

Henna Ylänen

Kansakunta pelissä. Nationalismi ja konfliktit 1900-luvun alun suomalaisissa lautapeleissä

Peli alkaa kun

Tässä artikkelissa tutkin 1900-luvun alussa suomessa julkaistuja lautapelejä nationalismin ja konfliktien näkökulmasta. Kysyn missä muodossa kansallisuusaate suodattui pelilaudoille, ja miten sodat näkyvät pelien aiheissa, sekä millä tavoin nämä aiheet esitettiin lautapelien visuaalis-tekstuaalisessa kokonaisuudessa. Näkökulmani on vahvasti kuva- ja tekstipainotteinen: analysoin pelejä tuotteina ja esineinä, jotka visuaalisesti ja toisinaan tarinallisesti kertovat syntyhetkensä suhtautumisesta ajankohtaisiin ilmiöihin.

Historian tapahtumien, kehityskulkujen ja aatteiden osalta peleiltä on hedelmällistä kysyä, miten juuri tämä populaarikulttuurin tuote ammentaa tietystä aiheesta, ja mitä vaikutuksia näillä valinnoilla mahdollisesti on. Mikä on pelin suhde menneisyyteen, ja mitä se tarkoittaa meidän ymmärryksellemme siitä?¹ Lautapelit tarjoavat monta mahdollisuutta lähestyä kysymyksiä historian esittämisestä. Pelejä voidaan yleisesti tutkia tarkastelemalla esimerkiksi pelimekaniikkaa, sääntöjä ja pelimaailman reunaehtoja tai kuvallisen ja tekstuaalisen esittämisen tapoja, joista jälkimmäinen lähestymistapa toimii artikkelin lähtökohtana. Tämän tutkimuksen keskiössä on ymmärrys lautapeleistä osana 1900-luvun alun visuaalista kulttuuria, jota tulkitaan pelin antaman ”peliohjeen”, usein sääntöjen, läpi suodattuneena.² Tavoittelen pelien ymmärtämistä osana 1900-luvun alun keskusteluja nationalismista ja ajankohtaisista konflikteista tarkastelemalla pelien kuvituksista, teksteistä ja niiden konteksteista kumpuavaa merkitysmahdollisuuksien kenttiä.³

Arkisia nationalismin välittämistapoja tutkinut Derek Fewster käyttää käsitettä ”lesser image maker” kuvaamaan sitä nationalististen esitysten kirjoja, joiden avulla ajatus etnisestä ja kansallisesti jäsenyneestä suomalaisuudesta jalkautettiin laajojen kansanryhmien pariin. Nämä tekstit, julisteet, tuotteet, näytelmät, muistomerkit, postikortit, koulukirjat, korut sekä muut toistot ja esitykset eivät olleet taiteellisen tai kulttuurisen kultakauden kaanoniin kohotettuja sankareita tai juhlittuja taideteoksia vaan osa arkipäiväistä toistoa, jolla ajatus kansallis-etnisestä kokonaisuudesta tehtiin olemassa olevaksi.⁴ Ymmärrän lautapelit osana näitä ”alempaan tason mielikuvanluojia”.

Viihdyttävänä, populaareina ja helposti lähestyttävänä esityksinä pelit ovat osallistuneet ajassa pinnalla olleiden käsitysten, representaatioiden, asenteiden ja mielikuvien tuottamiseen, muokkaamiseen ja toisintamiseen. Pelien kuvat ja tekstit ovat tiedostaen tai tiedostamatta

osallistuneet keskusteluihin ajassa vaikuttavista ilmiöistä. 1900-luvun alun peleissä nationalismin nousu ja akuutit konfliktit ovat silti vain yksi esimerkki mahdollisista aihevalinnoista. Samaan aikaan julkaistiin myös pelejä, joilla ei ollut vastaavia suoria historiallisia kiinnekohtia: lautapeleissä muun muassa kisattiin hevosajoissa⁵, purjehdittiin saaristossa⁶ ja matkattiin kohti aurinkoa⁷.

Lautapeleillä tuotteina ei kulttuurihistoriallisesta näkökulmasta ole olemassa esimerkiksi printtimediaan verrattavaa vakiintunutta tutkimustraditiota, mutta pelejä voi lukea 1900-luvun alun kulttuurituotteina muun muassa taidehistorian, populaarikulttuurin ja visuaalisen kulttuurin tutkimuksen, nationalismin tutkimuksen, (uuden) sotahistorian ja sukupuolentutkimuksen keskusteluja vasten. Muotoutumassa oleva pelitutkimuksen alaan perehtyminen tuo mukaan hyödyllisiä näkökulmia pelillisyyden luonteesta ja pelillisten esitysmahdollisuuksien ulottuvuuksista, vaikka tässä artikkelissa tiukasti tulkittu ludologinen lähestymistapa jää minimiin.⁸ Onkin paikallaan tarkentaa, että en tutki lautapelejä harrastajan, pelieksperatin tai -entusiastin näkökulmasta, vaan hyödynnän ensisijaisesti kulttuurihistoriallista, edellä mainittua tutkimusalaskaalaa yhdistelevää tutkimusotetta. Pelimekaniikkaa käsittelen siltä osin kuin se on kysymysteni kannalta oleellista. Puhdas pelistrategian kehityksen tarkastelu puolestaan rajautuu tämän artikkelin ulkopuolelle. Tässä yhteydessä en myöskään keskity pelien reseptioon, enkä muutamaa poikkeusta lukuun ottamatta sivua pelintekijöiden tai kustantajien intentioita. En ajattele pelien tarjoavan ”kattavaa kuvaa” suhtautumisesta eri ilmiöihin, enkä esitä arvioita siitä kuinka laajaa pelaajakuntaa tässä artikkelissa käsitellyt pelit ovat koskettaneet. Lähden sen sijaan oletuksesta, että myös sinänsä pieni, päällisin puolin merkityksettömän kokoiseksi mielletty tai kevyeksi viihteeksi ajateltu esitys voi avata tuoreen kurkistuskulman ajassa vallinneisiin kirjoittamattomiin itsestäänselvyksiin ja kulttuurisiin mielikuviin.⁹

Artikkelin kysymyksenasettelun keskiössä on koko ajan Suomi ja suomalainen perspektiivi, myös silloin kun aiheena ovat Euroopan sodat tai konfliktit muualla maailmassa. Nationalismi ja konfliktit kietoutuvat vuosisadan vaihteessa tiiviiksi vyyhdeksi, jossa myös muualla tapahtuvien sotien vastaanotto ja niiden käsittely – jota pelit edustavat – kertoo paljon omaan kansakuntaan liitettyistä mielikuvista. Keskeistä on se, miten ja millaista historiaa kirjoitettiin pelien avulla. Aiheen esittämiseen ja vastaanottoon voivat tällöin vaikuttaa muun muassa pelin simulaation tapa, pelimekaniikan valinta, tai tämän artikkelin kohteena oleva visuaalisen ja tekstuaalisen materiaalin yhdistäminen ajankohtaisiin aiheisiin liittyneiksi pelillisiksi kokonaisuuksiksi.

Esitysmedianan lautapeliä rajaa paitsi muoto myös käyttötarkoitus. Vaikka useissa 1900-luvun alun lautapeleissä on mukana huomattava määrä kuvailevaa tai tarinallista tekstiä, on sen jollain tavalla aina liikeyttävä pelin teemaan ja vietävä pelikokemusta eteenpäin. Sen sijaan pelien kuvitukset asettuvat esimerkiksi lehdistöön tai koulukirjoihin verrattuna huomattavasti löyhemmin kontrolloidulle julkaisufoorumille: pelin, leikin ja huumorin risteäville kentille, joissa liikkumatilaa myös kyseenalaisille tai ristiriitaisille tulkintoille on enemmän.¹⁰ Esitän, että lautapelien kuvitusten kautta on osittain mahdollista päästä kiinni postikorteista, julisteista ja muusta arkisesta visuaalisesta materiaalista tuttuun arkipäivän mielikuvaekonomiaan, joka virallisissa tai laajempaa julkista huomiota herättävissä lähteissä jää peittoon tai sensuroidaan pois. Kuvaava esimerkki on kaikille tuttu *Afrikan tähti*, jota on useamman kerran arvosteltu muun muassa pelin stereotyypisistä kuvituksesta ja kolonialistisista lähtökohdista (timantti tulee etsiä ja viedä ”turvaan” eurooppalaisten hallitsemiin Tangeriin tai Kairoon), mutta jota edelleen julkaistaan lähes samalla kuvituksella ja samalla pelilogiikalla kuin sen tullessa markkinoille 1951.¹¹ Samaan aikaan kun lannevaatteisiin puettut mustat alkuasukkaat ovat poistuneet niin tuotepakkausten kyljistä kuin koulukirjojen sivuilta, jatkuu muuttumaton heimotanssi kansallisen instituution asemaan korotetulla pelilaudalla.¹²

Tutkimukseni lähdeaineisto koostuu eri arkistojen ja museoiden kokoelmissa sijaitsevista lautapeleistä, jotka olen kuvannut tutkimuskäyttöä varten. Laajemman aineistokontekstin työlleni tarjoaa väitöskirjatutkimustani varten dokumentoimani lautapeliaineisto, joka sisältää lähes kaksi ja puolisataa peliä 1860-luvulta 1970-luvulle.¹³ Tässä artikkelissa tutkimuksen kohteena on kymmenen vuosien 1885–1914 välillä julkaistua lautapeliä. Aloitan tarkastelemalla neljää peliä joita yhdistää Suomen kartan hyödyntäminen pelilautana. Kyseiset pelit, joista kolme on julkaistu 1800-luvun lopulla ja yksi itsenäistymisen kynnyksellä vuonna 1915, toimivat samalla tapausesimerkkeinä lautapeleistä alemman tason mielikuvanluojina. 1900-luvun alun nationalismin vaatimusta uljaan kansallisen historian kirjoittamisesta täydennän 1905 julkaistun *Sampo*-pelin esittämän myyttisen historian analyysillä. Konfliktien osalta nostan tarkasteluun kolme vuosina 1904–1905 käytyyn Venäjän-Japanin sotaan liittyvää peliä, jotka avaavat uuden näkökulman pelien reagointinopeuteen ajankohtaisia teemoja käsiteltäessä. Päätän tarkasteluni kahteen ensimmäiseen maailmansodan syytymisvuonna 1914 julkaistuun peliin, joiden kautta sivuan myös lyhyesti keskustelua historiallisesti latautuneiden aiheiden käsittelystä peliformaatissa. Kysyn, miltä osin pelit tukevat ja toistavat, sekä toisaalta haastavat tai muokkaavat aikaisempaa tulkintaa: mistä elementeistä muodostui pelilautojen Suomi-kuva, tai miltä sodat näyttävät peliformaattiin muokattuina?

Luettavuuden vuoksi viitataan tässä artikkelissa peleihin aina niiden suomenkielisellä nimellä, mikäli peliohjeissa ja/tai pakkauksessa niille sellainen on annettu. Ilmoitan lähdeluettelossa minkä instituution kokoelmiin peli kuuluu, ja annan samassa yhteydessä tarkemmat kustantaja- ja julkaisutiedot, mikäli ne ovat kyseisen pelin osalta saatavilla. Mikäli sama peli (tai sen osia) kuuluu usean museon tai arkiston kokoelmiin ilmoitan myös muut sijainnit lähdeluettelossa. Useiden pelien ohjekirjoissa tai muissa printtimateriaaleissa on painettuna painotuotteen julkaisuvuosi, mutta joidenkin pelien osalta ajoitukset ovat epätarkkoja, ja perustuvat vaihteleviin arvioihin esimerkiksi pelin painotekniikasta, yleisilmeestä tai käytetystä tekstityypistä. Osan epävarmoista ajoituksista on tehnyt pelejä hallinnoiva museo tai arkisto, osa on itse ajoittamiani.¹⁴ Koska artikkelin aiheena on 1800-luvun lopun ja 1900-luvun alun nationalismin sekä ajankohtaisten konfliktien tarkastelu lautapeleissä, tarjoavat myös hieman väljemmät ajoitukset riittävän tarkan kehyksen tutkimuskysymyksiin vastaamiseen. Pyrin jokaisen käsiteltävän ilmiön kohdalla antamaan perustiedot tapahtumakontekstista, mutta varsinaisen analyysin osalta pidän huomion tiukasti kiinni itse lautapeleissä, ja niiden tuottamisessa esityksissä.

Kartalla kansallismaisemasta

Kansallisuudesta ja nationalismista on olemassa huomattava määrä tutkimusta, joka pureutuu paitsi ilmiön ideologiseen syntyyn, myös mekanismeihin sen toiminnan takana.¹⁵ Painotuotteiden merkittävyttä nationalistisen ajattelun menestykselle on painotettu erityisesti laajan kaupallisen kirjallisuuden, sanomalehdistön sekä kansanrunouden osalta.¹⁶ Samoin huomiota on kiinnitetty taiteellisiin mestariteoksiin ja kansallissankarin asemaan nostettuihin kulttuurivaikuttajiin – arkisen nationalistisen kuvaston rooli kansallisuusaatteen jalkauttamisessa koko kansan yhteiseksi prosessiksi on nostettu tarkasteluun huomattavasti myöhemmin.¹⁷ Arkisuus on kuitenkin tutuksi ja itsestään selväksi tekemisen kannalta oleellista. Suomea ja suomalaisuutta muotoiltiin ja vakiinnutettiin toistojen avulla vähitellen luonnolliseksi arkielämän viitekehykseksi, jota määrittivät yhtäältä kartalle piirretty fyysinen tila, yhteiskuntajärjestyksen muokkaama sosiaalinen tila, sekä mielikuvien tasolla muodostuva mentaalinen tila.¹⁸

Aloittaessani tutkimuksen Suomessa julkaistujen lautapeliin historiasta, yksi ensimmäisiä voimakkaammin esiin nousevia havaintoja oli vuosisadan taitteessa ilmestyneissä peleissä näkyvä Suomen rajojen piirtäminen kartalle. Pelilaudoilla matkattiin tutkimaan ja samalla tuottamaan kuvaa Suomesta, jonka kansallisen identiteetin muotoileminen ja määrittelemisen oli 1800-luvulla päässyt hyvään vauhtiin.¹⁹ Värikkäät, epäviralliset ja viihteeksi positoidut lautapelit olivat erinomainen media Suomi-kokonaisuuden kuvittamiseen ja kuvittelemiseen. Vuosisadan vaihteen molemmin

puolin ilmestyi ainakin neljä peliä, joissa kaikissa matkustettiin kartalla ympäri Suomea maan nähtävyyksiin, kaupunkeihin ja muihin erityispiirteisiin tutustumassa.²⁰ Samalla pelaajalle avautui tilaisuus oppia tunnistamaan tietyt paikat tai maisemat oleellisesti suomalaisuuteen kuuluviksi.

Kartta itsessään voi toimia sekä reaalisen sijaitsemisen symbolina, että symboloida toivetta omasta kansallisesta kokonaisuudesta.²¹ Banaalin nationalismiin käsitteen lanseeranneen Michael Billigin mukaan kansallisen identiteetin muotoutuminen edellyttää fyysistä, juridista, sosiaalista ja emotionaalista sijaitsemista: yksilö sijaitsee kotimaassaan, joka puolestaan sijaitsee osana kansallisvaltioiden kokonaisuutta.²² Kansallisvaltion esittäminen kartografisena kokonaisuutena oli ja on siten hyvä tapa vakuuttaa kansallista eheyttä itselle ja muille. Suomalaisuuden attribuutteja kultakauden taiteessa analysoineen taidehistorioitsija Ville Lukkarisen mukaan kansallisen identiteettiprojektin rakennuspalikoina toimivat ennen kaikkea yhteiseksi mielletyt kuvat, symbolit, rituaalit, oletukset ja kliseet.²³ Nykyhetkessä inflaation kokenut ”Suomi-kuva” oli vuosisadan vaihteessa vasta muotoutumassa, ja sen sisällöstä käytiin neuvotteluja niin taiteen, kielen kuin hallinnon kentillä.²⁴ Elias Lönnrotin historiakäsitystä tutkineen Juhana Saarelaisen mukaan tulevaisuus näyttäytyi 1800-luvun ihmisille avoimena joskin myös epävarmana mahdollisuutena. Esimerkiksi kansallisuusprojektin kannalta keskeisen suomen kielen muotoutuminen käyttökelpoiseksi hallinnon ja taiteen kieleksi ei aikalaisille ollut varmaa eikä kaikilta osin edes todennäköistä.²⁵

Kielen ohella myös muiden kansallisten tunnuskuviin vakiinnuttaminen oli myös peleissä alkanut vasta muutama vuosikymmen takaperin. Varhaisimpia tiedossa olevia Suomeen sijoittuvia matkustusaiheisia pelejä on *Huwi-matka Avasaksaan*, jonka ensimmäinen painos on vuodelta 1862.²⁶ Noppapelinä etenevässä 56 ruudun kilpajuoksupelissä tehdään kierros Suomessa – kaukaisimmillaan käydään Aavasaksan huipulla pohjolan keskiyön aurinkoa ja juhannuskokkoja ihastelemassa, kunnes lopulta palataan kotiin Helsinkiin. Säännöissä kerrotaan lyhyesti eri paikkakunnista ja toisinaan nähtävyyksien historiasta.²⁷ Hilda Olsonin kuvittaman pelilaudan pienten maisemakuvien esikuvaksi voi tunnistaa vuonna 1854 ilmestyneen Topeliuksen klassikkoteoksen *Finland framstäldt i teckningarin* kivipiirroksia, joita Olson on kuitenkin yksityiskohtien suhteen muokannut.²⁸

Huwi-matka Avasaksaan ei kuitenkaan sijoitu Suomen kartalle, vaan etenee pienestä ruudusta ja maisemasta toiseen. Pääosin peli keskittyy hiljalleen kansalliseksi muodostuvien näkymien esittelyyn niin visuaalisesti kuin teksteissäänkin. Samalla se osallistuu aikaan ja paikkaan sidotun kansallisvaltion kuvittamiseen.²⁹ Suomen kartan käyttö pelilautojen pohjana sen sijaan lisääntyy

vuosisadan vaihdetta kohti edetessä ja osuu yksiin samaan aikaan lehdistössä lisääntyvän karttamäärän kanssa. Suomalaista lehdistökartografiaa tutkineen Katariina Kososen mukaan karttamäärät lehdissä kasvavat oleellisesti vasta 1900-luvun ensimmäisellä vuosikymmenellä, pääosin painotekniikan kehityksen myötä.³⁰ Peleissä Suomea tai sen osaa esittäviä karttapohjia näkyy kuitenkin jo 1800-luvun lopulla.³¹ Kansakunnan itseymmärryksen ja identiteetin rakentamisen kannalta erityisen tehokkaana voidaan pitää yhdistelmää, jossa eri yhteyksissä toistuvasti kansallisiksi vakiinnutetut näkymät yhdistetään maantieteellis-fyysiseen kokonaisuuteen. Tiedostaen tai tiedostamatta pelilaudat toimivat hyvinä harjoitusareenoina symbolisten maisemien, kuten Turun Tuomiokirkon, Tampereen tehtaiden, Punkaharjun järvinäkymän, Imatran koskien, ynnä muiden tunnistamiseen ja sijoittamiseen osaksi kartalle piirrettyä tilallista kokonaisuutta, josta isänmaata muokattiin.³²

1800-luvun loppua kohden Suomea kartalle piirtäville peleille oli tarjolla yhä useampia hyvin tunnettuja esikuvia. Topeliuksen vuonna 1873 ilmestynyt *Matkustus Suomessa* -teoksen³³ oli alun perin tarkoitus välittää ihannoitua Suomi-kuvaa niin kotimaisille kuin kansainvälisille lukijoille, mutta sen painos supistettuna laitoksena jäi lopulta melko pieneksi.³⁴ Paria vuotta myöhemmin seuranneen *Maamme*-kirjan³⁵ tulivat sen sijaan tuntemaan lähes kaikki 1800-luvun lopussa ja 1900-luvun alkupuoliskolla opintielle astelleet kansakoululaiset: alempien luokkien lukukirjana käytettyä teosta oli jo vuoteen 1907 mennessä myyty 240 000 kappaletta.³⁶ Kirjojen ja lopulta myös pelien julkaisun taustalla vaikutti myös todellinen matkailun kasvu, kun lisääntynyt innostus kotimaan maisemia kohtaan kasvatti muun muassa ylioppilaiden sisämaan retkien määriä.³⁷ Teosten nimet omaksuttiin lautapeleihin sellaisenaan. *Matkustus Suomessa* -niminen lautapeli ehti markkinoille vuonna 1895, mutta *Maamme*-kirjan mukaan nimetty lautapeli tuli ulos vasta vuonna 1915 – aikana jolloin alkuperäisteos oli jo ehtinyt muodostua instituutioksi. Pelinimien samankaltaisuus kirjallisten esikuviansa kanssa ei liene sattumaa, vaan todennäköisesti tutulla konseptilla – nimellä – oli potentiaalia vauhdittaa pelien myyntiä. Samalla on mahdollista että ostajat tulivat tulkinneeksi pelejä tuttua Suomi-kuvaa rakentaneita teoksia vasten.

1800-luvun loppupuolen nationalistisessa innostuksessa kansallista dokumentointia toteutettiin kaikilla mahdollisilla keinoilla ja välineillä valokuvaamisesta maalaukseen ja keräilyyn.³⁸ Samaan aikaan ikonisiksi nostetut maisemat koodattiin uudelleen sisältämään kansallinen ulottuvuus.³⁹ Suomi-kokonaisuutta kartoittavat yksinkertaisella kilpajuoksulogiikalla toimivat noppapelit saattoivat tarjota yhtäältä varsin syvällisen ja toisaalta tehokkaasti tiivistetyn analyysin isänmaan rakennusaineista. Kirjoista tuttujen kansallismaisemaa kuvailevien tekstien lukemisen ja

ihannoitujen maisemien kuvien katselun päälle oli nyt mahdollista lisätä pelillisen kokemisen kerros. Pelatessa maisema ja maa otettiin kartalla kirjaimellisesti haltuun: noppaa heittämällä kierrettiin kaupunkeja ja kyliä, ja samalla kuva Suomesta muodostui ikään kuin palapelin palat yhteen keräämällä.

Lautapeleissä tyypillisellä karttamuotoisella esittämisellä on nationalismiin kontekstissa erityistä painoarvoa. Historioitsija Thongchai Winichakulin mukaan kartta visuaalisena esityksenä representoi oletusarvoisesti olemassa olevaa todellisuutta: kartta esittää jotain sellaista, joka on objektiivisesti katsoen jo olemassa. Muotoutumassa olevien kansakuntien tapauksissa kartta voi kuitenkin toimia myös päinvastoin: kartta ikään kuin ennakoii tilallisen todellisuuden muotoutumista olemassa olevaksi kansallis-poliittiseksi kokonaisuudeksi. Kartta toimii täten vasta luonnoksena toivotusta kehityssuunnasta, vaikka se esittää halutun kokonaisuuden näennäisen objektiivisena, ”jo olemassa olevana” maantieteellisenä tosiseikkana. Edustamansa maantieteellisen alueen lisäksi kartta on myös kyseisen alueen logomainen tunnuskuva. Kansallista herätystä elävälle kansakunnalle omalla värillään ympäröivästä alueesta erotettu alue toimii vahvistuksena olemassaolon oikeutuksesta: oma maa on tasa-arvoinen palapelin pala kansallisvaltioiden muodostamassa kokonaisuudessa.⁴⁰

Ympäröiville valtioille tai emämaille kehityssuunta ei aina ole toivottu. Myös Suomen alueen kartografiseen esittämiseen liittyvä poliittinen aspekti oli vuosisadan vaihteessa pinnalla. Nationalismin nousun myötä 1870-luvulta lähtien kasvanut antipatia Venäjää kohtaan alkoi kartoilla näkyä konkreettisesti esiin piirtyvinä rajaviivoina. Autonomian ajalla lehdistön julkaisemissa kartoissa Suomi oli poikkeuksetta erotettu Venäjästä valtiorajalla, mikäli kartassa näkyi muitakin ympäröiviä maita. Myös vuonna 1899 julkaisussa *Suomen Kartaston* ensimmäisessä laitoksessa Suomen ja Venäjän välinen raja oli piirretty yhtä voimakkaaksi kuin Suomen ja Ruotsin välinen (valtio)raja. Esitystapa aiheutti levottomuutta venäläisissä viranomaisissa ja johti lopulta nootin lähettämiseen Suomelle 1909.⁴¹ Suomen tapauksessa logomaisuutta korostaa edelleen tapa puhua Suomea kartalla esittävästä maantieteellisestä kokonaisuudesta ”Suomineitona” – kartta ei ole vain objektiivinen maantieteen esittämisen tapa, vaan merkityksillä ladattu ikoninen tunnuskuva, joka ei ole vailla poliittisia ulottuvuuksia.

Rajoiltaan ja maantieteeltään vaihtelevissa lautapeleissä esiin nousee muutostila: yhtäältä varsin tuore nationalistinen ajatus kansakunnasta, toisaalta vaikeus määritellä kyseisen kokonaisuuden häilyviä rajoja. 1800-luvulla ilmestyneessä *Englantilaisen matka Suomessa* -pelissä, sekä vuoden 1915 *Maamme*-pelissä Suomi on ympäröivistä valtioista omalla värillä erotettu itsenäinen

kokonaisuutensa: tunnistettava logomainen palapelin pala. 1800-luvun lopun *Matkustus Suomessa* ja *Matka kautta Suomen* -peleistä puuttuu sen sijaan koko itäraja. Kansallista kokonaisuutta rakennettiin näissä peleissä ennen kaikkea karttapohjan ja kansallisten näkymien yhdistämisen varaan: molemmissa peleissä pelireitille osuvat paikat ja kaupungit esitetään kartan päälle piirretyillä postikorttimaisilla kuvilla. Maisematutkija Maunu Häyrynen vertaakin maisemakuvastoa kaleidoskooppiin, joka saa kansallisen topografian näyttämään joka käännteessä kauniilta ja hyvin järjestetyltä kokonaisuudelta.⁴² Pelien kartografisella pohjalla maisemat sijoittuvat konkreettisesti osaksi kansallista kokonaisuutta, mutta samaan aikaan jatkuu neuvottelu kokonaisuuden osiksi kelpaavista aiheista.

Itä ei ollut peleissä ainoa ongelmallinen ilmansuunta. 1800-luvun puolella ilmestyneissä peleissä *Englantilaisen matka Suomessa*, *Matkustus Suomessa* sekä *Matka kautta Suomen* -peleissä toimii kaikissa pelilautana Suomen kartta, mutta ainoastaan *Englantilaisen matka Suomessa* -pelin Suomi ulottuu pohjoiselle rajalle asti. Kahden muun pelin pohjoisimpana käyntikohteenä on Torniojoen varressa sijaitseva Aavasaksa, joka toimi määränpäänä myös varhaisessa, ei-karttamuotoisessa *Huwi-matka Avasaksaan* -pelissä⁴³. Huomattavasti myöhäisempi, vain muutama vuosi ennen itsenäistymistä julkaistu *Maamme*-peli toistaa samaa kaikua: Suomi näkyy kartalla kokonaisuudessaan, mutta Aavasaksa saa edelleen kyseenalaisen kunnian pohjoisimpana näkemisen arvoisena kansallismaisemana. Kuvitusten perusteella maan pohjoisempien osien – ja kenties erityisesti myös asukkaiden – sijoittaminen osaksi saumatonta suomalais-etnistä kokonaisuutta haki vielä 1800–1900-lukujen taitteessa paikkaansa Suomi-palapelin osana.

Parhaiten kansallisten symbolien yhdistäminen pelilauta-kartan ”luonnosmaisuuteen” käy ilmi lähimpänä itsenäistymistä julkaistusta *Maamme*-pelistä, jonka edetessä käydään maisemanäkymien kautta läpi fyysiselle Suomi-kokonaisuudelle oleellisia tunnusmerkkejä – omalla selkeällä värillään erotetun kartografisen kokonaisuuden sisällä. Lukkarisen mukaan maisemakuvastot kuuluivat vuosisadan taitteessa suosittuihin kansallisen esittämisen tapoihin. Suomen lyhyt valtiollinen historia ja ohut kansallinen kulttuuri saivat aikaan sen, että maisemien tarjoamaan mahdollisuuteen kansakunnan kuvaajina tartuttiin hanakasti. Maisemilla kansallisia symboleja nivottiin yhteen ja abstrakti kansallisuus sai konkreettisemmän muodon.⁴⁴ *Maamme*-pelissä Suomen kartalla pysähdytään eri sijainteihin ihailemaan kansallismaisemaa, jonka ulkonäön pelaaja voi tarkistaa pelilautaa kiertävistä, kohteiden mukaan numeroiduista pikkukuvista. Kahdestakymmenestä kahdesta pikkukuvasta seitsemäntoista esittää ihmisen muokkaamaa rakennettua ympäristöä, jotka korostavat kansallisia erityispiirteitä: kuvissa näkyy linnoja, kanavia, muistomerkkejä ja

tehdasnäkymiä.⁴⁵ Suhdeluku käy edelleen hyvin yksiin topeliaanisen luontokäsityksen kanssa, jossa luonnonmaisema tarjosi kehukset ihmisen jalostamalle kulttuurimaisemalle.⁴⁶ Nationalistiset luontoattribuutit korostuvat sen sijaan pelilautaan kartan viereen painetuissa Maamme-runon säkeistöissä⁴⁷, joissa tummat metsät huminoivat, kosket kuohuvat ja kesät kimmeltävät tuhatjärvisessä maassa.

Myös tätä kirveen koskematonta maisemaa oli opittava katsomaan oikealla, kansallisella tavalla. Lukkarinen mainitsee esimerkkinä vuosina 1898–1900 julkaistun, Albert Edelfeltin kuvittaman *Vänrikki Stoolin tarinoiden* ”kansallispainoksen”, joka alkaa Maamme-runolla ja sen kuvituksella. Koskematon luonto on mahdollista tavoittaa ainoastaan tekstin luomien kehysten läpi, suodattamalla runon antama ”lukuohje” osaksi maiseman katsomista.⁴⁸ Samoin käy hieman myöhemmin julkaistussa *Maamme*-pelissä. Pelilaudan pikkukuvia – Suomi-kokonaisuudesta puhumattakaan – on mahdotonta katsoa ilman Maamme-runon niihin yhdistämiä mielikuvia.

Kansallista kokonaisuutta yhteen kursivan pelilaudan lisäksi mielenkiintoisia tulkintapolkuja avaa Maamme-pelin pelipakkauksen kansikuva⁴⁹, josta huokuu dynaaminen edistysusko. Pakkauksen kuvassa joukko ihmisiä ajaa maantiellä autoa – taustalla siintää kansallinen järvimaisema kalliorantoiheen, mäntyineen ja kuusimetsineen. Järvellä matkaa höyrylaiva, auton takana kiittää juna: kaikki kuvassa liikkeessä olevat elementit – auton takana juoksevaa mäyräkoiraa ja taivaalla tuulen puskemia pilviä myöten – etenevät vauhdikkaan oloisesti vasemmalta oikealla, kohti tulevaisuutta ja edistystä. Nykyaikaisilla voimanlähteillä liikkuvat kulkuneuvot kertovat myös kehityksen tasosta: järvellä ei liu’u purjevene, ja eikä maantiellä enää pyöräillä tai ajeta hevosvankkureilla.⁵⁰ Vauhti kuului ajan henkeen: teknologisen saavutusten ilmentymänä pidettyjen junan ja höyrylaivan liikkeessä konkretisoitui eurooppalainen edistysusko.⁵¹ Edistysdiskurssi sopi jatkamaan 1800-luvun lopun tunnelmaa, jossa yhteiskunnallinen kehitys vauhdittui muun muassa kansallisesti merkittävien rakennusprojektien, lehdistön kehityksen ja koululaitoksen laajenemisen myötä.⁵² *Maamme*-pelissä kotimaan kartoittaminen etenee nyt nuoren kansakunnan tarmoon sopivalla rivakalla ja tehokkaalla tahdilla. Pelin Suomi on oma itsenäinen kokonaisuutensa, jota määrittävät sen luonto, nähtävyydet ja ne yhteisen nationalistisen nimittäjän alle kokoava Maamme-runno.

Nopanheitot Väinämöisen jalanjäljissä

Maantieteellisen esittämisen ja kansallismaisemien määrittelyn lisäksi nationalismi kietoutui erittäin tiiviisti kiinni historiankirjoitukseen. Fewsterin mukaan nouseva kansallistunne vaati kaukaisen mutta selkeän ja jalon menneisyyden, joka suomalaisten tuli nyt uudelleen ymmärtää ja muistaa

samalla menneiden sukupolvien kansakunnan eteen tekemät uhraukset.⁵³ Nationalistiseen ajatteluun sopi kansakuntakokonaisuuden projisointi menneeseen aikaan, joka puolestaan vahvisti kansakunnan olemassaolon oikeutusta nykyisyydessä.⁵⁴ Elias Lönnrotin koostamaa ja kirjoittamaa *Kalevalaa*⁵⁵ on usein pidetty esimerkkinä menneisyyden illuusion luomisesta, mutta uudempi tutkimus on korostanut yhtä lailla teoksen tulevaisuuteen avaamia mahdollisuuksia: *Kalevalalla* muokattiin myös eteenpäin suuntautuvaa kansakuntaa ja sen ymmärrystä itsestään.⁵⁶ Samaan aikaan oltiin tukevasti kiinni muinaisesta, tarunhohtoisesta menneisyydestä herätetyissä esityksissä, jotka istuivat hyvin ajan vaatimuksiin uljaasta kansallisesta historiasta. Lönnrot oli varma kansanrunoustradition historiallisuudesta, ja *Kalevalan* henkilöahmoista tuli nopeasti muinaisen suomalaisuuden itsestään selviä symboleja. 1800-luvun loppua kohden *Kalevala* sai voimistuvan nationalismin myötä aikaisempaa poliittisemmän luennan.⁵⁷ Erityisesti venäläistämistoimenpiteiden aikaan *Kalevala* – tietyin osin – nostettiin kansallista itsetuntoa edustavaksi aseeksi venäläisiä vastaan.⁵⁸

Sampo-niminen lautapeli tuli markkinoille vuonna 1904, erittäin kuumentuneen poliittisen tilanteen keskelle.⁵⁹ Peli on muodoltaan yksinkertainen takaa-ajopeli, jossa pelaajat pelaavat läpi Sammon ryöstön tarinan. Pelipakkaus ja pelilauta⁶⁰ on kuvitettu taidokkaasti, ja tarinan käännekohdat ovat helposti tunnistettavissa.⁶¹ Kalevala-aiheinen taide eli nousukautta 1800-luvun lopulla ja Kalevalasta kiinnostuneiden taiteilijoiden määrä oli nousussa aina 1900-luvun alkuun asti. *Sampo*-pelissäkin keskushahmona esiintyvä Väinämöinen oli tällä Kalevala-taiteen varhaisjaksolla selkeästi suosituin hahmo.⁶² Kyseessä oli kuitenkin ensisijaisesti kokonainen tyyliuunta: Kalevala-aiheet vaikuttivat yli taiteen genererajojen ja laajasti koko visuaalisen kulttuurin kenttään.⁶³ *Sampo*-pelin kuvitus on lähempänä 1900-luvun alussa jo hiljalleen muodista mennyttä naturalistista Kalevalan kuvituskulttuuria, mutta mukana on myös dekoratiivisia elementtejä. Pelin runsas visuaalinen materiaali yhdessä tarinallisten peliohjeiden kanssa tarjoaa ainakin kaksi limittäin asettunutta historiallisen tulkinnan kerrosta, jotka vuoden 1904 näkökulmasta ovat muodostaneet loogisen tarinallisen kokonaisuuden.

Helpoimmin havaittavissa oleva myyttisen historian kerros muodostuu *Sampo*-pelissä selkeästi suomalaiskansalliseksi muokatuista symboleista, sekä tarinasta itsestään. Pelin visuaalinen ilme on täynnä suomalaisuuden merkitsijöitä. *Sampo*-pelin sankarit pukeutuvat tyyppilliseen kalevalaiseen vaateparteen ja käyttävät patalakkeja; pelipakkauksen kanteen valitussa kuvassa Väinämöinen soittaa kanteletta, jota kuuntelemaan kerääntyy vaaleahiuksisen ja -hipiäisen heimon lisäksi muun muassa karhu, joutsenia, majava ja hirvi.⁶⁴ Kuten Fewster on tutkimuksessaan osoittanut, kyseisiä

kuviteltuun kansalliseen historiaan kiinnitettyjä symboleja tuotettiin vuosisadan vaihteessa ahkerasti. Keskeistä on huomata, että nämä kuvitukset olivat osa etniseen identiteettiin liittyvien tunnusmerkkien luomista, joilla paitsi luotiin kuvaa siitä, millaiselta muinaisten suomalaisten oli kuulunut näyttää, myös täten vakuutettiin katsoja esitysten historiallisuudesta.⁶⁵ Sama suuntaus oli läsnä kaikissa visuaalisen kulttuurin muodoissa. Jo ensimmäisestä Kalevalan kuvituskilpailun säännöistä vuonna 1885 kävi ilmi tarve käyttää kansatieteellisen esineistön tarjoamia rakennuspalikoita kansallisen menneisyyden tuottamiseen.⁶⁶

Myyttinen historia jatkui edelleen lautapelissä referoidun Sammon ryöstön tarinassa. *Kalevalan* kirjoittamisen ja ensimmäisten versioiden julkaisun aikaan oli tärkeää löytää suomalaisten juuret mahdollisimman tarkasti määritellyiltä, mieluusti itäisiltä maantieteellisiltä alueilta.⁶⁷ *Sampo-*lautapelin voittaa se, joka Pohjolaan suuntautuneen ryöstöretken jälkeen ensimmäisenä jälleen saavuttaa ”Suomen rannan”. Pelilaudan sivuun painettuihin peliohjeisiin on jopa liitetty lyhyitä alaviitteitä selvittämään tiettyjä Kalevalan sankareita, esineitä tai paikkoja pelaajalle. *Sampo-*pelissä ”Kalevalaurhot” eivät seikkaile nimetyillä paikoilla idän suunnassa, mutta Väinämöinen kylläkin ohjaa venettä Pyhäkoskella, jonka alaviitteessä vielä tarkennetaan tarkoittavat ”kuuluisaa koskea Pohjanmaalla”. Louhen emännän hallitsema Pohjola puolestaan on saanut osakseen hyvin negatiivisen kuvauksen, ja alaviitteessä todetaan sen olevan ”Pohjanväen pimeä, kolkko asunto”, yksilöimättä kuitenkaan asujaimiston sijaintia tai ilmansuuntaa Pyhäkosken tapaan.

Suunnan löytääkseen onkin luettava peliin sisältyvää toista historiallisen esittämisen kerrosta. Sortokausien aikana suomalaiset kirjailijat ja kulttuurivaikuttajat käyttivät Louhen, Pohjolan emännän hahmoa allegoriana venäläisille vihollisille. 1900-luvun alussa voimakas Louhi ei kelvannut puolustamaan kansallista identiteettiä: suomalaisia taistelijoita edusti mies, Väinämöinen, ja vierasta toista maata nainen, Louhi.⁶⁸ Suomeen saatiin painovapauslaki vasta itsenäistymisen jälkeen⁶⁹ – sortokausien sensuurin ilmapiirissä Louhi oli hyvä vihollishahmo jonka käyttöön oli hankala puuttua, sillä vanhan naisen hahmoa ei mielletty poliittisesti tärkeäksi, uhkaavuudesta puhumattakaan.⁷⁰

*Sampo-*pelissä pelaaja siis kohtaa ”pimeää ja kolkkoa”, Suomen rajojen ja rantojen ulkopuolella sijaitsevaa Pohjolaa hallitsevan Louhen, joka kieltäytyy luovuttamasta Sampoa, ja uhkaa urhoja väkivallalla, mikäli he eivät luovu aikeistaan ja poistu Pohjolasta. Louhi asettuu Kalevalan miesten pyrkimysten tielle, ja kieltää näiden oikeuden Sampoon.⁷¹ Yhteyden löytäminen venäläistämistoimenpiteiden keskellä elävän Suomen poliittiseen tilanteeseen ei liene vaatinut kovin paljon mielikuvitusta. Aikalaispelaajalle ajankohtaiseen tilanteeseen kietoutuva tulkinnan

tapa on todennäköisesti ollut tuttu tai ainakin yksi mahdollinen lukutapa. Itse peliä on toki voinut pelata ”vain” Kalevalasta inspiroituneena lautapelinä. Tällöinkin läsnä vaikuttivat pelin kuvitukset ja tekstit, jotka itsessään vahvistivat ja toistivat esikuviksi nostettuihin esi-isiin liitettyä rohkean heimoaateen diskurssia, liittivät kansantarinat kiinteästi Suomen maantieteelliseen alueeseen, sekä tarjosivat menneisyydestä ammentavan urhoollisen käytöksen mallin.

Sampo-pelin esiin nostama moniulotteinen ja -käyttöinen historia yhdistettynä *Maamme*-pelin tapaisiin Suomea kartalle piirtävien lautapeleihin osoittavat nationalistisen puheen läpitukenavuuden ja läsnäolon kaikilla kulttuurin tasoilla. Samalla ne herättävät kysymyksen pelillisyyden vaikutuksista aiheiden käsittelyyn. Edelleen olisi mahdollista kysyä, mitä itse pelaaminen muuttaa tai tuo lisää. Oliko kokemus Sammon ryöstöstä peliä pelatessa tenhoavampi, tai piirtyivätkö isänmaan maamerkit pelilaudalta voimakkaammin mieliin kuin koulukirjoista? Erityisesti digitaalisten pelien tutkimuksessa vastaavaa kysymyksenasettelua on lähestytty kuvaamalla pelejä dynaamisina ja interaktiivisina medioina, tai tekemällä eroa simulaation ja representaation välille.⁷²

Pelimedian välityksellä omaksuttu tieto tai kokemus eroaakin luonteeltaan varmasti kirjan lukemisesta tai oppitunnilla istumisesta. Lautapelipelaamisen historialliseen reseptioon kiinni pääseminen olisi kuitenkin äärimmäisen vaikeaa, ellei mahdotonta.⁷³ Vertailevaa ajatusleikkiä voi silti harrastaa esimerkiksi suhteessa nykyisiin tutkimuksiin, joissa on havaittu digitaalisten pelien auttaneen niitä pelanneita koululuokkia historian oppimisessa. Oleellista kyseisissä tutkimuksissa onkin se, että pelit asettuvat joka tapauksessa osaksi kokonaisuutta: pelaaminen tuo oman kerroksensa historian narratiiveihin, jotka asettuvat osaksi vallitsevaa historiakulttuuria.⁷⁴ *Sampo*- ja *Maamme* -peliin kaltaisilla peleillä on epäilemättä ollut paikkansa historiakulttuurin muokkaajina, toistajina ja tulkintojen vakiinnuttajina. Lautapelien voi myös todeta olleen hämmästyttävissä määrin kiinni nationalistisen projektin ajankohtaisissa kysymyksissä. Ajankohtaisuuden teemaa tarkastelen seuraavaksi myös suhteessa 1900-luvun alun konfliktien näkymiseen pelilaudoilla.

Maailmanpolitiikan siirrot pelilaudoilla

Lautapelejä eri museoista ja arkistoista jäljittäessäni toinen hyvin varhainen ja yllättävä havainto liittyi siihen, kuinka nopeasti 1800–1900-lukujen taitteen molemmin puolin julkaistut pelit reagoivat ajankohtaisiin konflikteihin ja sotiin. Pelilaudoilla taisteltiin ainakin Venäjän ja Turkin⁷⁵, Turkin ja Kreikan⁷⁶ sekä Venäjän ja Japanin⁷⁷ välisissä sodissa, käytiin Suomen sisällissotaa⁷⁸, lähdettiin ensimmäisen maailmansodan⁷⁹ taisteluihin sekä käsiteltiin suursodan jälkeisen Euroopan⁸⁰ poliittista tilannetta. Tässä artikkelissa käsittelen erityisesti Venäjän-Japanin sotaan

liittyvää kolmea peliä, sekä ensimmäisen maailmansodan alussa ilmestynyttä kahta sota-aiheista peliä.

Sota on peleissä tuttu aihe, perustuvathan useimmat pelaamisen muodot voittamisen ja häviämisen dynamiikkaan kahden tai useamman osapuolen välillä. Sodan käsittelyä populaarikulttuurissa ja erilaisissa mediateksteissä on myös tutkittu paljon.⁸¹ Pelitutkija ja historioitsija Adam Chapman käyttää ensimmäiseen maailmansotaan sijoittuvia videopelejä tutkiessaan käsitettä ”popular memory” kuvaamaan jostakin historiallisesta tapahtumasta vallitsevaa dominoivaan virettä yhteisön jakamien ymmärrysten joukossa. ”Popular memory” edustaa tulkintaa, jota yleisimmin tuetaan ja kannatetaan niin virallisissa kuin populaarikulttuurin yhteyksissä.⁸² Ensimmäistä maailmansotaa käsittelevät videopelit ovat tulosta usean vuosikymmenen tulkintojen sulattelusta ja muokkaamisesta pelattavaan muotoon. Sen sijaan lähes sodan alkamisen hetkellä julkaistut lautapelit mahdollistavat yhteiskunnassa vallitsevien tulkintojen tarkastelun ikään kuin toisesta suunnasta: samanaikaisuuksien näkökulmasta, jolloin mahdollisia lopputuloksia on vielä tarjolla useita: hävinnyttä osapuolta ole vielä kirjoitettu historiallisen narratiivin pahiksen rooliin, eikä yleisesti hyväksytty tulkinta sodan syistä, sankareista ja kansakuntien kohtalokkaista käännteistä vielä ole ehtinyt vakiintua.

Mielenkiintoisen esimerkin lautapelien suhtautumisessa ja sotatapahtumien kerrontakaaresta tarjoavat kolme Venäjän ja Japanin sotaa käsittelevää peliä, jotka ilmestyivät sodan aikana tai heti sen päättymisen jälkeen.⁸³ Venäjän-Japanin sota käytiin vuosina 1904–1905 Venäjän ja Japanin keisarikuntien välillä Keltaisenmeren ja Korean niemimaan alueella. Japanin voittoon päättyneeseen sotaan johtivat suurvaltojen laajentumispyrkimykset Itä-Aasian alueella, ja sodan lopputuloksella oli voimakkaat vaikutukset molempien maiden sisä- ja ulkopoliittikkaan.⁸⁴ Ensimmäisen maailmansodan harjoitussodaksi toisinaan tituleerattua sotaa seurasi intensiivisesti suuri joukko sotilastarkkailijoita ja toimittajia, jotka varmistivat sotatapahtumien nopean ja laajan kansainvälisen raportoinnin.⁸⁵ Eryityisesti lennättimen käyttöönotto nopeutti uutisten kulkeutumista. Venäjä-Japani sodan vuosiin ajoittuu myös karttapohjaisen konfliktiuutisoinnin selkeä kasvu suomalaislehdissä.⁸⁶

Autonomian ajan Suomessa suhde Venäjään oli yksi sisäpoliittisesti kansaa jakava tekijä, johon hiljattain oli vaikuttanut venäläistämistoimenpiteiden alkaminen.⁸⁷ Suomen suuriruhtinaskunnassa – jonka sotilaita uuden asevelvollisuuslain perusteella voitiin nyt kutsua palvelemaan Venäjän armeijaan – seurattiin epäilemättä emämaan sotaponnisteluista mielenkiinnolla – mahdollisesti

samaan aikaan sekä (poliittisesti) riittävän läheiseksi että (maantieteellisesti) tarpeeksi etäiseksi koettu sota luultavasti edesauttoi myös aihetta käsittelevien lautapelien julkaisua.

Sodan ensimmäisenä vuonna julkaistussa *Urhoollinen Port Artur* -lautapelissä Venäjän ja Japanin joukot pelaavat vastakkain tapahtuma-alueen kartan päälle piirretyllä ristikolla: tavoitteena on lyödä tai saartaa vihollisen joukot liikuntakyvyttömiksi. Pelin lopputulos on avoin, ja pelaaja voi itse vaikuttaa etenemistaktiikkaansa.⁸⁸ Venäjän laivastotukikohta toiminut Port Arthurin satamakaupunki oli Venäjän-Japanin sodan aloitussijainti, ja keskeisenä tapahtumapaikkana perusteltu valinta strategisia siirtoja vaatineen pelin näyttämöksi. Vuoden 1904 helmikuussa tapahtunutta Japanin hyökkäystä Port Arthurin mukailtiin myös lautapelissä, jossa ”Jaapanilaiset aloittavat [sic] taistelun.”⁸⁹ Varsinaisessa sodassa tapahtumat lukkiutuivat yllättävän aloitushyökkäyksen jälkeen Japanin hallitsemaksi piiritystilanteeksi, jonka aikana venäläiset odottivat vahvistuksia saapuvaksi niin maa- kuin vesireittejäkin pitkin. Kansainvälisessä lehdistössä erityistä huomiota sai osakseen Venäjän Itämeren laivaston kahdeksan kuukauden matka kohti sota-alueita. Helmikuussa 1904 alkanut sota päättyi käytännössä toukokuussa 1905 käytyyn Tsushiman taisteluun ja Japanin voittoon.⁹⁰

Sodan aikana julkaistun *Urhoollinen Port Artur* -pelin pelaaja on lopputaisteluun saakka todella voinut ajatella lähes reaaliajassa pelaavansa läpi laivastotukikohdan saartoa ja Keltaisenmeren tapahtumia. Vuoden 1904 perspektiivistä sotilaallisen suurmahdin Venäjän voitto on näyttänyt vähintäänkin mahdolliselta ja luultavasti myös todennäköiseltä lopputulokselta. ”Urhoollisen Port Arthurin” oli vain kestettävä hetken piirityksen alla ja odotettava apujoukkoja. Pelintekijöiden uskoa Venäjän kannalta positiiviseen lopputulokseen kuvastaakin paitsi pelin nimi, myös sen kielivalinnat. Markkinoita ajankohtaiselle pelille ajateltiin selvästi löytyvän myös emämaan puolelta, sillä sekä pelin säännöt että karttaan merkityt paikannimet on kirjoitettu suomeksi, venäjäksi ja ruotsiksi.⁹¹

Ajankohtaisen aiheen siivittämä myyntioptimismi varmasti hiipui sodan edetessä ja Japanin voittaessa taistelun toisensa perään. Kahdessa seuraavassa samaa sotaa käsittelevissä peleissä on kielivalikoimassa jäljellä enää suomi ja ruotsi, ja myös pelien nimeämistaktiikka on muuttunut. *Meritaistelu Korean salmessa* -pelistä⁹² ei suoraan voi päätellä julkaisuajankohtaa, mutta se on todennäköisesti julkaistu muiden samaan aiheeseen keskittyvien pelien tapaan sodan välittömässä läheisyydessä. *Japanilainen sotapeli* -lautapelin⁹³ ohjeissa sota sen sijaan mainitaan jo päättyneeksi. Lautapelien nimien muutoksen voi katsoa heijastelevan sodan laajempaa vastaanottoa. Urheasti puolustautuvasta Port Arthurista on siirrytty neutraalin maantieteelliseen ”Korean salmeen” ja

lopulta voittaneen osapuolen mukaan nimettyyn ”Japanilaiseen sotapeliin”. Venäläiselle ostajakunnalle valtion sisäisen vallankumouksen aiheuttanutta sotaa tuskin kannatti enää vuoden 1905 toukokuun jälkeen markkinoida, ja venäläistämispolitiikan myötä tilaus Venäjän näkökulmaa ymmärtävälle painotukselle laski varmasti myös suomalaisten keskuudessa. Sen sijaan markkinointitekstissä voitiin nyt ratsastaa voittoisalta Japanilta lainatuilla meriiteillä, ja pelin säännöissä *Japanilaisen sotapelin* todetaankin olevan ”suosittu ajanvietto niin hyvin upseereille kuin sotamiehille Japanilaisilla leiripaikoilla.”⁹⁴ Täysin yksiulotteiseksi ei kuva sodasta kuitenkaan muutu, sillä myös näissä peleissä pelaajien taktikoinnilla on edelleen vaikutusta, eikä lopputulos jää pelkkien noppien osoittamien silmälukujen varaan.⁹⁵

Pelien aiheiden problematiikka syvenee entisestään ensimmäiseen maailmansotaan tultaessa. Chapman on osoittanut, että ensimmäistä maailmansotaa käsitteleviin videopelisiin ladataan paljon odotuksia sopivasta ja yleisesti hyväksytystä tavasta käsitellä sotaa. Pelillisen esittämisen sopivuutta kyseenalaistavien kriitikkojen huolena on yhtäältä liian kevyt ja täten tapahtumia ”mitätöivä” lähestyminen, toisaalta liian vakava ja vaikutusvaltainen, ”huonoja käytösmalleja” levittävä esitystapa.⁹⁶ Ristiriitaisten aiheiden kuten sotien käsittelemiseen pelillisessä muodossa kohdistuu rajoituksia niin yleisön odotusten kuin peliformaatin mahdollisuuksienkin tahoilta. Siinä missä muut mediamuodot, kuten sanomalehdet tai kaunokirjalliset esitykset, voivat esittää samaan aikaan varsin suuren määrän myös keskenään ristiriitaista aineistoa historian tapahtumista, herättää saman aiheen muuttaminen pelattavaan muotoon väistämättä historiallisten faktojen rinnalle muita, pelaajan huomiosta kilpailevia triviaalimpia elementtejä, kuten sääntöjen ja pelin maailman reunaehtojen seuraamisen pakon.⁹⁷ Peleille tyypillisen leikin ja viihteen kehien ulottaminen vakavien asioiden käsittelyyn paljastaa nopeasti yleisesti yhteiskunnassa hyväksytyt esittämisen rajat: leikki menee aika ajoin liian pitkälle ja hyvän maun vartijat astuvat esiin. Linderothin ja Chapmanin mukaan pelejä voidaanakin jossain määrin pitää yhteiskunnan ”arvobarometreinä”, joihin suhtautuminen kertoo kulloisellakin hetkellä soveliaiksi katsotuista esittämisen tavoista.⁹⁸

Nykyisiin ensimmäistä maailmansotaa käsitteleviin videopelisiin kohdistetut tiukat hyvän maun vaatimukset asettuvat kiinnostavaan dialogiin heti sodan syttymisen jälkeen julkaistujen kahden suomalaisen lautapelin kanssa. Vuonna 1914 markkinoille tulivat pelit *Maailmansota läntisellä näyttämöllä*, sekä *Matka kotiin 1914* -peli.⁹⁹ Vuonna 1914 Euroopassa alkanutta ensimmäistä maailmansotaa pidetään usein vedenjakajana paitsi 1900-luvun historiassa, myös sodankäynnin totaalisuudessa. Modernin sotateknologian esiinmarssi yhdessä nationalistisen ajattelun nousun kanssa teki Euroopan vuosista 1914–1918 sodan joka muutti käsityksen sodankäynnistä.

Historiantutkija Ritva Hapulin mukaan ensimmäinen maailmansota mursi niin valtioiden rajat kuin ihmisten ajatusmaailman rakenteet. Sodassa kiteytyivät ja purkautuivat pitkään kytenneet maailmankuvan ja kulttuurin muutokset.¹⁰⁰

Suursotaa oli povattu tulevaksi jo pitkään ja sen alkua tervehdittiin osin jopa innolla: sodalla nähtiin olevan kyky tervehdyttää erityisesti kaupungeissa rehottava rappio ja synnyttää uusi tekopyhyydestä vapaa ihminen. Toive oli läsnä esimerkiksi korkeakulttuurieliitin keskuudessa, jonka jäsenistä monet halusivat taisteluiden hävittävän vanhan maailman rumuuden ja nostavan melskeestään uuden ja vitaalisen ihmiskunnan.¹⁰¹ *Matka kotiin 1914* -lautapelistä, sekä *Maaailmansota läntisellä näyttämöllä* -pelistä kuultaa selvästi läpi tämä ennen sotaa Euroopassa vallinnut mieliala, jossa sota on lähes pedagoginen aihe, jonka miehuuskokeeksi miellettyihin taisteluihin lähdettiin oppia saamaan.

Sotatoimista sinänsä etäällä sijainnut Suomi ei ollut sodan syttymisen jälkeen neutraalia maaperää: osana Venäjän keisarikuntaa Suomeen julistettiin sotatila heinäkuun lopussa 1914. Sodan alkupäivinä Suomessa pelättiin Saksan mahdollista hyökkäystä Suomen etelärannikolle, ja varsinkin Helsingissä sodan syttyminen tuntui konkreettisina toimenpiteinä.¹⁰² Erityisesti alkuvaiheessa suomalaisten suhtautuminen Venäjän harjoittamiin sotatoimiin oli kuitenkin hyvin lojaalia.¹⁰³ *Maaailmansota läntisellä näyttämöllä* -pelissä ei näy jälkiä sodan herättämästä levottomuudesta: peliä luonnehditaan sääntökirjan alussa shakin kaltaiseksi opettavaiseksi ajanvietteeksi, joka tarjoaa ajanvietettä ”pitkinä talvi-iltoina” ja ”auttaa se nuoria muistamaan Keski-Euroopan maantieteen.”¹⁰⁴ Suomen lehdistön julkaisemissa sotakartoissa toistui sama pedantti ja käytännöllinen lähestyminen. Lukijoita muun muassa kehoitettiin leikkaamaan talteen sodan alkuvaiheessa lehdessä julkaistu kartta, jonka mukaan sotatapahtumia tulitaisiin myöhemmin lehdessä selostamaan.¹⁰⁵ Käynnistyneeseen sotaan keskittyvä *Maaailmansota läntisellä näyttämöllä* tarjosikin viihteen lisäksi opettavaisen ulottuvuuden, ja valmisti samalla nuoria sodassa vaadittavan strategisen ajattelun kehittämiseen: pelin sääntövihko oli neljä sivua pitkä. Mahdollista on myös että peli on julkaistu ennen Venäjän liittymistä sotaan – ainakaan puolueellisesta suhtautumisesta ei pelilaudalla näy jälkiä. *Maaailmansota läntisellä näyttämöllä* -pelin tulevaisuuskuva onkin sodan lopputuloksen suhteen avoin: pelin voivat voittaa joko Pariisiin marssivat Saksan joukot, tai Berliiniin pääsevät ympäröivät.

Jonkinlaista levottomuuden ilmapiiriä voi sen sijaan katsoa heijastuvan *Matka kotiin 1914* -pelistä, jossa pelaajien on perinteisen kilpajuoksupelin mallilla kiirehdittävä eri osissa Eurooppaan sijaitsevista lähtöpisteistä kohti turvan tarjoavaa Suomea ja Helsinkiä.¹⁰⁶ Pelilautana toimii

Euroopan karttaa jolla jo sotilaat marssivat, pommit putoavat ja sota-alukset seilaavat. Pelipakkauksen kuvitus korostaa edelleen kiireellisyyden ja jopa hädän tunnelmaa: kuvan keskellä mies ja nainen kiiruhtavat matkatavaroiden kanssa kohti matkustaja-alusta, joka samalla täyttyy muista laivaan pikaisesti pyrkivistä hahmoista.¹⁰⁷ Pelin säännöt on sen sijaan kirjoitettu kepeään riimimuotoon, ja niissä sota näyttäytyy pelin aiheen lisäksi lähinnä kurjana hidasteena matkanteolle. Pelaaja voi esimerkiksi jäädä yhden heittovuoron ajaksi jumiin Reimsin kaupunkiin, jossa sääntöjen mukaan on viivähdeävä ”Vaikka täällä pommit kuulaat / Räiskyy joka puolla / Täytyy sinun ihaella / Tuomiokirkkoa tuolla.”¹⁰⁸ *Matka kotiin 1914* -pelissä onkin käytetty samantyyppistä, joskin hieman kevyempää pedagogista sävyä, joka *Maailmansota läntisellä näyttämöllä* -pelissä johdatti nuorisoa opettelemaan Keski-Euroopan maantiedettä.

Matka kotiin Suomeen on luonnollisesti pitkä ja täynnä hidasteita. Huomionarvoista on, että Suomi, jonne matkataan, ei tässä pelissä muodosta yhtenäistä, omalla värillä tai rajaviivoilla merkittyä kokonaisuutta – itärajaa kohdemaalille ei ole karttaan merkitty lainkaan, ja mikäli pelaaja vielä ennen Helsinkiin pääsyä sattuu Riihimäen kohdalle, on hänen kohtalonaan nukahtaa junassa ja päätyä Pietariin. *Matka kotiin 1914* -peli tarjoaakin tässä suhteessa mielenkiintoisen vertailukohtan vain vuotta myöhemmin julkaistulle *Maamme*-pelille, ja tekee samalla näkyväksi käytäntöjen moninaisuuden. 1900-luvun alun visuaalisessa kulttuurissa olivat yhtäältä läsnä nationalistiset haaveet ja toisaalta hyvin käytännönläheiset esittämisen tavat. Yksinkertaisiin noppapeleihin oli toisinaan mahdollista ladata useita päällekkäisiä merkityskerroksia.

Linderothin ja Chapmanin ajatusta soveltaen onkin todennäköistä että *Matka kotiin 1914* ja *Maailmansota läntisellä näyttämöllä* -pelit ovat sodan vasta alkaessa sijoittuneet turvallisesti hyväksytyjen esittämistapojen rajojen sisälle – kuvitelmat sodan luonteesta olivat sen alussa yleisesti hyvin erilaiset kuin mitä tulevaisuus toi tullessaan.¹⁰⁹ Ennennäkemättömän laajat inhimilliset ja aineelliset tuhot aiheuttaneesta sodasta olisi sen sijaan jälkikäteen vaikeampi kuvitella laadittavaksi pelejä, jotka *Matka kotiin 1914* -pelin tavoin pitäisivät pommituksia humoristisina etenemisesteinä, tai *Maailmansota läntisellä näyttämöllä* -pelin tyyliin tarjoaisivat pedagogista viihdettä talvi-iltoihin.¹¹⁰

Astetta voimakkaamman esimerkin tarjoaa sisällissotaa käsittelevä *Punaisten ja valkoisten taistelu Suomessa 1918* -peli, jonka julkaisu on ollut mahdollista valkoisessa voitonhuumassa heti vuonna 1918.¹¹¹ Moniulotteinen ja edelleen mielipiteitä herättävä *Punaisten ja valkoisten taistelu* -peli ansaitsee jatkossa oman erillisen käsittelynsä, mutta on selvää että jo varsin pian vuoden 1918

jälkeen peli olisi käynyt koettelemaan sopivuuden rajoja, eikä myöhemmin olisi ainakaan edesauttanut kansan yhdistämistä uutta kotimaista ja ulkomaista vihollista vastaan.¹¹²

Peli päättyy kun

Lyhyessä katsauksessaan lautapeleistä historiatietoisuuden muokkaajina Olli Viitaniemi toteaa, että lautapelikulttuuri on vielä verrattain nuorta, ja että toistaiseksi on liian aikaista arvioida niiden vaikuttavuutta historiakäsityksiin.¹¹³ Nykyaikaisista strategiapohjaisista historiapeleistä tullaankin varmasti vielä lukemaan lisää hyviä analyysejä, mutta edellä käsiteltyjen esimerkkien valossa on perustelua todeta lautapeleillä olleen vaikutusta historiakulttuurin ymmärtämiseen jo ainakin 1800-luvun jälkipuoliskolta lähtien. Analyysille on siis jo korkea aika. Tämän artikkelin pelit osoittavat, että jo useampi vuosikymmen ennen nykyisten strategiapeliin nousua lautapeli on mediana soveltunut ajankohtaisten ja jopa ristiriitaisten aiheiden käsittelyyn, myös yksinkertaisella pelimekaniikalla toteutettuna. Jo pelien aiheiden valinnat, kuvituksista puhumattakaan, ovat varmasti tuoneet oman kerroksensa niitä pelanneiden henkilöiden käsityksiin ja mielikuviin tapahtumista – pelit ovat osallistuneet historiakäsitysten luomiseen ja muokkaamiseen. Ajankohtaiset teemat ja tapahtumat ovat näkyneet peleissä hämmästyttävän nopeasti: pelejä on julkaistu kirjojen vanavedessä ja välittömästi sotien alkamisen jälkeen, vailla aavistusta konfliktien mahdollisista lopputuloksista.

Alemman tason mielikuvanluojina pelit osallistuivat nationalististen käsitysten muokkaamiseen. Peleissä Suomea määriteltiin maantieteellisenä, fyysisenä, mentaalisenä ja ikonografisena kokonaisuutena. Kirjallisuuteen, sanomalehdistöön tai taiteeseen verrattuina lautapelit tarjosivat eri esitysmuotoja yhdistelevän median, jossa muista kulttuurituotteista tutut kansallisuusaatteen taakse kerätyt argumentit esitettiin huomattavan tiiviissä, tekstuaalista ja visuaalista esittämistä yhdistävässä muodossa. Konfliktien osalta sääntöjä, strategista ajattelua sekä voittamisen ja häviämisen tematiikkaa hyödyntävä lautapeli on formaattina selvästi sopinut hyvin esittämään ja kommentoimaan maailmanpolitiikan heilahteluja.

Suomessa vuosisadan alussa julkaistut lautapelit eivät palaudu vain ja ainoastaan lapsille suunnatun kulttuurin kentälle, kuten ennen strategiapeliin nousua vallinneesta lautapelikulttuurista tunnutaan ajateltavan.¹¹⁴ Suoranainen lautapeliin ”lapsellisuus” näyttää kaukaiselta silloin, kun *Sampo*-pelin peliohjeissa pelaajaa ohjataan oikeanlaisen historiantulkinnan pariin antamalla keskeisille termeille tieteellistä esitystapaa lähestyviä alaviitteitä. Tai kun *Urhoollinen Port Artur* -pelin säännöissä esitellään erikseen Venäjän ja Japanin joukkojen komentajat nimeltä, tuntuvat samaan aikaan

julkaistut, selvemmin lapsiyleisölle tähdätyt sirkus- tai leikkiaiheiset pelit vertailukohtina kaukaisemmilta kuin tapahtumia raportoineen sanomalehdistön artikkelit. Lautapelejä todennäköisesti pelasivat *Maailmansota läntisellä näyttämöllä* -pelin sääntöjä lainaten ”niin nuoret kuin vanhatkin”, mutta jo pelien aiheiden perusteella tuntuisi oudolta ajatella niiden olevan suunnattuja vain ja ainoastaan lapsiyleisön käyttöön, vaikka esimerkiksi yhdessä pelaavat perheet varmasti tärkeä kohderyhmä olivatkin.

Suomessa julkaistun varhaisen lautapelimateriaalin osalta tutkittavaa riittää vielä paljon. Peleissä näkyvät mielikuvat, stereotyyppit ja yleistyksset eivät ole muodostuneet tyhjästä, vaan ovat osa ajassa vallinneita ajattelun, kokonaisuuksien jäsentämisen ja visuaalisen esittämisen tapoja. Lautapelit ovat toistaiseksi lähes täysin tutkimatonta arkisen kuvakulttuurin aluetta, jotka näennäisestä pienimuotoisuudestaan ovat olleet osa toistuvaa, merkityksellistä ja siten vaikutusvaltaista arkipäivän mielikuvanluontia.

Henna Ylänen

Tutkija, Turun museokeskus | FM, Turun yliopisto, kulttuurihistorian jatko-opiskelija

Kirjoittaja toimii tutkijana Turun kaupungin museopalveluissa ja edistää päivätyön ohessa väitöskirjatutkimusta Suomessa julkaistujen lautapelien historiasta Turun yliopiston kulttuurihistorian oppiaineessa.

Lähteet ja tutkimuskirjallisuus:

Alkuperäisaineisto, lautapelit

Pelin kustantaja-, paino-, myynti- tai muut julkaisutiedot on ilmoitettu siten kuin ne on pelimateriaaleihin kirjattu.

Kansalliskirjasto

Brummeriana-kokoelman lautapelit

European peli / Europas spel, Juusela & Levänen A. B. Boktryckeri, 1918.

Kilpa-ajopeli, O.Y. Launis A. B., 1907.

Kilpapurjehdus-peli / Kappseglingsspelet, O.Y. Launis A. B., 1906.

Maaïmansota läntisellä näyttämöllä / Världskriget å västra krigsskådeplatsen, Kustantanut Öflund & Petterson, Kivi- ja Kirjapaino, Helsinki, 1914.

Matka kautta Suomen / En resa genom Finland, Uusi kivipaino, Turku, 1800–1900-luvun taite.

Meritaistelu Korean salmessa / En sjödrabbning uti Korea Sund, Hanna Herlinin leluakauppa, Helsinki, kustann. Aug. Kajetskij. Kivip. Turku, 1900-luvun alku.

Plevna-sotapeli, C. A. Fontells förlag. Helsingfors, 1870-80-luvut.

Sampo, Aktiebolag F. Tilgmann Helsingfors, Förläggare K. E. Holm Kustantaja, 1904.

Peli löytyy myös Kansalliskirjaston Pienpainatekokoelmasta.

Pienpainatekokoelman lautapelit

Englantilaisen matka Suomessa / En engelsmans resa i Finland / The Journey of an Englishman in Finland, G. W. Edlunds förlag, Tilgmann, 1885.

Huwi-matka Avasaksaan / Lustfärd till Avasaksa. (2. painos) Ruotsinkieliset säännöt: kustantaja Frenckell & Sons bokhandel, paino G.W. Edlund. Suomenkieliset säännöt: paino: G.L. Söderströmin kirjapaino, Porvoo. Painoluvan antaja: G.F. Aminoff. Sääntövihkon aukeaman vasemmalla sivulla sijaitsee ruotsinkielinen ohjeisto *Spelreglor*, oikealla sivulla suomenkieliset *Pelin-ohjeita*. Kuvittaja Hilda Olson. 1863. Kansalliskirjaston pienpainatekokoelmaan kuuluvat myös: pelin 1. painos vuodelta 1862; erillinen, vuoteen 1866 päivätty 2. painos; 3. painos vuodelta 1879. Pelin 3. painos löytyy myös Kansalliskirjaston Brummeriana-kokoelmasta.

Kappseglingen till Kytö, Aktiebolag F. Tilgmann, Helsinki, 1895.

Matkustus Aurinkoon / Resan till Solen, K. E. Holms förlag, 1800-1900-luvun taite.

Punaisten ja valkoisten taistelu Suomessa 1918 / De rödas och hvitas strid i Finland 1918, Juusela & Levänen Oy, Kirjapaino, Helsinki, 1918.

Peli löytyy myös Tampereen museoiden ja Satakunnan museon kokoelmista.

Risti ja puolikuu / Korset och halfmånen, Aktiebologet F. Tilgmanns bok- och stentryckeri samt kemigrafi, Helsingfors, 1897.

Urhoollinen Port Artur / Det tappra Port Artur, G. W. Edlunds Förlag, Aktiebolag F. Tilgmann Helsingfors, 1904.

Lelumuseo Hevosenkengän kokoelmat

Afrikan tähti / Den Försvunna Diamanten, Kuvataide Bildkonst, paino Tilgmann O.Y., 1951

Maamme, Isak Julinin Kustannusliike ja Kirjapaino, 1915. Maamme-peli löytyy myös Turun museokeskuksen kokoelmista ja Kansalliskirjaston Brummeriana-kokoelmasta. Ruotsinkielinen *Wårt land* -peli löytyy Espoon kaupunginmuseon kokoelmista.

Satakunnan museon kokoelmat

Janne Skutnábbs Resa och Äventyr i Finska Skärgården á Kuttern Lunkentus.
Frenckell & Son, Tilgmann, 1891. 18299:6.

Matkustus Suomessa / En resa i Finland, Painotuote F. Liljendals lith. tryckeri, 1895.
18299:9.

Peli löytyy myös Lelumuseo Hevosenkengän kokoelmista.

Turun museokeskuksen kokoelmat (TMM)

Helsingin peli / Helsingfors-spelet, Akt. Bol. F. Tilgmann Oy Helsinki Helsingfors,
1900-luvun alku. TMM18147:75.

Peli löytyy myös Kansallismuseon pienpainatekokoelmasta ja Helsingin kaupunginmuseon kokoelmasta.

Japanilainen sotapeli / Japanska krigspelet, K. F. Winter, Helsingfors, Helsinki.
Paino: Lilius & Herzberg Osakeyhtiö, 1905. TMM18147:72.

Peli löytyy myös vuoden 1906 uusintapainoksena Kansalliskirjaston Brummeriana-kokoelmasta.

Matka kotiin 1914 / Resan hem 1914, Werner Söderström Osakeyhtiö. Paino Lilius & Herzberg Oy, Porvoo, 1914. TMM16212:32.

Peli löytyy myös Kansalliskirjaston pienpainatekokoelmasta.

Omnibus-peli / Omnibus-spel, F. Tilgmann lith.t. H:fors, 1890. TMM12968:4.

Peli löytyy myös Kansalliskirjaston pienpainatekokoelmasta, Satakunnan museon kokoelmasta ja 1980-luvun uusintapainoksena Kansalliskirjaston Brummeriana-kokoelmasta.

Alkuperäisaineisto, kirjallisuus

Topelius, Zacharias. *En resa i Finland*. F. Tilgmanns förlag, Helsingfors 1873.
<http://www.doria.fi/handle/10024/69420>

Topelius, Zacharias. *Finland framstäldt i teckningar*. A. W. Gröndahl & A. C. Öhman, Helsingfors 1845. <http://www.doria.fi/handle/10024/48183>.

Topelius, Zacharias. *Maamme kirja*. Kustantaja G.W. Edlund, Huvudstadsbladets kirjapaino, Helsinki 1876. <http://s1.doria.fi/helmi/bk/1800/fem19980049/slides/001.html>

Kirjallisuus:

- Anderson, Benedict. *Imagined Communities: Reflections on the Origin and Spread of Nationalism*. Rev. and extended ed. Verso, London 1991.
- Archibald, David. No Laughing Matter? Comedy and the Spanish Civil War in Cinema. Teoksessa Hannu Salmi (Ed.) *Historical Comedy on Screen: Subverting History with Humour*. Intellect, Bristol, Chicago 2011, 113–27.
- Billig, Michael. *Banal Nationalism*. SAGE, London 1995.
- Bonsdorff, Anna-Maria von. Kalevalan inspiraatio – tyyli, kokonaistaideteos ja dekoraatio. Teoksessa Riitta Ojanperä & Satu Itkonen & Anna-Maria von Bonsdorff (toim.) *Kalevala kuvissa: 160 vuotta Kalevalan innoittamaa suomalaista taidetta*. Ateneumin taidemuseo, ja Turun taidemuseo. Ateneumin julkaisut, no 55. Helsinki 2009, 71–97.
- Chapman, Adam. Is Sid Meier’s Civilization history? *Rethinking History* 17:3 (2013), 312–32.
- Chapman, Adam. It’s Hard to Play in the Trenches: World War I in Videogames. Hyväksytty julkaistavaksi. Artikkel-PDF kirjoittajan hallussa.
- Chapman, Adam. ”It’s Hard to Play in the Trenches”: World War I in Videogames. Gotland Game Conference 2014. Esitetty tilaisuudessa Gotland Game Conference and Nordic DiGRA, Wisby Strand Congress & Event, Visby, Sweden, 29. toukokuuta 2014. <http://gotlandgameconference.com/2014/sessions/its-hard-to-play-in-the-trenches-world-war-i-in-videogames/>.
- Chapman, Adam, & Jonas Linderöth. Exploring the Limits of Play. A Case Study of Representations of Nazism in Games. Teoksessa Torill Elvira Mortensen & Jonas Linderöth & Ashley Brown (Ed.) *Dark Side of Game Play: Controversial Issues in Playful Environments*. Routledge Advances in Game Studies. Taylor and Francis, Florence 2015, 137–53.
- Erkkilä, Ville. Jalmari Jaakkola – menneisyyden näkijä. *Historiallinen aikakauskirja* 113:4 (2015), 361–72.
- Ermi, Laura & Mäyrä, Frans. Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion. DiGRA ’05 - Proceedings of the 2005 DiGRA International Conference: Changing Views: Worlds in Play, 2005. <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06276.41516.pdf>.
- Fewster, Derek. *Visions of Past Glory: Nationalism and the Construction of Early Finnish History*. Studia Fennica, Historica 11. Finnish Literature Society, Helsinki 2006.
- Gordon, Tuula & Komulainen, Katri & Lempiäinen, Kirsi: Johdanto. Teoksessa Tuula Gordon & Katri Komulainen & Kirsi Lempiäinen (toim.) *Suomineiton hei!: kansallisuuden sukupuoli*. Vastapaino, Tampere 2002, 10–16.

- Hapuli, Ritva. Ihminen ensimmäisen maailmansodan pyörteissä. Teoksessa Kari Immonen (toim.) *Modernin lumo ja pelko: kymmenen kirjoitusta 1800-1900-lukujen vaihteen sukupuolisuudesta*. Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, Helsinki 2000, 80–100.
- Hapuli, Ritva. *Nykyajan sininen kukka: Olavi Paavolainen ja nykyaika*. Suomalaisen Kirjallisuuden Seuran toimituksia 628. Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, Helsinki 1995.
- Hoeven, Adriaan van der. Kalevala-taide Suomessa 1850–2000. Teoksessa Riitta Ojanperä & Satu Itkonen & Anna-Maria von Bonsdorff (toim.) *Kalevala kuvissa: 160 vuotta Kalevalan innoittamaa suomalaista taidetta*. Ateneumin taidemuseo, ja Turun taidemuseo. Ateneumin julkaisut, no 55. Helsinki 2009, 48–53.
- Häyrynen, Maunu. *Kuvitettu maa. Suomen kansallisten maisemakuvastojen rakentuminen*. Suomalaisen Kirjallisuuden Seuran toimituksia 834. Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, Helsinki 2005.
- Jussila, Osmo. *Suomen suuriruhtinaskunta 1809-1917*. WSOY, Helsinki 2004.
- Juul, Jesper. Games telling stories? Teoksessa Joost Raessens ja Jeffrey H. Goldstein (Ed.) *Handbook of computer game studies*. MIT Press, Cambridge (Mass.) 2005, 175–89.
- Kaartinen, Marjo. *Neekerikammo: kirjoituksia vieraan pelosta.*: k&h, Turun yliopisto, kulttuurihistoria, Turku 2004.
- Kalha, Harri. *Ihme ja kumma: surrealismia ja silmänlumetta 1900-luvun alun postikorttitaiteessa*. WSOY, Helsinki 2012.
- Kapell, Matthew & Elliott, Andrew B. R. Introduction: To Build a Past That Will “Stand the Test of Time”. Discovering Historical Facts, Assembling Historical Narratives. Teoksessa Matthew Kapell & Andrew B. R Elliott (Ed.) *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*. Bloomsbury, New York, London 2013, 1–29.
- Korhonen, Anu. *Kiusan henki: sukupuoli ja huumori uuden ajan alussa*. Atena, Jyväskylä 2013.
- Korhonen, Juha. Robert Capan sisällissotakuviin rakennettu realismi. Sotakuvaus Espanjan sisällissodassa. Teoksessa Hanne Koivisto & Raimo Parikka (toim.) *¡No pasarán!: Espanjan sisällissodan kulttuurihistoriaa*. Työväen historian ja perinteen tutkimuksen seura, Helsinki 2015, 143–77.
- Korpisaari, Harri. *Itsenäisen Suomen puolesta: Sotilaskomitea 1915-1918*. Bibliotheca historica 124. Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, Helsinki 2009.
- Kosonen, Katariina. *Kartta ja kansakunta: suomalainen lehdistökartografia sortovuosien protesteista Suur-Suomen kuviin 1899–1942*. Suomalaisen Kirjallisuuden Seuran toimituksia 793. Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, Helsinki 2000.
- Laitinen, Lea. Maamme - meidän maa. Maamme-laulun versioita: suomennoksia ja muunnelmia. *Virttäjä-lehti* 112, nro 1/2008. Artikkelin liite.

- Landgrén, Lars. *Kirjapainotaito itsenäisessä Suomessa. [1]*. Helsingin Graafinen Klubi, Helsinki 1992.
- Lehtiö, Ossi. Ranskalainen elokuva ja Espanjan sisällissota. Teoksessa Hanne Koivisto & Raimo Parikka (toim.) *No pasarán!: Espanjan sisällissodan kulttuurihistoriaa*. Työväen historian ja perinteen tutkimuksen seura, Helsinki 2015, 179–205.
- Lukkarinen, Ville & Waenerberg, Annika. *Suomi-kuvasta mielenmaisemaan: kansallismaisemat 1800- ja 1900-luvun vaihteen maalaustaiteessa*. Suomalaisen Kirjallisuuden Seuran toimituksia 965. Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, Taidekoti Kirpilä, Helsinki 2004.
- Majamaa, Raija. Lautapeli Huvimatka Aavasaksa vuodelta 1863. Kansalliskirjaston ”Minun aarteeni” -blogisarja. Viitattu 8. syyskuuta 2016.
<http://blogs.helsinki.fi/minunaarteeni/2015/02/09/lautapeli-huvimatka-aavasaksa-vuodelta-1863/>.
- McLaren, Walter Wallace. *Political History of Japan during the Meiji Era*. Routledge, London 2013.
- Mähkä, Rami. A Killer Joke? World War II in Post-War British Television and Film Comedy. Teoksessa Hannu Salmi (Ed.) *Historical Comedy on Screen: Subverting History with Humour*. Intellect, Bristol, Chicago 2011, 129–51.
- Mäyrä, Frans. *An Introduction to Game Studies: Games in Culture*. Sage Publications, London 2008.
- Nummelin, Juri. Imperialismin neljä unta ja painajainen. Afrikan tähden diskursiivista muodostumista. *Kulttuurintutkimus* 14:2 (1997), 34–40.
- Pajamo, Reijo. Maamme-laulu ja koulut. Teoksessa Laura Kolbe, Risto Valjus, ja Johan Wrede (toim.) *Soi sana kultainen: Maamme-laulun viisitoista vuosikymmentä. Vårt land: vår nationalsång 150 år*. Yliopistopaino, Helsinki 1998, 53–67.
- Pasanen, Tero. ”Hyökkäys Moskovaan!”. Tapaus Raid over Moscow Suomen ja Neuvostoliiton välisessä ulkopolitiikassa 1980-luvulla. *Pelitutkimuksen vuosikirja* (2011), 1–11.
- Rantanen, Päivi. *Suolatut säkeet: Suomen ja suomalaisten diskursiivinen muotoutuminen 1600-luvulta Topeliukseen*. Suomalaisen Kirjallisuuden Seuran toimituksia 690. Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, Helsinki 1997.
- Saarelainen, Juhana. Elias Lönnrot ja unelma kielestä. Historiallisuus ja kansanrunouden siirtäminen menneisyydestä tulevaisuuteen 1800-luvulla. Teoksessa Pertti Grönholm & Heli Paalumäki (toim.) *Kaipaava moderni: nostalgian ja utopian kohtaamia Euroopassa 1600-luvulta 2000-luvulle*. Historia mirabilis 11. Turun historiallinen yhdistys, Turku 2015, 107–44.
- Saarelainen, Juhana. The Kalevala and the Cartography of Poetry and Knowledge. Teoksessa Hannu Salmi & Asko Nivala & Jukka Sarjala (Ed.) *Travelling Notions of Culture in Early Nineteenth-Century Europe*. Routledge Studies in Cultural History 42. Routledge, New York, London 2016, 113–32.

- Salmenhaara, Erkki. Fredrik Pacius ja Maamme-laulu. Teoksessa Laura Kolbe & Risto Valjus & Johan Wrede (toim.) *Soi sana kultainen: Maamme-laulun viisitoista vuosikymmentä. Vårt land: vår nationalsång 150 år*. Yliopistopaino, Helsinki 1998, 43–52.
- Salmi, Hannu. Introduction. Teoksessa Hannu Salmi (Ed.) *Historical Comedy on Screen: Subverting History with Humour*. Intellect, Bristol, Chicago 2011, 9–30.
- Salmi, Hannu. *Vuosisadan lapset: 1800-luvun kulttuurihistoria*. Julkaisuja / Turun yliopiston historian laitos, no 60. Turun yliopisto, Turku 2002.
- Steinberg, John W. The Operational Overview. Teoksessa John W. Steinberg (Ed.) *The Russo-Japanese War in Global Perspective: World War Zero*. History of Warfare, v. 29. Brill, Leiden, Boston 2005, 105–28.
- Thongchai, Winichakul. *Siam Mapped: A History of the Geo-Body of a Nation*. University of Hawaii Press, 1994.
- Tiitta, Allan. *Harmaakiven maa: Zacharias Topelius ja Suomen maantiede*. Bidrag till kännedom av Finlands natur och folk 147. Suomen tiedeseura, Helsinki 1994.
- Urrichio, W. Simulation, History, and Computer Games. Teoksessa Joost Raessens ja Jeffrey H. Goldstein (Ed.) *Handbook of Computer Game Studies*. MIT Press, Cambridge, Mass 2005, 327–338.
- Vakimo, Sinikka. Louhi – sopimaton nainen? Teoksessa Ulla Piela & Seppo Knuuttila & Tarja Kupiainen (toim.) *Kalevalan hyvät ja hävyttömät*. Suomalaisen Kirjallisuuden Seuran toimituksia 746. Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, Helsinki 1999, 56–74.
- Valenius, Johanna. *Undressing the Maid: gender, sexuality and the body in the construction of the Finnish nation*. Bibliotheca historica 85. Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, Helsinki 2004.
- Viitaniemi, Olli. Lautapelit historiakäsitysten ilmentäjinä ja muokkaajina. *Suomen kirkkohistoriallisen seuran vuosikirja* 112 (2012), 160–65.
- Walsh, Jeffrey & Aulich, James, toim. *Vietnam Images: War and Representation*. Insights. Basingstoke: Macmillan, 1989.

- ¹ Kapell & Elliot 2013, 8–9. Peleistä historian esittämisen mediana ks. myös Chapman 2013, 312–313.
- ² Analysoin peliin liittyviä tekstejä ja pelimateriaalien kuvituksia kokonaisuutena, jossa visuaalinen ja tekstuaalinen materiaali muodostaa pelaajan näkökulmasta suhteellisen yhtenäisen tuotteen, lautapelin.
- ³ Vrt. Lukkarinen 2004, 84.
- ⁴ Fewster 2006, 18–20.
- ⁵ *Kilpa-ajo-peli*, 1907.
- ⁶ *Kappseglingen till Kytö* -peli, 1895 ja *Kilpapujehdus-peli*, 1906.
- ⁷ Matkustus Aurinkoon -peli, 1800-1900-luvun taite.
- ⁸ Tämän artikkelin teemojen työstäminen on alkanut Göteborgin yliopistossa 2014 järjestetyn Historical Representations in Games -seminaarissa, jonka yhteydessä esitetyistä kommentteista ja kehitysehdotuksista erityisesti kiitos seminaaria ohjanneille Adam Chapmanille ja Jonas Linderothille. Ludologiasta pelitutkimuksen suuntana ks. Kapell & Elliot 2013, 17–18.
- ⁹ Vrt. Harri Kalhan tutkimus 1900-luvun alun postikorttitaiteesta. Kalha 2012, erit. 6–9. Toisin kuin Kalhalla, tässä artikkelissa arjen visuaalisen kulttuurin taidehistoriallinen ulottuvuus jää vähemmälle huomiolle ja keskiöön nostetaan pelikuvitusten kulttuurihistoriallinen konteksti. Huumorista tutkimuskohteena ks. Korhonen 2013, 10–11. Vrt. myös historiallisesta komediasta tutkimuskohteena Salmi 2011, 14.
- ¹⁰ Korhonen 2013, 12-14 ja Salmi 2011, 30.
- ¹¹ *Afrikan tähti* -peli, 1951. Pelin kolonialistisesta diskurssista ks. Nummelin 1997.
- ¹² Afrikkalaisten stereotyyppisestä esittämisestä ks. Kaartinen 2004, erit. 38–45. Pelien kohdalla rasististen esitystapojen muuttumattomuus on huomionarvoista myös siksi, että lastenkulttuuri vaikuttaa myöhempien ajattelumallien muotoutumiseen. Vrt. Kaartinen 2004, 45.
- ¹³ Artikkelin kirjoittamisen aikaan tutkimuksen rajaukseen sopivia pelejä on kuvattuna 244 kappaletta. Tämän lisäksi kuvattuna on useita muita ajallista kontekstia tarjoavia, mutta Suomen ulkopuolella julkaistuja lautapelejä.
- ¹⁴ Kummassakin tapauksessa virheet ovat mahdollisia ja erityisesti väitöskirjatutkimuksen suurta pelimassaa käsiteltäessä osin väistämättömiä. Otan mielelläni vastaan kaikki tarkennukset ja korjaukset esiteltyjen pelien ajoituksiin.
- ¹⁵ Ks. esim. Anderson 1991, Billig 1995, Fewster 2006.
- ¹⁶ Anderson 1991, 36 ja Saarelainen 2016, 127.
- ¹⁷ Fewster 2006, ks. erit. 18–19. Ks. myös Häyrynen 2005.
- ¹⁸ Gordon, Komulainen & Lempiäinen 2002, 12–14.
- ¹⁹ Oman ja uniikin kansallisen kulttuurin tuottamisesta 1800-luvun Suomessa ks. Saarelainen 2016, 115.
- ²⁰ *Englantilaisen matka Suomessa*, n. 1885; *Matkustus Suomessa*, 1895; *Matka kautta Suomen*, n. 1800-l loppu; *Maamme*-peli 1915.
- ²¹ Anderson 1991, 173–175.
- ²² Billig 1995, 8.
- ²³ Lukkarinen 2004, 35–36.
- ²⁴ Vrt. esim. ikonisen Suomi-neito esitystavan muotoutuminen 1800-luvun lopulta 1930-luvulle. Valenius 2004, 17.
- ²⁵ Saarelainen 2015, 123.
- ²⁶ Artikkelissa viitataan pelin toiseen, vuonna 1863 ilmestyneeseen painokseen, joka on helpommin saatavilla. *Huwi-matka Avasaksaan*, 1863.
- ²⁷ *Huwi-matka Avasaksaan*, 1863.
- ²⁸ Majamaa, 2015. *Finland framställdt i teckningarin* maisemakuvista ks. Häyrynen 2005, 41.
- ²⁹ Häyrynen 2005, 9–14.
- ³⁰ Kosonen 2000, 55–56.
- ³¹ Ks. esim. *Janne Skutnåbbs Resa och Äventyr i Finska Skärgården å Kuttern Lunkentus*, 1891; *Kappseglingen till Kytö*, 1895; *Englantilaisen matka Suomessa*, n. 1885; *Matkustus Suomessa*, 1895; *Matka kautta Suomen*, n. 1800-l loppu.
- ³² Ks. esim. *Matkustus Suomessa* ja *Maamme* -pelit.
- ³³ Ruotsinkielinen alkuteos *En resa i Finland* ilmestyi aiemmin samana vuonna.
- ³⁴ Tiitta 1994, 113–115.
- ³⁵ Ruotsinkielinen alkuteos *Boken om vårt land* ilmestyi vuotta aikaisemmin, 1875.
- ³⁶ Rantanen 1997, 201.
- ³⁷ Tiitta 1994, 76.
- ³⁸ Lukkarinen 2004, 90.
- ³⁹ Häyrynen 2005, 31–32.
- ⁴⁰ Thongchai 1994, 129–130, ks. myös Anderson 1991, 173–175.
- ⁴¹ Kosonen 2000, 124 ja Valeinus 2004, ks. erit. 128–129.
- ⁴² Häyrynen 2005, 9–10.

- ⁴³ Pelin säännöissä Suomen pohjoisimmaksi kaupungiksi esitellään Tornio, jonka jälkeen matka jatkuu vielä Aavasaksaan. *Huwi-matka Avasaksaan*, 1863.
- ⁴⁴ Lukkarinen 2004, 38–40.
- ⁴⁵ Ihmisen työstämän kulttuurimaiseman perehtyminen lautapeliin muodossa käy pienemmässä mittakaavassa ilmi myös peleistä, joissa tutustutaan vastaavalla tavalla pääkaupunkia määrittäviin nähtävyyksiin ja muihin huomion arvoisiin maamerkkeihin. Ks. *Helsingin peli*, 1900-luvun alku ja *Omnibus-peli*, 1890.
- ⁴⁶ Lukkarinen 2004, 48.
- ⁴⁷ *Maamme*-pelin pelilautaan on painettuna säkeistöjen 1, 3, 8 ja 10 sanat. Pelin ruotsinkielisessä *Vårt land* -versiossa käytössä ovat alkuperäiset Runebergin runon säkeet, mutta kiinnostavasti suomenkielisen *Maamme*-pelin säkeistöissä ei ole käytetty jo 1800-luvun loppuun mennessä vakiintuneeksi esitettyä Paavo Cajanderin suomennosta, vaan Otto Mannisen vuoden 1909 versiota Runebergin runojen uuteen suomennokseen. Suomennosten vakiintumisesta ks. Salmenhaara 1998, 46–47 ja Pajamo 1998, 59–60. *Maamme*-laulun suomennosten eri versioista ks. Laitinen 2008. Pelilaudan säkeet 1, 8 ja 10 ovat Mannisen 1909 tunnetun suomennoksen mukaiset, mutta säkeen 3 suomennos on Laitisen kokooman laajan liitteen mukaan vasta vuonna 1940 Mannisen *Vänrikki Stoolin* tarinoihin tekemän uuden, hieman aikaisemmasta poikkeavan version mukainen. Todennäköisesti säkeen 3 pelilautaan päätynyt suomennos on kuitenkin ollut olemassa jo vuoden 1909 aikaan, jolloin se on tuntemattomasta syystä valikoitunut myös 1915 julkaistuu peliin mukaan.
- ⁴⁸ Lukkarinen 2004, 32–34.
- ⁴⁹ *Maamme*-pelin pakkaus, 1915.
- ⁵⁰ Vrt. *Matkustus Suomessa* -pelin kansikuva: oikean alalaidan kuvakentässä järvimaisemassa pyöriävät ylioppilas ja naishahmo. *Matkustus Suomessa* -peli, 1895.
- ⁵¹ Salmi 2002, 50–51.
- ⁵² Rantanen 1997, 204.
- ⁵³ Fewster 2006, 14–15.
- ⁵⁴ Saarelainen 2016, 115, vrt. Anderson 1991, 26.
- ⁵⁵ Lönnrot keräsi vuosikymmeniä suomenkielistä kansanrunoutta ja toimitti materiaalista useita teoksia. *Kalevalan* ensimmäinen laitos ilmestys 1835 ja toinen huomattavasti laajennettu versio 1849. Saarelainen 2015, 107. Ks. myös Saarelainen 2016, 119.
- ⁵⁶ Saarelainen 2015, ks. erit. 107 ja 121.
- ⁵⁷ Fewster 2006, 94–97.
- ⁵⁸ Vakimo 1999, 65.
- ⁵⁹ *Sampo*-peli, 1904. Niin kutsutun ensimmäisen sortokauden vuosista 1899–1905 ja kenraalikuvernööri N. I. Bobrikovin virka-ajasta 1898–1904 Suomessa ks. Jussila 2004, 635–671 ja 694–710, erit. 635, 655.
- ⁶⁰ *Sampo*-pelin pelilaudan oikeassa alakulmaan on oletettavasti merkitty kuvittajan nimikirjaimet (V[Y];S[P];B) kirjainmonogrammiin sommiteltuina. Nimikirjainyhdistelmän alle on merkitty vuosi -04.
- ⁶¹ *Sampo*-peli, 1904.
- ⁶² Hoeven 2009, 48–51.
- ⁶³ Bonsdorff 2009, 74.
- ⁶⁴ Sama kuva toimii myös pelilaudan keskuskuvana, ja ohjetekstissä todetaan että ”Koko luonto hurmaantuu ijänikuisen tietäjän laulusta.” *Sampo*-peli, 1904.
- ⁶⁵ Fewster 2006, 89, patalakista ks. erit. 64–67.
- ⁶⁶ Bonsdorff 2009, 81–82.
- ⁶⁷ Saarelainen 2015, 113.
- ⁶⁸ Vakimo 1999, 56, 65.
- ⁶⁹ Landgrén 1992, 35–39.
- ⁷⁰ Vakimo 1999, 65.
- ⁷¹ *Sampo*-peli, 1904.
- ⁷² Ks. esim. Ermi & Mäyrä 2005, 1–2; Mäyrä 2008, 20 ja Urrichio 2005, 333–334.
- ⁷³ Pohdintaa voisi syventää yhä haastavampaan suuntaan ottamalla mukaan kysymyksen pelien käyttöajasta: miltä *Sampo*-peli on näyttänyt sitä mahdollisesti pelanneille uusille sukupolville kymmenen tai viisitoista vuotta myöhemmin?
- ⁷⁴ Chapman 2013, 316–317. Narratiivisen tarinankerronnan mahdollisuuksista digitaalisessa pelaamisessa ks. Juul 2005.
- ⁷⁵ *Plevna*-sotapeli, noin 1870–1880-luvut.
- ⁷⁶ *Risti ja puolikuu* -peli, 1897.
- ⁷⁷ *Urhoollinen Port Artur* -peli, 1904; *Meritaistelu Korean salmessa* -peli, 1900-luvun alku ja *Japanilainen sotapeli*, painokset 1905 ja 1906.
- ⁷⁸ Punaisten ja valkoisten taistelu Suomessa 1918 -peli, 1918.
- ⁷⁹ Maa-ilmansota läntisellä näyttämöllä -peli, 1914 ja Matka kotiin 1914 -peli, 1914.
- ⁸⁰ Europan peli, 1918.
- ⁸¹ Ks. esim. Lehtiö 2015, Korhonen 2015, Mähkä 2011, Archibald 2011, Hapuli 2000, Walsh&Aulich (toim.) 1989.

- ⁸² Chapman ”It’s hard to Play in the Trenches” (tulossa).
- ⁸³ Urhoollinen Port Artur -peli, 1904; Meritaistelu Korean salmessa -peli, 1900-luvun alku ja Japanilainen sotapeli, painokset 1905 ja 1906.
- ⁸⁴ Ks. esim. McLaren 2013, chapter xii ja Steinberg 2005, 123
- ⁸⁵ Steinberg 2005, 111.
- ⁸⁶ Kosonen 2000, 55–56 ja 130.
- ⁸⁷ Korpisaari 2009, 46.
- ⁸⁸ *Urhoollinen Port Artur* -peli, 1904.
- ⁸⁹ *Urhoollinen Port Artur* -peli, 1904.
- ⁹⁰ Steinberg 2005, 127–128.
- ⁹¹ *Urhoollinen Port Artur* -peli, 1904. Venäjän markkinoiden vaikutuksesta suomalaiseseen lautapelituotantoon ei ole tiedossa olevaa tutkimusta. 1800–1900-lukujen taitteessa osin venäjänkielisinä ilmestyvät *Urhoollisen Port Arturin* lisäksi myös ainakin pelit *Plevna*-sotapeli (tallella vain pelilauta, jossa Plevna kirjoitettu myös kyrillisillä aakkosilla), n. 1870–1880-luvut, sekä *Gorny Dubriak eli Yrjön risti* -peli, (tallella vain pelilauta; kielet suomi, ruotsi, venäjä ja saksa), 1890-luku.
- ⁹² *Meritaistelu Korean salmessa* -peli, 1900-luvun alku.
- ⁹³ *Japanilainen sotapeli*, 1905 ja uusintapainos 1906.
- ⁹⁴ *Japanilainen sotapeli* -pelin säännöt, 1905.
- ⁹⁵ *Meritaistelu Korean salmessa* -pelissä keskenään kilpailee kaksi kuuden laivan laivastoa, ja pelaajat upottavat vastapuolen laivoja torpedoin ja tykinlaukauksin. *Meritaistelu Korean salmessa*, 1900-luvun alku. *Japanilaisessa sotapelissä* pelataan ruudukolla, jolle on asetettu eri sotilasarvoja merkitseviä laattoja, joiden avulla pyritään valtaamaan vastapuolen ”päävartio”. *Japanilainen sotapeli*, 1905 ja uusintapainos 1906.
- ⁹⁶ Chapman ”It’s hard to Play in the Trenches” (tulossa). Vrt. myös 1984 julkaistun *Raid over Moscow* -pelin ympärillä käyty poliittinen ja yhteiskunnallinen keskustelu Suomessa. Pasanen 2011.
- ⁹⁷ Linderoth & Chapman 2015, 149–150.
- ⁹⁸ Linderoth & Chapman 2015, 149–150.
- ⁹⁹ *Maailmansota läntisellä näyttämöllä* -peli, 1914 ja *Matka kotiin 1914* -peli, 1914.
- ¹⁰⁰ Hapuli 1995, 67–69.
- ¹⁰¹ Hapuli 2000, 82–84.
- ¹⁰² Korpisaari 2009, 48–49.
- ¹⁰³ Korpisaari 2009, 50–51.
- ¹⁰⁴ *Maailmansota läntisellä näyttämöllä* -pelin sääntövihko, s. 1.
- ¹⁰⁵ Kosonen 2000, 130–131.
- ¹⁰⁶ *Matka kotiin 1914* -peli, pelipakkauksessa otsikolla ”Matka kotiin 1914” ja pelilaudassa tekstillä ”Seikkailumatka kotiin 1914”. Pelin aloituspisteet sijaitsevat Budapestissa, Münchenissa ja Wiesbadenissa.
- ¹⁰⁷ *Matka kotiin 1914* -pelin pakkaus.
- ¹⁰⁸ *Matka kotiin 1914* -pelin sääntövihko, s. 1.
- ¹⁰⁹ Vrt. Hapuli 2000, 84.
- ¹¹⁰ Chapmanin mukaan nykyiset ensimmäistä maailmansotaa käsittelevät digitaaliset pelit käyttävät sodan käsittelyssä erilaisia etäännyttämisen strategioita, joiden avulla traaginen aihe on luvallista muuttaa pelattavaan muotoon. Keinoina voivat toimia esimerkiksi memorial-tyyppinen vakava muistelu, sarjakuvamainen estetiikka tai valistushenkisen diskurssin luominen. Chapman ”It’s hard to Play in the Trenches” (tulossa).
- ¹¹¹ *Punaisten ja valkoisten taistelu Suomessa 1918* -peli, 1918.
- ¹¹² Sisällissodan jälkeisestä nationalismista ks. Fewster 2006, 27. Sivistyneistön tulkinnoista sisällissotaan johtaneista syistä ja niiden käsittelystä sodan jälkeen ks. Erkkilä 2015. Toisaalta *Afrikan tähti* -pelin esimerkki osoittaa, että myös hyvän maun muutokset eivät aina koske epäviralliseksi miellettyä pelimediaa. Hyväksytyt esittämisen rajoja määrittää siten paitsi aihe ja (julkaisu) aika, myös pelin pelattavuus, tuttuus ja viihdearvo.
- ¹¹³ Viitaniemi 2012, 162.
- ¹¹⁴ Vrt. Viitaniemi 2012, 161.