tööle sõita ning seega üüri maksta. Tegemist on järjepideva õnnetuste kaskaadiga, mille tagajärel surutakse inimest ühiskonna madalatesse kihtidesse. Päriselu näite puhul on tähtis märkida, et paljudes

riikides eksisteerivad erinevad sotsiaalsed hüved, mis aitavad negatiivseid kaskaade pehendada. Seda võiks võrrelda lauamängudega, kus kõige “vaesematele” mängijatele antakse toetavaid ressursse, nagu Tokaido või 7 Wonders. Lauamängus Tsitadell on eelisseisus mängija indikaatoriks tema hoonete väärtused, ning mitmed lisatingimused, nagu kes saab esimesena kindla koguse ehitisi, milline on ehitiste tüüpide varieeruvus jne. Seega mäng otseselt ei kiirenda ega pidurda mängijate võiduni jõudmist.

### 3.4 Võrdsus ja ebavõrdsus

Kapitalismile omane kasumi kasvatamine on tihtipeale aluseks ebavõrdsele varade ja ressursside jagunemisele, mis omakorda loob võimalusi ja privileege ühtedele inimestele ning piirab teisi. Lauamängud on tihedalt seotud võrdsuse ja ebavõrdsusega, kuna viimased on mängude ja võistluste nurgakivid.

J.R. Lee (2017) kirjutab, et võrdsus on subjektiivne mõiste, mis tuleneb sellest, mida keegi peab õiglaseks: kõik saavad sama palju; kõik saavad vastavalt oma vajadustele või kõik saavad vastavalt sellele, kui palju tööd või aega nad on panustanud. Caillois’(2001) järgi on võrdsuse otsimine üks mängu fundamentaalseim omadus. Sarnaselt võistlusele luuakse mängudes tehnilik võrdsus, et võistlejad või mängijad võistleks võrdsel pinnasel, mille tulemusel ei saa vaielda võidu õigluse üle. Võrduse otsimine on nii iseenesestmõistetav, et eri tasanditel olevate võistlejate puhul kasutatakse eelise vähendamiseks edet. J.R. Lee (2017) täiendab, et võrdsuse kriteeriumid ei sõltu alati individuaalsetest eelistustest vaid ka kontekstist, näiteks mängimine ajaviitmiseks või turniiril; mängu žanrist (sõjamängud või peomängud) ning ka olukorrast (üldjuhul on mängud “ebaausad” ainult nende mängijate jaoks, kes kaotavad).

Mängud, mis on oma olemuselt sümmeetrilised sisaldavad emergentset ebavõrdsust (ebavõrdsus, mis tuleneb muudest asjaoludest kui mängureeglitest) kuid hoiavad eemale süstemaatilise ebavõrdsusest (ebavõrdsus, mis tuleneb mängu reeglitest st. mis on mängu sisse kirjutatud). Sellised mängud pakuvad mõlemale mängijale üsnagi sarnaseid teid võiduni ning mängijate erinevus tuleb välja mängu jooksul vastavalt nende oskustele ja õnnele. Sellistes mängudes proovitakse tihtipeale vältimatuid asümmeetriaid vähendada läbi võtete, nagu *komi* Go’s (musta mängija alustamise edu kompenseeritakse valgete nuppudega mängijale andes talle seitse punkti). Males alustab alati valgete nuppudega mängija ning mustale seda kuidagi ei kompenseerita, sest alustamisest tulenevat edu peetakse peaaegu olematuks.

Asümmeetrilised mängud kasutavad sarnaseid võrdsustavaid mehaanikaid, seega võimaldavad need kahte lähenemist ebavõrdsuse uurimiseks: tasakaalustatud asümmeetrilised mängud ja mittetasakaalustatud asümmeetrilised mängud.

Tasakaalustatud asümmeetrilised mängud on näiteks Katani Asustajad, kus mängu alguses paigutatakse esimesed asulad. Asulate paigutamise järjekorra määrab täringuvise ehk õnn. Iga mängija täringuvise summa järjestatakse suurimast väiksemani ning kõige suurema summaga mängija alustab, paigutades lauale ühe asula. Kõik mängijad asetavad kordamööda ühe asula kuni tuleb kõige väiksema silmade arvuga mängija kord, kes asetab kohe kaks asulat ja seejärel jätkub asulate paigutamine tagurpidises järjekorras kuni kõige suurema silmade arvuga mängija asetab oma teise asula. Nii vähendatakse ebavõrdsust, mida võib tekitada õigus esimesena asulat paigutada. Monopoli puhul selline mehaanika puudub ja seega kõik mängijad alustavad “start” ruudult. Ebavõrdsuseks elemendiks võib pidada seda, et igal juhul saab keegi mängijatest esimesena liikuda ning seega soetada kinnisvara, mis võib talle terveks mänguks jääda. Seda mõjutab aga täringuvisekest tulenev õnnefaktor ning reegel, mille kohaselt saab mängija hakata paigutama kinnisvara oma tänavatele alles siis, kui tal on kõik vastava komplekti tänavad.

Tasakaalustatud asümmeetrilised mängud säilitavad võrdlemisi võrdsed mängutingimused, ning olenevalt mängu temaatikale, võimaldavad mängijatel vaadelda ebavõrdsust kui teemat ilma, et neid ebavõrdsesse maailmasse kaasatakse. Mittetasakaalustatud asümmeetrilised mängud seevastu võimaldavad vaadelda ebavõrdsust nii temaatiliselt kui protseduuriliselt st. mängijad paisatakse ebavõrdsesse mängumaailma. Katani Asustajate laiend Oil Springs lisab mängule kuuenda ressursi - nafta, mis on teiste ressurssidega võrreldes oluliselt kasulik, kuna seda on võimalik kõikide teiste ressursside vastu väga soodsa kursiga vahetada. Nafta kasutamine tõstab aga saastatuse taset, mille tagajärjel muutuvad rannikuäärsetel ruududel paiknevad linnad asulateks ning asulad hävinevad või hakkavad suvalised ruudud mängulaual oma võimet ressursse genereerida kaotama. Seda aga ainult loodusressursside puhul st. kõik teised ressursid peale nafta. Mängijad peavad otsustama kas nafta kasutamine võidu nimel on väärt katastroofi, mis mõjutab kõiki mängijaid. Naftat on võimalik ka hävitada, mille eest saab võidupunkte ning kolme nafta hävitamisel “keskkonnasõbralikkuse” tokeni, mille eest saab veel võidupunkte. Kui viis loodusressursi ruutu mängul hävineb saab mäng läbi ning kõik mängijad kaotavad.

Sellise mängu puhul on kapitalismile omane ja mängus kogetud ebavõrdsus sarnasemad kui tasakaalustatud mängudes, kuna mäng seab juba alguses sisse ebavõrdsed võimalused

mängijatele. Mängijad, kes saavad paigutusfaasis nafta ruutudele ligipääsu omavad piisavalt suurt eelist, et mäng võita. Samuti lisab Oil Springs temaatiliselt aktuaalse ja kriitilise nüansi, mis ärgitab mängijat analüüsima, mis tagajärjed on enda heaolu kasvatamisel üleüldise heaolu vähendamise hinnaga. Seega toob mäng esile moraalse kaalutluse, mis võib panna mängijat tegema otsust, mille aluseks võtab ta enda mänguvälised väärtushinnangud. Mänge, mis oleksid olulisel määral ja teadlikult ebavõrdsed on suhteliselt vähe ning ebapopulaarsed. Selle põhjuseks võib pidada nende kaugenemist mängulisusest ja sarnanemisest simulatsioonile, mis on rohkem seotud kriitilise mõtestamisega kui lõbusa ajaviitega. Sellepärast on ka rohkem tasakaalustatud asümmeetrilisi mänge, mille puhul eksisteerib võrdne mängukeskkond, mis pakub mängijatele motivatsiooni võistelda ja katsetada erinevate strateegiatega.

Mängud tahavad pakkuda võrdseid võimalusi, aga kapitalism ei saa võrdseid võimalusi pakkuda. Selline vastuolulisus tõstatub, kui temaatiliselt kapitalistlikud mängud loovad osaliselt simuleeritud kapitalistliku mängureaalsuse ning proovivad samal ajal luua ka võrdset mängu, et mäng säilitaks mängulisuse. Selle tagajärjel tekib diskursus, milles võib sisalduda varjatud idee, et kapitalistlikud ühiskonnad on võrdsed ning inimeste enda heaolu sõltub neist endist, sest mäng pakub mängijatele “õigeid” valikuid, mis viivad võiduni. Need valikud võivad olla seotud eelpool mainitud kapitalismi tunnusmärkidega.

Kõik lauamängud, mis propageerivad ebavõrdsust ei ole kapitalismiga seotud. Samuti ei innusta kõik lauamängud ebavõrdsust. Mõned lauamängud proovivad edendada kapitalismile ja sellest tulenevale ebavõrdsusele vastanduvaid ideid, mis on suunatud alternatiivsetele majanduslikele ja sotsiaalsele vormidele. Mängud nagu Anti-Monopol ja Inequality-opoly näitavad mängijatele kapitalismi limitatsioone ja nõrkusi ning rõhutavad teisi süsteeme, mis prioritseerivad võrdsust, koostööd ja jätkusuutlikust. Sarnaseid väärtusi propageerivad ka Evolution: Climate, Eco, Pandemic ja Terra.

### **3.5 Järeldused**

Illustreerimaks kõike ülaltoodut, koostas in neljamõõtmelise joonise (vt. Joonis 3), mis koosneb kahest teljest - vertikaalne, mis tähistab lauamängus esinevat temaatilist kapitalismi st. kuivõrd füüsilis-visuaalsed komponendid ja narratiiv viitavad kapitalismile. Horisontaalne telg tähistab mehaaniliselt väljenduvat kapitalismi ehk seda, kui palju esineb mängus eelmistes peatükkides

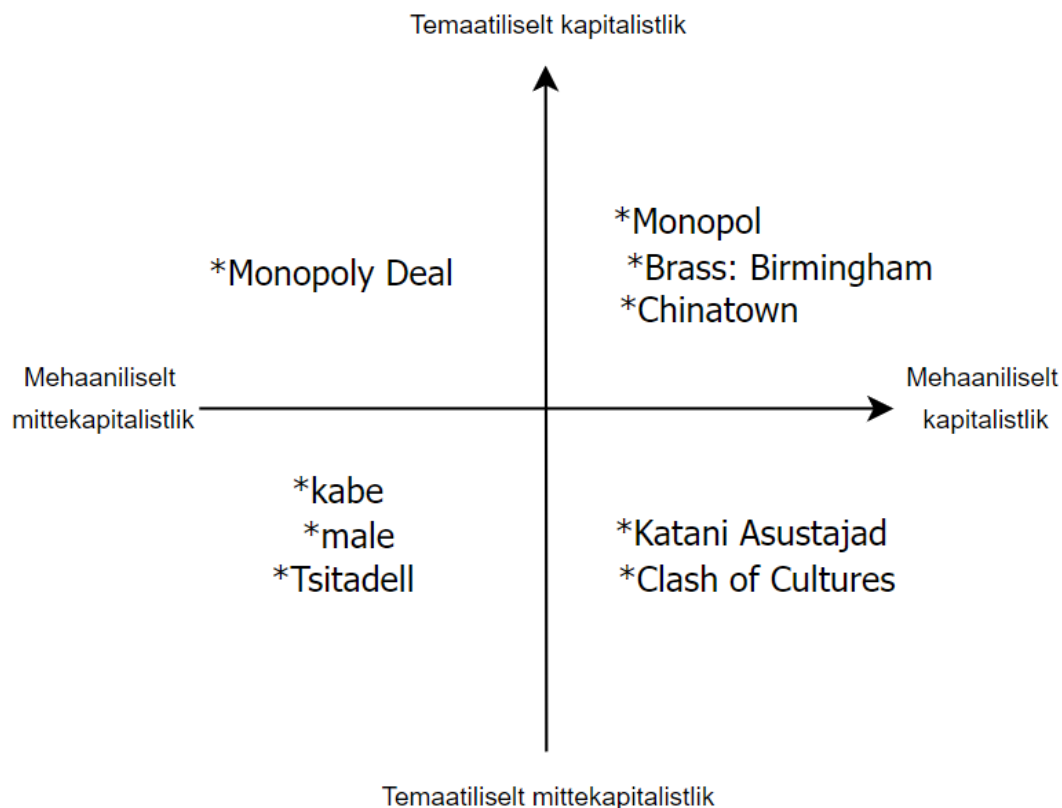
kirjeldatud kapitalistlike mehaanikaid. Joonis illustreerib seda, millised on lauamängude seosed kapitalismiga võttes aluseks temaatika ja mehaanikad.

Tegemist on lihtsustatud joonisega, kus igas veerandis on üldistatult sinna kuuluvad mängud ning puudub täpsem paigutus, milleks oleks vajalik luua täpsem mõõtmestik ning mängu süvaanalüüside põhjal hinnata.

Esimeses veerandis on mängud, mis on nii temaatiliselt kui ka mehaaniliselt kapitalistlikud, näiteks Monopol. Teise veerandisse kuuluvad mängud, mis on temaatiliselt kapitalistlikud, kuid mehaaniliselt ei ole. Selle näiteks on Monopoly Deal, mis temaatiliselt esitab kapitalistliku õhustikku st. mängijad peavad sarnaselt põhimängule kinnisvara ja tänavaid koguma aga tegema seda läbi teistsuguste mehaanikate, mis on ehitatud rohkem õnnele ja strateegiale kui kuhjuvale varale. Kolmandas veerandis on mängud, mis on nii temaatiliselt kui mehaaniliselt mittekapitalistlikud, nagu male ja kabe. Samuti liigitub siia Tsitadell, kui kaasaegse tasakaalustatud sümmeetrilise mänguna, mis sisaldab mõningaid mehaaniliselt kapitalismile kalduvaid elemente, kuid ei rõhuta neid. Viimases veerandis on mängud, mis on temaatiliselt mittekapitalistlikud ja mehaaniliselt kapitalistlikud, nagu Katani Asustajad.

Kapitalism saab väljenduda lauamängudes läbi temaatiliste ja mehaaniliste viidete. Eelnevates peatükkides kirjeldatud tunnused on aluseks mehaanilistele viidetele, mis võivad esineda temaatiliselt kapitalistlikes ning mittekapitalistlikes mängudes. Kapitalismi üheks suurimaks iseloomujooneks on investeerimine ning kasumi suurendamine, mis pole võimalik ilma ressurssideta ning seega peab lauamängudes kapitalismi mehaaniliseks avaldumiseks olema mingi ressurss, mida saab investeerida, et oma seisu mängus parandada.

Kuna mängu eesmärk on võita siis osutub tähtsaks argumendiks, kas ja kuidas kapitalismi tunnused on seotud võitmisega. Nii Katani Asustajates kui Monopolis on investeerimine ning selle tagajärjel tahes-tahtmata varade akumulatsioon vältimatu ja mängijale seotud teekond võiduni on seotud kapitalistlike ideedega. Monopolis ja teistes temaatiliselt kapitalistlikes mängudes on mängijale selgem, et mängumaailm on seotud kapitalismiga või majandusega, kuid temaatiliselt mittekapitalistlikes mängudes, joonisel neljas veerand, on raskem mõista, kuidas mängumaailm kapitalismiga seondub. Niisiis mõjuvad mehaanikatest tulenevad kapitalistlikud tunnused mängijale tagasihoidlikumalt, kui temaatilised, kuid sellegipoolest omavad ideoloogilist seost kapitalismiga ja selle eri elementidega.



Joonis 3. Neljamõõtmeline joonis.

Siiski on keeruline ühe tunnusemärgi olemasolul lauamängu kapitalistlikuks määrata, kuna kapitalism lauamängudes ei toimi binaarselt st. 'kapitalistlik-mittekapitalistlik', vaid kui skaala. Kapitalismi viidete intensiivsus sõltub kontekstist, tunnusemärgide kombinatsioonidest ja suhetest. Ometigi rakendavad paljud kaasaegsed lauamängud just eelpool mainitud kapitalismiga seonduvaid mehaanikaid ja reegleid, isegi kui tegemist on temaatiliselt väga kapitalismikaugemänguga. Sellest justkui järeldub, et kapitalismi ümbritsevad ideed kasumi suurendamisest ja tootlikusse investeerimisest on kandunud ka lauamängudesse ning on üsna populaarsed.

Siiski on mängu, mis kasutavad mehaanikaid, mis ei seostu nimetatud kapitalismi tunnusemärgidega ning mängu, mis teadlikult proovivad nii temaatiliselt kui mehaaniliselt hoiduda kapitalistlikest ideedest. Selle vastandina ei järeldu, et mängud, kus esineb kapitalistlike tunnusemärgi võtavad teadliku hoiaku kapitalismi suhtes, eriti kui suuremale tarbijaskonnale loodud mängud keskenduvad suuresti mängulisusele, mitte ühiskonnakriitikale.

## KOKKUVÕTE

Käesoleva bakalaureusetöö eesmärgiks oli uurida kuidas kapitalism saab lauamängudes väljenduda ning millised kapitalismi küljed lauamängudes kõige sagedamini esinevad. Töö põhirõhk oli analüüsida mehaanikatest tulenevaid viiteid, et tuvastada nõ varjatud seoseid kapitalismiga. Peamisteks näideteks kasutasin lauamänge Monopol ja Katani Asustajad. Töö esimesed kaks peatükki keskendusid lauamängude ja kapitalismi defineerimisele ning selgitamisele. Töö kolmandas peatükis analüüsisin nelja kapitalismi tunnusmärki: kapitali; tootlikusse investeerimist; varade kuhjumist; ja võrdsust ning ebavõrdsust. Viimases alapeatükis koostasın tema ja järelduste illustreerimiseks neljamõõtmelise joonise.

Töö tulemusena selgus, et kapitalism saab lauamängudes väljenduda läbi temaatiliste ja mehaaniliste viidete. Esimesel juhul on tegemist selgemini tunnetavate märkidega, mis loovad seose lauamängu sisu ja kapitalismi vahel. Mehaanilised viited võivad esmapilgul varjatuks jääda, kuna need esinevad ka lauamängudes, mis temaatiliselt ei ole kapitalismiga otseselt seotud. Mängumehaanikatest tulenevate kapitalismiviidete avaldumiseks on lauamängudes vajalik mingi ressursi olemasolu ning seda peab saama investeerida, et omakorda rohkem ressursse saada ja lõpuks mäng võita. Sellega kaasneb Monopoli ja Katani Asustajate näitel tihtipeale varade kuhjumine ja ebavõrdsus, mida lauamängud lahendavad erinevate tasakaalustavate reeglitega.

Paljud kaasaegsed populaarsed lauamängud rakendavad kapitalismi ja investeerimisega seonduvaid mehaanikaid, mis on pahatihti ainukeseks või parimaks võimaluseks, kuidas mäng võita. Nimetatud mehaanilised viited kombineerituna abstraktsioonidega võivad tekitada problemaatilise terviku, mille tagajärjel levib kapitalismi häid külgi ülistav ning halbu külgi ignoreeriv sõnum. Sellegipoolest ei tähenda ühe või teise tunnusmärgi olemasolu, et lauamäng võtab tugeva ideoloogilise hoiaku kapitalismi suhtes. Kapitalismi avaldumise intensiivsus sõltub kontekstist, tunnusmärkide kombinatsioonist ja suhtest üksteise ning teiste mängu elementidega.

## SUMMARY

The aim of this bachelor's thesis was to analyse how board games can represent capitalism and which characteristics of capitalism are found in boardgames most often. The focus of this thesis was to analyse capitalistic indicators based on game mechanics to identify hidden relations between board games and capitalism. As central examples, Monopoly and Settlers of Catan were used.

The first two parts of this thesis defined boardgames and capitalism and gave insight to how boardgames model different fields of life and how capitalism can be seen as a ubiquitous phenomenon. The third part analysed four indicators of capitalism: capital, investing, wealth accumulation and equality. These were chosen because they have the most compatibility with board games and represent some of the fundamental characteristics of capitalism.

The analysis revealed that capitalistic indicators can be thematic or mechanics-based. Thematic indicators are more apparent than mechanics-based ones, because the latter can be found in games that are thematically non-capitalistic. Capitalistic indicators that are built around game mechanics need to have some sort of resource. Furthermore it's important what functions the resources have in the game, namely that of making investments. This culminates with wealth accumulation, known as the runaway leader problem in board games and inequality, which are often balanced with different rules.

Many modern board games make use of mechanics that are grounded in investments and capitalistic ideals, which as seen in Monopoly and Settlers of Catan, are the only pathways to winning the game. Such games may create problematic abstractions that carry a message about how flawless capitalistic systems are. Yet, the presence of the aforementioned capitalistic indicators don't instantly mean that the game is a "capitalistic game", since capitalism should be thought of as scale rather than a binary opposition 'capitalistic and non-capitalistic'.

## **Kasutatud allikad**

Angle, John 1986. The Surplus Theory of Social Stratification and the Size Distribution of Personal Wealth. Oxford: Oxford University Press.

Bogost, Ian 2007. Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames. Cambridge, MA, USA: MIT Press,, p. Vii.

Caillois, Roger. 2001[1961]. Man, play and games. Urbana, Ill: University of Illinois Press.

Capitalism - Britannica. Vaadatud: <https://www.britannica.com/topic/capitalism>, 02.01.23

Dahlberg, Lincoln (2014). Capitalism as a discursive system? Critical Discourse Studies 11 (3): 257–71.

Feffer, John 2022. “Isn’t it time to challenge the growth paradigm?”. Kättesaadav: <https://fpif.org/isnt-it-time-to-challenge-the-growth-paradigm/>, kasutatud 25.03.23

Foasberg, Nancy 2016. The problematic pleasures of productivity and efficiency in Goa and Navegador. Analog Game Studies: 9. Kättesaadav: <https://analoggamestudies.org/2016/01/theproblematic-pleasures-of-productivity-and-efficiency-in-go-and-navegador/>, 10.01.23

Frayne, David 2020. The Refusal of Work: The Theory and Practice of Resistance to Work. London: Zed Books, 78-80.

Gurevitš, Aron 1992. Keskaja inimese maailmapilt. Tallinn: Kunst, 184-187.

Harari, Yuval Noah 2018. Homo Deus: Homse lühiajalugu. Tallinn: Postimees Kirjastus, 221-222.

Juul, Jesper 2005. Half Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds. Cambridge: MIT Press.

Kay, Jonathan; Moriarity, Joan 2019. Your Move: What Board Games Teach us About Life. Canada: Sutherland House Books, 60-72.

Lee, Jonathan Rey 2017. Capitalism and unfairness in Catan: oil springs. Analog Game Studies. Kättesaadav:  
<https://analoggamestudies.org/2017/03/capitalism-and-unfairness-incatan-oil-springs/> 10.01.23

Lotman, Mihhail. 2012. Struktuur ja vabadus 1: Semiootika vaatevinklist 1. Bibliotheca Controversiarum. TLÜ Kirjastus. Tallinn.

Veracini, Lorenzo. "Settlers of Catan." Settler Colonial Studies 3.3 (2013). Kättesaadav:  
<http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/18380743.2013.761941>, kasutatud 25.03.23

Machinations 2021. "Game systems: Feedback loops and how they help craft player experiences". Kättesaadav:  
<https://machinations.io/articles/game-systems-feedback-loops-and-how-they-help-craft-player-experiences/>, 25.03.23.

Mann, Timm 2021. Internet Chess Servers. Kättesaadav: <https://www.tim-mann.org/ics.html>, 01.06.2021.

Marcuse H. (1964). One-dimensional Man: Studies in Ideology of Advanced Industrial Society. London: Routledge.

Murray, H. J. R. 1952. A history of board-games other than chess. Oxford, Clarendon Press.

Parlett, David 1999. The Oxford history of board games. Oxford University Press, USA.

Parlett, David 2010. What's it all about?: On abstraction & representation in games. Kättesaadav: <https://www.parlettgames.uk/gamester/whatsit.html>, 01.06.2021.

Richest 1% bag nearly twice as much wealth as the rest of the world put together over the past two years - Oxfam. Vaadatud: <https://www.oxfam.org/en/press-releases/richest-1-bag-nearly-twice-much-wealth-rest-world-put-together-over-past-two-years>, 12.02.23

Stijn, Vanheule 2016. Capitalist Discourse, Subjectivity and Lacanian Psychoanalysis. Switzerland: Front Psychol.

Strauss, William S 2018. The fallacy of endless growth: Exposing capitalism's insustainability (2008). Doctoral Dissertations. 463.

Thibault, Mattia 2016. Notes on the Narratological Approach to Board Games. KOMÉ 4: 74- 81. Hungary: Hungarian Communication Studies Association.

Viegas, Jennifer 2011. Board games originated as a pastime for the elite. Discovery Channel Kättesaadav: <https://www.nbcnews.com/id/wbna45569816#>, 01.06.2021.

What Is Capitalism: Varieties, History, Pros & Cons, Socialism - Investopedia. Vaadatud: <https://www.investopedia.com/terms/c/capitalism.asp>, 02.01.23

Whitehill, Bruce 2008. Proceedings of the Board Game Studies Colloquium XI. "Toward a Classification of Non-Electronic Table Games".

## **Lihtlitsents lõputöö reprodutseerimiseks ja üldsusele kättesaadavaks tegemiseks**

Mina, Egert Käesel,

1. annan Tartu Ülikoolile tasuta loa (lihtlitsentsi) minu loodud teose „Lauamängud kapitalismi haardes“, mille juhendaja on Silvi Salupere,

reprodutseerimiseks eesmärgiga seda säilitada, sealhulgas lisada digitaalarhiivi DSpace kuni autoriõiguse kehtivuse lõppemiseni.

2. Annan Tartu Ülikoolile loa teha punktis 1 nimetatud teos üldsusele kättesaadavaks Tartu Ülikooli veebikeskkonna, sealhulgas digitaalarhiivi DSpace kaudu Creative Commons'i litsentsiga CC BY NC ND 4.0, mis lubab autorile viidates teost reprodutseerida, levitada ja üldsusele suunata ning keelab luua tuletatud teost ja kasutada teost ärieesmärgil, kuni autoriõiguse kehtivuse lõppemiseni.

3. Olen teadlik, et punktides 1 ja 2 nimetatud õigused jäävad alles ka autorile.

4. Kinnitan, et lihtlitsentsi andmisega ei riku ma teiste isikute intellektuaalomandi ega isikuandmete kaitse õigusaktidest tulenevaid õigusi.

autori allkiri

29.05.23