

Hugo Renato Ochoa D.

# Reilun pelin hajoaminen nykyajan poliittisissa ja taloudellisissa malleissa

Nykyaikainen yhteiskunta on poliittisesti jäsentynyt kahden akselin ympärille: demokratian ja sosiaalisen markkinatalouden. Niitä pidetään yhteiskunnan parhaana keinona toteuttaa ja kehittää ihmisen identiteetin ydintä eli vapautta. Sekä demokratia että sosiaalinen markkinatalous perustuu pelaamisen vapauden periaatteeseen ja peli ymmärretään reiluksi. Pelaaminen on vapaata niin politiikassa kuin taloudessakin, ja kun oletetaan, että vapaus merkitsee ennen kaikkea valitsemisen vapautta<sup>1</sup>, sekä kansalainen että kuluttaja hahmottuvat valitsijoiksi.

**D**emokratian ja markkinatalouden etuna pidetään sitä, että ne ovat paras keino puolustaa vapautta ja siten inhimilliset mahdollisuudet voidaan niiden avulla toteuttaa mahdollisimman hyvin. Vapaus ilmenee pelaamisessa kyvyillä, laillisilla kilpailueduilla ja resursseilla, ja se saa muodon suunnitelmien, ajatusten tai tuotteiden kilpailuna, jossa voitto merkitsee valitsijoiden saamista puolelleen.

Mallin ydinpiirteenä on siis niin poliittinen kuin taloudellinenkin kilpailu. Sen oletetaan varmistavan tehokkuuden, siis libertaaristen tavoitteiden voiton ja mahdollisimman suuret niistä saatavat edut. Kilpailu voidaan

ymmärtää verettömäksi kaikkien sodaksi kaikkia vastaan. Sitä Hobbes<sup>2</sup> piti poliittisen yhteisön alkuperänä. Tästä näkökulmasta poliittinen yhteisö muotoutuu niin, että sota muutetaan sääntöjen säätelemäksi kilpailuksi, siis peliksi.<sup>3</sup> Tällä pelillä on kuitenkin eräs piirre, joka erottaa sen kaikista muista peleistä. Sillä ei periaatteessa ole lopullista tasapainopistettä eikä päämäärää.<sup>4</sup> Voitto on aina väliaikainen. Vaikka voitto on kaikkien pelien päämääränä, voittaa voi vain sitä, mistä pelataan, ja taloudellis-poliittisessa pelissä ei koskaan voida pelata itse vapaudesta. Se ei kuulu mukaan peliin. Jos pelaaja pelaisi vapaudesta, palattaisiin sotatilaan: koska hävinneelle ei jäisi enää mitään pelipanosta, hän joutuisi täydellisesti pelin ulkopuolelle ja niin peli sellaisenaan päättyisi.

Pelin ensimmäinen ja perustava sääntö on: *pelataan.*

## ”Intohimo varmuuteen muuttuu väistämättä vallanhimoksi.”

Osallistujat siis sijoittuvat etusijalle asetettuun ympäristöön, joka on avoinna vain pelaajille. Sen rajat on määritelty hyvin tarkasti. Pelialue on ehdottomasti rajattava selkeillä säännöillä niin, että on täysin selvää, ketkä pelaavat, mikä on pelin tarkoitus ja miten päämäärä voidaan saavuttaa sääntöjen mukaisesti. Sääntöjen tulee olla johdonmukaisia: ne eivät saa olla ristiriitaisia. Niissä ei saa olla epäselviä kohtia ja niitä on aina voitava soveltaa täsmällisesti. Pelaajien tulee sitoutua noudattamaan kaikkien tuntemia ja hyväksymiä sääntöjä, ja heidän oletetaan käyttäytyvän rationaalisesti.<sup>5</sup> Lisäksi on välttämätöntä, että kaikki pelaajat aloittavat tasa-arvoisista lähtökohdista<sup>6</sup> niin, ettei kukaan ole etulyöntiasemassa muihin verrattuna *a priori*. Pelipanosten tulee olla julkisia ja näkyvissä, ja pelaajilla tulee ainakin periaatteessa olla pelaamiseen tarvittavat varat tai vastaavat takeet.

**P**eliteoria on varsinaisesti teoria päätöksenteosta,<sup>7</sup> mutta tässä otetaan metateoreettinen näkökulma. Tarkastellussa pelissä yksikään pelaaja ei voi saavuttaa lopullista asemaa, sillä peli voi jatkua periaatteessa loputtomiin ja uusia pelaajia voi jatkuvasti tulla mukaan tai poistua pelistä. Koska kysymys on strategiapelistä, jokainen voitto kuitenkin parantaa voittajan asemaa seuraavassa pelissä. Tällainen etulyöntiasema tulee saavuttaa sääntöjen mukaisesti, eikä se poista kilpailutilannetta. On aina mahdollista, että toinen pelaaja pelaa odottamattomasti. Jos taas otetaan huomioon peliolosuhteiden vaihtelu, on mahdollista, että ympäristön muuttumisen takia joku pelaajista siirtyy odottamatta edulliseen asemaan. Se voi johtua siitä, että hän on muotoillut uuden strategian, tai siitä, että hänen aikaisemmin

huonosti menestyneestä tuotteestaan, ideastaan tai hankkeestaan on ennalta-arvaamattomien tai ennakoitavaksi mahdollistettujen muutosten vuoksi tullut erittäin kysytty tai suosittu. Tällainen peli noudattaa väistämättä nousevaa logiikkaa, sillä jokaisen pelaajan tulee ylittää vastustajansa panos mikäli hän ei tahdo tulla ohitetuksi. Tämä merkitsee vapauksien ja poliittisten etujen järjestelmällisen lisääntymisen ohella järjestelmällistä taloudellista kasvua. On tietysti mahdollista, että huonot siirrot tai virheelliset valinnat johtavat taantumaa, mutta yleisesti ottaen suunnan tulee olla nouseva.

Jos pelaaja siis peliolosuhteista riippumatta voittaa järjestelmällisesti ja aina, mutta suunta ei siitä huolimatta ole nouseva, hänestä tulee peliteorian ensimmäisen metasäännön mukaan epäilyttävä: *vilpillinen pelaaja voittaa aina*. Epäilyä pidemmälle ei tietenkään voida mennä, koska siitä, että joku voittaa aina, ei voi loogisesti päätellä, että hän vilpistelee. Aiempien kokemusten vahvistama epäily, jota sitä paitsi tukee poliittisen edistyksen tai taloudellisen kasvun pysähtyminen, saa kuitenkin aikaan riskin, että peli menettää leikkilisen luonteensa ja muuttuu kamppailuksi, jossa ei tunnusteta muita sääntöjä kuin voitto. Näin on siksi, että epäillessään muut pelaajat saattavat joutua kiusaukseen jatkaa peliä, mutta ottavat samalla julkilausumattomaksi säännöksi sen, että huijata saa: mahdollisuus olla kunnioittamatta sääntöjä tulee mukaan strategiaan laskelmiin. Mutta jos kaikki pelaajat alkavat pelata vilpillisesti, he itse asiassa lakkaavat pelaamasta, sillä vilppi ei määritelmällisesti noudata sääntöjä. Kilpailu muuttuu siis lopulta muiden kilpailijoiden vapauden hävittämiseksi. Meitä kiinnostavassa tapauksessa siinä siis päädytään tavoittelemaan ehdotonta monopoliasemaa joko politiikassa tai taloudessa.

Mutta huijausepäily antaa myös toisen mahdollisuuden: mukaan voidaan kutsua erotuomari. Silloin hän voi jakaa rangaistuksia ja valvoa sääntöjen noudattamista. Hänen päätehtävänä on nimenomaan pitää huolta

siitä, että peli pysyy pelinä, mutta jotta hän voisi täyttää tehtävänsä, on ehdottoman välttämätöntä, että hän pysyttelee kilpailun ulkopuolella. Jos pelaaja vielä tuomarin mukaantulon jälkeen voittaa aina ja järjestelmällisesti, on hyvin todennäköistä, että esiin nousee taas epäily. Tällä kertaa epäily perustuu peliteorian toiseen metasääntöön, jonka mukaan *tuomari voittaa aina, jos hän itse pelaa*. Tuomarin rangaistuksen uhan vuoksi vilpistelevä pelaaja yrittää varmasti voittaa hänet puolelleen huijaamalla. Jos hän nimittäin onnistuu, rangaistukset eivät uhkaa häntä. Hänen ei tarvitse noudattaa sääntöjä ja niin hän saa enemmän vapauksia kuin muut pelaajat. Näin hän tukahduttaa kaikkien muiden pelaajien vapauden, koska heidän täytyy erotuomarin sijasta alistua mielivaltaiselle tuomarille. Toisaalta näin toimivaa pelaajaa uhkaa kuitenkin se, että kun tuomarista on nyt myös tullut yksi pelaajista ja huijari, tämä huijaa myös häntä, ja niin peli palaa taas aikaisempaan pisteeseen: pelaajat pettävät toisiaan ja lopputulos on sama. On tärkeää pitää mielessä, että huijari yrittää aina neutralisoida tuomarin esimerkiksi estämällä tätä suorittamasta tehtävänsä kunnolla tai toimimalla niin, että pelisäännöistä tulee liian mutkikkaat, sillä silloin hän voi venyttää reilun pelin rajoja. Hän voi myös käyttää hienovaraisia lupauksia tai muuta vastaavaa.

Oli miten oli, tuomarin pettämät pelaajat saattavat helposti joutua kiusaukseen käyttäen väkivaltaa. Silloin palataan alkuperäiseen kaikkien sotaan kaikkia vastaan. On nimittäin helppo ajatella, että pelin palauttamiseksi voimaan on pakko palata alkuperäisiin lähtökohtiin. Pian kuitenkin huomataan peliteorian kolmas metasääntö: *jos käytetään väkivaltaa, jota pelisäännöt eivät salli, vahvin voittaa aina*. Kun voimankäyttöön on turvauduttu ja voimaa ei enää käytä sääntöjen mukaisesti eli laillisten rangaistusten antamiseksi erotuomari, vaan se on suunnattu nimenomaan erotuomaria vastaan tai hänen kukistamiseen, väkivalta valloittaa pelin helposti. Jos niin käy, voimakkain voittaa aina ja järjestelmällisesti. Jos erotuomari menettää voimankäyttömonopolin ja väkivalta tulee mukaan peliin, se pyrkii aina alistamaan tai tuhoamaan vastustajan varmistaakseen, ettei tämä ei enää pane vastaan. Jälleen päädytään joko poliittiseen tai taloudelliseen valtamonopoliin. Kaikki edellä sanottu merkitsee sotatilaa, jonka myötä poliittinen yhteisö, sen jäsenten vapaus ja itse peli tuhoutuvat.

**P**eli hajoaa siis kolmella tasolla. Ensimmäisellä tasolla pelaajat tai ainakin jotkut heistä alkavat huijata. Tällä tasolla korruptio ei kuitenkaan ole rakenteellista, sillä rikkeiden mahdollisuus on otettu huomioon pelin säännöissä: juuri siksi tuomarit ovat olemassa. Ei myöskään sovi olettaa, että kaikki rikkomukset johtuvat vilpistä, sillä joskus kysymys voi olla yksinkertaisesti yrityksestä käyttää hyväksi tilannetta, jota säännöissä ei ole

täsmällisesti määritelty. Mutta kun tuomari tekee työtään, hänellä on mahdollisuus rangaista ja lisäksi erottaa vilpilliset pelaajat pelistä pois, ja hänen päätöksensä kunnioitetaan ja voidaan kunnioittaa. Pelaajien vapaus säilyy sekä poliittisessa että taloudellisessa pelissä ja niissä saatu valta (voitto tai auktoriteetti) on todella laillista.

Toinen hajoamisen taso nousee esiin silloin, kun myös erotuomari ryhtyy pelaamaan tai häntä estetään täyttämästä tehtävänsä. Silloin korruptio on rakenteellista, koska se vaikuttaa peliolosuhteisiin. Korruptio ei tietenkään vaikuta heti kaikkiin tuomaroinnin tasoihin perustavimmasta lähtien, mutta pelin logiikka suosii menestystä, ja vilpillinen pelaaja yrittää saavuttaa koko ajan korkeamman aseman kunnes nousee korkeimmaksi tuomariksi. Häntä liikuttaa uhka, että muut pelaajat ohittavat hänet.<sup>8</sup> Toisaalta erotuomarin erityisasema, joka johtuu siitä, ettei hän osallistu peliin, saattaa johtaa ei ainoastaan hänen poissulkemiseensa pelaajana vaan myös siihen, että hän menettää kaikki edut. Huijari nimittäin pyrkii nimenomaan sysäämään tuomarin pelistä saatavien etujen ulkopuolelle sillä verukkeella, että ne ovat ”voittoa”, joka kuuluu ainoastaan pelaajille. Huijari siis väittää, että jos erotuomari haluaa saada osansa eduista, hänen täytyy muuttua pelaajaksi.

Kolmas hajoamisen taso on lopullinen: kun väkivaltaa on kerran alettu käyttää, pelin pitäisi normaalisti muuttua uudeksi monopolijärjestelmäksi tai sitten sen pitäisi alkaa totella ulkoisia paineita, jotka nekin tavalla tai toisella jatkavat voiman logiikkaa. Pelin lopettava voima ei tietenkään ole välttämättä fyysistä väkivaltaa. Se voi olla esimerkiksi taloudellista kiristystä tai asiointona painostusta tai sitten se tekee pelaajasta kohtalokkaalla tavalla riippuvaisen. Siitä huolimatta voimankäyttö merkitsee aina kutsua ei ainoastaan tuomarin kukistamiseen vaan kilpailijoiden vapauden perinpohjaiseen hävittämiseen. Yleensä voimaan vetoaminen merkitsee väistämättä politiikan ja talouden rajojen katoamista. Se aiheuttaa niiden kieroutuneen kanssakäymisen, joka johtaa etuoikeuksien kasaantumiseen. Tässä mielessä eräänlaiseksi voimaan vetoamiseksi voidaan sanoa jo sitä, että talous pyytää poliittisen vallan apua tai päinvastoin: poliittisen vallan tunkeutuminen talouteen merkitsee eräänlaista väkivaltaa, koska se edellyttää vallan tukeutumista johonkin sellaiseen, mikä alun perin oli pelin ulkopuolella. Samoin käy, jos taloudellinen valta sekaantuu poliittiseen peliin.

Toisaalta myös oma vapaus paradoksaalisesti lakkautuu ilman muiden kilpailijoiden vapautta. Kun peli on lakkautettu, puhdas voimankäyttö merkitsee, kuten Toynbeen kuvaamassa Spartassa<sup>9</sup>, että kaikki voimat on keskitetty alistettujen hallitsemiseen. Siksi monopolivalta joutuu perustamaan valvontajärjestelmän, joka pyrkii kasvamaan eksponentiaalisesti ja valvomaan niitä, jotka teoreettisesti estävät valtaa. Se pyrkii näännyttämään heidät peräkkäisillä voimannäytöillä. Täytyy pitää mielessä, että toisella ja kolmannella tasolla voittaa voivat ainoastaan ne, jotka eivät pelaa: erotuomari tai se, jolla on voimankäytön monopoli. Kumpikin on alun perin ollut

pelin ulkopuolella. Niinpä se, joka kutsuu heidät mukaan peliin sääntöjenvastaista etua tavoitellen, liittyy väistämättä häviäjien joukkoon. On korostettava, miten välttämätöntä sekä tuomarien että voimankäyttömonopolin omistajien on pysyä ehdottomasti pelin ulkopuolella, jotta peli säilyisi pelinä. Tämä merkitsee, etteivät he voi osallistua kilpailuun demokratiassa eivätkä taloudessa.

Sanotun perusteella pelin säilymiseksi pelinä on välttämätöntä, että pelaajat säilyttävät leikkisän hengen, siis eivät ainoastaan kunnioita pelin sääntöjä silloinkin kun ovat tappiolla, vaan ovat valmiita pelaamaan vain pelin itsensä tähden. Siksi on välttämätöntä, että peliä oletustusti jäsentävä etu eli vapaus pysyy todella varmana ja pelaajat pitävät sitä luovuttamattomana etuna, jonka he asettavat pelissä olevia välittömiä taloudellisia tai poliittisia etuja korkeammalle. Vapaus on väistämättä riskin arvoista niin, että riskin hyväksymisen kyky paljastaa, miten korkealle vapautta arvostetaan.

Koska riski kuuluu pelin olemukseen, jokainen pelaaja, joka pyrkii vähentämään tai hallitsemaan riskiä tai ennen kaikkea eliminoimaan sen, ajautuu pelin ulkopuolelle. Pelissä voitto ja menestys saavutetaan väistämättä riskejä ottamalla, ja riskin eliminoiminen merkitsee siis sitä, että menestys saavutetaan ilman epävarmuutta. Valta toimii juuri näin. Intohimo varmuuteen muuttuu väistämättä vallanhimoksi ja niin ollen riskin täydellinen eliminoiminen edellyttää täydellistä valtaa. Hobbesin mukaan poliittinen yhteisö oli keino lopettaa kaikkien sota kaikkia vastaan, josta ihmiselämän epävarmuus johtui, ja ehdotti yhteiskunnallisen organisaation perustaksi absoluuttista valtaa, koska vain absoluuttinen valta pystyy eliminoimaan riskin täydellisesti.

Niin pelissä vallitsee jännite. Yhtäältä ehtona toimiva riski kuuluu kaikkiin kilpailuihin, mutta sitä siedetään vain silloin, kun häviäminen ei merkitse pelin ulkopuolelle jäämistä. Toisaalta tavoitellaan voittoa, jonka tulee kuitenkin sallia se, että häviäjä jatkaa pelaamista. Jännite tappion uhan ja voiton tavoittelemisen välillä merkitsee helposti rikkuvaa tasapainoa. Sekä epäonnistumisen vaara että voittamisen edellyttämä uurastus voivat houkutella pelaajan pelin ulkopuolelle, saada hänet huijaamaan, lahjomaan erotuomaria tai turvautumaan voimankäyttöön saavuttaakseen monopoliaseman, jonka avulla eliminoidaan riski ja saavutetaan voitto.

Hegel oletti, että positiivinen riskin ottaminen oli voiton ja sen myötä herruuden merkki. Ne, jotka antavat periksi kuoleman uhan edessä, muuttuvat sen sijaan väistämättä orjiksi. ”Yksi on riippumaton tietoisuus, jonka olemuksena on oleminen itselleen, toinen taas riippuvainen tietoisuus, jonka olemus on elämää tai olemista toiselle. Ensimmäinen on herra, jälkimmäinen orja.”<sup>10</sup> Ensin minä on minä, pelkkää itselleen olemista, kun objektia taas määrittelee negatiivisuus: se on ei-minä. Mutta koska minä ei ankarasti ottaen voi olla objekti omalle itselleen, koska objekti on ei-minä, niin tietoinen ei ole todellinen itsessään, jos se pysyttelee pelkästään omassa välittömyydessään. Niinpä minä voi saavuttaa itsensä ainoastaan kun välittäjänä on toinen, joka tunnustaa

minän itsetietoisuutena. ”Itsetietoisuus on olemassa itsessään ja itselleen sikäli kuin ja koska se on toiselle itsetietoisuudelle itsessään ja itselleen, siis ainoastaan sikäli kuin se tunnustetaan.”<sup>11</sup> Mutta tunnustaminen panee peliin vapauden, joka ei ole mitään muuta kuin itsetietoisuuden elämää, jossa toiselta ei voi saada tunnustusta vaarantamatta henkeään tämän edessä. Näin siis kumpikin tietoisuus yrittää tuhota toisen taistelussa elämästä ja kuolemasta: se, joka arvostaa elämää enemmän, antaa periksi ja muuttuu siten väistämättä orjaksi, ja toisaalta ”vapauden voi säilyttää vain elämänsä vaarantamalla.”<sup>12</sup>

Hegelin dialektiikan näkökulmasta todellinen peli on taistelua kuolemaan saakka. Silloin pelissä on vapaus, ja lopputulos, herran ja orjan dialektiikka, sopii täydellisesti yhteen panoksen kanssa. On toki mahdollista ajatella, että työllä orja valloittaa vapauden sikäli kuin sen avulla voidaan saada tunnustusta.<sup>13</sup> Tällainen tunnustus edellyttää kuitenkin voittoa työmarkkinoiden pelissä: pelkkä tuottaminen ei täytä inhimillistä tunnustuksen halua. Tarvitaan sitä, että omalla työllä voi saavuttaa aseman pelissä, jossa syntyy hierarkia. Tämä puolestaan merkitsee sitä, että parhaat voittavat enemmän. Juuri tällainen voitto kohottaisi omanarvontuntoa. Tällaista dialektiikkaa ei kuitenkaan voida siirtää demokraattiselle järjestelmälle ja sosiaaliselle markkinataloudelle ominaiseen kilpailuun, sikäli kuin ne ovat porvariston luomuksia. Siksi perustava hyvä, jonka tulee taata poliittinen yhteisö Hobbesin huomautuksen mukaisesti<sup>14</sup>, on elämä. Sitä puolustetaan sotaisia herroja vastaan. Sen vuoksi demokratian ja talouden pelin on suojeltava vapautta luovuttamattomana hyvänä ja estettävä kilpailun muuttuminen sodaksi, jossa elämä asetetaan vaaraan.

Tämä kuitenkin merkitsee, että niin demokraattinen poliittinen järjestelmä kuin sosiaalinen markkinatalouskin muodostavat epävakaa tasapainon, jota on hyvin vaikea säilyttää. Yhtäältä pelaajat on suojattava herran ja orjan dialektiikalta, mutta toisaalta pelaajia vaaditaan vaarantamaan kaikki muu paitsi vapautensa. Pelaaja, joka päättää asettua näiden rajojen ulkopuolelle, tuhoaa pelin. Tämä voi tapahtua kahdella tavalla: ensinnäkin ponnistelu turvallisuuden puolesta voi saada pelaajan vilpistelemään. Tämä on porvaristolle ominainen kiusaus. Itsen myöntämisen tahtoa saattaa myös liikuttaa kaipaus oman ylemmyyden tunnustamisesta, mikä vie turvallisuudelta ja elämästä arvon. Hegelin tulkinnan mukaan tällainen kiusaus ohjaa herroja. Ne, jotka huijaavat demokratian tai talouden pelissä, tekevät niin siksi, että he tuntevat olevansa pelisääntöjen tai muiden pelaajien yläpuolella. Tavalla tai toisella he tahtovat ilmaista ylemmyytensä niin, että muut tunnustaisivat sen. Siten tunnustus näyttäisi heidän herruutensa toteen. Toiseksi pelaajat saattavat pelätä riskiä niin, että he ovat valmiita etsimään turvallisuutta ja varmuutta tavoittelemalla voittoa mutta rikkomalla sääntöjä, jotka edellyttävät nimenomaan vaaran hyväksymistä.

# N

kyistä poliittis-taloudellista mallia uhkaa siis sama loigikka, joka ohjaa sitä itseään: kilpailua ohjaa menestys, ja peli vaatii kunnioittamaan sääntöjä, jotka tekevät menestyksen alituisesti väliaikaiseksi. Mutta ne, jotka kunnioittavat sääntöjä, häviävät pelin väistämättä ja menettävät sen myötä myös vapautensa. Reilu peli niiden kanssa, jotka eivät noudata sääntöjä, tuntuu quijotelaiselta, vaikka saammekin nähdä, että Don Quijote luopui pelistä. Toisaalta pelistä poistuminen merkitsee tappioon antautumista: niin tuntui suhtautuvan Sancho. Näin korruptio ja väkivalta muodostavat haasteen, jota sen paremmin poliittinen kuin taloudellinenkaan rakenne ei pysty hallitsemaan jos kansalaiset ymmärretään pelkiksi äänestäjiksi ja kuluttajiksi.

Näyttää siltä, että huijarien ja kanaljoiden kanssa on joko mahdoton pelata tai sitten täytyy olla valmis häviämään. Kohdattuana onnettomasti yanguesit Don Quijote sanoi Sancholle: ”Siitä syystä, Sancho Panza, sinun tulee tarkoin huomata mitä nyt sinulle sanon, sillä se on erittäin tärkeää meidän kummankin menestykselle. Kun huomaat tuollaisen roskaväen toiste meitä jotenkin solvaavan, älä odota, kunnes minä tartun miekkaan käydäkseni heitä vastaan, sillä en tee sitä enää missään tapauksessa, vaan tartu sinä miekkaasi ja kurita heitä mielin määrin; jos taas heitä auttamaan ja puolustamaan tulee ritareita, niin minä kyllä osaan sinua auttaa ja torjua heidät koko voimallani, sillä oletan jo tuhansista näytteistä ja esimerkeistä huomannut, kuinka kauas ulottuu tämän minun väkevän käsivarteni voima.” Sancho vastasi: ”Herra, minä olen rauhallinen, leppoisa, sävyisä mies ja osaan vaiti ollen sietää minkä loukkauksen tahansa, sillä minulla on vaimo ja lapset elätettävänä ja hoidettavina. Tahdon siis minäkin teidän armollenne vain ilmoittaa, määrätä kun en tietenkään voi, etten missään tapauksessa tartu miekkaan, en talonpoikaa enkä ritaria vastaan, ja että tästä lähtien ja kunnes astun Jumalan kasvojen eteen annan anteeksi kaikki ne vääryydet, joita minulle on tehty ja vielä tullaan tekemään, olkoon niitä minulle tehnyt ja tehköön nyt tai vasta ylhäinen tai alhainen, rikas tai köyhä henkilö, aatelinen tai aateliton, mistään säädyn tai aseman erotuksesta huolimatta.”<sup>15</sup>

## *Suomentanut Tapani Kilpeläinen*

(alun perin La disolución del fair play en los modelos político-económicos contemporáneos. *Observaciones Filosóficas* 6/2008, <http://www.observacionesfilosoficas.net/lastrampasdeljuego.htm>)

## **Viitteet & kirjallisuus**

1. Vrt. Friedman, Milton & Friedman, Rose, *Vapaus valita* (Free to Choose, 1979). Suom. Heikki Lempäinen & Jyrki Vesikansa. Otava, Helsinki 1982.
2. Hobbes, Thomas, *Leviathan eli kirkollisen ja valtiollisen yhteiskunnan aines, muoto ja valta* (Leviathan, or the Matter, Forme, and Power of a Common-Wealth Ecclesiasticall and Civill, 1651). Suom. Tuomo Aho. Vastapaino, Tampere 1999, 121–125.
3. Von Neumann, John & Morgenstern, Oskar, *Theory of Games and Economic Behavior*. Princeton University Press, New York 1953.
4. Sekä demokratiaa että taloutta luonnehtii se, etteivät ne ole nollasummapelejä.
5. Ks. Von Neumann & Morgenstern, mt., 31 & *passim*.
6. Rawls, John, *Oikeudenmukaisuusteoria* (A Theory of Justice, 1971). Suom. Terho Pursiainen. WSOY, Porvoo 1988, 23: ”Niinpä on nähtävästi kohtuullista ja yleisesti hyväksyttävää se, että luontainen onni ja sosiaaliset olosuhteet eivät saisi suosia eivätkä syrjiä ketään periaatteita valittaessa.”
7. Davis, Morton D., *Introducción a la teoría de juegos* (Game Theory, A Nontechnical Introduction, 1983), Alianza, Madrid 1998, 11.
8. Nouseva logiikka pätee myös tässä.
9. Toynbee, Arnold J., *Guerra y Civilización: Esparta, el Estado Militar* (War and Civilization, Selections from a Study of History, 1950), Ed. EMECE, Buenos Aires 1952, 43–75.
10. Hegel, *Fenomenología del Espíritu* (Phänomenologie des Geistes, 1807), Fondo de Cultura Económica, México, 1973, 117.
11. Mt., 113.
12. Mt., 116.
13. Fukuyama, Francis, *Historian loppu ja viimeinen ihminen* (The End of History and the Last Man, 1992). Suom. Heikki Eskelinen. WSOY, Helsinki 1992, 282.
14. Hobbes, Thomas, mt., 157: ”Yhteiskunnan päämäärä: yksilöiden turvallisuus.”
15. Miguel de Cervantes, *Don Quijote* 1. (El ingenio hidalgo Don Quijote de la Mancha I, 1605). Suom. J. A. Hollo. WSOY, Helsinki 1974 [5. painos], 143–144. (Suom. huom.)