

Tartu Ülikool
Filosoofiateaduskond
Filosoofia ja semiootika instituut
Semiootika osakond

Terje Savi
KOMMUNIKATSIOONI SEMIOOTILISED FUNKTSIOONID MÄNGUS
Bakalaureusetöö
Juhendaja Andreas Ventsel

Tartu 2014

Olen bakalaureusetöö kirjutanud iseseisvalt. Kõigile töös kasutatud teiste autorite töödele, põhimõtteliste seisukohtadele ning muudest allikais pärinevatele andmetele on viidatud.

Autor: Terje Savi

(allkiri)

.....

(kuupäev)

SISUKORD

Sissejuhatus	4
1. Mängu mõiste	7
1.1 Reeglid või protsessuaalsus	11
1.2 Mängus osalejad	14
1.2.1 Mängijatüübid	15
1.3 Mängu meediumid	18
2. Mängu sotsiaalne loomus.....	21
2.1 Raamistiku tunnused ja nende väljendatavus mängus	22
2.2 Maagiline ring.....	23
2.3 Reaalsus ja mäng	24
3. Kommunikatsioon.....	27
3.1 Juri Lotmani kommunikatsioonimudelid.....	29
3.2 Interaktsioon mängus	33
3.3 Kommunikatsiooni eripärad mängus	34
4. Pokker	36
4.1 Pokkeri sotsiaalsus ja meediumid	38
4.2 Kommunikatsioon pokkeris	40
Kokkuvõte	43
Kirjandus	45
Summary	47

SISSEJUHATUS

Mängu uurimine erinevates valdkondades on saanud alguse 1900. aastatest. Alguses tunti huvi mängu ajalooliste külgede vastu, seejärel hakati tegelema antropoloogiliste ja kultuuriliste käsitlustega. Antud töö teemavalik tuleneb eriseminaris alguse saanud huvist mängu vastu. Bakalaureusetöös on sisse toodud kommunikatsioon mõiste, mille abil püütakse leida, kas kommunikatsiooni semiootiliste funktsioonide uurimine mängus võimaldab siduda mängudefinitsiooni põhiliselt inimestevahelise sotsiaalse suhtlusega ja leida tunnuseid, mis sellises mänguolukorras kommunikatsioonis esinevad. Informatsiooni vahetuse abil toimub suhestumine maailmaga, toimuvad erinevad olukorrad ja suhtlemine inimeste vahel.

Kuigi mängu uurimine sai alguse üle 100 aasta tagasi, siis on toimunud pidevalt muutused. Ühiskonnad muutuvad koos selles olevate mängudega. Tehnoloogia on arenenud, mis on toonud uued mänguvõimalused ja on põhjuseks uuel viisil mängude loomisele. Mängu uurimise tõukeks on suures osas olnud elektrooniliste mänguvahendite populaarsuse tõus. Ühest küljest uurimine laienes, kuna on täpsemalt vaja teada mängumehhanisme, mis paneks inimesi mängima ja on vaja piiritletust, et luua kindel mäng kindla informatsioonihulgaga. Teisest küljest on selline uurimisviis kitsendanud mängu nägemist, kuna piiride rõhutamine muudab mängu uurimise staatilisemaks.

Tavalistes käsitlustes uuritakse info liikumist mängus nii palju, kui see on oluline mängu ülesehituse vaatamiseks. Antud töö üritab mängus informatsiooni liikumise protsesse rohkem avada. Selle abiks on kommunikatsioonis olevad semiootilised funktsioonid, mis rõhutavad tähendusloomet, mitte pelgalt signaali edastamist. Semiootika osakonnas on mängu uuritud kindla mängu modelleerimiseks (Karmen Viikmaa *Male kui keel* (2007)), teatud liiki mängu (Madis Kats *Olmemängud mänguteoreetilises kontekstis* (2012)) ja kindla tunnuse analüüs (Taavi Tamula

Naiskarakterite representatsioon videomängudes: diakrooniline analüüs (2013)). Antud töö lisaks eelnevatele mängu siseselt esinevate kommunikatsiooniprotsesside toimumise.

Kommunikatsiooni juures semiootilise külje välja toomine võib esmapilgul tunduda vastuoluline, kuna kommunikatsiooni võib igal juhul pidada semiootiliseks. Siiski on antud töö raamistikus semiootilise rõhutamine oluline, kui vastandada kommunikatsiooni semiootilisele kirjeldamisele kommunikatsiooni tehnoloogiliste külgede kirjeldamist. Semiootika juures saab oluliseks pidada tähendust loovat aspekti, mitte ainult informatsiooni edastamist ühelt kandjalt teisele. Kommunikatsioon teate edastamisena võib leida aset ka kahe masina vahel.

Antud töö mängukontseptsiooni loomisel püütakse välja arendada käsitlus, mis näitaks kommunikatsiooni olulisust. Kontseptsiooni tausta loomiseks antakse ülevaade varasemast uuritusest. Kommunikatsiooni juures rõhutatakse konteksti, koodi ja infovahetuse juures toimuvat tähenduse edasiandmist. Kasutatud autoritest on olulisel kohal Juri Lotman ja John Fiske. Lotmani kommunikatsioonikäsitluses tuleb juurde *mina-mina* kanalit mööda informatsiooni liikumine, mida varasemalt interaktsiooni juures ei ole rakendatud. John Fiske kommunikatsioonidefinitsioon rõhutab suhete hoidmist, mida võib pidada mängu kui sotsiaalse nähtuse oluliseks toimumispõhjuseks. Töös loodud kontseptsiooni esitamise analüüsiks on valitud pokker.

Töö eesmärgiks on esiteks tutvustada erinevaid mängu käsitlemise viise. Need oleksid taustaks mängu kommunikatsiooni semiootiliste funktsioonidega seotud definitsiooni loomisel. Teiseks püütakse siduda mäng laiema sotsiaalse keskkonnaga ja inimese maailmatajumisviisiga. Kommunikatsiooni semiootiliste funktsioonide lähtekohast on sotsiaalse külje väljatoomise eesmärk näidata, kuidas suhtluse tõttu toimuvad erinevad sündmused, millest üheks on mäng. Eelnev taust on vajalik, et näidata kommunikatsiooni esinemist mängu kõikidel erinevatel tasanditel.

Struktuuriliselt jaotub töö neljaks suuremaks alapeatükiks, millest esimene käsitleb mängu, teine sotsiaalset suhtlemist, kolmas kommunikatsiooni ja neljandas illustreeritakse saadud analüüsimudelit pokkeri näitel. „Mängu” peatüki eesmärk on tuua välja üldine kontseptsioon, mille alusel antud töös mängu mõistet defineeritakse ja antakse ülevaade mängu varasemast uuritusest mängu mõistete taustal. „Mängu

sotsiaalse loomuse” käsitlemise eesmärk on püstitada probleem mil viisil on mängu võimalik üldisest sotsiaalsest taustast eristada. Mängu käsitletakse praktilise ja tingliku käitumise tasakaalu omava suhtlusena, kus tinglik tähistab käitumise semantilisi külgi. Kolmandas peatükis, „Kommunikatsioon”, näidatakse, mil põhjusel on oluline näha kommunikatsiooni laiemalt kui vaid interaktsioonina. Tuuakse välja kommunikatsioonimudelid ja Lotmani järgi autokommunikatsiooni aspekt. Viimases peatükis toimub pokkerimängu analüüs eelnevalt loodud teoreetilise baasi põhjal.

1. MÄNGU MÕISTE

Mängu mõistel ei ole ühtset definitsiooni, kus kõik olulised aspektid oleksid rakendatavad kõikidele mängudele. Eric Zimmerman ja Katie Salen on koostanud laiahaardelise teose *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Eric Zimmerman on mängudisainer ja arvutimängude arendaja. Zimmerman ja Salen on tabelis (vt tabel 1) välja toonud võrdlusena mängudefinitsioonid sellistelt autoritelt nagu David Parlett (kaardi, laua, sõnamängud), Clark C. Abt (sotsiaalteadlane), Johan Huizinga (ajalugu, kultuur), Roger Caillois (sotsioloog), Bernard Suits (filosoofiline käsitlus), Chris Crawford (mängudisain), Greg Costikyan (mängudisain), Elliot M. Avedon & Brian Sutton-Smithi (mänguteoreetikud). (Salen, Zimmerman 2004: ptk 7, 9) Sulgudesse on lisatud antud autorite peamised uurimisvaldkonnad, mis annavad hea ülevaate erinevates tegevusalades esinevate mängu mõistete käsitlemisest. Antud tabelis on põhilised mängule rakendatud omadused. Kõige enam on definitsioonides välja toodud reeglite olemasolu. Teise rõhutatud omadusena on eesmärgile või tulemusele orienteeritus. Edasised määratlused varieeruvad ja iseloomustavad mängu erinevaid külgi. Mõningate olulisemate definitsioonides olevate punktide vaatlemisel püütakse luua kommunikatsiooni käsitluse mõjudega mängu mõiste.

Mäng ja mängimine ei pea alati olema kattuvad. Iga mängulise tegevuse taga ei pea esinema mängu. Kõik mänguga tegelevad autorid ei määratle mängulist tegevust mängu alla kuuluvana. Inglise keeles on eristus tugevam, kuna sõnavaras on kaks erinevat väljendit: *game* ja *play*. Mängu ja mängimise suhet saab vaadata Zimmermani järgi kaheselt: ühest küljest on mängimine suurem tegevus kui mäng, kuna mängulist tegevust laiendatakse juhtumitele, millele igapäevaselt ei öelda otseselt mäng. Teisest küljest võib olla mäng laiem mõiste mängimisest, sest iga mäng eeldab, et seda mängitakse. (Salen, Zimmerman 2004: ptk 7, 2) Mängimine laiemalt sisaldab endas kõiki mängulisi tegevusi. Näiteks käbi löömine jalaga, kujutledes seda jalgpallina.

Mängulise tegevuse mõttes on olukord selge, olenevalt indiviidi kujutlusest. Olukord ei oleks mänguline, kui see käbi oleks rullisuteel ja selle eemaldamine rajalt oleks puhtalt funktsionaalse tähendusega. Mängimise taandamine mängu osaks tähendab seda, et mängud ei ole mängud iseendas, vaid nad eeldavad, et neid mängitakse. Malelaud kapis on lihtsalt teatud kujuga ja materjalist tükide kooslus. Täenduslikuks saavad need elemendid alates hetkest, kui inimesed seda „materjali” mingil mängulisel viisil kasutama hakkavad.

Tabel 1

Mängudefiniitsiooni elemendid

	Parlet	Abt	Huizinga	Caillois	Suits	Crawford	Costikyan	Avedon Sutton- Smith
Toimib reeglite järgi	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓
Konflikt või võistlus	✓					✓		✓
Eesmärgile orienteeritud /tulemustele orienteeritud	✓	✓			✓		✓	✓
Tegevus, protsess või sündmus		✓			✓			✓
Sisaldab otsuste tegemist		✓				✓	✓	
Mittetõsine ja endassetõmbav			✓					
Mitte kunagi seostatav materiaalse kasuga			✓	✓				
Tehislik/turvaline/väljaspool tavalist elu			✓	✓		✓		
Loob erilisi sotsiaalseid gruppe			✓					
Vabatahtlik				✓	✓			✓
Ebakindel				✓				
Teesklemine/esitamine				✓		✓		
Ebaefektiivne					✓			
Osade süsteem/vahendid ja käigud						✓	✓	
Kunstivorm							✓	

(Salen, Zimmerman 2004: ptk 7, 9)

Erinevate sõnade kasutamine mängu ja mängimise kohta saab oluliseks mõistete täpsete definitsioonide juures. Osa autoreid defineerib mängu, teised toovad välja punkte mängimise kohta. Muutused sõnakasutuses tulevad sisse mängudefinitsioonide tõlkimisel, kui tahetakse definitsiooni väga detailiselt võtta. Ühest keelest teise tõlkimisel võib mäng muutuda mängimiseks ja vastupidi.

Kuigi kahene jaotus on põhiline, võiks antud töö raames tuua sisse nendele kahele lisaks mõiste *designed games* ehk disainitud mängud. Disainitud mängudeks peetakse neid mängu, mis põhinevad ettekirjutatud reeglitel. On ka käsitlusi, näiteks Jesper Juulil, kus mängud ilma reegliteta ei kuulu mängude alla. Need oleksid lihtsalt tegevused. Jesper Juul jaotab mängulised tegevused mängudeks, piiri peal olevateks juhtumiteks ja mitte mängudeks. (Juul 2003: 39) Siinses töös peetakse mängudeks nii reeglitega kui ka reegliteta mängimist. Lisaks eelistatakse jaotust, kus *play* on suurem kontseptsioon kui *game*, kuna mängulist tegevust ei tasuks eraldada mängust endast või pidada seda vähem oluliseks mängu võimalikkuse juures. Vastupidist suhet on kasulik vaadelda kindla mängu loomisel või ülesehituse jälgimisel.

Arvutimängu võib näha disainitud mängu liigina. Arvutimängu eraldi väljatoomise põhjuseks on selle erinev loomus. Tavalises mängus on võimalik teha mugandusi, aga arvutimäng on süsteemi vastu, mis on programmeeritud ja mille muutmiseks on vaja programmi muutmist. Selle tõttu võib arvutimängu näha ka mänguvahendina, mitte mänguna. Nukkudel saab riideid vahetada, aga nukku ilma lõhkumata millekski teiseks muuta ei saa. Samas on erinevus, kuna arvutimäng on nukust keerulisem süsteem. Kui nukuga mängimiseks on vaja rakendada palju fantaasiat, siis arvutimängus on fantaasia ette kirjutatud ja toimub selle järgi tegevuse edasine areng.

Semiootikas üheks varasemalt mängu käsitletud autoriks on Juri Lotman. Tema jaoks on mäng eelkõige vahend õppimiseks. Sama lähenemine on olnud ka Karl Groosil. Võib oletada, et Lotman oli tuttav Groosi töödega, kuna on viitanud tema teosele *Die Spiele der Thiere* (1896). Kuigi mäng on Lotmani poolt taandatud põhiliselt õppimisfunktsioonile, on ta välja toonud punkte, mis annavad eelnevatele käsitlustele juurde uudsust, mida võib pidada oluliseks antud bakalaureusetöös mängu defineerimisel. Lotman määratleb mängu kui olukorra, kus toimub tingliku ja praktilise

kooseksisteerimine. Selle juures on rõhutatud tingliku ja praktilise olukorra teadlik tajumine ja samaaegselt äraunustamine. (Lotman 2006a: 11) Tasakaalu muutumine tingliku ja praktilise vahel on mängu rikkumine. Antud töös võetakse standardse mängimise aluseks teadvuse suhtumiste tasakaalu. Praktilist käitumist võib näha kui igapäevareaalsuse tasandit, argist käitumist. Puhas tinglik tasand on selle vastand, näiteks unistamine või reaalsuse võtmine unenäona, kus unustatakse ära, et tegudel on tagajärjed ja vea korral võib selleks olla surm.

Mängu eripärade väljatoomiseks võib seda kõrvutada temaga esmapilgul sarnaste, aga siiski eraldiseisvate valdkondadega: teater, kunst, rituaal. Lotmani järgi on praktiline käitumine oma loomult üheplaaneline, mäng kaheplaaneline. (Lotman 2006a: 13) Mitmeplaanelisust võib näha ka teistes valdkondades. Esimesena võiks käsitleda mängu ja mitte-mängu küsimust. Mitte-mäng on mänguga võrreldes kirjeldatav argisena. Mängu ja teatri suhte erinevus on raskemini lahutatav, sest etendust *mängitakse*. Lotman on ka teatri kohta välja toonud, et selle üks pool on tinglik. (Lotman 2006b: 162) Teatri tingliku ja praktilise tasakaal ei ole nii määratletud kui mängus. Teatri eristamise juures saab välja tuua, et seal on esinemise osa, mis mängus samal kujul puudub. Teatrit mängides oleks nii pealtvaataja mängimine kui ka etendajate mängimine, ilma teatrile omase etteaste struktureerituseta. Vastupidiselt on etenduses mängimine näideldud mäng. Teatrit seostatakse oma olemuselt rohkem kunstiga.

Mängu eristuse kunstist toob Lotman väga teravalt esile: „Kunst ei ole mäng.” (Lotman 2006a: 23) Kunsti peab ta uue info loomiseks, seostades selle keelega. Mäng on seevastu nagu kõne, mis eeldab juba olemasolevaid struktuure. (Lotman 2006a: 14, 24) Vastkaaluks sellele on Costikyanil mängudefinitioon, mis algab väitega, et mäng on kunstivorm. (Costikyan 1994) Mängu defineerimine läbi kunsti on mängudisaini juures arusaadav, kuna mäng kujundatakse mingil viisil ja disainimist saab pidada loovaks protsessiks. Arvestades piiride hägusust võiks siiski väita, et mäng ja kunst on oma olemuselt erinevatesse valdkondadesse kuuluvad. Kunsti eesmärk on vastanduda olemasolevale, mängul ühiskonnas selline eesmärki puudub.

Mängu võib vaadelda ka rituaali taustal. Mängus toimub sarnaselt rituaalile korduvaid tegevusi. Lotman on rituaali põhilise ülesandena välja toonud mälu

organiseerimise ja rühmamälu funktsioonid. (Lotman 1999: 142) See ühendab inimesed kogukonnaga. Rituaalide eesmärk on olla püsivad, et siduda elu millegi ülemaga. Samad mängud võivad läbi põlvkondade püsida ühesugustena. Nagu mängud, on rituaalid seotud sotsiaalse kontekstiga. Lotman jaotab käitumistasanditelt rituaali praktiliseks ja mütoloogiliseks. (Lotman 1999: 149) Mängus on praktiline ja tinglik tasand. Siiski on rituaalide erinevuseks nende sakraalne loomus, mis mängude juures üldiselt puudub. Mängude muutumine ajas on loomulik ja uusi mängu tekib juurde rohkem kui uusi rituaale.

Mängu võib tegevuse tasandil võrrelda imiteerimisega. Imitatsioon on oluline õppimiseks. Lotmani suhtumist mängu kui õppimisvahendisse võib kõrvutada mängu nägemist imitatsioonina. Kõigepealt püütakse teha asja mingil kindlal viisil, kuni selle tegemine muutub oskuslikuks. Mängus tuleb imitatsiooni ja mängu eristus välja eriti laste käitumise juures. Lapsi õpetatakse imitatsiooni läbi, kasutades mängu võtteid, et neil ei tekiks tegevuse suhtes tõrget. Imitatsiooni võib sel juhul pidada oskuse treenimiseks. Ühte liigutust korratakse mänguliselt. Piir imitatsiooni ja mängu vahel on hajus, kuna mängimiseks on vaja ka alguses mäng selgeks õppida, eriti, kui tegu on disainitud mänguga. Mängu reeglid varieeruvad lihtsatest kuni väga kompleksseteni, kus oskuslikuks mängijaks saab pidada alles seda, kes on aastaid tegevust harrastanud.

1.1 Reeglid või protsessuaalsus

Eelnevalt käsitletu järgi saab väita, et üldiselt peetakse mängu üheks olulisimaks tunnuseks reegleid, aga see viib küsimuseni, kas mängu reeglite rõhutamine on elu taustal nii oluline. Norbert Elias toob välja, et normid ja reeglid ei ole kuskilt aegade algusest peale ette määratud, aga vaatamata sellele on kõik tegevused struktureeritud. Inimsuhete struktureeritus on sama loomulik kui looduse oma, näiteks sünni ja surma vaheldumine. Struktureerimine annab võimaluse nähtusi uurida, ka neid, mis esmapilgul täieliku korratusena näivaid: mässud, sõjad, ülestõusud. (Elias 2013: 92-93) Mängus olevaid reegleid ei tasu vaadata primaarsena, kuna elu üldiselt on struktureeritud. Siiski on reeglid loomulikud ja inimese loomuses on luua korda oma tegevustes. Mängu puhul

reeglite rõhutamine võib näidata seda, et see on inimelu üks osadest. Inimestevaheline koostegevusel peab mingi struktuur olema ka teistes valdkondades. Maja ei saa ehitada ilma ühtse plaanita.

Üks väheseid, kes ei kasuta oma mängukäsitluses reeglite rõhutamist, on Greg Costikyan, kelle spetsiifiline valdkond on mängudisain. Essee *I have no words and I must design* ilmus 1994. aastal ajakirjas *Interactive Fantasy*.¹ Tema definitsiooni järgi: „Mäng on kunstivorm, milles osalejad, nimetatud mängijateks, teevad otsuseid, et kontrollida ressursse läbi strateegiate jõudmaks eesmärkideni.”² (Costikyan 1994) Kui jätta mängudefinitsioonist reeglid välja, ei muuda see olukorda vähem struktureerituks ja eesmärgipäratuks.

Mängudele vaatas teise pilguga ka Eric Berne. Tema käsitlus oli loodud abiks psühhoteraapias inimestevahelise suhtlemise mõistmiseks. Suhtlemise juures tõi ta eraldi välja suhtlemismängud, mille olemasolu kohe ei märgata. Eric Berne järgi on mängu üheks oluliseks omaduseks peidetud loomus. (Berne 2001: 45) Seal juures ta kirjeldab, millisest hetkest alates hakatakse märkama, et toimub mäng, mis on oma olemuselt korduva loomuga. Berne käsitluses on mängude eelduseks reeglid ja normid. Kuni mängu mängitakse ilma veata, siis nende olemasolu ei tajuta. Sammu tegemisel, mis läheb reeglitest ja normidest välja, avastatakse mängu olemasolu. (Berne 2001: 15) Reeglid on olemas, aga need on oma olemuselt orgaanilised. Nende olemasolu tunnustatakse alles siis, kui toimub rikkumine.

Berne ja Costikyani võrdluseks Eliasega saab välja tuua, et nii reeglite peidetuse korral kui ka reeglite mitte rõhutamise korral ei oma see suurt tähtsust, kuna inimkäitumine on struktureeritud oma loomuse poolest ja mängu saab uurida sarnaselt teistele nähtustele temas esinevate struktuuride tõttu. Tavapärase muutumine toob inimese tegevused välja tajua automatismist, nagu Berne näitel toob reeglite rikkumine välja mängust. Mängus esinevad elusündmused on rõhutatud või võivad tunduda sellistena, kuna nende struktuur on lihtsustatud igapäevarelaasusega võrreldes. Lihtsustamine põhjustab iseloomulike omaduste tugevamat esiletulemist. Näitena saab välja tuua kodu mängimise lastel, kes võtavad eeskuju vanemate tegevusest seda

¹ Töö on kättesaadav autori koduleheküljelt <http://www.rpg.net/oracle/essays/nowords.html>

² „A game is a form of art in which participants, termed players, make decisions in order to manage resources through game tokens in the pursuit of goal.“ (Costikyan 1994)

imiteerides. Kodu mängimisel on rõhutatud vanemate käitumine ja vanemad, nähes seda kõrvalt, saavad oma käitumist näha peegeldatuna lastelt.

Mängude juures peetakse mõne kindla tunnuse olemasolu tähtsamaks, kui sündmuste panemist konteksti ja selle alusel tähenduse leidmist. Mängu vaatamine protsessina oleks vastandus seisukohale, kus mängu nähakse kindlate apriorsete reeglitega süsteemidena. Esimeses tabelis välja toodud autoritest, kes on kasutanud oma definitsioonides *tegevust, protsessi või sündmust*, on kõik samal ajal pidanud siiski oluliseks ka reeglite järgi toimumist. Thomas M. Malaby toob välja, et mängud on protsessuaalsed. Mängimise ajal on alati võimalus uute praktikate ja tähenduste tekkimiseks, mis loovad mängu ümber. Mängud on seotud inimeste tegevustega, aga need on oma olemuselt protsessuaalsed. (Malaby 2007: 102-103) Ühest küljest on protsessiks juba mängimine ise. Tehakse tegevusi, võetakse vastu otsuseid, luuakse strateegiaid. Teine võimalus on mängu ümbermuutumine ja uueks arenemine. Sportmängudes, eriti tipptasemel, võivad tulla reeglite uuendused, varustuse spetsiifilisemaks muutumine ja suuremad nõudmised inimeste füüsilisele vormile. Reeglid võivad muutuda mängu levimisel piirkonniti või erinevate põlvkondade vahel.

Lisaks reeglitele ja protsessidele on mängu võimalik näha suhtena. Tugeva vastuväitena mängu staatilisusele on välja toonud A. M. Thorhauge: "Urvides mängu programmeeritud süsteemina otsimaks tegevuse karakteristikuid võrdub palli uurimisega, et leida jalgpalli, käsipalli, korvpalli jne karakteristikuid. Kuigi palli füüsilised karakteristikud panevad ette teatud piiranguid, on siiski mängijate kasutusviis see, mis määrab ära mängu."³ (Thorhauge 2013: 389) Mänge ei saa eraldada inimestest, kes neid mängivad, sest ilma mängu ja mängija vahelise suhteta ei ole seda tegevust olemas.

Reeglite, protsesside ja suhete eristusest võib järeldada, et mängu reegleid võib näha pigem protsesside või suhetena. Ka inimkommunikatsioonis ei ole info edastamine lihtsalt reglementeeritud tegevus, vaid pidev kodeerimine ja dekodeerimine, kus asjad seostatakse uutega ja vanadega. Reeglite olemasolu võiks rõhutada kindlate mängude

³ „*Studying the game as programmed system in search for the characteristics of the activity equals studying the ball in search for the characteristics of soccer, handball, basketball, and so on. Indeed, the physical characteristics of the ball put certain limitations on its use, but it is still the action of the players that define the game.*“ (Thorhauge 2013: 389)

defineerimise juures, kus reeglid on need, mis on taustaks mängu iseloomulikkusele. Mängu saab näha sarnasena teiste elus esinevate olukordadega, kus peab olema paindlik. Reeglite rõhutamine on disainitud mängude juures vajalik mängu olemuse rõhutamiseks ja selle kordamise kergemaks tegemiseks. Kirja pandud reeglid ei ole mäng, vaid mäng saab alguse realiseerudes tegevuses.

1.2 Mängus osalejad

Mängijaks võib nimetada inimest, kes osaleb teadlikult mängutegevuses. Salen ja Zimmerman on defineerinud standardse mängija kui ausa osaleja, kes järgib reegleid viisil, nagu need on disainitud looja poolt. Eelduseks on maagilises ringis viibimine. (Salen, Zimmerman 2004: ptk 21, 2) Maagilise ringi omaduseks on kaasahaaratus ja välisus igapäevaelu reaalsusest. Võib esineda olukord, kus lapsevanem mängib väikese lapsega ja vanema seisukohast see on teoreetiliselt mäng, aga puudub elav kaasahaaratus. Siiski on ka lapsevanem seotud mängusituatsiooniga, mis nende kahe inimese vahel teatud hetkel aset leiab. Laps seevastu võib olla mängu väga haaratud, kuna tema jaoks on juba enda füüsiliste oskuste testimine, kas ta saab rõnga pulga otsa, suur eesmärk, mille saavutamine ei ole lihtne.

Kaasahaaratust võib peale maagilise ringi siduda ka mängu keskendumisega. Keskendumine omakorda on seotud eesmärkide olemasoluga. Eesmärkidele orienteeritus on üks punktidest, mida kasutatakse mängu defineerimisel. Sellest järeldatuna võiks mängus osalemist näha kui protsessi, kus toimub kaasahaaratus ja süvenemise tugevnemine ning mõnel teisel hetkel nõrgenemine olenevalt eesmärkide esinemisest või puudumisest. Costikyan on näitena välja toodud olukorra arvutimängus, kus ühel hetkel tundub mäng mõttetu, kuna midagi pole teha, aga järgmisel hetkel ilmub lähedusse hulk vaenlaseid, keda saab hävitama asuda. (Costikyani 1994) Mängus osalemise tunnuseks on mänguga pidevalt tegelemine, mis süveneb mängu mõtte ja eesmärgi intensiivistumisel inimeses. Kui arvuti sulgeda, siis muutub maailma mõtestamine teiseks, igapäevaseks. Olles mängusituatsioonis läbivalt passiivne, võttes

seda kui iga teist igapäevast tegevust, näiteks hommikust hammastepesu, võiks mängija nimetada valemängijaks.

Eelnevalt välja toodud mängus teadlikult osalemise aspekt ei lähe vastuollu Eric Berne poolt välja pakutud ideega mängu varjatusest, kuna ka sel juhul toimub ühtne normeeritud käitumine, mis on osalejate poolt heaks kiidetud kindlate mänguvõtete esinemise tõttu. Mängu olemasolu tuleb välja pärast rikkumist, aga mäng ise eeldab, et mõlemad osalejad teavad, kuidas situatsioonis „õigesti käituda”. Sellisel suhtlusel on ka kindel eesmärk: sotsiaalses situatsioonis rääkida ja käituda teatud viisil.

Mängus osalemise võimalikkuseks on vaja teatud eeldusi. Gregory Bateson on mängus osalejad määratlenud kui organismid, kes on suutlikud teatud tasemel metakommunikatsiooniks ja suudaksid vahetada signaale, mis kannaksid sõnumit „see on mäng”. (Bateson 2006: 316) Järgmises peatükis näidatakse, kuidas metakommunikatsioon on võimalik reaalsustaju ja raamistiku abil. Ka loomaga mängides võib toimuda valekommunikatsioon. Näiteks kui laps läheb koeraga mängima, aga saab hoopis hammustada. Ühe osaleja korral on möödarääkimine peaaegu võimatu, sest inimene võtab ise vastu otsuse hakata mängima. Konflikt võib tekkida inimesel, kellel on vaimne häire. Sel juhul on tegu häirega kommunikatsioonis. Kommunikatsiooni olulisusest mängus räägib antud töö kolmas peatükk.

1.2.1 Mängijatüübid

Erinevate mängijatüüpide väljatoomine on oluline, kuna mängukeskkonnaga on seotud erineva taustaga inimesed. Informatsiooni võetakse vastu ja töödeldakse vastavalt oma eesmärkidele sobiva koodi abil. Mängijatel on erinevad eesmärgid, aga samas ollakse olukorras koos. Kommunikatsiooni semiootilisusest tulenevalt liigub info on tsükliliselt, toimub teabe vastuvõtmine ja läbitöötamine. Info erinev mõtestamine paneb osalejad teatud viisil käituma. Kui võtta mängu ühe omadusena olla sotsiaalne koostegevus, siis selles võivad olla inimesed, kes soovivad teistega koos olla, aga nende tegelik soov võib mängimise asemel olla lihtsalt suhtlemine. Vaatamata sellele osalevad nad mängus, kuna ei taha end kõrvalejätuna tunda. Erinevad mängijatüübid võib koondada

illustreerimiseks tabelisse, kasutades iseloomustamiseks inimeste reeglite järgimist ja nende käitumise tasakaalu Lotmani järgi tingliku- praktilise skaalal. Reeglite all ei pea mõtlema ainult disainitud mängude ettekirjutust, vaid ka üldist mängimiseks kokkulepitud tegevuse struktuuri. Jaotus erinevate mängijatetüüpide vahel on välja toodud tabelis 2. Ühes mängus võivad samaaegselt esineda erinevad tüüpi osavõtjaid.

Tabel 2

Mängijate iseloomustus reeglite ja käitumise järgi

Osaleja	Reeglite järgimine	Käitumise tasakaal (-1 tinglik; 0 tasakaal; 1 praktiline)
Standardne mängija	+	0
Pühendunud mängija	+	$0 < -1$
Valemängija	+	1
Sohitegija	-	$1 > 0$
Mängurikkuja	-	1
Sõltlane	+	-1

Tavalise mängija korral on tinglik ja praktiline käitumine tasakaalus ning toimub reeglite järgimine ettekirjutatud viisil. Sellist tüüpi osavõtu olemasolu eeldatakse enim. Salen ja Zimmerman toovad sisse pühendunud mängija mõiste (*dedicated player*), kes eesmärgipäraselt harjutab ja õpib strateegiaid, et võimalikult hästi mängida. (Salen, Zimmerman 2004: ptk 21, 2) Oma käitumiselt on nad rohkem sees, kui standardsed mängijad. Nende jaoks toimub mänguks valmistumine ka igapäevareaalsuses viibides ja teadlikult. Mängudes, kus parema tulemuse annavad oskused, saab teha võistlusi osavuse peale. Valemängija nimetus võib tunduda karmim, kui see, milles mõte seisneb. Valemängija on mängust osavõtja, kes järgib reegleid, aga kes teeb seda mingil muul põhjusel, kui tahtmisest mängida.

Kolm järgmist mängijatüüpi on sellised, keda ausad mängijad endaga koos mängimas pigem näha ei tahaks. Sohitegija ei järgi kokkulepitud mängu. Selle tõttu ei ole tema mängustiil ka tingliku ja praktilise käitumise suhtes tasakaalus, vaid kaldub rohkem praktilise suunas. Suudetakse kaalutleda, et teised võtavad mängu standardsena, järgides reegleid. Tema saab sohki teha, kuna suudab olla rohkem praktiline. Tehes valekäike, mida teised ei märka, suurendab sohitegija oma edukust mängus. Ühes mängus võib olla üks sohitegija, mitu iseseisvat sohitegijat või koostöö mitme inimese vahel teiste petmiseks.

Samas ei ole sohitegija käitumine nagu mängurikkujal, kes teeb teistel mängimise võimatuks. Teda võib siiski mängu kuuluvaks nimetada selle järgi, et on soov olla teistega koos samas sotsiaalses olukorras, aga ei taheta asuda mängu tasandil või on soov mõnda teist mängu mängida.

Eelnevatele lisaks võib käsitleda sõltlast, kes järgib reegleid, aga on praktilisest käitumisest eemaldunud. Kõike hakatakse tingliku järgi tegema, kaotades ratsionaalse mõtlemise. Kuigi hasardimoment võib mängus tulla kõigil, siis normaalsel juhudel see ei sega igapäevareaalsust tugevate tagajärgedega. Sõltlane teeb oma mänguga kahju eelkõige endale. Tema tahtmine on alati võita, mis põhjustab pidevalt mängimist. Kui võidetakse, tahetakse rohkem võita, kui toimub kaotamine, siis loodetakse uue võidu peale. Hasartmängu ja kaardimängimist kultuuris on käsitlenud Lotman artiklis *Kaardimäng* (2003).

Mängus osalejad võivad lihtsalt mängida, aga ka luua strateegiaid. Strateegia loomist mängus võimaldab erinevate tasandite olemasolu. Eco toob välja, et mäng on mitmeplaaniline. Üks mängunupp (*denote*) tähistab ennast, aga samal ajal (*connote*) seondudes erinevate võimalike liikumispositsioonidega – ja sel viisil sisaldades endas kõiki neid. (Eco 1979: 89-90) Oma näites kasutas ta malet, aga mitmeplaanilisust, lisaks Lotmani praktilise ja tingliku käitumise jaotusele, võib kasutada mängude üldisemaks kirjeldamiseks. Kui mängus puudub valikuvõimalus ja juhus, siis kõigil on üks kindel siht. Mängimise võidaks see, kes esimesena käima hakkab. Valiku sissetulemisel saab mängija ise otsustada, kuidas ja mida ta kasutab. Sellist võimalust, kus mängija kogemuste ja olenevalt mängust ka matemaatiliste teooriate abil näeb valikuid, mille tegemine talle kõige rohkem kasu toob, saab nimetada strateegiaks. Kogemuste puhul on mängija strateegia teadlikum kui esmakordsel mängijal või inimesel, kes alles hakkab mängu süsteemidest aru saama.

1.3 Mängu meediumid

Meediumide välja toomise eesmärgiks mängu juures on näidata, mis ja kes saavad mängus kanda informatsiooni. Kolmeks suuremaks infokandjaks võib pidada mängijaid, mänguvahendeid ja keskkonda. Suhtlemistegevuselt võiks laias plaanis jagada võimalikud variandid kolmeks: üksikmängija, mäng mitme inimese vahel või mäng inimese ja looma vahel. Mängude juures võib olla oluliseks mängijate arv. Kui kahele mängijale mõeldud mängu tahetakse mängida suurema hulga inimestega, siis on võimalik paarisarvu osalejate korral jagada inimesed väikesteks gruppideks. Teise võimalusena on mängude modifitseerimine vastavalt vajadusele. Loomadega mäng võib nõuda inimeselt rohkem oskusi kui inimestega mängimine, kuna osalejatel on erinev suutlikkus informatsiooni vastu võtta. Juhtivaks pooleks peab antud olukorras olema inimene, kuna looma jaoks on inimese poolt antavaid märke keerulisem jälgida ja suures osas võimatu täpselt mõtestada. Seda eriti olukorras, kui inimesega mängimine on looma jaoks uus tegevus. Loomade käitumist ja mängu on uurinud Gordon M. Burghardt raamatus *The Genesis of Animal Play: Testing the Limits* (2006).

Lisaks osalejatele võib jagada mänguks vajamineva spetsiaalseteks mänguvahenditeks, kohandatud mänguvahenditeks ja mänguvahendite puudumiseks. Spetsiaalsed mänguvahendid on kindlaks mänguks loodud nupud, kaardid, lauad, rajad, jms. Kindlaks mänguks mõeldud mänguvahendid ei ole kasutamise poolest piiratud, kuna neid võib kaasata igapäevaellu või teiste mängude mängimiseks. Kindlaks mänguks loodud vahendid on kõige enam tööstuslikult toodetud ja reklaamitud. Kuigi ühest küljest tundub, et see on lihtsalt tarbimisühiskonna jaoks toimuv masstootmine, siis teisalt toimub erinevate mängude kättesaamise suurenemine. Spetsiaalseid mänguvahendeid on võimalik teha inimesel endal.

Kohandatud mänguvahendid leitakse ümbritsevast keskkonnast asendamaks originaalis vajaminevaid ja neil on algselt mingi teine igapäevane funktsioon. Kohandatud mänguvahendite alla võiks panna paberi ja pliiatsi, kui eeldada nende vahendite peamise ülesandena kirjutamist. Kohandatud mänguvahendid nõuavad suuremat loovust, kui spetsiaalselt valmis tehtud. Siiski on piir selle jaotuse osas spetsiaalseteks ja kohandatuteks väga liikuv. Lapsed võivad näha paljudes asjades

võimalikke spetsiaalseid mänguvahendeid, kuna nende jaoks ei oma kõik asjad igapäevast funktsiooni. Lapsed ei ole omistanud asjadele sama informatsiooniväärtust nagu täiskasvanud, kuna oma tegevuses ei puutu nad asjadega kokku funktsionaalse kasutamise eesmärgil. Enne seda, kui nad ei õpi teatud majapidamistarbeid sihtotstarbeliselt kasutama, võivad nad neid kasutada mängimisel, kuna asjadel on sel juhul üheplaaneline tähendus, mis antud olukorras oleks tinglik. Toidunõud kapis on nende jaoks sama suure informatsiooniväärtusega kui mängunõud mänguasjade hulgas. Hiljem, õppides ära, et mängunõud ja pärisnõud on erinevad, mõistes, et üht võib asetada kuumale pliidile, teist mitte, siis hakatakse ka päris toidunõusid kasutama mängus teadlikult kohandatud mänguvahenditega. Mänguvahendite puudumise korral kasutatakse lihtsalt mõistust või inimese füüsilisi oskusi.

Mängus saab informatsiooni kanda ka keskkond. Mängude läbiviimise eelduseks võib olla kindlad erilised ruumid või paigad, kus saab tegevust läbi viia. Osa mängu on eelkõige mõeldud õues mängimiseks ja teised toas. Ruumi semiotiseeritus mängus on erineval tasandil tavalisest. Ruumis olevad asjad kaasatakse mängu ja kui need ei sobi kontekstiga, siis vajadusel neid eiratakse, kujutletakse millegi teisena või kohandatakse.

Kolme mängusuhte ja kolme mänguvahendite suhtluses on võimalik välja tuua erinevaid kombinatsioone. Üksikmängija saab mängida mänguvahenditega (kaardid, mängukonsoolid), kohandatud mänguvahenditega (paber ja pliats, kaardid kaardimaja ehitamisel) ja ilma vahenditeta (sõnamängud). Mitme mängija korral on samad võimalused. Samuti kui inimene mängib loomaga, saab ta kasutada poest ostetud mänguasju spetsiaalselt loomadele, puupulka või ka oma keha. Kui loomad mängivad omavahel, siis on Loomade mänguvahendid eelkõige kehalised. Mänge saab mängida lugematul arvul erinevatel viisidel ja kohtades. See teeb mängu piiritlemise keeruliseks. Ka ühe kindla mängu juures võib olla muutusi, mis teevad sellest peaaegu uue mängu, aga mängijate endi jaoks on see lihtsalt ühe mängu kohandatud variant. Uute reeglite ja struktuuridega mängude loojad ei saa eeldada, et nende mängud jäävad muutumatuks, pärast mängijateni jõudmist. Selleks, et loodud mäng toimiks mängulooja soovide järgi, peab see olema piisavalt kohaldatav. Sellest tulenevalt on vaja mängu näha suhete ja protsessidena, kuna muidu poleks võimalik neid muuta.

Olles välja toonud erinevaid käsitusi, võib antud töö raames mängu defineerida kui sotsiaalse protsessi, kus inimesed on igapäevareaalsusest erineval tasandil ning mille iseloomulikuks tunnuseks on praktilise ja tingliku käitumise samaaegne rakendamine. Mängus vahetatud info on tsükliline ning tähendus oleneb kontekstist ja koodist, mis mängu raamistikus tekivad.

2. MÄNGU SOTSIAALNE LOOMUS

Erinevalt varasematest käsitlustest on siinses töös mängu mõtestamise peamine rõhk sotsiaalsel suhtlusel. Mängu sotsiaalsuse välja toomise eesmärgiks on luua taust, mis võimaldaks rääkida selles olevast kommunikatsioonist koos semiootiliste funktsioonidega. Ühest küljest võiks mängu näha kui inimese mõtetes toimuvat muudatust asjade nägemises, aga mängudele on omane sotsiaalne loomus. See seisneb mängu omaduses olla õpitud käitumine, mis ühendab inimesi, kuna kõik teevad seda. Mängida saavad mitmed inimesed korraga, võrreldes unenäoga, kus reaalsed erinevad inimesed ei saa koos tegutseda. Kaaslased unenäos on vaid inimese enda fantaasia. Selleks, et saaks koos mängida, peab olema mingi ühtne ettekujutus mängust ja samas võimalus arutleda mängu üle.

Antud peatükis käsitletakse Erving Goffmani raamistiku (*frame*) teooriat, mille abil püütakse leida põhjust, miks mängusituatsioone on võimalik näha väga erinevatena. Raamistamine annab olukorrale mõtte. See tähendab, et raamistik on mingi viis asjade nägemiseks. Goffmani peeti küll esimeseks raamistamise mõiste kasutajaks, aga pärast seda on kogu kontseptsiooni hakatud kasutama sotsiaalteadustes laiemalt. Näiteks massimeediauuringutes, et näidata, kuidas uudistes luuakse tähendusi.⁴ Goffmani raamistiku teooriaga saab läheneda mängule sarnasel viisil, mängu avada. Välja on võimalik tuua punkte, mis on mingile raamistikule iseloomulikud: kuidas luuakse mängu raamistikus tähendust erinevate mängijate korral. See näitab, et kuigi mängus toimivas kommunikatsioonis on inimesed ühe mängu juures, siis vaatamata samale mängule toimub olukorra mõtestamine erinevalt.

⁴ Ka meediauuringutes ei ole raamistamist üheselt määratlenud. Dietram A. Scheufele on artiklis *Framing as a Theory of Media Effects* on toonud välja, et senised käsitlused tegelevad küsimusega, millist nähtust raamistatakse ja kuidas raamistikud toimivad. Neile lisab ta raamistamise protsessuaalse mudeli. (Scheufele 1999: 103)

Raamistikust võib edasi minna maagilise ringi uurimisse, kuna mängus olemist on peetud ka reaalsusest väljas pool viibivaks kogemuseks. Lotmani mõistestiku kasutades võib öelda, et maagiline ring viib inimese tinglikkuse sfääri, kus praktiline pool ei ole esindatud. Mia Consalvo uurib oma artiklis väidet mängu *maagilise ringi* olemasolust. Tema uurimisvaldkonnaks on MMO (*Massive multiplayer online*) mängud ja sohi tegemine. Johan Huizinga kirjeldas maagilist ringi kui olukorda, kus mäng loob erilise maailma, mängusfääri, mis tühistab „tavalise maailma” ajutiselt. (Huizinga 2004: 22) Consalvo soovib arutleda, et sellist ringi ei saa olemas olla. Mängijad on teadlikud valedest võtetest ja mängus oleva tegelase taga on alati inimene oma eluga. (Consalvo 2009: 415) Maagilise ringi kontseptsiooni on minu töös vaja selleks, et näidata mil põhjusel ei ole mängus osalemine ainult tinglik käitumine.

Peatükk jaguneb kolmeks alapeatükiks, millest esimene uurib Erving Goffmani raamistiku käsitlust. Goffmani järgi saab väita, et asjad ja sündmused ei eksisteeri sotsiaalses maailmas inimeste jaoks iseenesest, vaid neid tuleb kuidagi märgata ja ära tunda. Sellisel juhul tekib olukorrale tähendus. Raamistik võiks olla üheks viisiks, kuidas näha mängu võrreldes teiste olukordadega. Antud töös on valitud raamistiku mõiste, kuna see on sobilik mängu protsessuaalse kasutusega ja näitab, et mängu mõistmiseks on vaja ühtset sotsiaalset konteksti. Teisena käsitletakse maagilise ringi probleemistiku ja näidatakse, milline on kriitika selle suhtes. Maagilise ringi küsimus on oluline, kuna see on samuti viis näitamaks, kas mäng toimub igapäevaelust eraldatuna või selles. Lisaks on toodud Bergeri ja Luckmani käsitlus igapäevareaalsusest, et näidata mängu erinevust tavaelust. Kolme osa uurimise abil püütakse siduda mäng eelkõige sotsiaalse suhtlusega ja näidatakse, kuidas mäng on igas hetkes seotud igapäevareaalsusega.

2.1 Raamistiku tunnused ja nende väljendatavus mängus

Erving Goffmani jaoks on raamistik (*frame*) mõiste, mis viitab organiseeritud olukordadele, milles inimesed subjektiivselt osalevad. Olukordi valitsevad organiseeritud printsiibid, mis määravad inimeste kaasatuse. Antud printsiibid loovad

olukordadele tähenduse. Raamistik viitab põhilistele elementidele, mida vaatleja saab identifitseerida.⁵ (Goffman 1986: 10) Raamistiku käsitlemise põhjenduseks on väide, et asjadel ei ole tähendust iseendas vaid sellel tekib tähendus mingis olukorras. Sündmuse elus võib vaadelda sotsiaalsete olukordadena, milles vaatleja saab esinevate põhielementide abil määratleda toimuva.

Lisaks raamistiku mõistele on Goffmanil kasutusel esmase raamistiku mõiste (*primary framework*). Goffmani järgi on esmased raamistikud sellised, kust ei saa tagasi liikuda. Esmased raamistikud ei ole sõltuvad mõnest eelnevalt olemas olevast interpretatsioonist. *Primary framework* on tõlgendus millestki, mis mõnel teisel juhul oleks tähenduseta aspekt taustal. Tõlgenduste kaudu muutub see tähenduslikuks. Esmased raamistikud võivad erineda oma organiseerituse tasemes. Looduslikud sündmused võivad toimuda ilma inimhõistuse vahelesegamiseta, aga intelligentsi vajavad tegevused ei ole saavutatavad ilma looduslikku korda sisenemiseta. (Goffman 1986: 21-23) Esmased raamistikud on taustaks alati, nad ei ole mitte millalgi eraldatavad.

Kuna sündmustel ei ole tähendus iseeneses Goffmani järgi, siis võiks raamistiku läbi vaadates näha, millal toimub mäng ja sarnaselt igale sotsiaalsele olukorrale, on selles sündmuses suur osa inimestevahelisel suhtlusel ja arusaamisel. Raamistiku mõiste abil ei soovita töö raames mängu ümber defineerida, aga arvestades mängu erinevaid mõisteid leida võimalus, kuidas mängu/mängimise olukorda ära tunda. Selle abil saab uurida, milline on inimeste organiseeritus ja olukorra mõtestamine.

2.2 Maagiline ring

Maagilise ringi küsimus seisneb idees, et mängus olles on inimesed ümbritsevast maailmast eraldatud ruumiga, kus tavalise maailma reeglid on kaotanud kehtivuse. Mia Consalvo arvates on maagiline ring liialt staatiline ja formalismile kalduv. Struktuurid võivad olla mängu alustamiseks vajalikud, aga sellest ei piisa mängu (*gameplay*)

⁵ „...definitions of a situation are built up in accordance with principles of organization which govern events...and our subjective involvement in them; frame is the word I use to refer to such of these basic elements as I am able to identify.“ (Goffman 1986: 10)

kogemuse mõistmiseks. (Consalvo 2007: 408) Kogemused on seotud emotsionaalse küljega. Kui maagilise ringi järgi oleks mängides tavaline maailm tühistatud, siis poleks võimalik ka valevõtted ega sohi tegemine, sest see oleks kas kõik ühe osana mängust või ei saaks eksisteerida ligipääsmatuse tõttu mänguvälisele maailmale, mis võimaldaks teha piiridest väljas olevaid otsuseid.

Maagilisse ringi suhtumine võiks olla vaadeldud mängu süvenemisega, kus unustatakse ümbrus, nagu võib toimuda paljude erinevate tegevuste juures. Seda ei peaks nägema kui täiesti eraldi sfääri, kus igapäevaelu reeglid ei kehti. Juri Lotman on oma mängukäsitluses välja toonud, et mängus saab peatada aja ja teha sama sündmust ilma reaalsuses olevate tagajärgedeta korduvalt. (Lotman 2006a: 11-12) Kui tingliku ja praktilise käitumise tasakaalus on mingi nihe, siis mänguolukord on rikutud. Mängusituatsioonis on korduvus loogiline, eriti kui mängu võtta õppimiseks olulise nähtusena. Siiski on mängusituatsioon tugevalt seotud praktilisega, sest mängus õpitu võetakse kaasa igapäevasesse ellu. Kui mäng oleks vaid maagilises ringis viibimine, siis peaks seal saadud oskused sinna jääma.

2.3 Reaalsus ja mäng

Peter L. Berger ja Thomas Luckman on andnud välja raamatu *The construction of reality*, milles käsitletakse igapäevaelu reaalsuse määratlemist (*the reality of everyday life*). Põhiliselt tunnetatakse maailma igapäevaelu reaalsuse järgi. Kuigi mäng on inimeste elu osa, siis teda võib vaadata teisel tasandil igapäevaelu reaalsusest. Tasandite välja toomine kommunikatsiooni aspektist on oluline, et näidata situatsioonis koodi valimise keerukust, kui ei teata, millisel tasandil suhtlus käib.

Üheaegselt võib toimuda viibimine erinevatel tasanditel samaaegselt, aga üks neist on kõige rohkem esiletungiv. Igapäevareaalsusesse tagasi minek on, nagu teised tasandid, tunnetatud teatud viisil. Berger ja Luckman on reaalsuse kohta välja toonud, et seda võtavad inimesed *par excellence* ja teadvus on kõige teravam. Tajudes on olulised siin ja praegu kategooriad. Ümbrust tunnetatakse ajaliselt ja ruumiliselt. (Berger, Luckman 1991: 35-36) Teistel tasanditel viibides tuntakse erineval viisil.

Igapäevareaalsuse võib siduda praktilise käitumisega. On ka teisi tasandeid, kus tuntakse erinevaid kohalolusid.

Kuigi eelnev kirjeldus näitaks, et maagiline ring on õige, kuna asutakse ka teistel tasanditel, siis ikkagi on välja toodud erinevate reaalsuste sidusus. Bergeri ja Luckmani järgi toimub ühelt tasandilt teisele liikumine mingi šoki põhjal. Kõige intensiivsemalt on tajutud reaalsuse tasand, millega teised on seotud keele kasutamise kaudu. (Berger, Luckman 1991: 35-36) Šokk ühelt tasandilt teise liikumisel ei ole võetud vapustusena, aga see võib olla mingi kindel tunnus, mille korral saab näha olukorra muutumist. Kõikidele tasanditele on omane kõnekeele esinemine. Rääkimine aga on konventsionaalne ja see põhineb igapäevaelul. Jagatud keel on midagi reaalselt.

Kui teatris on markeriks eesriie, siis mängus peaks samuti olema mingi kindel šokk, kuidas olukord teisele tasandile läheb. Berger ja Luckman on toonud välja, et igapäevareaalsus ja mäng kommunikeeruvad omavahel viisil, kus mäng ilmneb eralduva lõiguna reaalsusest. (Berger, Luckman 1991: 39) Tekib küsimus, mis võiks olla mängu tasandile sisenemise eripära. Maailmaga suhestumisel toimub pidevalt info edastamine ja vastuvõtmine. See ei pea olema alati teadvustatud ja võib toimuda automaatselt. Mängu sisenemisviisiks võib olla eriline tajumine, maailma mudeldamine, kus tingliku ja praktilise käitumise samaaegsus. Tingliku ja praktilise käitumise juures nähtav kommunikatsiooni toimumise kaudu. Kommunikatsioon ei ole mehaaniline sellises olukorras, vaid loob tähendusi, kus samaaegselt tuleb arvestada mitme koodiga.

Arvestades inimeste koosviibimist ühiskonnas, on arvatav, et igapäevareaalsus ei eralda inimesi. Bergeri ja Luckmani järgi on maailm intersubjektiivne ja seda jagatakse teistega. (Berger, Luckman 1991: 37) Inimeste igapäevase reaalsuse jagamine võimaldab suhelda teistest tasanditest. Kui inimene kogeb midagi uut, saab ta sellest teistele rääkida, kuna jagatakse keelt, aga vaatamata sellele on tunnete ja mõtete edastamine keeruline. Mäng on reaalsusest erinev olukord, kus inimesed viibivad üheskoos.

Reaalsuse küsimus on seotud nii raamistikuga kui ka mänguga. Kui Goffmani jaoks oli reaalsusi kaks, siis Bergeri ja Luckmani jaoks nende arv piiratud ei ole. Erving Goffmani käsitleks saab olulise lisana välja tuua, et olukorrad on piiritletud ja omavad tähendust sotsiaalselt. Goffman toob välja, et objekti või tegevuse tähendus on

sotsiaalse defineerituse tulemus ja see definitsioon tuleneb objekti rollist ühiskonnas laiemalt. Väiksemate ringide jaoks on see roll antus; miski, mida saab muuta, aga mida ei saa taasluua. (Goffman 1986: 39) Maagilise ringi kui nähtuse, kus elu seadused mängus ei kehti, idee ei ole sellisel viisil rakendatav, nagu Huizinga on eeldanud. Mängu ja reaalsuse tasand jäävad seotuks igas olukorras.

3. KOMMUNIKATSIOON

Kommunikatsiooni uurimise tähtsus on kasvanud meediumide rohkuse ja inimeste arvu suurenemisega, kes informatsiooni tarbivad. Info liikumist jälgitakse inimeste, teiste elusolendite ja masinate vahel. Olenevalt valdkonnast on uurimise rõhuasetus erinev. Inimkommunikatsioonis võib ühe huvina välja tuua võimusuhted ja mõjutamise. Elusolendite puhul on ellujäämise ja paljunemise aspektid. Tehnikas püütakse leida viise, kuidas edastada infot kõige edukamalt, nii et infot vastu võttev seade teeks seda, mida saatja soovib.

Semiootikas võib vaadata kommunikatsiooni juures olulisena seda, kuidas edastatakse tähendusrikast informatsiooni. Tähendusrikkus tuleneb inimese erilisest seisundist kui mõtlevast objektist. Lotmani järgi on mõtleva objekti suutlikus: „1) Säilitada ja edasi anda informatsiooni (valdab kommunikatsioonimehhanisme ja mälu), valdab keelt ja võib moodustada uusi teateid; 2) viia läbi algoritmilisi operatsioone nende teadete õigeks transformeerimiseks; 3) moodustada uusi teateid.” (Lotman 2002: 2644) Mängus olev info edastamine, näiteks oma nupu asukoha määratlemine, ei ole lihtsalt teate edastamine vaid mingi seisukoha väljendus. Sellega määratakse lisaks oma asukoht mängus, olles kas kaaslastest eespool või taga. Hääletoon võib kanda infot mängija mõtete kohta. Kuigi arvuti vastu mängides võib inimene seda pidada vastumängijaks, siis masina käigud on ettekodeeritud. Inimene saab mängides teha rohkemat, näiteks mõelda kaks käiku ette, arvestades esimese tegemisel vastase võimalikke vastukäike. Mängus on tulevikku projitseeritus, kui on soov mäng võita või pakkuda vastasele rohkem võistluslikkust.

Klassikalise Shannon – Weaver mudeli puhul liigub teade mööda kanalit ühest punktist teise, saatjalt saajale. Daniel Chandler toob välja, et antud mudeli tugevateks külgedeks on lihtsus, üldistatavus ja mõõdetavus. (Chandler 1994) Semiootilise käsitluse jaoks jääb selline mudel ülemäära lihtsustatuks. Inimkommunikatsioonis on

adressandiks ja adressaadiks inimesed, kes peavad lisaks teate edastamisele ja vastuvõtmisele teatest aru saama, erinevalt sõnumi mehaaniliselt edastamises läbi ühe kanali. Teadatel on mõte ja selle edastamine on keerulisem signaali enda edastamisest. Mingil määral võib väita, et mõtte edastamine ei olegi võimalik, kuna see ei ole materiaalne ja sõnad on ainult kokkuleppelised. Samas arvestades asjaolu, et kokkuleppelised asjad on ühiselt teada, siis teatakse, mida on soovitud mingi mõttega edastada. Kommunikatsiooniaktis osalevad inimesed peavad omama koodi informatsiooni lahtimõtestamiseks. Teate juures tuleb arvestada kontekstiga, kuna kontekstiväliselt asja mõtestamine ei vii õigete tulemusteni.

Koodi ja konteksti võib pidada kaheks oluliseks mõisteks kommunikatsiooni juures. Umberto Eco toob välja, et koodid annavad ette reeglid, mille alusel märke luuakse mingis kindlas kommunikatiivses suhtluses. Koodid ise ei loo märke. (Eco 1979: 49) Jagatud koodi korral saab toimuda suhtlus, kuna teatakse, mida üritatakse edasi anda. John Fiske on koodi nimetanud jagatud tähendussüsteemiks, mis sisaldab endas märke ja reegleid, mis määravad ära, kuidas ja millises kontekstis antud märke kasutatakse ja kuidas neid saab kombineerida edasiste sõnumite koostamiseks. (Fiske 1996: 19) Kontekst on vajalik mõistmaks, milline on toimuvate sündmuste tähendus ja kas toimuvad asjad sobivad sinna või mitte.

John Fiske toob välja, et suhted inimeste vahel saavad eksisteerida ainult läbi kommunikatsiooni. (Fiske 1996: 14). Eelnevates peatükkides on mängimine seotud sotsiaalse sfääriga. Mäng ei eksisteeri mänguvahendis, vaid inimene suhestumises sellega. Mängule kommunikatsiooni rakendamise abil soovitakse antud töös näidata, et suhtlus toimub laiemalt kui ainult interaktsiooni tasandil, mis on senistes uurimistes olnud peamine mõiste. Lotmani järgi võiks välja tuua, et kommunikatsioon on ka inimese enda määratlemiseks vajalik toiming, mis avaldub autokommunikatsioonis.

Mänguolukord ei teki iseenesest, vaid sellel peab olema mingi tõuge ja koos mängimisel jagatud arusaam toimuvast. Esmapiilgul võib tunduda, et mäng on väga enesestmõistetav nähtus, aga teemasse sügavamalt keskendudes saab selgeks, et mängimine on midagi erilist. Kuigi mängimise piire on raske kindlaks teha, on huvitav teada, mis hetkest hakkab mäng inimese jaoks toimima. Erinevalt rangelt määratletud käsitlustest on antud töös välja toodud, et mänguolukord on protsessuaalsem ja

liikuvam, sarnaselt elu teistele sotsiaalsetele aspektidele. Inimese teadliku mängus osalemise juures on tähtsalt kohal kommunikatsioon ja informatsiooni läbitöötamine osaleja poolt.

Kommunikatsiooni juures on ühe osana müra. Fiske defineerib müra kui signaali, mis on vastuvõtja poolt vastu võetud, aga mida ei edastanud saatja. Ükskõik, mis teeb saadud signaale dekodeerimise keerulisemaks. (Fiske 1996: 8) Alati on midagi, mis teeb teate edastamise juures selle mõistmise raskemaks. Keeles on mõtte edasi andmine alati raskendatud, kuna edastatakse sõnu, mitte mõtteid puhtal kujul. Sõnade kasutamine on kokkuleppeline, mingit mõtet saab arusaadavalt edasi anda konventsionaalseid keelereegleid kasutades. Kõnes on kanaliks hääl. Adressant peab omama piisavalt tugevat häält, adressant peab olema suuteline kuulma.

Keeles on ka abivahendeid müra tasakaalustamiseks: liiasus. Liiasus on seotud kontekstiga, sest kontekst määrab ära, millest räägitakse. John Fiske toob välja, et liiasuse esineb konventsioonides ja sotsiaalses suhtluses. Kultuuris kasutatakse enda väljendamiseks kokkulepitud mustreid. (Fiske 1996: 12) Sotsiaalsetes suhetes on liiasuse eesmärk suhtluskanali avatuna hoidmine. (Fiske 1996: 14) Sidudes mängu kommunikatsiooniga, saab neid mõlemaid aspekte selles välja tuua.

3.1 Juri Lotmani kommunikatsioonimudelid

Lotman peab kommunikatsiooni kultuuri uurimisel oluliseks komponendiks. Informatsiooni kogumine ja vahetamine on loomulikud nähtused. Kultuuri saab vaadelda mittepäriliku info kogumina, sest see ei ole sündides kaasa antud. Kui kultuur oleks pärilik, siis peaks laps vaatamata ümbritsevale keskkonnale hakkama rääkima oma vanemate emakeelt (võib veel ette kujutada olukorda, kus vanemad on erinevatest kultuuridest pärit) ja käituma vastavalt neilt saadud pärimustele. Ka mängu saab näha ühe kultuuri osana, mille oskused saadakse õppides, mitte sünniga.

Mängu õppimine algab beebieas. Tavalise arenguga lastel toimub kõige pealt sotsiaalsete mängude õppimine, mis seisnevad teistega koos mängulistest tegevustes osavõtmises. Esimesteks mängupartneriteks on lapse hooldajad. Vanemaks saades

õpitakse mänguvahendeid kasutama. Alguses kasutades neid lihtsalt asjadena ja hiljem lisandub oskus neile erinevaid omadusi anda. Sel viisil õpetatakse lapsi ühiskonnas hakkama saavateks mängivateks inimesteks.

Inimesed ei saa valida, kas nad tahavad kultuuris olles informatsiooni vastu võtta või mitte. Informatsioonist hoidumise korral on raskendatud juba ellujäämine, kuna keskkonnast saadav teave on ainus võimalus oma käitumist korrigeerida vastavalt vajadusele, kas toidu leidmiseks, eluaseme sobivaks tegemiseks või ohuga võitlemiseks. Mida rohkem on ühel inimesel informatsiooni ja mida paremini oskab ta seda enda jaoks seletada, seda edukam on isik ellujäämisel. Siiski ei toimu pidevat teabe kuhjumist. Juri Lotman toob välja, et kultuur ei ladusta informatsiooni, vaid toimub selle pidev töötlemine uute kombinatsioonide loomiseks, tõlkimine, šifreerimine ja dešifreerimine. (Lotman 2010c: 29) Kultuur on dünaamiline süsteem, mis käib ajaga kaasas. Sama on ka mängu juures, mis ei ole kindlal kujul ette antud, vaid selles toimuvad liikumised ja arengud. Kui inimesed elavad teatud kultuurikeskkonnas, siis nad puutuvad mänguga kokku ja saavad sellist teatud tüüpi tegutsemist üle võtta oma käitumisse.

Lotmani kommunikatsioonimudelit võetakse põhilise taustana antud töös kommunikatsiooni avamiseks mängus. Üks osa tema käsitlusest omab tausta Roman Jakobsoni mudelile, aga on keskendunud kultuuris kommunikatsiooni toimimisele, võrreldes Jakobsoni omaga, mis loodi lingvistiliste sõnumite edastamise uurimiseks.

Kommunikatsiooni saab jagada kahe liini vahel toimuvaks: *mina-tema* ja *mina-mina*. Lotman toob välja, et *mina – tema* suhtes on *mina* pool informatsiooni valdaja, subjekt ja *tema* on objekt, kelle jaoks on saadav informatsioon võõras. Toimub informatsiooni liikumine ruumis, milles kood ja teade jäävad samaks. (Lotman 2010a: 128 – 129) Toimub kindlas mahus informatsioonihulga edastamine. Mängu algus antud tingimustes oleks selge. Kui arvestada mängu kutsumist ja osalemist Batesoni definitsiooni järgi, siis antud juhul oleks üks pool algataja, kellelt saadud infoga kas teine isik nõustub või keeldub.

Mina-tema kommunikatsioonikanal mängus on mänguolukorra alustamisel rohkem kui ühe osavõtja korral tavaline. Loodetavale mängupartnerile edastatakse mingi signaal, millele oodatakse vastust. Adressaat, eeldades, et ta mõistab

märgisüsteemi, milles info on edastatud, võtab informatsiooni vastu ja teeb otsuse, kuidas edasi käituda. *Mina-tema* kanali sellist kasutamist mängu kontekstis võib pidada metakommunikatiivseks tasandiks, kuna räägitakse mängusituatsioonist enne, kui see on peale hakanud. Vastuseks võib olla mängu liitumine või siis mitte kaasa tulemine. Mänguolukorras endas võib ka *mina-tema* suunalist tsüklilist liikumist näha pidevalt käikude tegemisel. Üks inimene teeb käigu, teine vastab sellele.

Mina – mina kommunikatsioonitüübi, autokommunikatsiooni puhul on info valdajaks üks inimene, kes pöördub enda poole. Lotman eristab *mina-mina* kanali suhtluses ühe viisina sellist, kus võib tekkida ajaline nihestatus ja teisena olukord, kus ajaline nihestatus puudub. Esimesel juhul toimuks mnemoonilise funktsiooni edasi kandmine, teisel juhul mõne mu funktsiooni ilmnemine. Võrreldes esimesega toimub teisel juhul teate tähenduslikkuse astme tõus. (Lotman 2010a: 128) Mnemooniline funktsioon seisneb endale märkmete tegemises või üleskirjutamises, et hiljem saaks meelde tuletada. Lihtsalt märkmete korral on informatsiooni tähendus sama, mis selle kirjutamisel.

Mina – mina suhte kohta, millel ei ole vaid mnemooniline funktsioon, on Lotman välja toonud, et see on: „autokommunikatsioon, [...], minu poolt minusse sisestatud informatsioon korreleerub eelneva informatsiooniga, mis on fikseeritud mu mälus, korrastab selle ja tulemusena saadakse väljundina märkimisväärne informatsiooni kasv.” (Lotman 2010b: 74) Seal toimub tundmatu info mõtestamine enda jaoks, uue koodi lisandumine. Lotman järgi on selline funktsioon kultuuris olulisel kohal inimese jaoks, kes saab autokommunikatsiooni abil saavutada individuaalse olemise tunnetamist ja eneseteadvustamist. (Lotman 2010a: 140) Informatsioonis toimub kvalitatiivne kasv.

Mängusituatsioonis toimub autokommunikatsioon olukorra tähenduse muutjana. Chandler toob välja, et sõnumi mõttes leidub seda, mida saatja on sinna pannud kui ka vastuvõtja poolt ise loodud tähendusi. (Chandler 1994) Kogu informatsioon on ümbritsevas keskkonnas olemas, mis on vajalik mänguks, aga inimene ise peab selle mõtestama viisil, mis tekitaks temas õige tunde. Ka teate vastuvõtmisel mängu kutsumisel peab vastuvõtja rakendama mõttes informatsiooni jaoks koodi, mis võimaldaks inimeses oleva tunnetuse muutumist teisele tasandile. Kui tavareaalsuses

võetakse informatsioon ühel viisil vastu, siis selle teate kättesaamisel toimub üleminek ühelt reaalsusest teise, mängu reaalsusesse.

Mängu autokommunikatiivsus väljendub veel mängu mitmekordsel mängimisel. Sarnaselt raamatu korduvale lugemisele tekivad seosed sama mängus eelnevate kordadega. Teatakse, kuidas olukord võib edasi liikuda. Samade kaasmängijate korral jälgitakse nende reaktsioone. See olukord on kasulik strateegia loomiseks.

Kommunikatsiooni tsüklilisus väljendub käikudes. Üks mängija teeb käigu, andes sellega uut informatsiooni teisele, kes eelneva alusel teeb käigu. Reegliteta mängu korral toimub samuti tegevuste vaheldumine. Esineb teatud dialoogilisus, kus vastata saab dialoogipartnerilt saadud informatsiooni põhjal.

Konkreetsetest mudelitest jääb välja poole kaks olukorda, kus kommunikatsiooni eesmärk on häiritud. Lotman on ühe olukorrana välja toonud, et suhtlemine on võimatu, kui saatja ja vastuvõtja informatsioonihulk mitte mingil määral ei kattu. Teiseks on nähtus, kus saatjal ja vastuvõtjal on ühesugune teabehulk. (Lotman 2001: 14) Kui mängu algataja annab alustava teate keskkonda ja vastuvõtja ei suuda teadet dekodeerida, siis mängu algatamine on võimatu. Teisel juhul on kommunikatsioon sisutu, kuna nii saatja kui vastuvõtja teevad samu asju.

Kattumatu ja täielikult kattuva informatsioonihulga puhul on mänguvõimalused väga väikesed. Kui Bateson tõi välja, et mängus osalevad need, kes on võimelised vahetama signaale, et „see on mäng”, siis esimesel juhul on juba antud signaali andmine teisele võimatu. Kui informatsioonihulk on täiesti kattuv, ei ole suhtlusel mõtet, kuna midagi uut ei tule juurde. Täielikult kattuvat informatsioonihulka ei saa pidada autokommunikatsiooni iseloomustavaks tunnuseks, sest indiviidil ei ole endas olevat informatsiooni võimalik käsitleda korraga. Üksi mängides toimub pidev eneserefleksioon ja ümbruse mõtestamine, mis teeb mängus oleva informatsioonihulga muutuvaks. Mängimine, kus mängu ei toimu sisuliselt, aga formaalselt just kui toimuks võib pidada olukorda, kus arvutimäng mängib iseennast. Arvutimängud on suletud süsteemid, mis on loodud kindla isiku poolt loodud programmi alusel.

3.2 Interaktsioon mängus

Mängus olevad infokandjad on välja toodud mängu meediumide juures. Nende abil saab näidata, kus, millega, mida ja kes mängivad. Meediumite vahel on nii semioosist tulenevaid kui ka kommunikatiivsed suhteid. Eluta asjadega, kellele ei omistata elusolendi väärtust, on informatsiooni liikumine ühesuunaline. Inimene mõtestab asja enda jaoks, võtab keskkonnast vastu ärritusi ja käsitleb neid vastavalt. Huvitava juhuna võib vaadata mänguvahendeid, kellele omistatakse mänguolukorras elusa tunnuseid. Nuku rolli kultuuris on käsitlenud Juri Lotman artiklis *Nukud kultuuri süsteemis* (2006c). Informatsiooniväärtuselt toimub nukuga suheldes mängija kahe (või mitme, kui nukke on mitu) vestluspartnerina nägemine. Kuigi suheldakse kellegi teisega, siis tegelikult on kogu informatsioon ühe inimese peas. Mängija võtab teise rolli, jättes hetkeks oma algse positsiooni kõrvale, aga samas ta ei unusta seda ära.

Salen ja Zimmerman on uurinud mängu interaktsiooni tasandeid. Nende poolt loodud jaotusele lisaks võib kommunikatsiooni mängus jagada verbaalseks, mitteverbaalseks ja vahendatuks, mis omakorda jagunevad igapäevaeluliseks ja mänguliseks. Verbaalses kanalis toimub rääkimine, kirjutamine ja viipekeele abil info edastamine. Mitteverbaalse kommunikatsiooni korral loetakse kehakeelt, näoilmeid, puudutusi. Vahendatud kommunikatsioon võib toimuda läbi televisiooni või arvuti.

Kuigi Salen ja Zimmermani interaktsioonikäsitluses on hästi näidatud suhtlus mängu ja mängija vahel, siis on puudu kommunikatsioon mängijate, mänguvahendi ja mängija iseenda vahel. Saleni ja Zimmermani järgi on esimene kognitiivne interaktiivsus, mis sisaldab endas psühholoogilist, emotsionaalset ja intellektuaalset suhestumist inimese ja süsteemi vahel. Teiseks on funktsionaalne interaktiivsus, mis sisaldab interaktsiooni süsteemi füüsiliste komponentidega. Kolmandaks on eksplitsiitne interaktsioon, mis on suhtlemine disainitud valikute ja protsessidega; näiteks mängimine reeglite järgi. Neljandana tuuakse välja objektist väljas pool oleva interaktsiooni, mis sisaldab endas mängijakultuuri. (Salen, Zimmerman 2004: ptk 6, 3)

Kõigi nende punktide juures on välja toomata jäänud mängijate vahel toimuv interaktsioon ja mängijas endas toimuv suhtlussituatsioon, mida võib kommunikatsiooniprotsessis ka oluliseks pidada. Samuti tuleb arvestada, et eelnev

käsitlus on loodud arvutimängude kontekstis, aga võiks olla laiendatav väikeste muudatustega kogu mängusüsteemi interaktsiooni iseloomustamiseks. Esimese välja pakutud interaktiivsuse punkti juures võiks lisada inimese ja mängu vaheline interaktsioon, kus mängu on võetud millegi muuna kui arvutimäng. Seda tasandit võib siduda Lotmani autokommunikatsiooniga. Inimene tegutseb mängus iseseisvalt, mõtestades mängu vastavalt enda mängijatüübile. Sellest järgmine tasand, kus inimene on seotud üksi mänguga, on suhestumine teiste komponentidega, mida mängus võib olla. Suhestumine teiste inimestega, mänguvahenditega, ruumiga. Mänguvahendite all saab mõelda ka füüsilist keha ja häält.

Saleni ja Zimmermani välja toodud kolmas tasand ei pea olema seotud tavalise mänguga. Igas mängus ei ole kellegi disainitud keskkonda. Mängu juures võiks asendada disainitud keskkonna mänguprotsessiga. Samas välja pakutud mängukultuuri tasand on väga hea näide sellest, kuidas mäng kasvab edasi teistele tasanditele, kus käsitletakse mängu ja toimub inimestevaheliste suhete lähendamine mingi kindla aluse järgi, aga see protsess ei ole enam ise mäng. Nagu Berger ja Luckman tõid välja, et iga igapäevareaalsusest erinev tasand võib mõjutada igapäevareaalsuse tasandit.

3.3 Kommunikatsiooni eripärad mängus

Mängus oleva kommunikatsiooni kõige erilisemaks olemuseks on juba varem välja toodud tingliku ja praktilise külje kooseksisteerimine. See ei tähenda lihtsalt nende samaaegsust, aga toimub midagi uut. Mängus on koos nii argised tähendused kui ka tinglikud. Verbaalsed sõnumid mängus omavad endas nii igapäevast kui ka tinglikku sisu. Samas ei ole mängus olev sisu mitte puhtalt igapäevane kui ka tinglik, vaid kokku teevad mängulise mõiste, mille tähendus oleneb mängukontekstist. Samuti pole nukk mängus lihtsalt asi ega puhas elusolend, vaid pooleldi elus, pooleldi asi.

Kuigi tavaliselt vaadeldakse kommunikatsiooni juures sõnumi ühest edastamist, siis mängus pole suhtlus lineaarne info edastamine, vaid osapoolte pidev sõnumite kodeerimine ja dekodeerimine. Isegi kui infot jagab üks mängus osaleja, siis see mõjutab mängu seisu kõigi jaoks. Teised mängijad teevad saadud info põhjal käigu

vastavalt oma eelistustele. Kommunikatsiooniakt oleks just kui ühepoolne, nagu mehaanilistes protsessides, aga dekodeerijad on mõtlevad osapooled, kelle jaoks ei ole saadud teave seotud kindla signaalile vastavalt käigu tegemisega, vaid toimub kogu olukorra haldamine ja ettevaatav mõtlemine.

Mängus oleva kommunikatsiooniviisi määravad ära mänguvahendid. Ühe võimalusena jääb tagasimineku igapäevareaalsusesse ja kommunikeeruda tavalise keele abil. Mängus võib olla tähendust kandvateks vahenditeks mitmed erinevad asjad, mitte ainult verbaalne keel. Osa mängu on loodud mitteverbaalseks suhtluseks, näiteks Alias, kus saab valida mänguviisi, kus kaasmängijatele seletatakse sõnu liigutuste abil. Mänguasja esinemisel suheldakse nendega ja nad omavad tähtsust mängusituatsioonis. Vahendatud suhtlus toimub arvutiga mängides.

Vaadates müra ja liiasuse aspekti, siis mäng võib olla müra suhtes väga vastupidav, kui toimub mäng hasartselt. Unustatakse ära praktiline tasand ja ümbritsevat ei panda tähele. Samas võib mäng olla kõrvalise suhtes väga õrn. Berne kirjeldatud suhtlemismängud lõppevad, kui toimub reeglite rikkumine. Lotman toob välja, et lapsed võivad lõpetada mängimise, kui täiskasvanud nende juurde tulevad. (Lotman 2006b: 161) Suhtluses võib informatsiooni edastamisel olla teatest õigesti aru saamine raskendatud erineva reaalsuse tasanditel viibimise tõttu. Kuigi keel seob teisi tasandeid igapäevareaalsusega, siis erinevatel tasanditel kasutatakse vastavaid koode. Kui üks mängijatest ei pööra piisavalt tähelepanu mängutegevusele, siis tema jaoks on mängu informatsiooni raske vastu võtta.

Liiasus mängus on suurel osal ette antud reeglite poolt. Käike tehakse reeglite järgi, valides mingi võimaliku käiguvaliku. Reeglid määravad oma liiasusega, mida tegevus tähendab mängus ning korduvad tegevused, aga võib toimuda ka kellegi järje meeldetuletamine: „Sinu kord!“. Liiasus mängus on oluline ühelt poolt selleks, et mäng oleks üheselt arusaadav osavõtjate jaoks.

4. POKKER

Mängu ja kommunikatsiooni analüüsiobjektiks antud töö raames on valitud pokker. Valikupõhjuseks on eelkõige mängu mitmekesisus. Pokker on oma loomult küll disainitud mäng, aga tal on palju erinevaid väljundeid. Esimene pool analüüsist näitab väljundite mitmekesisust, käsitledes mängu meediume ja mängijaid. Teine pool keskendub erinevatele kommunikatsiooniviisidele ja interaktsioonile, mis mängus on võimalikud.

Pokkeris kommunikatsiooni semiootiliselt vaatamise eesmärk on näha, et mängus ei ole ainult teate edastamine, vaid iga sõnumiga käib koos mõte. See, et tähendused pole üheplaanalised, annavad mänguolukorrale mõtte ja teevad selle võimalikuks. Pokker saab alguse metakommunikatsioonist inimeste vahel, võimalusest rääkida mängust, et korraldada ühine tegevus. Mängu algus on seotud kommunikatsiooniga, mängu lõpp võib olla ühine otsus või mõnest välisest mõjutajast tekkinud. Väliseid mõjutajaid võib pidada müraks kommunikatsiooniaktis.

Pokker on nimetus mitut tüüpi tüüpi kaardimängudele, millel on erinevad reeglid, aga sarnane mängusüsteem. Need võivad olla ladumised, tõmbamised või flopimängud. Viimases nimetatus jagatakse esimesed kaardid pildi pool üleval. Iseloomulikuks mängu juures võib pidada ka seda, et mängitakse millegi peale: raha või mingi muu loendatav objekt, millele on mängus kokkulepitud väärtus. Väärtuse panustamine on osa mängust. Üks pokkeri jaotus võib olla lühike, seega on tüüpiline mitme mängu järjestikune mängimine. Kellel lõpuks on kõige rohkem kogust teatud väärtusega objekte, see on võitnud, kui mäng on turniiri tüüpi. Turniiri kaotajaks on see, kellel saavad omandatud väärtusega objektid otsa. Teise variandi korral oleneb võit mängu pandud panusest ja mängija väärtusest. Mängija võib lahkuda suvalisel hetkel. Sellise mängutüübi korral on lihtsam sattuda hasarti, kuna väärtusi saab alati juurde

lisada või raha peale mängides laenu võtta. Mängimine sõltub palju sellest, mis eesmärgil mängitakse.

Pokkerimäng sai alguse tavalisest ajaviitmisest, leviku tõukeks oli sõjaväes mängimine. Kaasaegse pokkeritraditsiooni juures on Ammerikast. Tänapäevase nimekuju andis prantsuse keelest tulnud Poque kaardimäng, mille reeglid ühendati As Nasiga ja kokku moodustus selline pokkerimängu viis, millega me nüüd tuttavad oleme.

Kaasajal on pokkerisse suhtumisi mitmeid. Seda võib näha hasartmänguna. Kindlasti esineb inimesi, kes sellest mängimisest on sõltuvuses. Kui hasartmängu iseloomustab juhus, siis tegelikkuses ei ole pokker puhtalt õnne peale vaid võidab eelkõige see, kes on mängus oskuslikum. Teatud ringkondades asetatakse mängu sarnasele tasemele malega, nähes selles mõttesporti.

Ühe variandina võib pokkerit näha lihtsalt seltskondliku ajaviitemänguna. See võib olla vähem või rohkem organiseeritud. Vähemorganiseeritus hõlmab endas mängimist pereringis reaalse materiaalse väärtuseta asjade peale. Rohkem organiseeritud mäng võib olla kodune pokker, mis imiteerib seaduslikult reguleeritud pokkerikäitumist. Organiseerituse all võib näha, kui palju ettevalmistusi ja formaalsusi mängu jaoks vaja on.

Pokkeri mängimine mängusaalis on see, mida saab pidada kolmest variandist kõige rohkem reglementeerituks. Kuigi ka koduseks mänguks võib osta spetsiaalse mängulaua, siis saalis on see kindlasti olemas. Lisaks mängusaali reeglitele kehtivad kirjutamata reeglid. Kui koduses mängus saab asjad omavahel kokku leppida, siis mängusaalis tuleb mängida mängusaali reeglite järgi.

Tehnoloogia arenguga on praguseks saanud väga populaarseks internetipokker, kus on olemas erinevad variandid: mängimine programmi vastu, erinevate inimestega mängimine mänguraha peale ja mängimine reaalse raha peale. Internetipokkeris on samuti võimalus valida kindel mäng, mida mängida soovitakse. Erinev on suhtlus kaasmängijatega. Kuigi seda on püütud teha sarnaseks laua ääres toimuva mänguga, siis on punkte, mida ei saa kunagi ühildada. Näiteks inimeste mitteverbaalse käitumise pool. Kuigi käikude osas on programme, mis näitavad statistikat, siis miimilisi väljendusi teatud mõtete puhul ei ole võimalik arvuti kaudu kindlaks teha.

Pokkerit saab mängida ka kasiino vastu. Sel juhul on mänguviis sarnasem lihtsalt kahele mängijale mõeldud süsteemile. Kasiino viitab eelkõige mängu hasartsele küljele. Kasiinos mängimine on reglementeeritud seadustega. Kuna pokkerit peetakse ka hasartmänguks, siis ametlikes kohtades mängimisel on vajalik vastata hasartmänguseadusest tulenevatele nõudmistele.

4.1 Pokkeri sotsiaalsus ja meediumid

Mängu sotsiaalsus on tagasi viidav mängu esmaselt õppimiseni ja hiljem koostegevuseni. Pokkerit võib ühest küljest pidada sotsiaalseks mänguks, teisest küljest on tänapäeval võimalus seda mängida ka eraldatuna interneti vahendusel. Pokkeri teke oli kindlasti seotud inimestevahelise suhtlemisega. Oma loomuselt võis ta emotsionaalselt inimesi liita – koosmängijate seltskond. Ka sõpradega või pereringis mängides toimub pigem koostegevus. Samas võib toimuda inimeste lahutamine, kui tekivad tülid või viha vastasmängija edu vastu, aga need on ka sotsiaalses suhtluses tekkivad normaalsed protsessid.

Internetipokkerit võib mängida üksi ruumis viibides, aga sotsiaalsust on võimaldatud jututoa kaudu. Andres Burget jt toovad oma pokkerimänguõpetuse raamatus välja, et kirjutamata reegli järgi kasutatakse jututoas tavaliselt kõigile mängus olevatele inimestele mõistetavat keelt, mis tavaliselt on inglise keel. (Burget, Namsing, Leibold, Mängi, Vahemets, Kolk, Turner, Roomet, Lindepuu, Reimaa, Laprik 2010: 133) Siiski ei võimalda jututuba kõiki aspekte, mis saavad esineda ühes ruumis mängides. Ei ole võimalik oma strateegia arendamiseks jälgida inimesi tegevuses ja nende mitteverbaalseid märke. Teades, kuidas vastane mängib, on võimalik tema käike ette prognoosida ja selle järgi oma käike lõppeesmärgi saavutamiseks täpsemalt ennustada. Üldise statistika jälgimiseks vastasmängijate kohta on loodud erinevaid programme, aga saadud informatsioon on vaid arvuline.

Pokkeris on mitmeid tähendust omavaid elemente: inimesed, ruum, kaardid, mängumärgid või vääringud. Mängumärgid võivad asendada raha. Kõikidel nendel on oma kaheplaaniilisus. Inimesed on ühest küljest elusolendid, teisest mängijad, kes

võtavad vastu otsuseid. Ruum on koht, kus saab koos istuda ja samal ajal on selles tehtud ümberseadistused mängimiseks. Kaardid tähistavad kaarte, aga ka kõiki võimalikke kombinatsioone, mis omavad mängus tähendust. Nende erilisus seisneb ka kahepoolsuses, koosnedes pilt ja tagakülg, millest üks varjab kaardi väärtuse, aga teine pool paljastabselle. Väärtusega objektideks võivad ühelt poolt olla miski, millel kultuuris juba on hind, näiteks raha või väärisesemed. Mängumärgid omavad väärtust teatud koha raames. Kasiinodes on neisse paigaldatud erinevad turvaelemendid, kuna mängumärgid on vahetatavad rahasse. Spetsiaalsed žetoonid omavad väärtust ühe kasiino raames või isegi ainult ühe mängulaua raames ja neid saab hiljem raha vastu vahetada. Seltskonnas võib pokkerit mängida ka nööpide või tikkude peale, mis reaalsuses suurt materiaalist väärtust ei oma.

Pokkeris võivad olla esindatud kõik mängijatüübid. Pärast mõningast reeglitega tutvumist olenevalt valitud pokkerimängust võib osalejat nimetada standardseks mängijaks. Kuna pokkerit mängitakse raha peale, siis mitmed inimesed on selle valinud viisiks, kuidas elatist teenida. Sel juhul nimetatakse pokkerit tööks ja töövahendiks on raha. Selline rõhuasetus võib tekitada küsimuse, kas pokker on mäng ka siis, kui seda tehakse lihtsalt eesmärgiga teenida kasumit. Mängu ja töö sidumiseks on käsitlusi, kus tööle omistatakse samu väärtusi, mis mängule. Kuna raha sissetoov pokkerimäng eeldab oskuslikku mängu ja tugevat emotsionaalset stabiilsust, et mitte langeda hasartsesse sõltuvusse, siis töö eesmärgil mängijad võiks pidada pühendunud mängija ja valemängija vahepealseteks. Pühendunud mängija pool väljendub nende süvenenud tegevuses mänguga, seda pidevalt õppides ja harjutades. Valemängija külg on selles, et toimub reaalsusega suhestumine, kaalutlemine ja teadlik tegutsemine. Pikkade turniiride jooksul peab olema reaalsustaju tugev. Andres Burget jt on õpetuses välja toonud, et kaotused mõjutavad kõiki. *Tilt* on nimetus olukorrale, kus mängija hakkab järjest rohkem panustama ja pingest põhjustatuna ka kaotama. (Burget jt 2010: 126)

4.2 Kommunikatsioon pokkeris

Kommunikatsiooni oluliseks tunnuseks on inimestevaheliste suhete alalhoidmine ja see on ka põhjuseks, miks saab seda küsimust vaadata pokkeris. Suhtlust mängus võib vaadelda verbaalsel ja mitteverbaalsel tasandil. Verbaalses kommunikatsiooni pokkeris moodustab mängusituatsioonis räägitav keel. Lisaks tavalisele keelele on pokkeris aegade jooksul välja kujunenud spetsiifiline keelekasutus. Näitena saab välja tuua varasemalt mainitud *tilt*. Mängides seltskonnas, kus teised juba on pokkeriga tuttavad ja valdavad sõnavara, võib tekkida olukord, kus alles mängu tulnud inimene on segaduses teiste jutust, kuna pole terminitega veel tuttav. Pokkeris tasub lisaks reeglitele õppida ka selles kasutatavaid termineid, mis oskuslikuma mängu jaoks avavad mängu mõistmist. Ka mängu ühest osast mitte aru saamine võib kogu situatsiooni rikkuda. Kuna pokker on levinud mäng, siis selle sõnavara on tõlgitud eesti keelde.⁶

Kui sõnavara on üks osa, siis teine külg on millal ja mida öelda tohib ning kellele öeldakse. Ütlemise reglementeerimine viitab mängu vähem determineeritusele igapäevaelu suhtes. Sõnavara toetab ka füüsiliste märkide selgust. Teatud hetkedel on vaja midagi öelda, kuna ütlemise kohustus tuleneb reeglitest, näiteks kui raha antakse panka. Samas mängu ajal on kirjutamata reegel, et oma jutuga ei tohi segada kaasmängijaid, kuna see on häiriv.

Kui mäng läheb pingelisemaks, siis antakse enda seisukohast märku emotsionaalsete lausungite abil, mis on inimlik. Liigeses hasardis võidakse hakata kaasmängijaid solvama. Edastatud sõnum võib olla öeldud konkreetsele teisele mängijale, kõikidele mängukaaslastele või pangapidajale. Koduses keskkonnas mängides saab öeldud sõnumites olla palju rohkem praktilise sisuga tähendusi. Kui ametlikus mängus toimub liiga palju konventsionaalsete reeglite rikkumist, siis võidakse inimesele selles asutuses mängimiseks keeld peale panna. Burge toob oma õpetuses välja, et internetipokkerit mängides peetakse halvaks maineks, kui suheldakse omavahel keeles, mida kõik ei mõista, kuna see tekitab kahtlustusi mängijate aususes. (Burge jt 2010: 133)

⁶ Sõnastikku on võimalik vaadata Pokernewsi koduleheküljelt: <http://ee.pokernews.com/pokkeriterminid/>

Mitteverbaalse kommunikatsioon uurimisega pokkeris üritatakse leida viise, kuidas kehakeele järgi saab ennustada, millises emotsionaalses seisundis kaasmängija on (*tilt* korral on mängija ärritatum ja vähem tähelepanelik) ja selle järgi teiste mängu manipuleerida. Vihast mängijat rohkem vihastades või tagasihoidlikute mänguvõtetega mängija suhtes agressiivsem olles suurendatakse enda mänguvõimalust. Ühe inimese signaalid ei pea olema mõeldud teistele mängijatele, aga need tulevad automaatselt enda emotsioonide väljendamisel. Mitteverbaalseid sõnumeid edastatakse ka tahtmatult. Selline vahetu enda mittekontrollimine, kui võtta edu eesmärgiks tugevat enesekontrolli, võib anda vastasmängijatele eelise. Samas on strateegilisest seisukohast oluline näidata iseennast võimalikult rahuliku ja ka väheoskusliku mängijana. Mitteverbaalsete märkide olemasolu on see, mida internetikeskkonnas luua ei suudeta. Kuigi on erilised programmid vastaste käikude statistika kohta, siis vahetus suhtluses on kõik intiimsem.

Pokkeris on reeglitest tulenev mitteverbaalne kommunikatsioon käemärkidega teadete andmine pangapidajale või kaasmängijatele. Infot edastatakse žetoonidega panuseid tõstes ja kaartidega enda kombinatsioone näidates.

Autokommunikatsioon pokkeris on oluline mängu strateegia seisukohalt seostudes ennekõike teiste mängijate võimalike käikude ettearvamisel ja enda käikude tegemisel. *Mina-mina* kanalit mööda info liikumise aspekt pokkeris väljendub mängu alustamises, millele on töös eelnevalt viidatud. Mängu kohta saadakse kõigepealt teadmisi igapäevareaalsuse kontekstis. Seejärel töötatakse sama info läbi mängukontekstis, misjärel tekib mänguolukord. Inimene teeb otsuse kas minna sõbra juurde, mängusaali, korraldada ise pokkeriõhtu või hakata arvutis mängima. Kui olukord on raamistatud, otsustab mängija, mil viisil ta osa võtab: mängib ausalt reeglite peale võimalikult oskuslikult, mängib teistega koos olemiseks, teeb sohki või mängib hasardist tulenevalt.

Mängu õppimisel ja korduval pokkerimängul esineb samuti autokommunikatiivsus. Vastupidiselt maagilises ringis viibimisele, kus pokkerit mängides oleks reaalsus tühistatud, on võimalik iga uue mängimisega seostuda eelnevatega.

Mängus on nagu mujal kommunikatsiooniprotsessides liiasus ja müra. Liiasus esineb selguse eesmärgil teate edastamisel sõnade, mängumärkide ja kaartide

olemasolus. Verbaalne ja mitteverbaalne kommunikatsioon esinevad koos ühe käigu tegemisel. Samuti on pokkerilaud viisiks, mis organiseerib mängu, kuna iga asja koha jaoks on laual spetsiaalne märg. Üheplaaniisus seisneks asjade lihtsalt lauale asetamises. Täenduslikkus tuleb vahendite panemises lauale süsteemipäraselt. Pokkeris on lisaks reeglitele etikett, mis ühest küljest on liiane, kuna elementaarne viisakus peaks koosmängijatel olema olema.

Pokkeris oleva kommunikatsiooni juures on erinevaid müraallikaid. Üheks neist on rikutud meediumid. Näiteks kaardid, mille väärtusest ei ole võimalik täpselt aru saada; katkine mängulaud, mis segab mugavat mängimist. Isegi ebamugav tool, millel istutakse, tõmbab tähelepanu eemale. Uue mängija kogematuses tulenevad valekäigud raskendavad mängimist. Müra on ka liigne rääkimine igapäevastest asjadest laua ääres. Samuti liigne emotsionaalsus, mis võib mängu viia rikkumiseni, kui see lõpeb mängus olevate asjade segamini ajamises.

Pokkeris on väljendatud Zimmermani ja Saleni interaktsioonitasandid. Inimesed on suhtes nii mänguga kui ka teiste mängijatega. Mängijad tunnevad huvi ümbritsevate meediumide vastu, vaadeldes kaarte, mängumärke, ruumi, teisi mängijaid. Kõige kohta kogutakse infot, luuakse mõttes seoseid eelnevate teadmistega. Kuna pokker läheb disainitud mängu kategooriasse, siis toimuv reeglite järgimine, tehes valikuid käikudes. Samuti on esindatud pokkerimängu väline tasand, kus mängus olevaid elemente kasutatakse argielus. Näitena saab tuua pluusidele trükitud pildid või lausungid mängus olevatest esemetest ja sõnavarast. Inimesed võivad kasutada igapäevases kõnes pokkerile omast slängi.

KOKKUVÕTE

Antud bakalaureusetöö eesmärk oli näidata, kuidas mängus olevate kommunikatsiooni semiootiliste funktsioonide uurimine võiks välja tuua mängu sotsiaalsuse ja mänguolukorra tekkimise. Uurimisel käsitleti kommunikatsiooni semiootilisest vaatepunktist, pidades lihtsalt teate edastamisest olulisemaks mõtte edastamist, tsüklilist info liikumist ja konteksti. Kommunikatsiooni juures on olulisteks mõisteteks koodid, mis annavad ette viisi, kuidas asja mõtestatakse. Konteks annab tausta, milles sõnum omab tähendust. Mäng seoti erinevalt varasematest reegleid rõhutatavatel käsitlustel inimeste suhtlusega.

Mängu sotsiaalsus põhineb ühiskonnas jagatud igapäevarealaalsuse tajumisele. Olukorrad on raamistatud teatud viisil ja neis luuakse tähendust, mis ei pea kõigil osalejatel olema identne. Olenemata sellest ollakse koos arusaadavas mängusituatsioonis. Mängu erinev suhtumine tuli välja mängijatüüpide juures.

Mängus olevad semiootilised funktsioonid väljenduvad võimaluses anda asjadele tähendusi. Toimub tsükliline info liikumine, kus vastuvõtja mõtestab saadud teabe, mitte ei ole kindlat kodeeritud viis signaalile vastamiseks.

Kommunikatsiooni aspektist on mängus mitmetasandiline tähendusstruktuur. Esinevad koos tinglik ja praktiline käitumine, milles toimub nende kahe külje samaaegne tajumine ja tulemuseks on mänguline olukord. Mängusituatsioonis toimuvad samad protsessid, mis tavalises inimkommunikatsioonis, aga mitmeplaanilisust on rohkem. Antud töös toodi välja, et selle tõttu ei saa mängimist taandada disainitud mängudele vaid mängimises on protsessid ja suhted.

Mängus oleva kommunikatsiooni vaatlemise põhjuseks oli John Fiske kommunikatsioonimääratlus, kui vajalik tegevus suhete hoidmiseks. Mäng ja kommunikatsioon käivad koos, aga selle juures peaks rõhutama kommunikatsiooni semiootilisust mängu sügavamatel tasanditel tähenduse loomises. Lotmani

kommunikatsioonimudelite abil toodi üldisesse käsitlusse sisse autokommunikatsiooni tasand, mis iseloomustab strateegiate võimalikkust ja mängusituatsiooni astumist. *Mina-tema* suhtluses on saatja info valdaja, saaja jaoks see on uus. Kommunikatsioonis on tsüklilisus nii edastamise kui ka inimese enda informatsiooni tähendustamise tasandil, kuna toimub käikude tegemine vaheldumisi. *Mina-mina* kommunikatsioonis on ühe info mõtestamiseks teiste koodide kasutamine, mis toob kaasa info kvalitatiivse kasvamise.

Mängu omaduseks võib pidada mitme tasandi olemasolu. Illustreerimaks kommunikatsiooni toimumist erinevatel tasanditel toodi näiteid pokkerimängu põhjal. Kommunikatsiooni semiootiliste funktsioonide juures rõhutati pokkeris nii inimestevahelist suhtlust, milles on igapäevasust ja tinglikku kui ka tähendusloomet, mis nendes sõnumites tekib. Mängus mõjutavad kommunikatsiooni viise meediumid, milleks pokkeris on osavõtvad inimesed, kaardid, mängumärgid, mängulaud ja ruum. Nende koostoimes tekib eriline mänguolukord. Pokkerit võib pidada kaasaegseks, aga alates mängimise algusest on olnud mängus areng reeglite, mänguvahendite ja mängijate oskuste osas.

Kommunikatsiooni käsitlemine suhete hoidmiseks muudab mängu sotsiaalsete suhete hoidmise üheks väljenduseks. Praktiline käitumine on igapäevarealaalsuse tasand ja tinglikku käitumist on nähtud maagilises ringis, olukorras, kus igapäevaelu reeglid ei kehti. Mängus toimub nende kahe tasandi mõistmise samaaegsus. Arvestades, et kommunikatsiooni uurimine levib erinevates valdkondades, siis selle rakendamine mängule on õigustatud mängu analüüsimise laiendamiseks.

Antud töö eesmärk oli avada mängu kommunikatsiooni külge rohkem, kui senised käsitlused seda teinud olid. Kui Huizinga mängukäsitlus on tänapäevaks liiga abstraktne, siis digitaalajastu omad on liiga piiratud. Mida rohkem mäng on uuritud, seda rohkem on see arusaadav.

Antud töö ei ole teemat ammendav ja on võimalik minna iga osaga detailsemaks, mis aga nõuab suuremat mahtu. Kommunikatsiooni semiootilisi funktsioone võib veel vaadelda erineva vanuseastme, oskuse ja mängutüübi juures.

KIRJANDUS

- Bateson, Gregory 2006. *A Theory of Play and Fantasy* - Salen, Katie, Eric Zimmerman. *The Game Design Reader. A Rules of Play Anthology*. Cambridge, Massachusetts, London, England: The MIT Press.
- Berger, Peter L, Thomas Luckmann 1991. *The Social Construction of Reality. A Treatise in the Sociology of Knowledge*. England: Penguin Books.
- Berne, Eric 2001. *Suhtlemismängud*. Tallinn: Väike Vanker.
- Burget, Andres jt. 2010. *Pokker: eesti proffidelt eesti mängijatele*. Tallinn: AS Eesti Ajalehed.
- Burghat, Gordon M 2006. *The genesis of animal play*. Cambridge, London: The MIT Press.
- Chandler, David 1994. *The Transmission Model of Communication*. Online.
<http://www.aber.ac.uk/media/Documents/short/trans.html#H>, 31.5.2014.
- Consalvo, Mia 2009. There is No Magic Circle. *Games and Culture* 4(4): 408 – 417.
- Costikyan, Greg 1994. *I Have No Words and I Must Design*. Online.
<http://www.rpg.net/oracle/essays/nowords.html>.
- Eco, Umberto 1979. *A theory of semiotics*. Bloomington: Indiana University Press
- Elias, Norbert 2013 *Mis on sotsioloogia?* Tallinn: Tallinna Ülikooli Kirjastus.
- Fiske, John 1996. *Introduction to communication studies*. London, New York: Routledge.
- Goffman, Erving 1986. *Frame analysis*. Pennsylvania: The Maple Press.
- Groos, Karl 1896. *Die Spiele der Thiere*. Jena
- Huizinga, Johan 2003. *Mängiv inimene*. Tallinn: Kirjastus Varrak.
- Juul, Jesper 2003. *The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness*. In Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings 2003, 30 – 45.

- Kats, Madis 2012. *Olmemängud mänguteoreetilises kontekstis*. Bakalaureusetöö. Tartu Ülikool, semiootika osakond.
- Lotman, Juri 1999 Kultuuridünaamikast. *Semiosfäärist*. Tallinn: Vagabund, 7 – 36.
- 2001. Ükskeelne süsteem. *Kultuur ja plahvatus*. Tallinn: Kirjastus Varrak, 13 – 16.
- 2002 Kultuuri fenomen. *Akadeemia* 12: 2644-2662
- 2003 Kaardimäng. *Vestlus Vene kultuurist 1*. Tallinn: Tänapäev.
- 2006a Kunst modelleerivate süsteemide reas. *Kultuurisemiootika*. Tallinn: Olion, 8 – 28.
- 2006b Lavasemiootika. *Kultuurisemiootika*. Tallinn: Olion, 156 – 185.
- 2006c Nukud kultuuri süsteemis. *Kultuurisemiootika*. Tallinn: Olion, 332 – 338.
- 2010a Kahest kommunikatsioonimudelist kultuuri süsteemis. *Kultuuritüpoloogiast*. Tartu: Tartu Ülikooli kirjastus, 125 – 148.
- 2010b Kahest kultuuri orienteerituse tüübist. *Kultuuritüpoloogiast*. Tartu: Tartu Ülikooli kirjastus, 72 – 75.
- 2010c Kultuur ja informatsioon. *Kultuuritüpoloogiast*. Tartu: Tartu Ülikooli kirjastus, 26 – 30.
- Malaby, Thomas M. 2007. *Beyond Play: A New Approach to Games*. Games and culture, 2(2): 95 – 113.
- Salen, Katie, Eric Zimmerman 2004. *Rules of Play*. Online. Massachusetts London, England: The MIT Press Cambridge. <http://gamifique.files.wordpress.com/2011/11/1-rules-of-play-game-design-fundamentals.pdf>.
- Scheufele, Dietram A. 1999. *Framing as a Theory of Media Effects*. Journal of Communication, 49(1): 103 – 122.
- Tamula, Taavi 2013 *Naiskarakterite representatsioon videomängudes: diakrooniline analüüs*. Bakalaureusetöö. Tartu Ülikool, semiootika osakond.
- Thorhauge, Anne Mette 2013. *The Rules of the Game – The Rules of the Player*. Games and Culture, 8(6): 371 – 391.
- Viikmaa, Karmen 2007. *Male kui keel*. Bakalaureusetöö. Tartu Ülikool, semiootika osakond.

SUMMARY

Communication's semiotic functions in the game deals with the question on how meaning is created and communicated in the game. The game has been studied for over 100 years and research is still continuing, because culture is always changing and technology develops.

The purpose of this thesis is to show how communication is the way that a game situation becomes real. Communication's most important function is described by John Fiske as keeping social ties. Juri Lotman has viewed communication between channels, where there are two different sides – one is an interpreter and the other an interpretee. The new aspect in interacting is autocommunication, where both the sender and the receiver of the message are one the same person. By changing the code, information develops into something more complex.

Social interaction has its roots in child development, where parents start to play with their baby. Social interactional games are learned first. Then comes playing games with toys. When children grow older, they start to play with others. All this means that games are learned. Practicing game continues throughout peoples' lives.

Different types of players don't always see the game situation as being the same but because situations can be framed, one frame function is seen as giving meanings to them. The meaning can vary in some degree, but it can still keep persons in one level. The player's involvement can be valued in the scale going from practical to conventional, where the standard player is exactly in between. The other aspect is following the rules, but this isn't reduced to *designed games* (the games with written rules). Besides common framing, the reality of everyday life keeps people together and helps to create a level where they can have a metacommunicative view.

Game in this paper is defined as a social process, where people are on a different level from the reality of everyday life. The coexistence of practical and conventional

behaviour creates a special situation. The information exchanged in game is cyclic and the meaning depends on the context and code which form in the game situation.

A developed approach was illustrated using poker. The game has many different ways of playing: with others in the same room or on the computer. The gaming event can take place in a organized way or in free form. All aspects have different ways on how communication is created. The mediums in poker have two meaningful sides. The cards are usual playing cards, made from paper. In poker they have bigger value as special signifiers.

To sum up, the purpose of this thesis has come to the conclusion, that game is a way of processual social interaction, where practical and conventional behaviours are functioning at the same time. But it doesn't mean, that at one moment everything is practical and on the other conventional. As they are existing at the same time, they create something new. Communication's semiotic functions help to create the game situation.

Lihtlitsents lõputöö reprodutseerimiseks ja lõputöö üldsusele kättesaadavaks tegemiseks

Mina, Terje Savi

annan Tartu Ülikoolile tasuta loa (lihtlitsentsi) enda loodud teose *Kommunikatsiooni semiootilised funktsioonid mängus*,

mille juhendaja on Andreas Ventsel,

1.1. reprodutseerimiseks säilitamise ja üldsusele kättesaadavaks tegemise eesmärgil, sealhulgas digitaalarhiivi DSpace-is lisamise eesmärgil kuni autoriõiguse kehtivuse tähtaja lõppemiseni;

1.2. üldsusele kättesaadavaks tegemiseks Tartu Ülikooli veebikeskkonna kaudu, sealhulgas digitaalarhiivi DSpace'i kaudu kuni autoriõiguse kehtivuse tähtaja lõppemiseni.

2. olen teadlik, et punktis 1 nimetatud õigused jäävad alles ka autorile.

3. kinnitan, et lihtlitsentsi andmisega ei rikuta teiste isikute intellektuaalomandi ega isikuandmete kaitse seadusest tulenevaid õigusi.

Tartus, 2.6.2014